(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-59357
(P2025-59357A)
(43)公開日　令和7年4月10日(2025.4.10)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全643頁）

(21)出願番号　特願2023-169403(P2023-169403)
(22)出願日　令和5年9月29日(2023.9.29)

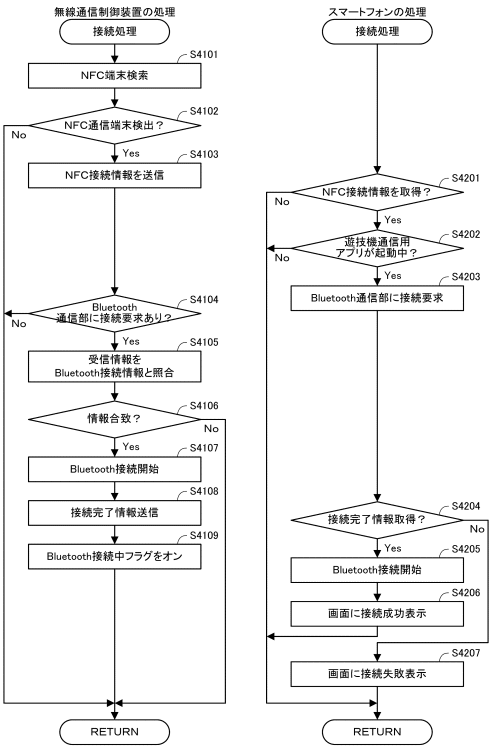
（特許庁注：以下のものは登録商標）
１．ＢＬＵＥＴＯＯＴＨ

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

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 BA04

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】各種カスタムにより興趣を向上させつつ、各種カスタムの利便性を向上させる。
【解決手段】遊技機１０は、ＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰが遊技機１０のＮＦＣ通信圏内に現れたときに、スマートフォンＳＰに予め定められたパスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報を通信し、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報が送信されてきた場合に、スマートフォンＳＰとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを行う。ペアリングが完了した場合、遊技者のスマートフォンＳＰに対する操作によって遊技機１０の遊技演出の設定を実行可能とする。
【選択図】図２２８



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、
を備え、
所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２２－０５５２１０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがある。そのため、遊技機に外部からの演出情報の設定に関する入力を可能とする場合、簡便な方法によってより好適に入力を可能とする構成が望まれる。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明に係る遊技機は、
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３

における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成されたことを特徴とする。
【図面の簡単な説明】
【０００６】
【図１】本発明の第１の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図３】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図４】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図６】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図７】図１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図８】図１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図９】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１０】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１１】図８に示す主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
【図１２】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１３】主制御装置の記憶領域における遊技情報格納エリアの一例を示すブロック図。
【図１４】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。
【図１５】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。
【図１６】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。
【図１７】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図１８】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９】図１８の始動入賞処理で実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２】図２１のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３】図２２の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４】図２２の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５】図２１のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６】図２１のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７】図２６の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８】図２６の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３３】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５】図２１のメイン処理で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３６】図２１のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３７】図３６の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。
【図３８】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３９】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４０】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４１】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４２】図１に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４３】図４２の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図４４】図４３の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４５】図４３の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４６】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図４７】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４８】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４９】図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図５０】図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図５１】図５１（Ａ）は飾り図柄の色の一例を示す図、図５１（Ｂ）は図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図。
【図５２】図５２（Ａ）は通常遊技状態において図柄表示部に設定される第１保留画像表示部、当該変動画像表示部及び既変動画像表示部の一例を示す図、図５２（Ｂ）は確変遊技状態及び時短遊技状態において図柄表示部に設定される第２保留画像表示部及び当該変動画像表示部の一例を示す図。
【図５３】第１保留画像表示部における保留画像の変化の一例を示す図。
【図５４】図４２の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５５】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５６】第１入賞口、第２入賞口、第１開閉部材及び第２開閉部材を説明するための図。
【図５７】入球振分装置を説明するための図。
【図５８】可変入賞装置を説明するための図。
【図５９】可変入賞装置を説明するための図。
【図６０】（Ａ）は遊技機のシステム構成の要部の一例を示すブロック図、（Ｂ）は各種入球部に遊技球が入球した場合の賞球数を示す図。
【図６１】遊技機のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図。
【図６２】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図６３】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図６４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図６５】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６６】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。
【図６７】主制御装置によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６８】図６７のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６９】図６８の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７０】図６８の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７１】図６７のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示す

フローチャート。
【図７２】図６７のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７３】図６７のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７４】疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図。
【図７５】疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図。
【図７６】特２遊技演出パターンを説明するための図。
【図７７】小当たり遊技演出パターンを説明するための図。
【図７８】大当たり遊技演出パターンを説明するための図。
【図７９】大当たり遊技演出パターンの一例（大当たり遊技演出パターンＡ１）における疑似大当たり遊技演出（表示）を説明するための図。
【図８０】図７３の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８１】図７３の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８２】図６７のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８３】図６７のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８４】図６７のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８５】図６７のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８６】図６７のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８７】図６７のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８８】図１６８のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８９】図６７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９０】図６７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９１】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９２】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９３】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９４】本発明の第３の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図９５】特図遊技における図柄表示部での表示例を示す図。
【図９６】小当たり遊技及び大当たり遊技における図柄表示部での表示例を示す図。
【図９７】第２入賞口及び非電動役物の周辺を示す図。
【図９８】可変入賞装置を説明するための断面図。
【図９９】可変入賞装置を説明するための断面図。
【図１００】非電作動装置を説明するための断面図。
【図１０１】非電作動装置を説明するための断面図。
【図１０２】図９４に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図１０３】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図１０４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１０５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１０６】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０７】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。
【図１０８】図９４に示す遊技機の主制御装置によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０９】図１０８のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１０】図１０８のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１１】図１０８のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１２】図１０８のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１３】図１１２の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１４】図１１２の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１５】図１０８のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１６】図１０８のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１７】図１０８のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１８】図１０８のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１９】図１０８のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２０】図１０８のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２１】図１０８のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２２】図１０８のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２３】図１０８のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２４】図９４に示す遊技機の動作を説明するための図。
【図１２５】図９４に示す遊技機の動作を説明するための図。
【図１２６】図９４に示す遊技機の動作を説明するための図。
【図１２７】図９４に示す遊技機の動作を説明するための図。
【図１２８】本発明の第４の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図１２９】図１２８に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１３０】図１２８に示す遊技機の上皿を上面側から見た一例を示す図。
【図１３１】図１２８に示す遊技機のシステム構成の要部の一例を示すブロック図。
【図１３２】図１２８に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図１３３】サブ制御ユニットの無線通信制御装置におけるＮＦＣ通信モジュール及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュールの一例を示すブロック図。
【図１３４】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図１３５】図１３４のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３６】図１３４のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３７】図１３６の特定性能情報更新処理で実行される遊技履歴情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３８】図１２８に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３９】図１３８の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４０】図１３９の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４１】図１３９の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４２】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図１４３】図１３８の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４４】図１３８の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４５】図１３８の副タイマ割込処理で実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４６】図１４５の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。
【図１４７】図１４５の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図１４８】図１４５の遊技設定処理で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４９】図１４５の遊技設定処理で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５０】図１４５の遊技設定処理で実行される遊技設定カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５１】図１４５の遊技設定処理で実行される遊技履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５２】図１４５の遊技設定処理で実行される言語選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５３】図１４５の遊技設定処理で実行される遊技性カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５４】図１４５の遊技設定処理で実行されるキャラクタ選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５５】図１５５（Ａ）は図１２８に示す遊技機の無線通信制御装置で実行される遊技履歴情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート、図１５５（Ｂ）は図１２８に示す遊技機の無線通信制御装置で実行される外部機器通信処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５６】図１５６（Ａ）は図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート、図１５６（Ｂ）はスマートフォン側の接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５７】図１５６（Ｂ）に示すスマートフォン側の接続処理を実行した場合のスマートフォンでの表示画面例を示す図。
【図１５８】図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５９】図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例

を示すフローチャート。
【図１６０】図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６１】図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６２】図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される通信中処理及び接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６３】図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される通指中処理及び接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６４】スマートフォンにおいて遊技設定要求をする場合のスマートフォンの表示画面例を示す図。
【図１６５】スマートフォンにより遊技設定がなされた場合の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図１６６】図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート及びスマートフォン側の切断処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６７】図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６８】図１６８（Ａ）は図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート、図１６８（Ｂ）は図１５５（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行されるパスワード変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６９】本発明の第５の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１７０】図１６９に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一部の一例を示すブロック図。
【図１７１】図１７０に示す記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
【図１７２】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１７３】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１７４】主制御装置で使用されるテーブル等の一例を示す図。
【図１７５】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７６】図１７５の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７７】図１７６の始動入賞処理で実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７８】図１７５の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７９】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８０】図１７９のメイン処理で実行される賞球コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８１】図１７９のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８２】図１８１の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８３】図１８１の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８４】図１７９のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８５】図１７９のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図１８６】図１８５の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８７】図１８５の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８８】図１７９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８９】図１７９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９０】図１７９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９１】図１７９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９２】図１７９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９３】図１６９に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９４】図１９３の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９５】図１９３の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９６】図１９３の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９７】特図遊技において実行される背景演出を説明するための図。
【図１９８】大当たり遊技において実行される大当たり演出を説明するための図。
【図１９９】大当たり遊技の開閉実行モードのインターバルにおいて実行されるインターバル演出を説明するための図。
【図２００】本発明の第６の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２０１】図２００に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２０２】図２００に示す遊技機の上皿を上面側から見た一例を示す図。
【図２０３】図２００に示す遊技機のシステム構成の要部の一例を示すブロック図。
【図２０４】図２００に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図２０５】サブ制御ユニットの無線通信制御装置におけるＮＦＣ通信モジュール及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュールの一例を示すブロック図。
【図２０６】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０７】図２０６のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０８】図２０６のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０９】図２０８の特定性能情報更新処理で実行される遊技履歴情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１０】図２００に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１１】図２１０の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１２】図２１１の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１３】図２１１の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１４】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図２１５】図２１０の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を

示すフローチャート。
【図２１６】図２１０の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１７】図２１０の副タイマ割込処理で実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１８】図２１７の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。
【図２１９】図２１７の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図２２０】図２１７の遊技設定処理で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２１】図２１７の遊技設定処理で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２２】図２１７の遊技設定処理で実行される遊技設定カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２３】図２１７の遊技設定処理で実行される遊技履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２４】図２１７の遊技設定処理で実行される言語選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２５】図２１７の遊技設定処理で実行される遊技性カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２６】図２１７の遊技設定処理で実行されるキャラクタ選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２７】図２２７（Ａ）は図２００に示す遊技機の無線通信制御装置で実行される遊技履歴情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート、図２２７（Ｂ）は図２００に示す遊技機の無線通信制御装置で実行される外部機器通信処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２８】図２２８（Ａ）は図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート、図２２８（Ｂ）はスマートフォン側の接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２９】図２２８（Ｂ）に示すスマートフォン側の接続処理を実行した場合のスマートフォンでの表示画面例を示す図。
【図２３０】図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３１】図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３２】図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３３】図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３４】図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される通信中処理及び接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３５】図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される通指中処理及び接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３６】スマートフォンにおいて遊技設定要求をする場合のスマートフォンの表示画面例を示す図。
【図２３７】スマートフォンにより遊技設定がなされた場合の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図２３８】図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート及びスマートフォン側の切断処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２３９】図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４０】図２４０（Ａ）は図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート、図２４０（Ｂ）は図２２７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行されるパスワード変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【発明を実施するための形態】
【０００７】
以下、添付図面を参照しながら、本発明の各実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。
【０００８】
［第１の実施形態］
まず、図１～図５４を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。
【０００９】
［遊技機１０の概略構成］
ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４～図６は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。
【００１０】
図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。
【００１１】
［前面枠１１の構成］
前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。
【００１２】
前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。
【００１３】
操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図７参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。
【００１４】
なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよい。また、操作ボタン２０は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。この場合、ジョグダイヤルに対する操作によって、各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）、例えば演出ステージ（背景演出）、キャラクタ及

び大当たり遊技時の楽曲の他、所定演出の選択頻度や大当たり期待度などの遊技設定から所望とする項目を仮選択でき、操作ボタン２０に対する操作によって仮選択された選択肢（項目）を選択することが可能になる。

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

複数の選択ボタン２１Ａは、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン２１Ｂが操作されることによって仮選択された内容が確定される（ＲＡＭ５１２に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、図７に示すように音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、及び右選択操作スイッチ２１１ｄを備える。これらのスイッチ２１１ａ～２１１ｄは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、各スイッチ２１１ａ～２１１ｄの入力信号に基づいて、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、後述の図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８を遊技者の操作を受け付けるタッチパネルを備えるものとし、そのタッチパネルを操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）に代えて、ジョグダイヤルなどの回転部材を設けることも考えられる。また、選択操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ及び決定操作ス

イッチ２１Ｂａ（図７参照）は、接点式スイッチなどであるが、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

［内枠１２の構成］

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

ここで、遊技球発射機構３２は、図２に示すように、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊

技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構３２から遊技盤３１に発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【００２９】

図４の説明に戻り、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図７参照）が設けられている。また、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及びアウト口３１８の開口部を通過した遊技球は、遊技盤３１の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ３１８ａ（図７参照）によって検出される。スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒは、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図７参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｌを通過する可能性があり、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｒを通過する可能性がある。そして。入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図７参照）での遊技球の通過が検出されることを契機として第２入賞口３１５を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、後述の電動役物３１５ｂの開放によって第２入賞口３１５に遊技球が入球可能とされる。即ち、遊技機１０では、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）だけでなく、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出すことで、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）においても第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能である。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球が入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部３６の表示を制御する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果は、サブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従って可変表示ユニット３４の表示などを制御する。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

図４に示すように、可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部３４１を有

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

また、図柄表示部３４１には、特図遊技において飾り図柄の変動表示と共に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する特図遊技演出が表示される。なお、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合に１６Ｒ確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりであることを示唆する

示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が１６Ｒ確変大当たりであることを明示する昇格演出が実行される。同様に、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合に確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、５Ｒ通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が５Ｒ確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

なお、表示装置３８１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。また、サブ可動表示部３８は、表示装置３８１に加えて、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

このようなサブ可動表示部３８は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選で

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

たり抽選の結果を表示させる。なお、第２特別図柄（第２特図）の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第２特別図柄遊技」又は「第２特図遊技」と称する。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

可動役物部材３９は、図柄表示部３４１の上方に位置する予め定められた図４に示す待機位置（図６に仮想線で示す位置）と、待機位置よりも下方に設定される図６に実線で示す作動位置との間で、図柄表示部３４１の表面に沿って上下方向に移動可能である。作動位置（図６の実線参照）は、待機位置（図４参照）に比べて、図柄表示部３４１の中央に近い位置である。また、可動役物部材３９は、作動位置（図６の実線参照）にある場合、待機位置（図４参照）にある場合に比べて、図柄表示部３４１の表面に対する被覆率が高い。また、可動役物部材３９は、周縁部に複数のランプ３９１が円環状に配置されている。本実施形態では、可動役物部材３９には１５個のランプ３９１が配置されており、各ランプ３９１は個別に点灯及び消灯可能である。また、複数のランプ３９１のそれぞれは、例えばＬＥＤランプであり、白色、黄色、緑色、赤色、又はこれらの混合色などを含む複数色に点灯可能である。このように、各ランプ３９１は個別に点灯及び消灯を可能とし、また複数色に点灯可能であることで、例えば可動役物部材３９が作動された場合に各ランプ３９１の点灯パターン、点灯色、点灯個数によって、当該特図遊技の契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を示唆し、又は抽選結果を大当たりであることを明示することが可能になる。例えば、点灯色に関しては、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるようにすることができ、また、点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することで大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出を実行することも可能である。また、本実施形態では、可動役物部材３９が待機位置（図４参照）において開口３１Ａから露出しているが、開口３１Ａから露出した部分のランプ３９１を利用して大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出が実行されるようにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する４つのランプ３９１が開口３１Ａから露出しているため（図４参照）、これらのランプ３９１のうちのいずれのランプ３９１が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する４つのランプ３９１に加えて、図柄表示部３４１に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。

【００５９】

なお、可動役物部材３９は、待機位置において開口３１Ａから露出することなく、全体が隠れたものであってもよい。また、遊技機１０は、可動役物部材３９を複数備えていてもよい。さらに、可動役物部材３９は、分離された複数の可動部材が組み合わされるもの、２以上の形態に変形可能なもの、液晶表示装置などのディスプレイを備えるものであってもよい。もちろん、可動役物部材３９は図柄表示部３４１の表示画面の一部を覆うものに限らず、表示画面の全体を覆うものであってもよい。また、可動役物部材３９の中央部

は、点灯及び消灯可能な電飾部として構成してもよい。この場合、電飾部を点灯又は点滅させることで大当たり期待度を示唆し、又は大当たりを明示する演出を実行することが可能になる。

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

例えば５０ＭＨｚ～３ＧＨｚの電波を検知可能である。
【００６５】
［裏パックユニット１３］
図３に示すように、裏パックユニット１３は、払出機構１３０及び周辺制御ユニット１４０を備える。
【００６６】
払出機構１３０は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク１３１と、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出す払出装置１３２とを備える。なお、上皿２３の遊技球が飽和している場合、払出装置１３２から払い出される遊技球は下皿２４に払い出される。
【００６７】
周辺制御ユニット１４０は、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９を備える。払出制御装置７は、払出装置１３２による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置８は、発射ハンドル２２の操作に応じて遊技球発射機構３２を制御する。電源制御装置９は、遊技機１０が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機１０内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。
【００６８】
［遊技機１０のシステム構成］
次に、図７～図１６を参照しつつ、遊技機１０のシステム構成について説明する。
【００６９】
［メイン制御ユニット３３１］
図７に示すように、メイン制御ユニット３３１は、遊技機１０における遊技の主たる制御を実行する主制御装置４を備える。主制御装置４は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置４は、ＭＰＵ４１、入出力Ｉ／Ｆ４２及び性能情報表示装置４Ａを備える。
【００７０】
ＭＰＵ４１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ４１には、ＲＯＭ４１１及びＲＡＭ４１２が内蔵されている。ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置４で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。
【００７１】
入出力Ｉ／Ｆ４２は、主制御装置４に信号を入力し、主制御装置４から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａなどが接続されている。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａからの検出信号に基づいて一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６への遊技球の入球の有無、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの遊技球の通過の有無を判断する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３１８ａからの検出信号に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９などが接続されている。
【００７２】
そして、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に、普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドを出力する。

【００７３】
普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間（普図変動パターン）及び普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。普図変動パターンコマンドは、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における普通図柄の変動表示を開始する際に、後述の普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図２４の普図変動開始処理でのステップＳ１７０９において設定される。なお、普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間（普図変動パターン）のみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、普図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。
【００７４】
電動役物開放コマンドは、電動役物３１５ｂが開放（作動）されることを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。電動役物開放コマンドは、電動役物３１５ｂを開放（作動）する際に、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ１８０９において設定される。
【００７５】
電動役物閉鎖コマンドは、電動役物３１５ｂが閉鎖（復帰）されることを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。電動役物閉鎖コマンドは、電動役物３１５ｂを閉鎖（復帰）する際に、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ１８１６において設定される。
【００７６】
特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。特図変動パターンコマンドは、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄の変動表示を開始する際に、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０５において設定される。なお、特図変動パターンコマンドは、変動が開始され特別図柄の種別を特定可能な情報を含むが、第１特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドと、第２特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドとを別の特図変動コマンドとして設定してもよい。また、特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及びのみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、特図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。
【００７７】
第１特図保留コマンド及び第２特図保留コマンドは、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球によって、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶される第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）、及び第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。第１特図保留コマンド及び第２特図保留コマンドは、第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍの増加があった場合に、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図１８の始動入賞処理でのステップＳ１１０５の第１特図保留コマンド設定処理（後述の図１９の第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はＳ１２０９）又はステップＳ１１１０の第２特図保留コマンド設定処理において設定される。
【００７８】
特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリ

ＡＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。特図シフトコマンドは、後述の図２７の特図データ設定処理でのステップＳ２００８において設定される。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

また、主制御装置４には、ＭＰＵ４１に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してＭＰＵ４１に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

【００９４】

本実施形態では、分周回路からＭＰＵ４１に、予め設定された間隔（例えば４ｍｓｅｃ）でクロック信号が供給され、ＭＰＵ４１が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にクロック信号が供給されてもよい。

【００９５】

ＲＯＭ４１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。ＲＡＭ４１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ４１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、ＲＡＭ４１２は、音声ランプ制御装置５などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、ＲＡＭ４１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【００９６】

ここで、図８を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ、特図保留格納エリア４１２ｂ及び普図保留格納エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【００９７】

抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３が記憶されている。大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される。リーチ乱数カウンタＣ３は、大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用される。また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び特図変動種別カウンタＣＳ１が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される。さらに、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５、普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２、及び普図変動種別カウンタＣＳ２が記憶されている。普通当たり乱数カウンタＣ４は、第２入賞口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される。普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される。普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタＣＳ２は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。

【００９８】

そして、各抽選用カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１，ＣＳ２は、ＭＰＵ４１によって短時間間隔で前回値に１が加算され、予め設定された最大値に達した後に０に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１，ＣＳ１には更新後の値が記録され、大当たり抽選結果、特図の変動表示時間、大当たり種別及び外れ種別の設定や、普図当たり抽選結果、普通図柄の変動表示時間及び普図当たり種別の設定などの際にＭＰＵ４１によって参照される。

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎと第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍとの差が２以上である場合には、数が多い方の保留

用エリアの値が優先して特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が交互に特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

大当たり乱数カウンタＣ１は、後述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～６３７の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様に更新されるループカウンタである。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

遊技設定値５では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２３０個（０～２２９）、高確率モード当否テーブルについては９１７個（０～９１６）である。つまり、遊技設定値５では、低確率モードの大当たり確率が約１／２８４．９（２３０／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７１．５（９１７／６５５３６）である。

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

数段階の遊技設定値を設けてもよい。

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

そして、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機１０では確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数に上限値が設定されておらず、遊技機１０が、いわゆるループ確変機として構成されている。

【０１２６】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機１０では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短遊技回数）に上限値（本実施形態では１００回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、１００回に限らず、他の回数であってもよい。

【０１２７】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。この場合、所定回数の特図遊技が実行されるまでは、確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）しないようにし、確変遊技状態で実行される特図遊技の最低回数として当該所定回数に保証することも考えられる。これにより、確変遊技状態実行される特図遊技の回数が著しく少なくなることが防止される。

【０１２８】

なお、本実施形態では、入賞により第１特別図柄遊技を実行する契機となる第１入賞口３１４、及び入賞により第２特別図柄遊技を実行する契機となる第２入賞口３１５ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。

また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、Ｖ－ＳＴ機を含むＳＴ機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

【０１２９】

そして、ＭＰＵ４１は、特図実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」、「５Ｒ通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【０１３０】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口３１６が所定態様で開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放態様としては、例えば可変入賞口３１６を１回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口３１６を複数回開放させることも考えられる。

【０１３１】

５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、ＭＰＵ４１によって大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

ごとに対応するリーチ乱数カウンタＣ３の値が設定されている。
【０１３６】
ここで、図９（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図９（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。
【０１３７】
ここに、リーチとは、図柄表示部３４１における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の飾り図柄の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。
【０１３８】
特図変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタＣＳ１は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。このように、特図変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置５では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）のマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別（演出パターン）が、特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）に応じて決定される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述する図２１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。
【０１３９】
そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１と、大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図１０（Ａ）～図１０（Ｃ）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図１０（Ａ）参照）、確変大当たり変動テーブル（図１０（Ｂ）参照）、又は外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。
【０１４０】
ここで、図１０（Ａ）、図１０（Ｂ）及び図１０（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。図１０（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、図１０（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、図１０（Ｃ）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、

大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は図１０（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は図１０（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は図１０（Ｃ）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

なお、特図変動パターンの種別は、図１０（Ａ）、図１０（Ｂ）及び図１０（Ｃ）に示

す例には限定されない。

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した特図変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを出力する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０５」の前に外れである旨を示す「Ｄ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｄ０１」～「Ｄ０５」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置５では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部３４１などで表示される変動

種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部３４１において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ２６によって音声演出を実行し、電飾部２７によって電飾演出（ランプ演出）を実行させる。

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

図当否情報が普図第１保留エリアＳＥ１にシフトされ、普図第３保留エリアＳＥ３に格納された普図当否情報が普図第２保留エリアＳＥ２にシフトされ、普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普図当否情報が普図第３保留エリアＳＥ３にシフトされる。

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

の種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物３１５ｂの開放時間が設定される。

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

図１２（Ｃ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１２（Ｃ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０～９９の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１００～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が１：１に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも１：１である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１個又は２個）に設定することも可能である。

【０１６６】

図１２（Ｄ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１２（Ｄ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図１２（Ｄ）に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）に設定することも可能である。

【０１６７】

なお、電動役物３１５ｂの開放は、１回の普図当たり遊技につき１回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、１回の普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、１種類であっても複数種であってもよ

い。
【０１６８】
普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで、後述の図２１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタＣＳ２の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普図変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。
【０１６９】
普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタＣＳ２の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。
【０１７０】
なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブルを設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルのうちの少なくとも一方の普図変動表示テーブルに設定される普図変動表示時間は１種類であってもよい。また、普図変動保留数Ｘに応じて普図変動表示時間が設定されるようにしてもよく、例えば普図変動保留数Ｘが多いほど普図変動表示時間が短くなるように設定してよく、普図変動保留数Ｘが少ないほど普図変動表示時間が長くなるように設定してよい。
【０１７１】
ここで、図１３は、図１に示す遊技機の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。
【０１７２】
「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において遊技盤３１に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理においてアウト玉センサ３１８ａによって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。
【０１７３】
「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において一般入賞口３１３への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「

一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１３ａによって一般入賞口３１３への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において一般入賞口３１３への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１７４】

「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第１入賞口３１４への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１４ａによって第１入賞口３１４への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において第１入賞口３１４への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１７５】

「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）において第２入賞口３１５への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ３１５ａによって第２入賞口３１５への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において第２入賞口３１５への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝１００×（「一般入賞口払出玉数」＋「第１入賞口払出玉数」）／「アウト玉数」である。「ベース情報」は、現状ベースＢＬ、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２に関する情報を含む。ここで、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２は、後述の図３６の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が６００００玉に達するごとに更新される（ステップＳ２５０５及びＳ２５０６）。具体的には、直近のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前回６万玉ベースＢ１として、もう一つ前のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前々回６万玉ベースＢ２として、それぞれＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算され（ステップＳ１８

０４）、現状ベースＢＬがＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード

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

【０１８４】

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

【０１８５】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０６でメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において第１特図又は第２特図の変動表示を開始させる場合に、ステップＳ２１０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば１ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによって遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされないようにしてもよい。

【０１８６】

図１４の説明に戻り、性能情報表示装置４Ａは、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」及び「設定値」を表示するものである。性能情報表示装置４Ａは、性能表示モニタ４３、性能表示スイッチ４４、設定値表示部４５、設定値変更操作部４６及びＲＯＭ４７を備える。ここで、図１５は、性能情報表示装置４Ａの一例を模式的に示す図である。

【０１８７】

図１５に示すように、性能表示モニタ４３は、遊技機１０での「ベース情報」を表示するものであり、内枠１２を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図３参照）。性能表示モニタ４３は、複数（本実施形態では４つ）の７セグメント表示器４３１～４３４により構成されており、４ケタ７セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ４３は、主制御装置４に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット３３１における主制御装置４以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット３３１以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２及び／又は第２特別図柄表示部３６３を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

【０１８８】

７セグメント表示器４３１～４３４は、「０」～「９」の数字、及び「Ａ」～「Ｆ」のアルファベットを表示可能である。なお、７セグメント表示器４３１～４３４では、アルファベットの「Ｂ」を表示する場合に数字の「８」と区別するためにドットが点灯されて「８．」と表示され、アルファベットの「Ｄ」を表示する場合に数字の「０」と区別するためにドットが点灯されて「０」と表示される。また、「Ａ」～「Ｆ」のアルファベットのいずれのアルファベットを表示する場合においても、アルファベットであることを明示するめにドットを点灯させることも考えられる。

【０１８９】

性能表示モニタ４３は、４つの７セグメント表示器４３１～４３４のうちの左２つの７セグメント表示器４３１，４３２が「ベース種別」が略記号で表示される識別セグであり、右２つの７セグメント表示器４３３，４３４がＭＰＵ４１によって演算されるベース値（％）が表示される比率セグである。例えば、現状ベースＢＬが３１％であるある場合には、識別セグである左２つの７セグメント表示器４３１，４３２において現状ベースＢＬの略記号である「ＢＬ」が「８．」、「Ｌ」として表示され、比率セグである右２つの７セグメント表示器４３３，４３４においてベース値である「３１」が「３」、「１」として表示される。つまり、４つの７セグメント表示器４３１～４３４では、左から順に、「８．」、「Ｌ」、「３」、「１」と表示される。

【０１９０】

性能表示スイッチ４４は、押下操作によって性能表示モニタ４３（４つの７セグメント表示器４３１～４３４）の電源のオンオフを一括して切り替えるものであり、内枠１２を展開した状態において操作容易な位置に設けられる（図３参照）。図示した例では、性能表示スイッチ４４の上半部が押下されることで電源がオンにされ、下半部が押下されることで電源がオフにされる。性能表示スイッチ４４に対して電源をオンにする操作が行われると、４つの７セグメント表示器４３１～４３４に通電され、性能表示モニタ４３でのベース情報の表示が可能にされる。一方、性能表示スイッチ４４に対して電源をオフにする操作が行われると、４つの７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断され、性能表示モニタ４３でのベース情報が非表示にされる。なお、性能表示スイッチ４４は、主制御装置４以外に設けられてもよい。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

納してもよい。
【０１９３】
　また、性能表示モニタ４３では、「ベース情報」に代えて、又は「ベース情報」に加えて、「連続役物比率情報」や「役物比率情報」などの遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された他の性能情報を表示させてもよい。
【０１９４】
　また、性能表示モニタ４３は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよい。
【０１９５】
　図１４の説明に戻り、設定値表示部４５は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を選択するための上述の遊技設定値を表示するものであり、７セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部４５は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ４３を利用して遊技設定値を表示するようにしてもよい。
【０１９６】
　設定値変更操作部４６は、押下操作によって７セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、７セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部４６は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図１６は、主制御装置４の設定値表示部４５での表示例を示す図である。
【０１９７】
　図１６（Ａ）に示すように、設定値表示部４５が消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器が通電されることで設定値表示部４５に数字が表示される。このときに表示される数字は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「１」である。一方、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部４５が消灯状態となる。
【０１９８】
　図１６（Ｂ）に示すように、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する回転操作がなされると、設定値表示部４５に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部４５が右回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が大きくなり、設定値表示部４５が左回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部４５が回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部４５に表示させた状態で設定値変更操作部４６を押下して７セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）又は高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。
【０１９９】
　なお、設定値を変更する方法は、設定値変更操作部４６を回転させてから設定値表示部４５の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部４６を回転させてから操作ボタン２０（図１参照）を押下することで設定値を決定する方法、操作ボタン２

０（図１参照）を連打又は長押しすることで設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから設定値表示部４５の電源をオフにする方法、主制御装置４などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから鍵を抜く方法などであってもよい。

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

［サブ制御ユニット３３２］

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

【０２０４】

［音声ランプ制御装置５］

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

【０２０５】

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

もよい。
【０２０６】
音声ランプ制御装置５は、ＲＯＭ５１１に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ５１によって実行することにより、主制御装置４から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置６にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部３４１の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置５は、図柄表示部３４１の表示に合わせてスピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様も制御する。例えば、ＭＰＵ５１は、後述の特図遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部３４１での画像表示、スピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様を制御する。
【０２０７】
入出力Ｉ／Ｆ５２は、音声ランプ制御装置５に信号を入力し、音声ランプ制御装置５から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ５２には、主制御装置４及び表示制御装置６が接続されている。そして、主制御装置４から音声ランプ制御装置５には、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、表示制御装置６に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置６が、主制御装置４からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット３３２が、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。
【０２０８】
また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、スピーカ２６及び電飾部２７が接続されている。そして、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、主制御装置４から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ２６から出力される音声、電飾部２７の点滅態様が制御される。また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、操作スイッチ２０ａが接続されている。これにより、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０に対して操作が行われたことを検出し、それの検出結果に基づいて、図柄表示部３４１で実行される画像遊技演出、スピーカ２６から音声が出力される音声出力演出、電飾部２７の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。
【０２０９】
ＭＰＵ５１は、主制御装置４から入力される普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。
【０２１０】
具体的に、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドが入力された場合に、特図変動パターンコマンドに基づいて特図変動パターンを決定し、その特図変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０７参照）、図柄表示部３４１における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部３４１では、特図変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。
【０２１１】
［表示制御装置６］
表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部３４１の表示を制御する。具体的に、表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部３４１の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【０２１２】
表示制御装置６は、ＭＰＵ６１及び入出力Ｉ／Ｆ６２などを備え、入出力Ｉ／Ｆ６２には音声ランプ制御装置５及び図柄表示部３４１が接続されている。なお、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の間は双方向通信可能であってもよい。
【０２１３】
ＭＰＵ６１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、ＭＰＵ６１には、ＲＯＭ６１１及びＲＡＭ６１２が内蔵されている。また、表示制御装置６には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。ＭＰＵ６１は、ＲＯＭ６１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置６で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。
【０２１４】
ＲＯＭ６１１には、制御プログラムの他、図柄表示部３４１の図柄変動表示で用いられる飾り図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部３４１に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ＲＯＭ６１１には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部３４１に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。
【０２１５】
ＲＡＭ６１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ６１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ６１２は不揮発性の記憶部であってもよい。
【０２１６】
［払出制御装置７］
払出制御装置７には、ＭＰＵ７１及び入出力Ｉ／Ｆ７２などが搭載されている。ＭＰＵ７１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ７１には、ＲＯＭ７１１及びＲＡＭ７１２が内蔵されている。
【０２１７】
ＲＯＭ７１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＡＭ７１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ７１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ７１２は不揮発性の記憶部であってもよい。
【０２１８】
入出力Ｉ／Ｆ７２は、払出制御装置７に信号を入力し、払出制御装置７から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ７２には、払出装置１３２及び球貸装置１００が接続されている。
【０２１９】
払出装置１３２は、前述したように、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部１３２ａと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ１３２ｂとを備える。払出制御装置７は、払出センサ１３２ｂによる検出結果に基づいて駆動部１３２ａを制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置７には、状態復帰スイッチ７３が設けられている。状態復帰スイッチ７３は、例えば、払出装置１３２の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。
【０２２０】
球貸装置１００は、遊技機１０と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置１００

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

【０２２１】

［発射制御装置８］

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

［電源制御装置９］

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

【０２２５】

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

【０２２６】

また、電源制御装置９には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段と

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

ここで、図１７は、主制御装置４のＭＰＵ４１により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば２ｍｓｅｃごとに実行される。以下、図１７を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【０２３０】

＜ステップＳ１００１＞

図１７に示すように、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１は、主制御装置４に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、アウト玉センサ３１８ａなどの検出状態を判断する。このとき、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてＲＡＭ４１２に保存する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３１８ａによってアウト玉が検出された場合には、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに記憶されたアウト玉数に１加算して遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数を更新する。

【０２３１】

＜ステップＳ１００２＞

次に、ステップＳ１００２では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【０２３２】

＜ステップＳ１００３＞

続いて、ステップＳ１００３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数

カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５でのカウンタ値にそれぞれ１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【０２３３】

＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞

その後、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップＳ１００４）、発射制御処理を実行する（ステップＳ１００５）。なお、始動入賞処理の詳細は、図１８を参照して後述する。

【０２３４】

発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることがタッチセンサ２１ａにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ２１ｂが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことがタッチセンサ２１ａにより検出されている場合、又は球止めスイッチ２１ｂが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。ＭＰＵ４１は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置８に対して遊技球の発射指示をする。

【０２３５】

＜ステップＳ１００６＞

ステップＳ１００６では、ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報を更新するスルーゲート処理を実行し、当該主タイマ割込処理を終了する。なお、スルーゲート処理の詳細は、図２０を参照して後述する。

【０２３６】

［始動入賞処理］

ここで、図１８は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１８を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【０２３７】

＜ステップＳ１１０１＞

図１８に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。

【０２３８】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。

【０２３９】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【０２４０】

＜ステップＳ１１０５＞
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第１特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第１特図保留コマンド設定処理の詳細は、図１９を参照して後述する。
【０２４１】
＜ステップＳ１１０６＞
ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了る。
【０２４２】
＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞
ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了る。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０８）。
【０２４３】
＜ステップＳ１１０９＞
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【０２４４】
＜ステップＳ１１１０＞
ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第２特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第２特図保留コマンド設定処理は、図１９を参照して後述する第１特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第２特図保留コマンド設定処理は、図１９の第１特図保留コマンド設定処理において、「第１特図保留コマンド」を「第２特図保留コマンド」と、「第１特図保留数Ｎ」を「第２特図保留数Ｍ」と読み替えればよい。
【０２４５】
［第１特図保留コマンド設定処理］
ここで、図１９は、図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第１特図保留コマンドには、当該コマンドが第１特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第１特図保留数Ｎなどの情報とが含まれる。以下、図１９を参照しつつ、第１特図保留コマンド設定処理を説明する。
【０２４６】

＜ステップＳ１２０１＞
図１９に示すように、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡから第１特図保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ１２０１）。
【０２４７】
＜ステップＳ１２０２＞
ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合（ステップＳ１２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、高確率モードでない場合（ステップＳ１２０２：Ｎｏ）、即ち低確率モードである場合、処理をステップＳ１２０４に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に図３４のステップＳ２３１７でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図３３のステップＳ２３０９でオフに設定される。
【０２４８】
＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞
ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。
【０２４９】
なお、ステップＳ１２０３及びＳ１２０４では、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１２０３又はＳ１２０４において、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。
【０２５０】
＜ステップＳ１２０５＞
ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合（ステップＳ１２０５：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ１２０８に移行する。
【０２５１】
＜ステップＳ１２０６＞
ステップＳ１２０６では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。例えば、図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別

カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が格納された保留エリアは、第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

【０２５２】

＜ステップＳ１２０７＞

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

【０２５３】

＜ステップＳ１２０８及びＳ１２０９＞

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

【０２５４】

なお、当該第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はＳ１２０９で設定される第１特図保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図２１のメイン処理のステップＳ１４０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記第１特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【０２５５】

［スルーゲート処理］

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

【０２５６】

＜ステップＳ１３０１＞

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

【０２５７】

＜ステップＳ１３０２＞

ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。スルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したか否かは

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

【０２５８】

＜ステップＳ１３０３＞

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

【０２５９】

＜ステップＳ１３０４及びＳ１３０５＞

ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０３：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０４）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図２１のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０５）、当該スルーゲート処理を終了する。

【０２６０】

［主制御装置４のメイン処理］

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

【０２６１】

＜ステップＳ１４０１＞

図２１に示すように、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。

【０２６２】

＜ステップＳ１４０２＞

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

【０２６３】

＜ステップＳ１４０３＞

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

【０２６４】

＜ステップＳ１４０４＞

ステップＳ１４０４では、ＭＰＵ４１は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図２２～図２４を参照して後述する。

【０２６５】

＜ステップＳ１４０５＞

ステップＳ１４０５では、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図２５を参照して後述する。

【０２６６】

＜ステップＳ１４０６＞

ステップＳ１４０６では、ＭＰＵ４１は、特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図２６～図２８を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部３４１における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３、並びに本処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。

【０２６７】

＜ステップＳ１４０７＞

ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図２９～図３２を参照して後述する。

【０２６８】

＜ステップＳ１４０８＞

ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態

、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、遊技状態移行処理の詳細は、図３３及び図３４を参照して後述する。

【０２６９】

＜ステップＳ１４０９＞

ステップＳ１４０９では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、遊技設定値変更処理の詳細は、図３５を参照して後述する。

【０２７０】

また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次回の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。

【０２７１】

＜ステップＳ１４１０＞

ステップＳ１４１０では、ＭＰＵ４１は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細は、図３６及び図３７を参照して後述する。

【０２７２】

＜ステップＳ１４１１＞

ステップＳ１４１１では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ４３の表示制御処理では、ステップＳ１４１０の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ４３に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ４３の表示制御処理の詳細は、図３８～図４１を参照して後述する。

【０２７３】

＜ステップＳ１４１２＞

ステップＳ１４１２では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップＳ１４１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０１に移行させ、前述したＳ１４０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップＳ１４１２：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップＳ１４１２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１４１３及びステップＳ１４１４を繰り返し実行する。

【０２７４】

＜ステップＳ１４１３＞

ステップＳ１４１３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。

【０２７５】

＜ステップＳ１４１４＞

ステップＳ１４１４では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場

合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新した後、処理をステップＳ１４１２に戻す。

【０２７６】

［普図遊技制御処理］

ここで、図２２は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図２２を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【０２７７】

＜ステップＳ１５０１＞

図２２に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図２４の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。

【０２７８】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。

【０２７９】

＜ステップＳ１５０２＞

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。

【０２８０】

ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。

【０２８１】

＜ステップＳ１５０３＞

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。

【０２８２】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。

【０２８３】

もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度

サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

【０２８４】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。

【０２８５】

＜ステップＳ１５０４＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０５に移行する。

【０２８６】

＜ステップＳ１５０５＞

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

【０２８７】

＜ステップＳ１５０６＞

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

【０２８８】

＜ステップＳ１５０７＞

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

【０２８９】

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

、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。
【０２９０】
＜ステップＳ１５０８＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。
【０２９１】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。
【０２９２】
＜ステップＳ１５０９～Ｓ１５１１＞
普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ１５０９）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。
【０２９３】
なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【０２９４】
また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。
【０２９５】
［普図データ設定処理］
ここで、図２３は、図２２のステップＳ１５０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図２３を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。
【０２９６】
＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞
図２３に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ１６０１）、

普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【０２９７】

［普図変動開始処理］

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

【０２９８】

＜ステップＳ１７０１＞

図２４に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。高頻度サポートモードフラグは、後述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図３４のステップＳ２３１３でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図３３のステップＳ２３０７で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３２６でオフに設定される。

【０２９９】

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

【０３００】

＜ステップＳ１７０２及びＳ１７０３＞

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

【０３０１】

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

【０３０２】

＜ステップＳ１７０４及びＳ１７０５＞

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

【０３０３】

＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞

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

【０３０４】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０５）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０７）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図遊技におけるメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は

、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。

【０３０８】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

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

【０３０９】

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

【０３１０】

［普図当たり遊技制御処理］

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

【０３１１】

＜ステップＳ１８０１＞

図２５に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図２２の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１１でオンに設定される。

【０３１２】

ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ１８１３に移行する。

【０３１３】

＜ステップＳ１８０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。

【０３１４】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させても

よい。
【０３１５】
　一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。
【０３１６】
＜ステップＳ１８０３＞
　大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。
【０３１７】
＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞
　長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。
【０３１８】
＜ステップＳ１８０６＞
　長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。
【０３１９】
＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞
　短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。
【０３２０】
＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

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

【０３２１】

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

【０３２２】

＜ステップＳ１８１２＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物３１５ｂを開放させる処理などを実行した場合（ステップＳ１８０３～Ｓ１８１１）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ１８０３及びステップＳ１８０６が共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０３２３】

＜ステップＳ１８１３＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１１において電動役物３１５ｂを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ１８１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０３２４】

＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０４又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ１８１４）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ１８１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０３２５】

＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、第２入賞口３１５が閉鎖され、第２

入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０３２６】

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

【０３２７】

［特図遊技制御処理］

ここで、図２６は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図２６を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【０３２８】

＜ステップＳ１９０１＞

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

＜ステップＳ１９０２＞

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

【０３３２】

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

【０３３３】

＜ステップＳ１９０３＞
特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。
【０３３４】
ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。
【０３３５】
＜ステップＳ１９０４＞
第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０４）、処理をステップＳ１９０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図２７を参照して後述する。
【０３３６】
＜ステップＳ１９０５＞
ステップＳ１９０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図２８を参照して後述する。
【０３３７】
＜ステップＳ１９０６＞
特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１９０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。
【０３３８】
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。
【０３３９】
＜ステップＳ１９０７～Ｓ１９０９＞
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽

選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０７）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０８）、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９０９）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【０３４０】

［特図データ設定処理］

ここで、図２７は、図２６のステップＳ１９０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図２７を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【０３４１】

＜ステップＳ２００１＞

図２７に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図２６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ２００５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【０３４２】

なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【０３４３】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００４＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算し（ステップＳ２００２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００４の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。

【０３４４】

＜ステップＳ２００５～Ｓ２００７＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２

～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００７）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００７の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。

【０３４５】

＜ステップＳ２００８＞

ステップＳ２００８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【０３４６】

［特図変動開始処理］

ここで、図２８は、図２６のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図２８を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【０３４７】

＜ステップＳ２１０１＞

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

【０３４８】

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

【０３４９】

＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞

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

【０３５０】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊

技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０３）。
【０３５１】
なお、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３では、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３において、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。
【０３５２】
＜ステップＳ２１０４＞
ステップＳ２１０２又はＳ２１０３において当否判定を行った場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップＳ２１０４）。
【０３５３】
なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図１０（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図１０（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。
【０３５４】
＜ステップＳ２１０５＞
ステップＳ２１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ２１０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。
【０３５５】
なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。
【０３５６】
＜ステップＳ２１０６＞

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

【０３５７】

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

【０３５８】

＜ステップＳ２１０７＞

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

【０３５９】

＜ステップＳ２１０８＞

ステップＳ２１０８では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップＳ２１０９に移行する。特図変動停止フラグは、図２６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０８においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図２９の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０２において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【０３６０】

＜ステップＳ２１０９＞

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

【０３６１】

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

【０３６２】

＜ステップＳ２１１０＞

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

【０３６３】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊

技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機１０を、いわゆるＳＴ機として構成することもできる。

【０３６４】

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

【０３６５】

［大当たり遊技制御処理］

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

【０３６６】

＜ステップＳ２２０１＞

図２９に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０６においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２５２においてオフに設定される。

【０３６７】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ２２１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２０２に移行する。

【０３６８】

＜ステップＳ２２０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図２６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０８においてオフに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【０３６９】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ２２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０３７０】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第２特図遊

技が実行され、第２特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する大当たり遊技と、第２特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する大当たり遊技及び第２特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

【０３７１】

＜ステップＳ２２０３＞

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【０３７２】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０３７３】

＜ステップＳ２２０４＞

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

【０３７４】

＜ステップＳ２２０５＞

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

【０３７５】

＜ステップＳ２２０６＞

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

【０３７６】

＜ステップＳ２２０７＞

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

りである場合にラウンド数カウンタに「１６」をセットする。
【０３７７】
＜ステップＳ２２０８＞
ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。
【０３７８】
＜ステップＳ２２０９＞
ステップＳ２２０９では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図３０のステップＳ２２１３において参照される。
【０３７９】
＜ステップＳ２２１０＞
ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１１において参照される。
【０３８０】
＜ステップＳ２２１１＞
大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１１）。
【０３８１】
ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図３０のステップＳ２２１２に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２２に移行する。
【０３８２】
＜ステップＳ２２１２及びＳ２２１３＞
オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図３０に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１２）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【０３８３】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２１３：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０３８４】
＜ステップＳ２２１４及びＳ２２１５＞
減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマン

ドを設定する（ステップＳ２２１４）をプニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。

【０３８５】

そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２１５）、処理をステップＳ２２１６に移行する。

【０３８６】

＜ステップＳ２２１６＞

ステップＳ２２１６では、ＭＰＵ４１は、複数回（５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１７に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

【０３８７】

＜ステップＳ２２１７＞

ステップＳ２２１７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１８に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【０３８８】

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

【０３８９】

＜ステップＳ２２１８及びＳ２２１９＞

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

【０３９０】

＜ステップＳ２２２０及びＳ２２２１＞

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

【０３９１】

＜ステップＳ２２２２＞

図２９に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるこ

とを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【０３９２】

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

【０３９３】

＜ステップＳ２２２３及びＳ２２２４＞

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

【０３９４】

ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２４：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ２２２５に移行する。

【０３９５】

＜ステップＳ２２２５＞

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

【０３９６】

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

【０３９７】

＜ステップＳ２２２６及びＳ２２２７＞

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

【０３９８】

ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２２７：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理を

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

【０３９９】

＜ステップＳ２２２８＞

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

【０４００】

＜ステップＳ２２２９～Ｓ２２３１＞　ステップＳ２２２９では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

【０４０１】

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

【０４０２】

＜ステップＳ２２３２＞

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

【０４０３】

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

【０４０４】

＜ステップＳ２２３３＞

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

【０４０５】

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

【０４０６】
＜ステップＳ２２３４及びＳ２２３５＞
ステップＳ２２３４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ２２３５）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図３２のステップＳ２２３８において参照される。
【０４０７】
＜ステップＳ２２３６＞
図２９に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２３６）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図３１のステップＳ２２３４においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図３２のステップＳ２２４０においてオフに設定される。
【０４０８】
ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図３２のステップＳ２２３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２４５に移行する。
【０４０９】
＜ステップＳ２２３７及びＳ２２３８＞
インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図３２に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２３７）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ２２３８）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。
【０４１０】
ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２３９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２３８：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０４１１】
＜ステップＳ２２３９及びＳ２２４０＞
減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。
【０４１２】
そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すイン

ターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４０）、処理を前述のステップＳ２２１７に移行する。処理を前述の図３０のステップＳ２２１７に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２１７～Ｓ２２２１の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４１３】

＜ステップＳ２２４１＞

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

【０４１４】

＜ステップＳ２２４２＞

ステップＳ２２４２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２４３に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【０４１５】

＜ステップＳ２２４３及びＳ２２４４＞

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

【０４１６】

＜ステップＳ２２４５＞

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

【０４１７】

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

【０４１８】

＜ステップＳ２２４６及びＳ２２４７＞

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

タイミングであるか否かを判断する。
【０４１９】
　ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２４７：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０４２０】
＜ステップＳ２２４８及びＳ２２４９＞
　減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。
【０４２１】
　そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０４２２】
＜ステップＳ２２５０＞
　図２９に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４５：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５０）、処理をステップＳ２２５１に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。
【０４２３】
＜ステップＳ２２５１及びＳ２２５２＞
　ステップＳ２２５１では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図３４の遊技状態移行処理のステップＳ２３１２において参照される。
【０４２４】
　そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０４２５】
［遊技状態移行処理］
　ここで、図３３及び図３４は、図２１のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図３３及び図３４を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。
【０４２６】
＜ステップＳ２３０１＞
　図３３に示すように、ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始す

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

【０４２７】

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

【０４２８】

＜ステップＳ２３０２及びＳ２３０３＞

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

【０４２９】

ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ２３０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０４に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合（ステップＳ２３０３：Ｎｏ）、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップＳ２３０５に移行する。

【０４３０】

＜ステップＳ２３０４＞

確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ２３０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ２３０４）、処理をステップＳ２３０５に移行する。確変大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図３４のステップＳ２３１５において参照される。

【０４３１】

＜ステップＳ２３０５及びＳ２３０６＞

ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。通常遊技状態フラグは、時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に当該遊技状態移行処理の図３４のステップＳ２３２４においてオンに設定され、通常遊技状態から大当たり遊技状態（確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態）に移行する場合に、当該遊技状態移行処理のステップＳ２３０６においてオフに設定される。

【０４３２】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３０５：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ２３０６）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０５：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、処理をステップＳ２３０７に移行する。

【０４３３】

＜ステップＳ２３０７＞

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０５：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、ＭＰＵ４

１は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップＳ２３０７）、処理をステップＳ２３０８に移行する。

【０４３４】

＜ステップＳ２３０８及びＳ２３０９＞

ステップＳ２３０８では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３１７においてオンに設定され、確変遊技状態から大当たり遊技状態（確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態）に移行する場合にステップＳ２３０９においてオフに設定される。

【０４３５】

ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３０８：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態である場合、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ２３０９）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０８：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でも確変遊技状態でもなく時短遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１０に移行する。

【０４３６】

＜ステップＳ２３１０及びＳ２３１１＞

確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０８：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ２３１０）。そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタをクリアし（ステップＳ２３１１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４３７】

＜ステップＳ２３１２＞

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

【０４３８】

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

【０４３９】

＜ステップＳ２３１３及びＳ２３１４＞

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

【０４４０】

＜ステップＳ２３１５＞

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

る場合にステップＳ２３１８においてオフに設定される。
【０４４１】
　ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３１５：Ｙｅｓ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３１５：Ｎｏ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１９に移行する。
【０４４２】
＜ステップＳ２３１６＞
　確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３１５：Ｙｅｓ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する確変遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ２３１６）、処理をステップＳ２３１７に移行する。確変遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。
【０４４３】
＜ステップＳ２３１７＞
　ステップＳ２３１７では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２３１８に移行する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技を開始するときの遊技状態を特定するために、当該遊技状態移行処理での図３３のステップＳ２３０８において参照される。
【０４４４】
＜ステップＳ２３１８＞
　ステップＳ２３１８では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４４５】
＜ステップＳ２３１９＞
　確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３１５：Ｎｏ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する時短遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ２３１９）、処理をステップＳ２３２０に移行する。時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて時短遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。
【０４４６】
＜ステップＳ２３２０及びＳ２３２１＞
　ステップＳ２３２０では、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタをセットする。具体的には、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な特図回数の上限値（本実施形態では１００回）を時短回数カウンタにセットする。時短回数カウンタは、時短遊技状態において特図遊技を開始するたびに図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１１０において１ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理のステップＳ２３２３において参照される。
【０４４７】
　そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ２３２１）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４４８】

＜ステップＳ２３２２＞
大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ２３１２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２３２２）。
【０４４９】
ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３２２：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ２３２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３２２：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４５０】
＜ステップＳ２３２３＞
時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３２２：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２３２３）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。
【０４５１】
ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ２３２３：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップＳ２３２４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２３２３：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態から通常遊技状態に移行しない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４５２】
＜ステップＳ２３２４～Ｓ２３２６＞
時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ２３２３：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ２３２４）。そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２３２５）、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップＳ２３２６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４５３】
［遊技設定値変更処理］
ここで、図３５は、図２１のメイン処理のステップＳ１４０９で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。以下、図３５を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。
【０４５４】
＜ステップＳ２４０１＞
図３５に示すように、ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていることを示す遊技設定値表示中フラグがオンであるか否かを判断する。遊技設定値表示中フラグは、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられることによって設定値表示部４５に遊技設定値が表示される場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップＳ２４０５においてオンに設定され、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられることによって設定値表示部４５に遊技設定値が非表示とされる場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップＳ２４１２においてオフに設定される。
【０４５５】
ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示中フラグがオンである場合（ステップＳ２４０１：Ｙｅ

ｓ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されている場合、処理をステップＳ２４０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップＳ２４０１：Ｎｏ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていない場合、処理をステップＳ２４０２に移行する。

【０４５６】

＜ステップＳ２４０２＞

遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップＳ２４０１：Ｎｏ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていない場合、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップＳ２４０２）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。

【０４５７】

ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされた場合、処理をステップＳ２４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられない場合（ステップＳ２４０２：Ｎｏ）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされない場合、当該遊技設定値変更処理を終了する。

【０４５８】

＜ステップＳ２４０３～Ｓ２４０５＞

設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されている遊技設定値を読み出し（ステップＳ２４０３）、読み出した遊技設定値を示す数字を設定値表示部４５に表示させる（ステップＳ２４０４）。これにより、現在の遊技設定値を確認することができる。そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていることを示す設定値表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ２４０５）、当該設定値変更処理を終了する。

【０４５９】

＜ステップＳ２４０６＞

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

【０４６０】

＜ステップＳ２４０７及びＳ２４０８＞

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

【０４６１】

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

【０４６２】
そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に表示中の数字を遊技設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄの遊技設定値に上書き保存し（ステップＳ２４０８）、当該設定値変更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部４６の電源がオンからオフに切り替えられた場合に電源がオフにされる直前にＲＡＭ４１２に保存されている遊技設定値が有効な遊技設定値として最終的にＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、設定値変更操作部４６が回転させることによって設定値表示部４５に表示される数字を変更することで、ＲＡＭ４１２に保存される遊技設定値が変更される。そして、目的とする遊技設定値に対応する数字が設定値表示部４５に表示された状態で設定値表示部４５の電源をオフにすることで遊技設定値を確定させることができる。

【０４６３】
なお、ステップＳ２４０８では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知する遊技設定値変更コマンドを設定する。

【０４６４】
＜ステップＳ２４０９＞
設定値変更操作部４６が所定角度回転されていない場合（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられたか否か（ステップＳ２４０９）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２４０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１０に移行し、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２４０９：Ｎｏ）、当該設定値変更処理を終了する。

【０４６５】
＜ステップＳ２４１０～Ｓ２４１２＞
設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２４０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を選択してＲＡＭ４１２に保存する（ステップＳ２４１０）。

【０４６６】
ここで、ステップＳ２４１０では、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一遊技設定値の当否テーブルが選択されるため、遊技設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの設定値と高確率モードでの遊技設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの設定値を「１」とし、高確率モードの設定値を「６」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の設定値とすることが可能になる。

【０４６７】
そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５での遊技設定値に対応する数字を非表示とすると共に（ステップＳ２４１１）、設定値表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２４１２）、当該設定値変更処理を終了する。

【０４６８】
［特定性能情報更新処理］
ここで、図３６は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４１０で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。特定性能情報更新処理では、ベース情報などの特定性能情報が更新される。また、図３７は、図３６の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図３６及び図３７を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【０４６９】

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

【０４７０】
＜ステップＳ２５０４＞ ステップＳ２５０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２５０２においてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄから読み出した現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数が６００００玉に達しているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数が６００００玉に達している場合（ステップＳ２５０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０５に移行し、当該アウト玉数が６００００玉に達していない場合（ステップＳ２５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０９に移行する。

【０４７１】
＜ステップＳ２５０５～Ｓ２５０８＞
現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数６００００玉に達している場合（ステップＳ２５０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されている各種ベース情報を更新する（ステップＳ２５０５～Ｓ２５０７）。具体的には、図３７（Ａ）及び図３７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ４１は、ベース情報において、前回６万玉ベースＢ１を前々回６万玉ベースにシフトさせ（ステップＳ２５０５）、現状ベースＢＬを前回６万玉ベースＢ１にシフトさせ（ステップＳ２５０６）、現状ベースＢＬを０にクリアする（ステップＳ２５０７）。

【０４７２】
そして、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄにおけるベース情報として記憶されるベース演算用の通常遊技状態の一般入賞口払出玉数、第１入賞口払出玉数及びアウト玉数を０玉にクリアし（ステップＳ２５０８）、処理をステップＳ２５０９に移行する。

【０４７３】
＜ステップＳ２５０９＞
ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されているベース情報を更新した場合（ステップＳ２５０５～Ｓ２５０８）、又はアウト玉数が６００００玉に達していない場合（ステップＳ２５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ベース情報以外の他の特定性能情報（例えば単位大当たり抽選回数、連続役物比率、役物比率）を、演算に必要な情報を遊技情報格納エリア４１２ｄから読み出した上で、読み出した情報に基づいて他の特定性能情報を演算し、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される他の特定性能情報の値を更新し（ステップＳ２５０９）、当該特定性能情報更新処理を終了する。

【０４７４】
［性能表示モニタの表示制御処理］
ここで、図３８～図４１は、図２１のメイン処理のステップＳ１４１１で実行される性能表示モニタ４３の表示制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図３８～図４１を参照しつつ、性能表示モニタ４３の表示制御処理を説明する。

【０４７５】
＜ステップＳ２６０１＞

図３８に示すように、ステップＳ２６０１では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＢＬ表示中フラグは、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬの表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述のステップＳ２６０６又は図４１のステップＳ２６３０でオンに設定される。

【０４７６】

ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されている場合、処理を図３９のステップＳ２６０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていない場合、処理をステップＳ２６０２に移行する。

【０４７７】

＜ステップＳ２６０２＞　ＢＬ表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２６０２）。ここで、Ｂ１表示中フラグは、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１の表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述の図３９のステップＳ２６１２でオンに設定される。

【０４７８】

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

【０４７９】

＜ステップＳ２６０３＞

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

【０４８０】

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

【０４８１】

＜ステップＳ２６０４＞

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

【０４８２】
＜ステップＳ２６０５～Ｓ２６０７＞
性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２６０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６０５）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には、現状ベースＢＬが２９％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが０％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「０」、「０」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６０６）。さらに、ＭＰＵ４１は、現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６０７）、当該表示制御処理を終了する。
【０４８３】
＜ステップＳ２６０８及びＳ２６０９＞
ＢＬ表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されている場合、図３９に示すように、ＭＰＵ４１は、図３８のステップＳ２６０７でセットされる性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６０８）、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６０９）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。
【０４８４】
ＭＰＵ４１は、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６０９：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６０９：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６１４に移行する。
【０４８５】
＜ステップＳ２６１０～Ｓ２６１３＞
減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６０９：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６１０）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる前回６万玉ベースＢ１を性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６１１）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には前回６万玉ベースＢ１が３３％であることを示す「８．」、「１」、「３」、「３」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には前回６万玉ベースＢ１が２９％であることを示す「８．」、「１」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、前回６万玉ベースＢ１を性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における前回６万玉ベースＢ１の残り表示時間を示すＢ１表示時間カウンタをセットし（ステッ

プＳ２６１３）、当該表示制御処理を終了する。
【０４８６】
＜ステップＳ２６１４＞
減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６０９：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ２６１４）。ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６１５に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２６１４：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。
【０４８７】
なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで現状ベースＢＬを示すアルファベット及び数字が消灯される。
【０４８８】
＜ステップＳ２６１５及びＳ２６１６＞
性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ２６１５）。さらに、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ２６１６）、当該表示制御処理を終了する。
【０４８９】
＜ステップＳ２６１７及びＳ２６１８＞
図３８に戻り、Ｂ１表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０２：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されている場合、図４０に示すように、ＭＰＵ４１は、図３９のステップＳ２６１３でセットされる性能表示モニタ４３における前回６万玉ベースＢ１の残り表示時間を示すＢ１表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６１７）、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６１８）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。
【０４９０】
ＭＰＵ４１は、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６１８：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６１９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６１８：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６２３に移行する。
【０４９１】
＜ステップＳ２６１９～Ｓ２６２２＞
減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６１８：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６１９）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる前々回６万玉ベースＢ２を性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６２０）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には前々回６万玉ベースＢ２が３２％であることを示す「８．」、「２」、「３」、「２」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表

示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には前々回６万玉ベースＢ２が３３％であることを示す「８．」、「２」、「３」、「３」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すＢ２表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６２１）。さらに、ＭＰＵ４１は、前々回６万玉ベースＢ２を性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における前々回６万玉ベースＢ２の残り表示時間を示すＢ２表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６２２）、当該表示制御処理を終了する。

【０４９２】

＜ステップＳ２６２３＞

減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６１８：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ２６２３）。性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６２４に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２６２３：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。

【０４９３】

なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６２３：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで前回６万玉ベースＢ１を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【０４９４】

＜ステップＳ２６２４及びＳ２６２５＞

性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２６２４）、Ｂ１表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ２６２５）、当該表示制御処理を終了する。

【０４９５】

＜ステップＳ２６２６及びＳ２６２７＞

図３８に戻り、Ｂ２表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０３：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されている場合、図４１に示すように、ＭＰＵ４１は、図４０のステップＳ２６２２でセットされる性能表示モニタ４３における前々回６万玉ベースＢ２の残り表示時間を示すＢ２表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６２６）、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【０４９６】

ＭＰＵ４１は、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６２７：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６２７：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６３２に移行する。

【０４９７】

＜ステップＳ２６２８～Ｓ２６３１＞

減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６２７：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切

り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すＢ２表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６２８）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６２９）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが２９％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが０％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「０」、「０」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ２６３０）、現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に一定時間表示させるためのＢＬ表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６３１）、当該表示制御処理を終了する。

【０４９８】

＜ステップＳ２６３２＞

減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６２７：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ２６３２）。性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６３３に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２６３２：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

＜ステップＳ２６３３及びＳ２６３４＞

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

【０５０２】

［音声ランプ制御装置５の処理］

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

【０５０３】

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

【０５０４】
［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］
ここで、図４２は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。
【０５０５】
図４２に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。
【０５０６】
［カウンタ更新処理］
カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）では、ＭＰＵ５１は、演出パターン種別カウンタ、第１停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタ及び第１停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは０～１０９の間でループするループカウンタである。また、第１停止図柄種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第１停止図柄種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部３４１の変動表示が終了したことなどを把握できる。
【０５０７】
［操作検出処理］
次に、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図４３は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０５０８】
図４３に示すように、操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）を実行する。
【０５０９】
［操作ボタン操作検出処理］
操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ２８０１）では、操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ４１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。ここで、図４４は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図４４を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。
【０５１０】
＜ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３＞
図４４に示すように、操作ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、第２検出フラグの

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

【０５１１】

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

【０５１２】

［操作検出パターン判定処理］　図４３の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ２８０２の操作検出パターン判定処理では、第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる（図４６（Ａ）参照）。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる（図４６（Ａ）参照）。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる（図４６（Ａ）参照）。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる（図４６（Ａ）参照）。ここで、図４５は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図４６（Ａ）は、操作ボタン２０に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図４５及び図４６（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【０５１３】

＜ステップＳ３００１＞

図４５に示すように、操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００１）。ここで、ＭＰＵ４１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。

【０５１４】

＜ステップＳ３００２＞

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

【０５１５】

＜ステップＳ３００３＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００３）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００４に移行し、

第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０５１６】

＜ステップＳ３００４＞

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

【０５１７】

＜ステップＳ３００５＞

第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００５）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０５１８】

＜ステップＳ３００６＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００６）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００７に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０５１９】

＜ステップＳ３００７＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（ステップＳ３００７）。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（図４６（Ａ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に

反映されることが防止される。
【０５２０】
＜ステップＳ３００８＞
　第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００８）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００９に移行する。
【０５２１】
＜ステップＳ３００９＞
　第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００９）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図４６（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。
【０５２２】
＜ステップＳ３０１０＞
　第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、又は第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３０１０）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図４６（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。
【０５２３】
［選択ボタン操作検出処理］
　図４３の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。
【０５２４】
＜上選択ボタン操作処理＞
　上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２５】
＜下選択ボタン操作処理＞
　下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、

「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２６】
＜左選択ボタン操作処理＞
左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２７】
＜右選択ボタン操作処理＞
右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２８】
［選択操作検出パターン判定処理］
図４３の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）では、ＭＰＵ４１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【０５２９】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【０５３０】
ここで、図４６（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【０５３１】
また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５３２】
さらに、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判

断するための指標として利用される。
【０５３３】
　また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。
【０５３４】
＜下選択操作検出パターン判定処理＞
　下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【０５３５】
　ここで、図４６（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【０５３６】
　また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５３７】
　さらに、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５３８】
　また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。
【０５３９】
＜左選択操作検出パターン判定処理＞
　左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パター

ン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

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

【０５４５】

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

【０５４６】

また、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２右選択操作パターンフラグをオン

に設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

［決定ボタン操作検出処理］

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

【０５５０】

［決定操作検出パターン判定処理］

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

さらに、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦ

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

＜ステップＳ３１０１＞

図４７に示すように、コマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３１０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３１０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０５５７】

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

【０５５８】

＜ステップＳ３１０２＞

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

【０５５９】

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

【０５６０】

＜ステップＳ３１０３及びＳ３１０４＞

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

【０５６１】

［変動種別（演出パターン）設定処理］

変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、可動役物部材３９、サブ可動表示部３８）に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンド

に基づいて、変動種別テーブル（図４９参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図５０参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。

【０５６２】

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

【０５６３】

図４９に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「０１」である特図変動パターンコマンド「Ａ０１」には、変動表示時間「３０ｓ」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」であり特図変動パターンが「０２」である特図変動パターンコマンド「Ｂ０２」には、変動表示時間「６０ｓ」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」であり特図変動パターンが「０３」である特図変動パターンコマンド「Ｃ０３」には変動表示時間「９０ｓ」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「０４」である特図変動パターンコマンド「Ｄ０４」には、変動表示時間「７ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「０５」である特図変動パターンコマンド「Ｄ０５」には、変動表示時間「１０ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

また、図５０（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演

出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＹ１～演出パターンＹ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【０５６８】

さらに、図５０（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＺ１～演出パターンＺ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【０５６９】

［停止図柄組み合わせ設定処理］

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

【０５７０】

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

【０５７１】

また、飾り図柄の種別（数字、色）に遊技者の有利さに差を設けることも考えられる。例えば偶数よりも奇数のほうが遊技者に有利であり、奇数の中でも赤色の「３」及び「７」のほうが、緑色の「１」、「５」及び「９」よりも遊技者に有利に設定することが考えられる。この場合、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって大当たり種別を明示又は示唆してもよい。例えば、停止図柄組み合わせが「７７７」である場合に１６Ｒ確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが「３３３」である場合に確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが偶数のゾロ目である場合に５Ｒ通常大当たりであることを示唆するようにしてもよい。また、大当たり抽選の結果が外れである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技の後に実行される特図遊技の特定の保留に対する大当たり抽選の

結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するようにしてもよい。例えば、特定の保留に対する特図遊技が実行されるまでの特図遊技において同色のバラケ目を、いわゆるチャンス目として停止表示させ、バラケ目（チャンス目）の色によって大当たり期待度を、いわゆる先読み演出として明示又は示唆するようにしてもよい。具体的には、特定の保留に対する特図遊技の大当たり期待度を、赤色のバラケ目（チャンス目）が最も高く、緑色のバラケ目（チャンス目）が次に高く、青色のバラケ目が最も低く設定し、特定の保留に対する特図遊技の変動パターンや当否情報に応じた色のバラケ目（チャンス目）が停止表示されるようにしてもよい。

【０５７２】

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

【０５７３】

ここで、図５１（Ｂ）は、第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図５１（Ｂ）に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部３４１において最初に停止表示させる飾り図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図５１（Ｂ）は、飾り図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

出を実行させる。
【０５７７】
　そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が大当たりである場合に第１停止図柄を決定すると、第２停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第１停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部３４１の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。
【０５７８】
　一方、抽選結果が「外れ」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図９（Ｄ）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。
【０５７９】
＜ステップＳ３１０５＞
　図４７のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップＳ３１０５では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。
【０５８０】
＜ステップＳ３１０６＞
　ステップＳ３１０６では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ３１０３で設定された演出パターン種別、及びステップＳ３１０４で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。
【０５８１】
　具体的に、図柄表示部３４１では、表示制御装置６のＭＰＵ６１は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば３つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行される。
【０５８２】
　また、ＭＰＵ５１は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力する場合に、

例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

【０５８３】

＜ステップＳ３１０７＞

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

【０５８４】

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

【０５８５】

＜ステップＳ３１０８及びＳ３１０９＞

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ３１０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特図データ設定処理（ステップＳ３１０８）及び特図データ画像表示処理（ステップＳ３１０９）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

受信した後の特図データ画像の例である。

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

第２特図保留画像表示領域７７は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢ（図８参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図

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

【０５９５】

なお、図５２（Ａ２）に示す例では、第２特図第１～第２保留画像表示領域７７１～７７２に第２特図保留画像が表示され、第２特図第３～第４保留画像表示領域７７３～７７４には第２特図保留画像が表示されていない。つまり、図５２（Ａ２）に示す例では、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のうちの第２特図第１～第２保留エリア対応領域に特図データが格納され、第２特図第３～第４保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが２個であることを示している。

【０５９６】

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

【０５９７】

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

特図保留画像を表示する。即ち、図５２（Ａ２）及び図５２（Ｂ２）に示すように、新たな第２特図遊技が開始されることによって、当該第２特図遊技の開始前に第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第１保留画像表示領域７７１に表示されていた第２特図保留画像が当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第２特図遊技の開始前に第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第２保留画像表示領域７７２に表示されていた第２特図保留画像が第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第１保留画像表示領域７７１にシフトされる。

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

＜ステップＳ３１１０＞

図４７の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ３１０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１０）。第１特図保留コマンドは、第１特図遊技に対する

第１特図保留数Ｎが増加することを示す情報と、増加後の第１特図保留数Ｎに関する情報と、増加する第１保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【０６０２】

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

【０６０３】

＜ステップＳ３１１１及びＳ３１１２＞

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

【０６０４】

ここで、ステップＳ３１１１で実行される第１特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第１特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４に対応して設定される第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２（図８参照）に特図当否情報が格納された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に対応して設定される第１特図第２保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第１特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第１特図保留数Ｎに１加算される。

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

像表示領域７６２に第１特図保留画像を表示する。
【０６０９】
＜ステップＳ３１１３＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１３）。第２特図保留コマンドは、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが増加することを示す情報と、増加後の第２特図保留数Ｍに関する情報と、増加する第２保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。
【０６１０】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１４に移行し、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１６に移行する。
【０６１１】
＜ステップＳ３１１４及びＳ３１１５＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３１１４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ３１１５）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【０６１２】
ここで、ステップＳ３１１４で実行される第２特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第２特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に対応して設定される第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第３保留エリアＲＥＢ３（図８参照）に特図当否情報が格納された場合には、第３保留エリアＲＥＢ３に対応して設定される第１特図第３保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第２特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第２特図保留数Ｍに１加算される。
【０６１３】
一方、ステップＳ３１１５で実行される第２特図保留画像表示処理は、ステップＳ３１１４において第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を追加する処理が実行される。
【０６１４】
ここで、図５３（Ｃ）は図５３（Ａ）に示す特図データ画像の表示状態において第２特図遊技に対する第２特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。
【０６１５】
図５３（Ａ）に示す特図データの表示状態において第２特図保留コマンドを受信した場合に実行される第２特図保留画像表示処理では、即ち第２特図遊技に対する保留が増加して３個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図第３保留エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図５３（Ｃ）に示すように、第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第３保留画像表示領域７７３に第２特図保留画像を表示する。
【０６１６】
＜ステップＳ３１１６＞

受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１６）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２０４において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【０６１７】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１９に移行する。

【０６１８】

＜ステップＳ３１１７及びＳ３１１８＞

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップＳ３１１７）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３１１８）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０６１９】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。

【０６２０】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０１において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【０６２１】

＜ステップＳ３１１９＞

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１９）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２０８においてオープニングを開始する場合に設定される。

【０６２２】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ３１１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２０に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２１に移行する。

【０６２３】

＜ステップＳ３１２０＞

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２０）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０２において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【０６２４】

＜ステップＳ３１２１＞

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２１）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図

３０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１４においてオープニングを終了する場合に設定される。

【０６２５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２２に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、処理を図４８のステップＳ３１２３に移行する。

【０６２６】

＜ステップＳ３１２２＞

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２２）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０５において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

【０６２７】

＜ステップＳ３１２３＞

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、図４８に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２３）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１７において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【０６２８】

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

【０６２９】

＜ステップＳ３１２４及びＳ３１２５＞

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

【０６３０】

＜ステップＳ３１２６＞

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

【０６３１】

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

【０６３２】

＜ステップＳ３１２７＞
　ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２７）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１１においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。
【０６３３】
＜ステップＳ３１２８＞
　受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２８）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３３においてインターバルを開始させる場合に設定される。
【０６３４】
　ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２９に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３０に移行する。
【０６３５】
＜ステップＳ３１２９＞
　受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２９）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１４においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【０６３６】
＜ステップＳ３１３０＞
　受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３０）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３９においてインターバルを終了させる場合に設定される。
【０６３７】
　ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３１に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３２に移行する。
【０６３８】
＜ステップＳ３１３１＞
　受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１３１）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１７においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【０６３９】
＜ステップＳ３１３２＞
　受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断す

る（ステップＳ３１３２）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２４２においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【０６４０】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３３に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３４に移行する。

【０６４１】

＜ステップＳ３１３３＞　受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１３３）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２２０においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【０６４２】

＜ステップＳ３１３４＞

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

【０６４３】

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

【０６４４】

＜ステップＳ３１３５＞

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

【０６４５】

＜ステップＳ３１３６＞

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

【０６４６】

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

【０６４７】

＜ステップＳ３１３７＞

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

【０６４８】

＜ステップＳ３１３８＞

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

【０６４９】

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

【０６５０】

＜ステップＳ３２０１＞

図５４に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まずＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０１）。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１８において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。

【０６５１】

ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３２０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６５２】

＜ステップＳ３２０２＞

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０２）をプニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１２０において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【０６５３】

ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３２０３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２０５に移行する。

【０６５４】

＜ステップＳ３２０３及びＳ３２０４＞

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定され

るオープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ３２０３）。そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３２０４）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６５５】

＜ステップＳ３２０５＞

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０５）をプニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１２２において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【０６５６】

ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２０８に移行する。

【０６５７】

＜ステップＳ３２０６及びＳ３２０７＞

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ３２０６）。そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３２０７）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６５８】

＜ステップＳ３２０８＞

オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０８）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１２４において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【０６５９】

ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３２０９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０８：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２１１に移行する。

【０６６０】

＜ステップＳ３２０９及びＳ３２１０＞

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ３２０９）。そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１０）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６６１】

＜ステップＳ３２１１＞

ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０８：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１１）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１２７において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【０６６２】

ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２１２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２１４に移行する。

【０６６３】

＜ステップＳ３２１２及びＳ３２１３＞

ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ３２１２）。そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１３）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６６４】

＜ステップＳ３２１４＞

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

【０６６５】

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

【０６６６】

＜ステップＳ３２１５及びＳ３２１６＞

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

【０６６７】

＜ステップＳ３２１７＞

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

ンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【０６６８】

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

【０６６９】

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

【０６７０】

＜ステップＳ３２２０＞

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

【０６７１】

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

【０６７２】

＜ステップＳ３２２１及びＳ３２２２＞

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

【０６７３】

＜ステップＳ３２２３＞

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

【０６７４】

ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２２３：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２２４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオフ

に設定されている場合（ステップＳ３２２３：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６７５】

＜ステップＳ３２２４及びＳ３２２５＞

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

【０６７６】

［他の実施形態］

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

【０６７７】

［第２の実施形態］

パチンコ遊技機では、大当たり抽選の結果が当たりであることを契機として大当たり遊技が実行される場合、当該大当たり遊技での出玉のインパクトの改善が望まれている。

【０６７８】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段と、

遊技者による所定の発射操作に基づいて遊技球が流下する所定流路と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態と遊技球を受け入れない受入非許可状態とに状態が可変可能な第１の入球手段と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果を導出可能な導出手段と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態において特定の切替条件が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段と、

前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段と、

前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための制御を行う発生制御手段と、

前記特別条件が成立することに基づく前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、当該複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示を実行する特定演出表示手段と、

を備えている。

【０６７９】

発射手段は、遊技者の発射操作によって遊技球を遊技領域の所定方向に発射することができる発射機構であればよい。発射手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例

えば遊技球に発射力を付与する発射機構、ソレノイドなど利用した電動式の発射機構、バネ式の発射機構、回転操作可能な発射ハンドルを備える発射機構、レバー操作可能な発射レバーを備える発射機構、ボタン操作可能な発射ボタンを備える発射機構、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８０】

所定流路は、遊技者による所定の発射操作に基づいて遊技球が流下する遊技球流路であればよい。所定流路としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部に遊技球が入球可能な流路、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口、スルーゲート）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）に遊技球が入球可能な遊技球流路、特定遊技において入球可能状態とされる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球可能な遊技球流路、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球可能な遊技球流路、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第２（特２）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて第１特図大当たり抽選が実行される入球部（第１（特１）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて第２特図大当たり抽選が実行される入球部（第２（特２）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、演出表示が実行される表示手段の下部領域又は下方領域の正面が正面側に設けられるステージに遊技球が誘導される遊技球流路（いわゆるワープルート）、遊技領域の左側領域（例えば演出表示が実行される表示手段の左側領域）に設定される遊技球流路（いわゆる左打ちルート）、遊技領域の右側領域（例えば演出表示が実行される表示手段の右側領域）に設定される遊技球流路（いわゆる

右打ちルート）、各種入球部に遊技球を入球させることなく遊技盤の背面側に遊技球を排出する排出口に遊技球が入球可能な遊技球流路、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８１】

受入許可状態は、遊技球が入球可能な入球部への遊技球の入球を受け入れる状態であればよく、少なくとも物理的に入球部への遊技球の入球を受け入れる受入可能状態、及び入球部への遊技球の入球に基づいて特定の処理を実行する受入可能状態が含まれる。一方、受入非許可状態は、遊技球が入球可能な入球部への遊技球の入球を受け入れない状態であればよく、少なくとも物理的に入球部への遊技球の入球を受け入れない受入不能状態、及び入球部への遊技球の入球に基づいて特定の処理を実行しない受入不能状態が含まれる。受入許可状態及び受入非許可状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口、スルーゲート）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）の開放状態及び閉鎖状態、特定遊技において入球可能状態とされる入球部の開放状態及び閉鎖状態、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））の開放状態及び閉鎖状態、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））の開放状態及び閉鎖状態、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第２（特２）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて第１特図大当たり抽選が実行される入球部（第１（特１）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて第２特図大当たり抽選が実行される入球部（第２（特２）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の

入球に基づく小当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の数値情報の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定のカウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の乱数カウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく大当たり乱数カウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図当たり乱数カウンタ値の取得可能状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の数値情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定遊技又は所定の抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく特図遊技又は大当たり抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図遊技又は普図当たり抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８２】

第１の入球手段は、遊技球流路を流下する遊技球が入球可能な領域であり、遊技球を受け入れる受入可能状態と遊技球を受け入れない受入不能状態とに状態が可変可能な入球部であればよい。第２の入球手段は、遊技球流路を流下する遊技球が入球可能な領域であり、第１の入球手段とは異なる入球部であればよい。第１の入球手段及び第２の入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口、スルーゲート）、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）、特定遊技において入球可能状態とされる入球部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第２（特２）入賞口）、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて第１特図大当たり抽選が実行される入球部（第１（特１）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて第２特図大当たり抽選が実行される入球部（第２（特２）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８３】

入球振分手段は、所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域であって、遊技球が入球した場合に遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な振分機能部であればよい。入球振分手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球が入球した場合に電動式の可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に機械式の可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に所定方向に全体又は一部が往復移動可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に全体又は一部が回転可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合にスライド移動可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、賞球が払い出される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口、スルーゲート）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、特定遊技において入球可能状態とされる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第２（特２）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振り分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部（例えば電チュー式始動口）、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊

技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて第１特図大当たり抽選が実行される入球部（第１（特１）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて第２特図大当たり抽選が実行される入球部（第２（特２）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８４】

所定遊技状態は、遊技の進行中に実現可能な遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態）、確変遊技状態、所定の入球部が電動役物により開閉される遊技状態、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態、振分機能部への遊技球の受入可能状態、振分機能部への遊技球の受入不能状態、所定の入球部が特別電動役物により開閉可能な遊技状態、所定の入球部が非電動役物により開閉可能な遊技状態、大当たり遊技状態、大当たり遊技状態における開閉実行モードの実行状態、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の実行状態、大当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入可能状態、大当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入不能状態、小当たり遊技状態、小当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入可能状態、小当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入不能状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８５】

所定条件は、所定の入球部への遊技球の入球に基づいて成立する遊技条件であればよい。所定条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技状態が移行する遊技条件、通常遊技状態に移行する遊技条件、通常遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、確変遊技状態に移行する遊技条件、確変遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態）に移行する遊技条件、時短遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、大当たり遊技状態に移行する遊技条件、大当たり遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、小当たり遊技状態に移行する遊技条件、小当たり遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、特定遊技を実行する遊技条件、特図遊技を実行する遊技条件、大当たり遊技を実行する遊技条件、小当たり遊技を実行する遊技条件、普図遊技を実行する遊技条件、普図当たり遊技を実行する遊技条件、所定の抽選を実行（抽選種別に対応する乱数値を取得）する遊技条件、大当たり抽選を実行（大当たり乱数カウンタ値を取得）する遊技条件（特図遊技を実行する遊技条件）、大当たり抽選の結果が所定結果（取得した大当たり乱数カウンタ値が所定結果に対応するもの）であること（特定遊技を実行する遊技条件又は特定遊技を実行しない

遊技条件）、大当たり抽選の結果が大当たり（取得した大当たり乱数カウンタ値が大当たりに対応するもの）であること（大当たり遊技を実行する遊技条件）、大当たり抽選の結果が小当たり（取得した大当たり乱数カウンタ値が小当たりに対応するもの）であること（小当たり遊技を実行する遊技条件）、大当たり抽選の結果が外れ当たり（取得した大当たり乱数カウンタ値が外れに対応するもの）であること（大当たり遊技及び小当たりを実行しない遊技条件）、大当たり抽選の結果が時短図柄停止（取得した大当たり乱数カウンタ値が時短図柄停止に対応するもの）であること（ｃ時短遊技状態に移行する遊技条件）、大当たり抽選を実行する権利又は特図遊技を実行する権利の保留数の更新する遊技条件、大当たり遊技又は小当たり遊技において開放される大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球、大当たり遊技又は小当たり遊技において開放される大入賞口（可変入賞口）のＶ入賞口への遊技球の入球、普図当たり抽選の実行（普図当たり乱数カウンタ値を取得）する遊技条件（普図遊技を実行する遊技条件）、普図当たり抽選の結果が所定結果（取得した普図当たり乱数カウンタ値が所定結果に対応するもの）であること（普図当たり遊技を実行する遊技条件又は普図当たり遊技を実行しない遊技条件）、普図当たり抽選の結果が当たり（取得した普図当たり乱数カウンタ値が当たりに対応するもの）であること（大当たり遊技を実行する遊技条件）、普図当たり抽選の結果が外れ当たり（取得した普図当たり乱数カウンタ値が外れに対応するもの）であること（普図当たりを実行しない遊技条件）、普図当たり抽選を実行する権利又は特図遊技を実行する権利の保留数の更新、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８６】

特定の特典結果は、受入可能状態とされた所定の入球部に遊技球が入球することに基づいて所定の遊技条件が成立した場合に導出可能な遊技結果であればよい。特定の特典結果としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の遊技条件が成立したことに対する明示又は示唆、所定の遊技条件が成立したことに基づく表示手段での特定表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく特別図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づく図柄変動表示手段での大当たり図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づく図柄変動表示手段での小当たり図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が外れであることに基づく図柄変動表示手段での外れ図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が時短図柄停止（ｃ時短遊技状態への移行）であることに基づく図柄変動表示手段での時短図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく飾り図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく普通図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づく普通図柄変動表示手段での普図当たり図柄の停止表示、普図当たり抽選の結果が外れであることに基づく普通図柄変動表示手段での外れ図柄の停止表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８７】

特定遊技状態は、所定の遊技結果が導出されることに基づいて実行される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態）、確変遊技状態、所定の入球部が電動役物により開閉される遊技状態、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態、普通電動役物による所定の入球部の開放状態、普通電動役物による所定の入球部の長開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球可能な開放状態）、普通電動役物による所定の入球部の短開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球不能又は困難な開放状態）、普通電動役物による所定の入球部の閉鎖状態、振分機能部への遊技球の受入可能状態、振分機能部への遊技球の受入不能状態、所定の入球部が特別電動役物により開閉可能な遊技状態、所定の入球部が非電動役物により開閉可能な遊技状態、大当たり遊技状態、大当たり遊技状態における開閉実行モードの実行状態、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の実行状態、大当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入可能状態、大当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入不能状態、小当たり遊

技状態、小当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入可能状態、小当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入不能状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８８】

切替条件は、特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される所定の遊技状態において成立することに基づいて所定の遊技状態を終了させる終了条件であればよい。切替条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態の終了条件、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態）の終了条件、確変遊技状態の終了条件、所定の入球部が電動役物により開閉される遊技状態の終了条件、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の開放状態の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の長開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球可能な開放状態）の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の短開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球不能又は困難な開放状態）の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の閉鎖状態の終了条件、振分機能部への遊技球の受入可能状態の終了条件、振分機能部への遊技球の受入不能状態の終了条件、所定の入球部が特別電動役物により開閉可能な遊技状態の終了条件、所定の入球部が非電動役物により開閉可能な遊技状態の終了条件、大当たり遊技状態の終了条件、大当たり遊技状態における開閉実行モードの実行状態の終了条件、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の実行状態の終了条件、大当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入可能状態の終了条件、大当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入不能状態の終了条件、小当たり遊技状態の終了条件、小当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入可能状態の終了条件、小当たり遊技状態におけるＶ入賞口への遊技球の受入不能状態の終了条件、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８９】

作動手段は、所定の遊技状態において遊技球が振分機能部に入球した場合に、振分けに基づいて所定の入球部に遊技球を入球させる状態となるように所定の入球部を開放作動させる作動機能部であればよい。作動終了手段は、所定の入球部の開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する終了機能部であればよい。作動手段及び作動終了手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口、スルーゲート）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第１（特１）入賞口、第２（特２）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、特定遊技において入球可能状態とされる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））を開放作動させる作動機能部（開放制御）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖処理）、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了さ

せる終了機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第２（特２）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖処理）、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖機構）、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖機構）、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて第１特図大当たり抽選が実行される入球部（第１（特１）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて第２特図大当たり抽選が実行される入球部（第２（特２）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６９０】

特別条件は、所定の入球部の開放作動中に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件であればよい。特別条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特定遊技において開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、大当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、大当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、小当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、小当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、普図当たり遊技において開放作動される入球部（第２（特２）入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、特別電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、普通電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開放作動され、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開閉作動され、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、

遊技球の入球によって非電動役物を開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて第１特図大当たり抽選が実行される入球部（第１（特１）入賞口）を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて第２特図大当たり抽選が実行される入球部（第２（特２）入賞口）を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６９１】

特別遊技状態は、開放作動中の所定の入球部に遊技球が入球した場合に発生される遊技者に有利な特別遊技であればよい。特別遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種遊技状態において開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、大当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、大当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技（時短遊技又は確変遊技）、小当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、小当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技（例えば、いわゆるＶ入賞大当たり遊技、当該入賞大当たり遊技の開閉実行モード）、普図当たり遊技において開放作動される入球部（第２（特２）入賞口）に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、特別電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、普通電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、非電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、非電動役物によって開放作動され、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、非電動役物によって開閉作動され、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球によって非電動役物を開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて第１特図大当たり抽選が実行される入球部（第１（特１）入賞口）を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて第２特図大当たり抽選が実行される入球部（第２（特２）入賞口）を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６９２】

有利遊技状態は、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を複数回実行する場合に、当該複数回の特別遊技状態を一連とする有利遊技であればよい。特定演出表示は、複数回の特別遊技状態を実行する場合に当該複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態として演出表示する有利演出であればよい。有利遊技状態及び特定演出表示としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば複数回の特別遊技状態のみからなる一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態のみからなる一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の特別遊技状態の他に遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に小当たり遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状

態の他に特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に時短遊技状態での特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に時短遊技状態での特図遊技及び時短遊技状態での特図遊技が実行される権利の保留（いわゆる残保留）に対する特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技（疑似大当たり遊技状態）、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出（疑似大当たり遊技演出（表示））、複数回の大当たり遊技状態の他に確変遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に確変遊技状態での特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に確変遊技状態での特図遊技が実行される遊技状態及び確変遊技状態での特図遊技が実行される権利の保留（いわゆる残保留）に対する特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６９３】

ところで、パチンコ遊技機では、所定の入賞口への遊技球の入賞を契機として、多くの遊技球の獲得が可能で遊技者に有利な大当たり遊技が実行され得る。例えば、大当たり遊技は、所定の入賞口（特１入賞口、特２入賞口）への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、また、所定の入賞口への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行され小当たり遊技において、所定の入賞口（いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入球される場合に実行される。

【０６９４】

ここで、１回の大当たり遊技で得られる最大球数（上限球数）は、法律や規則、抽選確率などによって決定される。現行では、例えば、当たり確率が低い１／３００程度のいわゆるミドルスペックの遊技機では、１回の大当たり遊技での最大球数が１５００球であり、多くのミドルスペックの遊技機の最大球数は、１０００球～１５００球の範囲に設定されている。

【０６９５】

しかしながら、従前の遊技機では、１回の大当たり遊技での最大球数が２４００球であった。現行の遊技機では、１回の大当たり遊技での最大球数が、当たり確率が低いミドルスペックの遊技機ですら、１回の大当たり遊技での最大球数は多くても１５００球と従前の遊技機に比べて少ない。そのため、現行の遊技機は、大当たり遊技での出玉感のインパクトに欠ける結果、大当たり遊技が実行された場合に遊技者を十分に満足させることができないことが懸念される。

【０６９６】

これに対して、本発明では、例えば所定遊技状態中に第１の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第２の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【０６９７】

また、本発明では、例えば特別遊技状態を複数回実行する場合の一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示としての特定の演出画像が、第１の特別遊技状態と、第１の特別遊技状態と第２の特別遊技状態との間と、第２の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって一連の有利遊技状態であるかのような演出表示が

実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、１回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行さることによって、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【０６９８】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定遊技状態としてのａ時短遊技状態中に第１の入球手段としての第１入賞口３９１に遊技球が入球することに基づいて所定条件の成立としてｃ時短移行図柄が停止した場合に少なくとも特定の特典結果としてｃ時短遊技状態への移行が導出されることに基づいて特定遊技状態として第２の入球手段としての第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）が実行され、この第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）において第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合、特別条件の成立としてのＶ入賞口３８３への遊技球の入球に基づいて、特別遊技状態としてのＶ入賞口大当たり遊技が複数回実行される一連の有利遊技状態としての疑似大当たり遊技状態を発生可能である。これにより、ａ時短遊技状態でのｃ時短移行図柄が停止の成立による第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）の発生、第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）を契機とするＶ入賞口３８３への遊技球の入球に基づいて複数回のＶ入賞口大当たり遊技が実行される疑似大当たり遊技状態の発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【０６９９】

また、本実施形態では、例えば疑似大当たり遊技状態において特定演出表示として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行される。そのため、疑似大当たり遊技状態において複数回のＶ入賞口大当たり遊技が発生しているにも関わらず、疑似大当たり遊技演出（表示）によって１回のＶ入賞口大当たり遊技が実行されているかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される賞球（出玉）は、１回のＶ入賞口大当たり遊技に比べて、複数回のＶ入賞口大当たり遊技が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回のＶ入賞口大当たり遊技が発生する疑似大当たり遊技状態において疑似大当たり遊技演出（表示）が実行さることによって、１回のＶ入賞口大当たり遊技で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、１回のＶ入賞口大当たり遊技によって得られる最大獲得出玉が制限される場合であっても、遊技者に、Ｖ入賞口大当たり遊技が発生した場合の最大獲得出玉についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【０７００】

以下、本実施形態について、図５５～図９３を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【０７０１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての「発射機構」を備え、また所定流路としての「遊技球流路」を備え、また受入許可状態としての「受入可能状態」を備え、また受入非許可状態としての「受入不能状態」を備え、また第１の入球手段としての「入球部」を備え、また第２の入球手段としての「入球部」を備え、また入球振分手段としての「振分機能部」を備え、また所定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また所定条件としての「遊技条件」を備え、また特定の特典結果としての「遊技結果」を備え、また特定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また切替条件としての「終了条件」を備え、また作動手段としての「作動機能部」を備え、また作動終了手段としての「終了機能部」を備え、また特別条件としての「特別遊技条件」を備え、また特別遊技状態としての「特別遊技」を備え、また有利遊技状態としての「有利遊技」を備え、また特定演出表示としての「有利演出」を備える。

【０７０２】
［遊技機１０の構成］
まず、図５５～図６９を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図５５は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図である。
【０７０３】
［内枠１２の構成］
図２及び図３に示すように、内枠１２は、発射手段としての遊技球発射機構３２、遊技球が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤３１などを備える。
【０７０４】
図２に示すように、遊技球発射機構３２は、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２に対する発射操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。
【０７０５】
図５５に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１と、外レール３１２と、入球部としての一般入賞口３１３と、入球部としての入球センサ３１４ａが設けられた左打ち用の第１入賞口３１４と、入球部としての入球センサ３９１ａが設けられた右打ち用の第１入賞口３９１及び入球センサ３１５ａが設けられた第２入賞口３１５と、振分機能部としての入球振分装置３７と、特別遊技としての小当たり遊技及び大当たり遊技において作動されるＶ入賞口付きの可変入賞装置３８と、入球部としての入球センサ３１７ａが設けられたスルーゲート３１７と、入球部としてのアウト口３１８と、可変表示ユニット３４（図柄表示部３４１）と、メイン表示部３６とが設けられている。
【０７０６】
内レール３１１及び外レール３１２は、遊技者による発射ハンドル２２に対する発射操作がなされた場合に発射された遊技球を、遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。つまり、遊技者は、発射ハンドル２２に対する発射操作に応じて、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちと、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ち、とを使い分けることができる。
【０７０７】
ここで、遊技盤３１の右側領域には、４つの流路規制部３５Ａ～３５Ｄが設けられ、これらの流路規制部３５Ａ～３５Ｄによって遊技球流路として、第１ルート３５１、第２ルート３５２及び第３ルート３５３が規定されている。つまり、右打ちにより遊技盤３１の右側領域に発射された右打ちルートの遊技球は、遊技盤３１の右側領域において振り分けられ、第１ルート３５１、第２ルート３５２及び第３ルート３５３のいずれかの遊技球流路を流下する。
【０７０８】
第１ルート３５１は、入球振分装置３７に遊技球が入球可能な遊技球流路である。第２ルート３５２は、入球振分装置３７及び可変入賞装置３８に遊技球が入球可能な遊技球流路である。第３ルート３５３は、第１入賞口３９１、第２入賞口３１５、スルーゲート３１７、入球振分装置３７及び可変入賞装置３８に遊技球が入球可能な遊技球流路である。
【０７０９】
そして、遊技者による発射ハンドル２２に対する発射操作によって左打ちが実行された

場合、内レール３１１及び外レール３１２から発射された遊技球は、遊技領域の左側領域に設けられる左打ちルートの遊技球流路を流下し、一般入賞口３１３又は第１入賞口３１４に入球可能である。一方、遊技者による発射ハンドル２２に対する発射操作によって右打ちが実行された場合、内レール３１１及び外レール３１２から右ルートに発射された遊技球は遊技球流路を流下し、入球部としての第１入賞口３９１、入球部としての第２入賞口３１５、入球部としてのスルーゲート３１７、普図当たり遊技において作動される振分機能部としての入球振分装置３７、小当たり遊技及び大当たり遊技において作動される入球部としてのＶ入賞口付き可変入賞装置３８、又は入球部としての可変入賞口３８１を備える可変入賞装置３８に入球可能である。

【０７１０】

スルーゲート３１７は、入球センサ３１７ａが設けられた入球部であり、遊技球流路としての第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。スルーゲート３１７に遊技球が入球された場合、即ち入球センサ３１７ａによって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される普図当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、特別遊技としての普図当たり遊技を発生させるか否かの振り分けを行う普図当たり抽選が振分機能部によって実行され、遊技条件としての普図当たり抽選の結果の当たりが成立して遊技結果としての普図当たり図柄が停止表示される場合には、後述のように入球振分装置３７が作動される普図当たり遊技が実行される遊技状態が発生される。

【０７１１】

右打ち用の第１入賞口３９１は、遊技球の入球を契機として特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を実行するか否かの大当たり抽選を振分機能部によって実行するものであり、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。この第１入賞口３９１には、第１開閉部材３９Ａが設けられており、作動機能部によって第１開閉部材３９Ａが動作されることによって第１入賞口３９１が開閉される。ここで、図５６（Ａ）及び図５６（Ｂ）は、第１入賞口３９１及び第１開閉部材３９Ａを説明するための図である。

【０７１２】

図５６（Ａ）及び図５６（Ｂ）に示すように、第１開閉部材３９Ａは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、先端部が時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能な非電動役物である。第１開閉部材３９Ａは、後述の入球振分装置３７の第１非電作動口３７１に遊技球が入球した場合に、作動機能部によって待機位置から作動位置まで反時計回り方向に回動されるように構成されている。第１開閉部材３９Ａが作動位置にある場合、入球部としての第１入賞口３９１が開放される。また、第１開閉部材３９Ａの作動位置は、第３ルート３５３を塞ぐ位置である。そのため、第１開閉部材３９Ａは、作動位置にある場合に第１入賞口３９１に遊技球を誘導可能である。つまり、第１入賞口３９１は、第１非電作動口３７１への遊技球の入球に基づき第１開閉部材３９Ａが作動機能部によって作動されることにより開放されることで、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ可能な受入可能状態とされる。

【０７１３】

一方、第１開閉部材３９Ａは、受入可能状態とされた第１入賞口３９１に１個の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に、作動終了部によって作動位置から待機位置まで時計回り方向に回動されるように構成されている。第１開閉部材３９Ａが待機位置にある場合、入球部としての第１入賞口３９１が閉鎖される。また、第１開閉部材３９Ａの待機位置は、第３ルート３５３での遊技球の流下を阻害しない位置である。そのため、第１開閉部材３９Ａは、待機位置にある場合には、第３ルート３５３を流下する遊技球を第１入賞口３９１に遊技球を誘導不能である。つまり、第１入賞口３９１は、第１非電作動口３７１への１個の遊技球の入球によって終了条件が成立して第１開閉部材３９Ａが復帰されることにより閉鎖されることで、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ不能な受入不能状態とされる。

【０７１４】

また、第１入賞口３９１には、入球センサ３９１ａが設けられており、この入球センサ３９１ａによって第１入賞口３９１に遊技球が入球したことが検知可能である。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３９１ａによって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させるか否かの振り分けを行う大当たり抽選を振分機能部によって実行する。

【０７１５】

図５５に示すように、第２入賞口３１５は、遊技球の入球を契機として特別遊技としての特図大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選を振分機能部によって実行するものであり、第１入賞口３９１よりも上方において、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。この第２入賞口３１５には、第２開閉部材３９Ｂが設けられており、作動機能部によって第２開閉部材３９Ｂが動作されることによって第２入賞口３１５が開閉される。ここで、図５６（Ｃ）～図５６（Ｅ）は、第２入賞口３１５及び第２開閉部材３９Ｂを説明するための図である。

【０７１６】

図５６（Ｃ）～図５６（Ｅ）に示すように、第２開閉部材３９Ｂは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、前後方向に移動可能な非電動役物である。第２開閉部材３９Ｂは、全体が板状であり、前後方向の先端部から中央部に設けられた遊技球を移動させるスリット状の貫通部３９Ｂ１と、前後方向の後端側に設けられた遊技球を落下させる円形状の貫通部３９Ｂ２と、を備える。第２開閉部材３９Ｂは、スリット状の貫通部３９Ｂ１によって遊技球を後方側に誘導し、円形状の貫通部３９Ｂ２によって遊技球を下方に誘導可能である。

【０７１７】

第２開閉部材３９Ｂは、後述の振分機能部としての入球振分装置３７の入球部としての第２非電作動口３７２に遊技球が入球した場合に、作動機能部によって待機位置から作動位置まで前方向に移動されるように構成されている。第２開閉部材３９Ｂが作動位置にある場合、入球部としての第２入賞口３１５が開放される。また、第２開閉部材３９Ｂの作動位置は、第３ルート３５３を塞ぐ位置である。そのため、第２開閉部材３９Ｂは、作動位置にある場合に第２入賞口３１５に遊技球を誘導可能である。つまり、第２入賞口３１５は、第２非電作動口３７２への遊技球の入球によって第２開閉部材３９Ｂが作動機能部によって作動されることにより開放されることで、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ可能な受入可能状態とされる。

【０７１８】

一方、第２開閉部材３９Ｂは、受入可能状態とされた第２入賞口３１５に４個の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に、した場合に、作動終了部によって作動位置から待機位置まで後方向に移動されるように構成されている。第２開閉部材３９Ｂが待機位置にある場合、入球部としての第２入賞口３１５が閉鎖される。また、第２開閉部材３９Ｂの待機位置は、第３ルート３５３での遊技球の流下を阻害しない位置である。そのため、第２開閉部材３９Ｂは、待機位置にある場合には、第３ルート３５３を流下する遊技球を第２入賞口３１５に遊技球を誘導不能である。つまり、第２入賞口３１５は、第２非電作動口３７２への４個の遊技球の入球によって終了条件が成立して第２開閉部材３９Ｂが復帰されることにより閉鎖されることで、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ不能な受入不能状態とされる。

【０７１９】

また、第２入賞口３１５には、入球センサ３１５ａが設けられており、この入球センサ３１５ａによって第２入賞口３１５に遊技球が入球したことが検知可能である。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１５ａによって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させるか否かの振り分けを行う大当たり抽選を振分機能部によって実行する。

【０７２０】
ここで、本実施形態では、第１開閉部材３９Ａが１個の遊技球の入球により終了条件が成立することで復帰され、第２開閉部材３９Ｂが４個の遊技球の入球により終了条件が成立することで復帰される。即ち、本実施形態では、入球部としての第１入賞口３９１が受入不能状態となる第１入賞口３９１への遊技球の上限入球個数より、入球部としての第２入賞口３１５が受入不能状態となる第２入賞口３１５への遊技球の上限入球個数が多く設定されている。これにより、第１入賞口３９１の一度の受入可能状態での第１入賞口３９１への入球数よりも、第２入賞口３１５の一度の開閉動作による第２入賞口３１５への入球のほうが多くなる。その結果、遊技状態が通常遊技状態である場合の遊技結果としてのｃ時短遊技状態への移行期待度が低くなるために、第２入賞口３１５への遊技球の入球によって高確率で、小当たり遊技状態を契機とする遊技者に有利な特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技状態が実行される遊技状態としてのｃ時短遊技状態が発生し難い一方で、ｃ時短遊技状態が発生した場合に第２入賞口３１５への遊技球の入球によって複数回のＶ入賞大当たり遊技状態が発生され得る。つまり、通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行され難い反面、ｃ時短遊技状態に移行された場合にＶ入賞大当たり遊技状態の発生によって遊技者が多くの利益を獲得可能な遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。
【０７２１】
なお、本実施形態では、第１開閉部材３９Ａが前後移動可能であるのに対して、第２開閉部材３９Ｂが時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能であるが、第１開閉部材３９Ａと第２開閉部材３９Ｂとを同様な態様に動作するものとして構成してもよい。
【０７２２】
また、本実施形態では、第１入賞口３９１が１個の遊技球の入球により閉鎖され、第２入賞口３１５が４個の遊技球の入球により閉鎖されるが、第１入賞口３９１及び第２入賞口３９１が閉鎖される上限入球数は適宜変更可能であり、第１入賞口３９１が閉鎖される上限入球数と、第２入賞口３９１が閉鎖される上限入球数が同数であってもよい。もちろん、第１開閉部材３９Ａ及び第２開閉部材３９Ｂは、非電動役物ではなく電動役物として構成してもよい。
【０７２３】
［入球振分装置３７］
本実施形態に係る遊技機１０は、非電動役物である第１開閉部材３９Ａにより開閉される第１入賞口３９１と、非電動役物である第２開閉部材３９Ｂにより開閉される第２入賞口３１５とを備えているため、前述の第１の実施形態とは異なり、第１開閉部材３９Ａを作動させる入球部としての第１非電作動口３７１と、第２開閉部材３９Ｂを作動させる入球部としての第２非電作動口３７２を有する振分機能部としての入球振分装置３７を備える。ここで、図５７は、本実施形態に係る遊技機１０の入球振分装置３７を示す図である。
【０７２４】
入球振分装置３７は、第１入賞口３９１を開閉する第１開閉部材３９Ａ、及び第２入賞口３１５を開閉する第２開閉部材３９Ｂのいずれを待機位置から作動位置に作動させるかを振り分けものであり、普図当たり抽選の結果が当たりで遊技条件が成立する場合に作動される。この入球振分装置３７は、右打ちされた右打ちルートを流下する遊技球のうち、遊技球流路としての第２ルート３５２又は第３ルート３５３を流下する遊技球が入球可能である（図５５参照）。入球振分装置３７は、前述の第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２の他、電動役物３７３、可動振分部材３７４、可動振分部材３７４及び固定振分部材３７５を備える。
【０７２５】
電動役物３７３は、ソレノイド（不図示）等の作動機能部及び終了機能部としての駆動手段によって動作可能であり、入球振分装置３７への遊技球の入球の制限する受入不能状態としての閉鎖状態（図５７（Ａ）参照）と、入球振分装置３７への遊技球の入球の許容する受入可能状態としての開放状態（図５７（Ｂ）及び図５７（Ｃ）参照）とに可変可能

な振分機能部である。この電動役物３７３は、スルーゲート３１７に遊技球が入球された場合に実行される普図当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて遊技条件が成立する場合に実行される普図当たり遊技において作動機能部によって開放状態とされ、入球振分装置３７への遊技球の入球を許容する受入可能状態とされる。また、電動役物３７３の間には、入球センサ３７ａが設けられており、この入球センサ３７ａによって入球振分装置３７への遊技球の入球が検知可能である。電動役物３７３は、入球センサ３７ａによって入球振分装置３７への遊技球の入球が検知された場合に終了条件の成立により作動終了部によって閉鎖状態とされ、入球振分装置３７への遊技球の入球を制限する受入不能状態とされる。つまり、入球振分装置３７は、入球部としてのスルーゲート３１７への遊技球の入球を契機として普図当たり遊技が実行されるごとに、電動役物３７３の開閉によって、１球の遊技球の入球が可能である。

【０７２６】

第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２には、電動役物３７３の開放状態において入球振分装置３７に入球した遊技球が入球可能である（図５７（Ｂ）及び図５７（Ｃ）参照）。第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２は、電動役物３７３よりも下方において左右方向に隙間を介して配置されている。

【０７２７】

第１非電作動口３７１は、遊技球の入球に基づいて、第１入賞口３９１を開閉する非電動役物である第１開閉部材３９Ａを、作動機能部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって待機位置から作動位置に作動させ、第１入賞口３９１を受入可能状態とする。一方、第２非電作動口３７２は、遊技球の入球に基づいて、第２入賞口３１５を開閉する非電動役物である第２開閉部材３９Ｂを、作動機能部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって待機位置から作動位置に作動させ、第２入賞口３１５を受入可能状態とする。

【０７２８】

可動振分部材３７４は、ソレノイド（不図示）等の作動機能部及び終了機能部としての駆動手段によって動作可能な振分機能部であり、入球振分装置３７の上下方向において、電動役物３７３と、第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２と、の間に配置されている。この可動振分部材３７４は、入球振分装置３７に入球した遊技球を第１非電作動口３７１に向けて誘導可能で第２非電作動口３７２に向けて誘導不能な振分状態（図５７（Ｂ）参照）と、入球振分装置３７に入球した遊技球を第２非電作動口３７２に向けて誘導可能で第１非電作動口３７１に向けて誘導不能な振分状態（図５７（Ｃ）参照）とに可変可能である。

【０７２９】

固定振分部材３７５は、入球振分装置３７に入球して第１非電作動口３７１に向けて流下する遊技球を、第１非電作動口３７１に入球させる方向と、第１非電作動口３７１に入球させない方向とに振り分ける振分機能部であり、第１非電作動口３７１と第２非電作動口３７２との隙間よりもやや上方かつ第１非電作動口３７１よりの位置に配置されている。つまり、入球振分装置３７に入球して第１非電作動口３７１に向けて流下する遊技球は、一部が第１非電作動口３７１に入球する一方で、残りの一部が第１非電作動口３７１の右側を流下して入球振分装置３７の下方に排出される。その結果、入球振分装置３７に入球して第１非電作動口３７１に向けて流下する遊技球は、１００％の確率で第１非電作動口３７１に入球するのではなく、一定の割合で第１非電作動口３７１に入球される。

【０７３０】

これに対して、入球振分装置３７に入球して第２非電作動口３７２に向けて流下する遊技球は、１００％の確率で第２非電作動口３７２に入球する。

【０７３１】

ここで、可動振分部材３７４は、普図当たり遊技が開始されたときの遊技状態が、大当たり抽選の結果が遊技条件としての「ｃ時短移行」であることを契機として移行される後述のｃ時短遊技状態である場合にのみ、作動機能部によって、入球振分装置３７に入球し

た遊技球を第２非電作動口３７２に向けて誘導可能で第１非電作動口３７１に向けて誘導不能な振分状態（図５７（Ｃ）参照）とされる。つまり、第２非電作動口３７２は、遊技状態がｃ時短遊技状態に移行した場合のみ開放されるため、第２非電作動口３７２に遊技球が入球することに基づく恩恵（利益）を遊技状態がｃ時短遊技状態に移行することを条件に受けることができる。

【０７３２】

具体的には、本実施形態では、入球部としての第２非電作動口３７２に遊技球が入球した場合、第２入賞口３１５が４個の遊技球が入球されるまで受入可能状態とされる。また、第２入賞口３１５に４個の遊技球が入球された場合、後述のように、特２大当たり当否テーブル（図６３（Ｃ）参照）に基づいて振分機能部によって大当たり抽選が実行される。この特２大当たり当否テーブルでは、遊技条件としての大当たり抽選の結果が小当たりとなる乱数値が約２／３であり、大当たり抽選の結果が小当たりとなって遊技結果として小当たり図柄が停止表示された後に小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、可変入賞装置３８の入球部としてのＶ入賞口３８３が開放されるために特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させる特別遊技条件としてのＶ入賞口３８３への遊技球の入球が成立し易い。しかも、第２入賞口３１５は、４個の遊技球が入球されるまで受入可能状態とされるため、特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が短時間で複数回（最大で４回）実行され得る一連の有利遊技となり得る。そのため、遊技者は、遊技状態がｃ時短遊技状態に移行した場合に、特別遊技としての大当たり遊技が短時間で複数回（最大で４回）実行され得る一連の有利遊技が発生する恩恵（利益）を受けることができる。

【０７３３】

［可変入賞装置３８］

本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく１種２種混合機として構成されており、大当たり遊技及び小当たり遊技において作動される１つの可変入賞装置３８を備える点で、前述の第１の実施形態とは異なる。ここで、図５８及び図５９は、本実施形態に係る遊技機１０の可変入賞装置３８を示す図である。

【０７３４】

図５８及び図５９に示すように、可変入賞装置３８は、可変入賞口３８１、開閉扉３８２、Ｖ入賞口３８３、通常入賞口３８４、及びＶ入賞口開閉扉３８５を備える。

【０７３５】

可変入賞口３８１は、遊技盤３１の前面側に開放しており、遊技球が入球可能な入球部である。開閉扉３８２は、図５８（Ｃ）及び図５９（Ｄ）に示す可変入賞口３８１に遊技球が入球不能な受入不能状態と、図５９（Ａ）～図１５９（Ｃ）に示す可変入賞口３８１に遊技球が入球可能な受入可能状態とを切り替える振分機能部である。

【０７３６】

図５９（Ａ）に示すように、振分機能部としてのＶ入賞口開閉扉３８５が作動機能部によって作動されることで入球部としてのＶ入賞口３８３が遊技球の入球が可能な受入可能状態とされる場合に、Ｖ入賞口３８３には、可変入賞口３８１から入球された遊技球の入球が可能である。また、Ｖ入賞口３８３には、Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを検知可能な入球センサ３８３ａが設けられている。

【０７３７】

図５９（Ｂ）に示すように、Ｖ入賞口開閉扉３８５が作動機能部によって復帰されることでＶ入賞口３８３が遊技球の入球が不能な受入不能状態とされる場合に、Ｖ入賞口３８３には、可変入賞口３８１から入球された遊技球の入球が不能である一方、図５９（Ｃ）に示すように、入球部としての通常入賞口３８４には、可変入賞口３８１から入球された遊技球の入球が可能である。また、通常入賞口３８４には、通常入賞口３８４に遊技球が入球したことを検知可能な入球センサ３８４ａが設けられている。

【０７３８】

可変入賞装置３８は、前述のように、大当たり遊技又は小当たり遊技において作動される。具体的には、大当たり遊技では及び小当たり遊技では、作動機能部によって開閉扉３８２が作動されることで入球部としての可変入賞口３８１に遊技球が入球可能である。また、大当たり遊技では、Ｖ入賞口開閉扉３８５が閉鎖されており、可変入賞口３８１から入球した遊技球が、入球部としての通常入賞口３８４にのみ入球可能である。また、大当たり遊技では、開閉扉３８２は、開閉扉３８２が作動されてから規定時間が経過するか、可変入賞口３８１（通常入賞口３８４）に上限数の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に終了機能部によって閉鎖される。一方、小当たり遊技では、作動機能部によってＶ入賞口開閉扉３８５が開放されるため、可変入賞口３８１から入球した遊技球が、通常入賞口３８４だけでなくＶ入賞口３８３に入球可能である。また、小当たり遊技においては、開閉扉３８２は、作動機能部によって開閉扉３８２が作動されてから規定時間が経過することで終了条件が成立する場合に終了機能部によって閉鎖される。そして、本実施形態では、作動機能部による大当たり抽選の結果が、遊技条件が成立する大当たりである場合に限らず、大当たり抽選の結果が、遊技条件が成立する小当たりである場合に実行される小当たり遊技において特別入球領域としてのＶ入賞口３８３に遊技球が入球されて特別遊技条件が成立する場合も大当たり遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）が発生される。このように、本実施形態に係る遊技機１０は、小当たり遊技において可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球が入球した場合にＶ入賞大当たり遊技が発生する１種２種混合機として構成されている。

【０７３９】

なお、本実施形態では、大当たり遊技と小当たり遊技とで１つの可変入賞装置３８が共用されるが、大当たり遊技用の可変入賞装置と小当たり遊技用の可変入賞装置とを別々に設けてもよい。

【０７４０】

また、本実施形態に係る遊技機１０は、１種２種混合機に限らず、可変入賞装置３８における特別入球領域としてのＶ入賞口３８３への遊技球の入球による特別遊技条件の成立により有利遊技が発生する、例えば大当たり確率が高くなる確変遊技状態が発生するＶ－ＳＴ機（Ｖ確変機）として構成することもできる。さらに、本実施形態に係る遊技機１０は、有利遊技の発生条件が可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球ではない、いわゆるループ確変機やＳＴ機としてとして構成することもできる。この場合、可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３は省略することができる。

【０７４１】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図６０～図６４を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０のシステム構成や遊技機１０の主制御装置４において使用される各種テーブル等について説明する。

【０７４２】

［入球センサ］

ここで、図６０（Ａ）は、遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。図６０（Ａ）に示すように、遊技機１０のシステム構成は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、入球センサの一部が前述の第１の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態の遊技機１０は、第２入賞口３９１への遊技球の入球を検知する入球センサ３９１ａ、入球振分装置３７への遊技球の入球を検知する入球センサ３７ａ、可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球を検知する入球センサ３８３ａ、及び可変入賞装置３８の通常入賞口３８４への遊技球の入球を検知する入球センサ３８４ａを備えている。これらの入球センサ３９１ａ，３７ａ，３８３ａ，３８４ａは、他の入球センサ３１３ａ～３１８ａと同様に主制御装置４のＭＰＵ４１に接続されており、第２入賞口３９１、入球振分装置３７、Ｖ入賞口３８３又は通常入賞口３８４に遊技球が入球したことが、ＭＰＵ４１によって検知可能とされている。

【０７４３】

［賞球数］

ここで、図６０（Ｂ）は、各種入球部に遊技球が入球した場合の賞球数を示す図である。図６０（Ｂ）に示すように、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４，３９１及び第２入賞口３１５への遊技球の入球に対する賞球数は３個であり、可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３及び通常入賞口３８４への遊技球の入球に対する賞球数は１５個である。

【０７４４】

なお、図６０（Ｂ）に示されていない入球部（スルーゲート３１７、入球振分装置３７、入球振分装置３７の第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２）に遊技球が入球した場合の賞球数は０（賞球なし）である。

【０７４５】

本実施形態では、特別遊技としての大当たり遊技として、後述のように４Ｒ大当たり遊技及び１０Ｒ大当たり遊技が設定されている（図６３（Ｄ）参照）。また、大当たり遊技の各ラウンド遊技では、可変入賞装置３８における入球部としての可変入賞口３８１が作動機能部により開放され、可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球により終了機能部によって可変入賞口３８１が閉鎖される。なお、本実施形態では、開放された可変入賞口３８１が閉鎖される可変入賞口３８１への遊技球の入球個数は、１回の大当たり遊技において多くの出玉が獲得可能なように、他の入球部が受入不能状態から受入不能状態となる上限数（例えば普図変動保留数Ｘ及び第１特図保留数Ｎの４個、第２特図保留数Ｍの３個）よりも多い１０個に設定される。そのため、本実施形態では、１回の大当たり遊技での最大出玉数は、１５００玉に設定されている（図６３（Ｄ）参照）。

【０７４６】

［ゲームフロー（遊技状態の移行）］

ここで、図６１は、本実施形態に係る遊技機１０のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図である。図６１に示すように、本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態、ａ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態、特図大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、及びＶ入賞大当たり遊技状態が設定されている。

【０７４７】

通常遊技状態は、遊技の進行において最も滞在し易い基本の遊技状態であり、入球部としての第１入賞口３９１及び第２入賞口３１５に遊技球が入球不能又は困難な遊技状態である。一方、第１入賞口３１４へは、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちを行うことで遊技球の入球が可能である。そのため、通常遊技状態では、第１入賞口３１４への遊技球の入球により振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、左ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤３１の左側領域へ遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。

【０７４８】

通常遊技状態へは、時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）において時短遊技状態の後述の終了条件が成立した場合に、時短遊技状態から移行される。また、通常遊技状態へは、小当たり遊技において特別入球領域としてのＶ入賞口３８３に遊技球が入球されずに小当たり遊技状態の終了条件が成立した場合にも、小当たり遊技状態から移行される。

【０７４９】

ａ時短遊技状態は、入球部としてのスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて入球振分装置３７の振分機能部としての電動役物３７３が、作動機能部により作動され、終了機能部により開閉され易く、入球振分装置３７が受入可能状態となり易い有利遊技が実行される遊技状態である。また、ａ時短遊技状態は、可動振分部材３７４が待機位置にあることで、入球部としての第１入賞口３９１が、入球振分装置３７に入球した遊技球が入球可能な受入可能状態となり易い遊技状態である。そのため、ａ時短遊技状態では、スルーゲート３１７及び入球振分装置３７に遊技球を入球させて振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤３１の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

【０７５０】

また、ａ時短遊技状態へは、通常遊技状態又はａ時短遊技状態における振分機能部による大当たり抽選の結果が大当たりであることで遊技条件が成立した場合に発生される特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に特図大当たり遊技状態から移行される。

【０７５１】

なお、本実施形態では、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に１００％の確率でａ時短遊技状態が移行されるが（図６１（Ｄ）参照）、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合にａ時短遊技状態に移行される確率は、１００％以外、例えば５０％などであってもよい。この場合、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立してもａ時短遊技状態に移行されないときは、通常遊技状態に移行される。

【０７５２】

ｃ時短遊技状態は、ａ時短遊技状態と同様に、入球部としてのスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて入球振分装置３７の振分機能部としての電動役物３７３が作動機能部及び終了機能部により開閉され易く、入球振分装置３７が受入可能状態となり易い有利遊技が実行される遊技状態である。また、ｃ時短遊技状態は、振分機能部としての可動振分部材３７４が作動位置にあることで、入球部としての第２入賞口３１５が、入球振分装置３７に入球した遊技球が入球可能な受入可能状態となり易い遊技状態である。そのため、ｃ時短遊技状態では、スルーゲート３１７及び入球振分装置３７に遊技球を入球させて振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤３１の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

【０７５３】

また、ｃ時短遊技状態へは、振分機能部による大当たり抽選の結果がｃ時短移行であることで遊技条件が成立した場合に遊技結果として特別図柄又は飾り図柄がｃ時短移行図柄で停止表示されることに基づいてａ時短遊技状態の終了条件が成立した場合にａ時短遊技状態から移行される。ここで、大当たり抽選の結果がｃ時短移行となるのは、大当たり抽選のときにａ時短特１大当たり当否テーブル（図６３（Ｂ）参照）が参照されるａ時短遊技状態の場合である（図６３（Ａ）～図６３（Ｃ）参照）。即ち、ｃ時短遊技状態へは、ａ時短遊技状態において特別図柄又は飾り図柄がｃ時短移行図柄で停止表示されることでａ時短遊技状態の終了条件が成立する場合にａ時短遊技状態から移行される。

【０７５４】

特図大当たり遊技状態は、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉３８２が、大当たり種別に応じた回数（本実施形態では４回又は１０回）だけ作動機能部による開放、及び終了機能部による閉鎖が繰り返されることで、可変入賞装置３８の入球部としての可変入賞口３８１が複数回受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。特図大当たり遊技状態では、可変入賞口３８１から入球した遊技球が、可変入賞装置３８の入球部としての通常入賞口３８４に入球される。そのため、特図大当たり遊技状態では、複数回の開閉扉３８２の開閉によって通常入賞口３８４に遊技球が入球されることで賞球の獲得が可能な特別遊技としての特図大当たり遊技が実行される。また、特図大当たり遊技状態では、可変入賞口３８１に遊技球を入球させるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤３１の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

【０７５５】

また、特図大当たり遊技状態へは、大当たり抽選の結果が大当たりとなって遊技条件が成立する場合に、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄又は飾り図柄が大当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に移行される。ここで、大当たり抽選の結果が大当たりとなるのは、大当たり抽選のときに通常特１大当たり当否テーブル（図６３（Ａ）参照）が参照される通常遊技状態、又はａ時短特１大当たり当否テーブル（図６３（Ｂ）参照）が参照されるａ時短遊技状態の場合である（図６３（Ａ）～図６３（Ｃ）参照）。即ち、特図大当たり遊技状態へは、通常遊技状態又はａ時短遊技状態において特別図柄又は飾り図柄が大当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に通常遊技状態又はａ時短遊技状態から移行される。

【０７５６】
小当たり遊技状態は、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉３８２が、作動機能部及び終了機能部により開閉されることで、可変入賞装置３８の入球部としての可変入賞口３８１が受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。小当たり遊技状態では、可変入賞口３８１から入球した遊技球が、可変入賞装置３８の入球部としてのＶ入賞口３８３又は通常入賞口３８４に入球される。また、小当たり遊技状態では、Ｖ入賞口３８３に遊技球を入球させてＶ入賞大当たり遊技状態を発生させるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤３１の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。
【０７５７】
小当たり遊技状態へは、大当たり抽選の結果が小当たりとなって遊技条件が成立する場合に、当該大当たり抽選の結果を報知する第２特図遊技において、遊技結果として特別図柄又は飾り図柄が小当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に、第２特図遊技の終了時の遊技状態（例えばｃ時短遊技状態、通常遊技状態）から移行される。
【０７５８】
Ｖ入賞大当たり遊技状態は、特図大当たり遊技状態と同様に、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉３８２に対し、大当たり種別に応じた回数（本実施形態では１０回）だけ作動機能部による開放処理及び終了機能部による閉鎖処理が繰り返されることで、可変入賞装置３８の入球部としての可変入賞口３８１が複数回受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。Ｖ入賞大当たり遊技状態では、特図大当たり遊技状態と同様に、複数回の開閉扉３８２の開閉によって通常入賞口３８４に遊技球が入球されることで賞球の獲得が可能な特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が実行される。また、Ｖ入賞大当たり遊技状態では、可変入賞口３８１に遊技球を入球させるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤３１の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。
【０７５９】
また、Ｖ入賞大当たり遊技状態へは、小当たり遊技において可変入賞装置３８の入球部である特別入球領域としてのＶ入賞口３８３に遊技球が入球する特別条件が成立する小当たり遊技状態の終了条件が成立する場合に小当たり遊技状態から移行される。
【０７６０】
［普図当たり当否テーブル］
ここで、図６２（Ａ）及び図６２（Ｂ）は、振分機能部による普図当たり抽選において使用される普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。普図当たり抽選は、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球が入球することを契機とし、遊技状態に応じた普図当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図６２（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図６２（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。また、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合と、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。
【０７６１】
また、本実施形態では、普図当たり当否テーブルでの普図当たり抽選の結果として、当該普図当たり抽選での結果を報知する普図遊技において遊技結果として普通図柄が普図当たりで停止表示されて当該普図遊技の終了後に普図当たり遊技が実行される普図当たりと、当該普図当たり抽選での結果を報知する普図遊技において遊技結果として普通図柄が外れで停止表示される外れと、が設定されている。そして、本実施形態の普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値として０～２９９の３００個が設定されており、スルーゲート３１７への遊技球の入球時（又は普図遊技の開始時）に獲得した普図当たり乱数カウンタＣ４の値が、普図当たり当否テーブルに設定された普図当たり及び外れのいずれに該当するかを判定することで、普図当たり抽選の結果が普図当たり及び外れ

のいずれかに振り分けられる。

【０７６２】

図６２（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合に振分機能部による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図６２（Ａ）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たりに振り分けられ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに振り分けられる。また、普図当たり抽選の結果が普図当たりとして遊技条件が成立する場合には、遊技結果として普通図柄が当たり図柄で停止表示され、入球振分装置３７の振分機能部としての電動役物３７３が作動機能部により作動され、電動役物３７３の終了条件としての閉鎖条件が成立する場合に終了機能部により閉鎖される。つまり、通常遊技状態では、普図当たり確率が１／３００に設定されており、入球振分装置３７の電動役物３７３の作動頻度が低く、入球振分装置３７（第１非電作動口３７１）に遊技球が入球され難い。その結果、通常遊技状態においてスルーゲート３１７に遊技球が入球した場合、右打ち用の第１入賞口３９１に遊技球が入球され難い。

【０７６３】

図６２（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）における振分機能部による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図６２（Ｂ）に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに振り分けられる。また、普図当たり抽選の結果が普図当たりとして遊技条件が成立する場合には、遊技結果として普通図柄が当たり図柄で停止表示され、入球振分装置３７の電動役物３７３が作動される。つまり、時短遊技状態では、普図当たり確率が２９９／３００に設定されており、入球振分装置３７の振分機能部としての電動役物３７３の作動頻度が高い。そのため、時短遊技状態では、入球振分装置３７（第１非電作動口３７１又は第２非電作動口３７２）に遊技球が入球され易い。その結果、時短遊技状態においてスルーゲート３１７に遊技球が入球した場合、右打ち用の第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球され易い。

【０７６４】

［普図当たり種別振分テーブル］

ここで、図６２（Ｃ）及び図６２（Ｄ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図６２（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図６２（Ｄ）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技状態が通常遊技状態である場合と時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）である場合とで、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで遊技条件が成立した場合に導出される普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。本実施形態では、普図変動保留数Ｘが上限値でなくスルーゲート３１７への遊技球の入球によって普図変動保留数Ｘが増加可能な受入許可状態である場合にスルーゲート３１７への遊技球の入球を契機として実行される普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合、遊技状態が通常遊技状態であれば短開放普図当たりが導出され、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）であれば長開放普図当たりが導出される。

【０７６５】

ここで、遊技条件としての短開放普図当たりの場合には、普図遊技において普通図柄が普図当たり（又は短開放普図当たり）に対応する普通図柄で停止表示される遊技結果が導出された後、振分機能部としての電動役物３７３が作動機能部によって作動されることで入球振分装置３７が開放され、所定の短時間（例えば０．１秒）の経過により終了条件が成立することに基づいて電動役物３７３が作動機能部によって復帰されることで入球振分装置３７が閉鎖される短開放普図当たり遊技が実行される。つまり、短開放普図当たり遊技では、入球振分装置３７に遊技球が入球可能な時間が短時間（例えば０．１秒）に設定

されている。この短開放普図当たり遊技では、電動役物３７３の開放時間が短いために入球振分装置３７（第１非電作動口３７１又は第２非電作動口３７２）に遊技球が入球し難い。その結果、短開放普図当たり遊技が実行される遊技状態では、第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球され難い。もちろん、短開放普図当たり遊技においても第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球可能であり、この場合に第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球された場合には大当たり抽選が実行されることで、可変入賞装置３８が作動される大当たり遊技や小当たり遊技が発生し得る。但し、短開放普図当たり遊技では入球振分装置３７に遊技球が入球し難いため、短開放普図当たり遊技の発生の契機としては大当たり遊技や小当たり遊技が発生し難い。

【０７６６】

一方、遊技条件としての長開放普図当たりの場合には、普図遊技において普通図柄が普図当たり（又は長開放普図当たり）に対応する普通図柄で停止表示される遊技結果が導出された後、振分機能部としての電動役物３７３が作動機能部によって作動されることで入球振分装置３７が開放され、所定の長時間（例えば６秒）の経過により終了条件が成立することに基づいて電動役物３７３が作動機能部によって復帰されることで入球振分装置３７が閉鎖される長開放普図当たり遊技が実行される。つまり、長開放普図当たり遊技では、入球振分装置３７に遊技球が入球可能な時間が長時間（例えば６秒）に設定されている。この長開放普図当たり遊技では、電動役物３７３の開放時間が長いために入球振分装置３７（第１非電作動口３７１又は第２非電作動口３７２）に遊技球が入球し易い。その結果、長開放普図当たり遊技が実行される遊技状態では、右打ち用の第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球され易い。そのため、長開放普図当たり遊技が発生した場合、短開放普図当たり遊技の発生を契機とする場合に比べて、大当たり遊技や小当たり遊技が発生し難い。

【０７６７】

なお、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合の遊技条件として短開放普図当たりのみが設定され、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）である場合の遊技条件として長開放普図当たりのみが設定されるが、遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態のうちの一方又は双方の遊技状態における遊技条件として、短開放普図当たり及び長開放普図当たりの双方を設定してもよい。

【０７６８】

図６２（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合にスルーゲートを遊技球が入球したことを契機として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図６２（Ｃ）に示すように通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値の０～１９９が短開放普図当たりに振り分けられ、長開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、短開放普図当たりの振り分けを１００％（長開放普図当たりの振り分けが０％）以外に設定してもよい。

【０７６９】

図６２（Ｄ）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）である場合にスルーゲートを遊技球が入球したことを契機として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図６２（Ｄ）に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値の０～１９９が長開放普図当たりに振り分けられ、短開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、長開放普図当たりの振分を１００％（短開放普図当たりの振り分けが０％）以外に設定してもよい。

【０７７０】

［大当たり当否テーブル］

ここで、図６３（Ａ）-～図６３（Ｃ）は、振分機能部による大当たり抽選において使用される大当たり当否テーブルの一例を示す図である。大当たり抽選は、入球部としての第１入賞口３１４、第１入賞口３９１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球することを契

機とし、遊技球が入球した入球部の種別及び遊技状態に応じた大当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図６３（Ａ）に示す通常特１大当たり当否テーブルと、図６３（Ｂ）に示すａ時短特１大当たり当否テーブルと、図６３（Ｃ）に示す特２大当たり当否テーブルと、の３種類が設定されている。

【０７７１】

また、本実施形態では、大当たり当否テーブルでの大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり、ｃ時短移行及び外れが設定されている。大当たり抽選の結果としての大当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が大当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される大当り遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての小当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が小当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行される小当り遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としてのｃ時短移行は、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄がｃ時短移行図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後にｃ時短遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての外れは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、特別図柄及び飾り図柄が外れ図柄で停止表示される抽選結果である。そして、本実施形態の大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～６５５３５の６５５３６個が設定されており、第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球時（又は特図遊技の開始時）に獲得した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり当否テーブルに設定された大当たり、小当たり、ｃ時短移行及び外れのいずれに該当するかを判定することで、大当たり抽選の結果が、大当たり、小当たり、ｃ時短移行及び外れのいずれかに振り分けられる。

【０７７２】

図６３（Ａ）に示すように、通常特１大当たり当否テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球に対する通常遊技状態での大当たり抽選に使用される。通常特１大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が大当たりに振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球に対する通常遊技状態での振分機能部による大当たり抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たり又はｃ時短移行に振り分けられることはない。

【０７７３】

図６３（Ｂ）に示すように、ａ時短特１大当たり当否テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球に対するａ時短遊技状態での大当たり抽選に使用される。ａ時短特１大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が大当たりに振り分けられ、２０６～６１７の４１２個の乱数値がｃ時短移行に振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられる。つまり、第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球に対するａ時短遊技状態での振分機能部による大当たり抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に振り分けられ、ｃ時短移行確率が約２／３１８．１（５１２／６５５３６）に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たりに振り分けられることはない。

【０７７４】

図６３（Ｃ）に示すように、特２大当たり当否テーブルは、入球部としての第２入賞口３１５への遊技球の入球に対する大当たり抽選に使用される。特２大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～４３６９０の４３６９１個の乱数値が小当たりに振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第２入賞口３１５への遊技球の入球に対する振分機能部による大当たり抽選では、小当たり確率が約２／３（４３６９１／６５５３６）に振

り分けられ、残りが外れに振り分けられ、大当たり又はｃ時短移行に振り分けられることはない。

【０７７５】

［大当たり種別振分テーブル］

ここで、図６３（Ｄ）-及び図６３（Ｅ）は、大当たり種別振分テーブルと、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。

【０７７６】

図６３（Ｄ）に示す大当たり種別振分テーブルは、大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果が遊技条件としての大当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため使用される。図６３（Ｄ）に示すように、特図大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１８の１９個の乱数値が４Ｒ大当たりに振り分けられ、１９の１個の乱数値が１０Ｒ大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、特図大当たりとして、４Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりのいずれかに２種類が設定されており、４Ｒ大当たりの振り分け率が９５％に設定され、１０Ｒ大当たりの振り分け率が５％に設定されている。

【０７７７】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には特別遊技としての特図大当たり遊技の遊技条件の成立となり、可変入賞装置３８の開閉扉３８２が開放されるラウンド遊技が、大当たり種別に応じて複数回繰り返される開閉実行モードが実行される特図大当たり遊技が実行される。そして、特図大当たり遊技の終了後には、入球振分装置３７の電動役物３７３が作動され易く、第１入賞口３９１を開放させる入球振分装置３７の第１非電作動口３７１に遊技球が入球し易いａ時短遊技状態に移行される。なお、本実施形態では、ａ時短遊技状態の終了条件として、１００回の特図遊技の実行、及び１００回の特図遊技を実行する前に、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たり又はｃ時短移行であることを遊技結果として特別図柄及び飾り図柄の停止表示により報知した場合に終了する。また、本実施形態では、ａ時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数が１００回に設定されているが、当該最大実行回数は１００回に限定されず、他の回数であってもよい。さらに、本実施形態では、特図大当たり遊技の終了後に１００％の確率でａ時短遊技状態が発生するが、特図大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態が発生する確率は１００％に限定されず、他の確率であってもよい。

【０７７８】

図６３（Ｅ）に示すＶ入賞大当たり種別振分テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため、即ち小当たり遊技において可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球が入球することで終了条件が成立した場合に実行される大当たり遊技のラウンド遊技数を決定するために使用される。図６３（Ｅ）に示すように、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１９の全ての乱数値が１０Ｒ大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりでは、１０Ｒ大当たりの振り分け率が１００％に設定されている。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合、特図大当たり遊技が実行される場合に比べて出玉的に有利である。

【０７７９】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりの種別として１０Ｒ大当たりのみが設定されているが、Ｖ入賞大当たりの種別は、ラウンド遊技数や出玉期待値の異なる複数種を設定し、これらの複数種から、Ｖ入賞大当たりの種別がランダムに決定（乱数抽選により決定）されるようにしてもよい。即ち、いわゆるラッシュ状態での大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数が複数種からランダムに決定されるようにしてもよい。このように、複数種のＶ入賞大当たりからＶ入賞大当たりの種別がランダムに決定される場合、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合に、遊技者は、多量の出玉が獲得できることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。特に、複数回のＶ入賞大当

たり遊技が実行され得る疑似大当たり遊技状態（ラッシュ状態）では、疑似大当たり遊技演出（表示）によって１回のＶ入賞大当たり遊技であるかのように見せ掛ける場合、複数回のＶ入賞大当たり遊技での総出玉が、より多量であることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。

【０７８０】

［変動テーブル］

ここで、図６４（Ａ）～図６４（Ｄ）は、変動テーブルの一例を示す図である。変動テーブルは、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技における特別図柄の変動表示時間を設定するために使用される。本実施形態では、変動テーブルとして、図６４（Ａ）に示す特１外れ変動テーブル、図６４（Ｂ）に示す特１当たり変動テーブル、図６４（Ｃ）に示す特２変動テーブルＡ、及び図６４（Ｄ）に示す特２変動テーブルＢの４種類が設定されている。

【０７８１】

図６４（Ａ）に示すように、特１外れ変動テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４又は第１入賞口３９１への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が外れ又はｃ時短移行である場合に使用される。特１外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが振り分けられる。この特１外れ変動テーブルでは、大当り抽選の結果が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が３０秒である「０１」、変動表示時間が６０秒である「０２」、変動表示時間が９０秒である「０３」のいずれかに振り分けられる。また、特１外れ変動テーブルでは、大当り抽選の結果が完全外れリーチ又はｃ時短移行である場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が７秒である「０４」、変動表示時間が１０秒である「０５」、変動表示時間が１５秒である「０６」のいずれかに振り分けられる。

【０７８２】

図６４（Ｂ）に示すように、特１当たり変動テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４又は第１入賞口３９１への遊技球の入球に基づいて実行される振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりである場合に使用される。特１当たり変動テーブルでは、特図変動パターンが、変動表示時間が３０秒である「０１」、変動表示時間が６０秒である「０２」、変動表示時間が９０秒である「０３」のいずれかに振り分けられる。

【０７８３】

図６４（Ｃ）及び図６４（Ｄ）に示す特２変動テーブルＡ及び特２変動テーブルＢは、入球部としての第２入賞口３１５への遊技球に入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技での変動表示時間を設定するために使用される。ここで、第２入賞口３１５は、非電動役物である第２開閉部材３９Ｂによって受入可能状態と受入不能状態とが可変可能であり、作動機能部によって受入可能状態とされてから、終了条件として４個の遊技球の入球があった場合に終了機能部によって受入不能状態とされる。つまり、第２入賞口３１５が１回受入可能状態とされると、この受入可能状態の間に第２入賞口３１５には４個の遊技球が入球可能である。

【０７８４】

図６４（Ｃ）に示す特２変動テーブルＡは、第２入賞口３１５に入球される４個の遊技球のうち、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間を設定する場合、即ち第２入賞口３１５への遊技球の入球数をカウントする後述の特２入賞カウンタの値が１であるときに変動表示時間を設定する場合に使用される。特２変動テーブルＡでは、変動表示時間が１５秒である「０６」のみに振り分けられる。即ち、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間は、必ず１５秒に設定される。

【０７８５】

図６４（Ｄ）に示す特２変動テーブルＢは、第２入賞口３１５に入球される４個の遊技球のうち、第２入賞口３１５に２個目～４個目の遊技球が入球されることに基づいて実行

される第２特図遊技に対する変動表示時間を設定する場合、即ち特２入賞カウンタの値が２～４であるときに変動表示時間を設定する場合に使用される。特２変動テーブルＢでは、変動表示時間が１秒である「０７」のみに振り分けられる。即ち、第２入賞口３１５に２個目～４個目の遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間は、必ず１秒に設定される。

【０７８６】

なお、特２変動テーブルＡ及び特２変動テーブルＢに設定される変動表示時間は、複数種類設定してもよく、また、第２入賞口３１５に入球される４個の遊技球の全てに対する特２変動テーブルとして共通の特２変動テーブルを使用してもよい。

【０７８７】

ところで、連続して遊技球を打ち出す場合の遊技球の発射間隔は、前述のように、例えば０．６秒である。一方、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間は、必ず１５秒に設定される。そのため、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて第２特図遊技が開始される場合、当該第２特図遊技が終了するまでの間に２５球（＝１５秒／０．６秒）の遊技球を発射することができる。このように、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間を１５秒に設定することで、当該第２特図遊技が終了するまでの間に、第２入賞口３１５に残りの３個の遊技球を入球することが可能になる。その結果、入球部としての第２入賞口３１５が開放されて第２特図保留数Ｍが増加可能な受入可能状態とされてから、第２特図保留数Ｍを増加不能な受入不能状態として最大保留数である３個にすることができる。

【０７８８】

また、第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選では、その結果が小当たりとなる確率が約２／３（図６４（Ｃ）参照）と高く設定されている。一方、前述のように、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて特図遊技が実行されている間に第２特図保留数Ｍを３個にすることができる。そのため、第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５に４個の遊技球が入球される場合、これらに対する大当たり抽選の結果に複数個の小当たりが含まれる可能性が高くなり、その結果、複数回の小当たり遊技の実行に基づいて、複数回のＶ入賞大当たり遊技が短期間で連続的に実行される一連のラッシュ状態となり易い。

【０７８９】

そして、本実施形態では、後述のように、第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５に複数個の遊技球が入球されることで、複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行される一連のラッシュ状態となった場合に、少なくとも最初にＶ入賞大当たり遊技から開始されてから最後のＶ入賞大当たり遊技が終了するまでの有利遊技の期間に実行される特図遊技及び小当たり遊技において、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合の演出と同様な特定の演出画像としての疑似表示が実行される（図７９参照）。これにより、１回の第２入賞口３１５の開放を契機として複数回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合に、少なくとも最初にＶ入賞大当たり遊技から開始されてから最後のＶ入賞大当たり遊技が終了するまでの有利遊技の期間において、特図遊技や小当たり遊技が実行されていても、有利演出として１回の大当たり遊技が継続して実行されているような疑似大当たり遊技演出（表示）を実行することが可能になる。その結果、複数回のＶ入賞大当たり遊技での出玉を１回のＶ入賞大当たり遊技での出玉であるように遊技者に印象付けることができるため、１回のＶ入賞大当たり遊技での最大獲得球数が少ない場合であっても、複数回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合に１回のＶ入賞大当たり遊技によって多量の出玉を獲得できたかのような出玉のインパクトを与えることができる。

【０７９０】

［主制御装置４の処理］

次に、図６５～図９０を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。

【０７９１】
［主タイマ割込み処理］
本実施形態の主タイマ割込み処理は、始動入賞処理及びスルーゲート処理の手順の一部が、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、主タイマ割込み処理において実行される処理として、始動入賞処理及びスルーゲート処理について説明する。
【０７９２】
［始動入賞処理］
ここで、図６５は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図６５を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。
【０７９３】
＜ステップＳ１１０１＞
図６５に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、入球部としての第１入賞口３１４又は第１入賞口３９１に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４，３９１に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４，３９１に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０９に移行する。
【０７９４】
＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞
ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが受入不能状態としての最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でない受入可能状態であれば（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。
【０７９５】
＜ステップＳ１１０４＞
ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図６７のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【０７９６】
＜ステップＳ１１０５～Ｓ１１０８＞
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１１０５：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、通常特１大当たり当否テーブル（図６３（Ａ）参照）に基づいて当否判定を行い（ステップＳ１１０６）、処理をステップＳ１１０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１１０５：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態ではなくａ時短遊技状態である場合、ａ時短特１大当たり当否テーブル（図６３（Ｂ）参照）に基づいて当否判定を行い（ステップＳ１１０７）、処理をステップＳ１１０８に移行する。ステップＳ１１０８では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４と、ステップＳ１１０６又はステップＳ１１０７で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図８１の特図変動開始処理でのステップＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。

【０７９７】
＜ステップＳ１１０９＞
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１１０に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０９：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了する。
【０７９８】
＜ステップＳ１１１０～Ｓ１１１２＞ ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数（本実施形態では前述の第１の実施形態とは異なり３）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが受入不能状態としての最大保留数であれば（ステップＳ１１１０：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でない受入可能状態であれば（ステップＳ１１１０：Ｎｏ）、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１１１）。さらに、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５への遊技球の入球数をカウントするための特２入賞数カウンタの値に１を加算し（ステップＳ１１１２）、処理をステップＳ１１１３に移行する。
【０７９９】
＜ステップＳ１１１３＞
ステップＳ１１１３では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図６７のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【０８００】
＜ステップＳ１１１４及びＳ１１１５＞
ステップＳ１１１４では、ＭＰＵ４１は、特２大当たり当否テーブル（図６３（Ｃ）参照）に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１１１５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１１３及びＳ１１１４で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図８１の特図変動開始処理でのステップＳ２１１９において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ１１１６に移行する。
【０８０１】
＜ステップＳ１１１６＞
ステップＳ１１１６では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１１２で加算された特２入賞数カウンタの値が４であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に最大入球数である４個の遊技球が入球されたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、特２入賞数カウンタの値が４である場合（ステップＳ１１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１１７に移行し、特２入賞数カウンタの値が４でない場合（ステップＳ１１１６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了する。
【０８０２】
＜ステップＳ１１１７及びＳ１１１８＞
ＭＰＵ４１は、特２入賞数カウンタの値が４である場合（ステップＳ１１１６：Ｙｅｓ）、疑似大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１１１７）、特２入賞数カウンタをクリアし（ステップＳ１１１８）、当該始動入賞処理を終了する。
【０８０３】
ここで、疑似大当たり遊技状態フラグは、複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る有利遊技としての一連のラッシュ中であること、即ち疑似大当たり遊技状態（疑

似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングであることを示すフラグであり、図７３のステップＳ１９１２において、疑似大当たり遊技パターンコマンドを設定するか否かを判断するために参照される。

【０８０４】

［スルーゲート処理］

ここで、図６６は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球が入球した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図６６を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【０８０５】

＜ステップＳ１３０１＞

図６６に示すように、スルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まずスルーゲート３１７に遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０２に移行し、スルーゲート３１７を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【０８０６】

＜ステップＳ１３０２＞

ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが受入可能状態である最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０３に移行する。

【０８０７】

＜ステップＳ１３０３及びＳ１３０４＞

ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０３）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図６７のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０４）、当該スルーゲート処理を終了する。

【０８０８】

［主制御装置４のメイン処理］

ここで、図６７は、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のメイン処理は、小当たり遊技制御処理（ステップＳ１４００７－１）、が実行される点で前述の第１の実施形態とは異なる。以下、小当たり遊技制御処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【０８０９】

［普図遊技制御処理］

ここで、図６８は、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普

図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図６８を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【０８１０】

＜ステップＳ１５０１＞

図６８に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図７０の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。

【０８１１】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。

【０８１２】

＜ステップＳ１５０２＞

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、振分入球装置３７の振分機能部としての電動役物３７３が作動機能部によって開放中（有利遊技としての普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３７３を開放する場合にステップＳ１８１５でオンに設定され（図７１参照）、電動役物３７３を閉鎖する場合にステップＳ１８２４でオフに設定される（図７２参照）。

【０８１３】

ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。

【０８１４】

＜ステップＳ１５０３＞

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２１３でオンに設定され（図８２参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される（図８３参照）。

【０８１５】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。

【０８１６】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。

【０８１７】

＜ステップＳ１５０４＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当た

り遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。

【０８１８】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、小当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。

【０８１９】

一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０５に移行する。

【０８２０】

＜ステップＳ１５０５＞

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０５）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０５：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０６に移行する。

【０８２１】

＜ステップＳ１５０６＞

普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０６）、処理をステップＳ１５０７に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図６９を参照して後述する。

【０８２２】

＜ステップＳ１５０７＞

ステップＳ１５０７では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図７０を参照して後述する。

【０８２３】

＜ステップＳ１５０８＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。

【０８２４】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。

【０８２５】

＜ステップＳ１５０９＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０９）。

【０８２６】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方

、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５１０に移行する。

【０８２７】

＜ステップＳ１５１０＞

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過して有利遊技としての普図遊技の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップＳ１５１０）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【０８２８】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５１０：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５１０：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【０８２９】

＜ステップＳ１５１１～Ｓ１５１３＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に有利遊技としての大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技フラグがオンである場合（ステップＳ１５０８又はＳ１５０９でＹｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５１０：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させる（ステップＳ１５１１）。例えば、振分機能部による普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合には、遊技結果として普図当たりに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる一方、普図当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合には、外れに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる。

【０８３０】

また、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１３）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【０８３１】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図７２の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【０８３２】

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

【０８３３】

［普図データ設定処理］

ここで、図６９は、図６８のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行され

る普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図６９を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【０８３４】

＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞

図６９に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算する（ステップＳ１６０１）。例えば、減算前の普図変動保留数Ｘが４である場合には減算後の普図変動保留数Ｘが３とされる。これにより、当該普図変動保留数Ｘの増加が不能な受入不能状態である４である場合には、普図変動保留数Ｘが当該普図変動保留数Ｘの増加が可能な受入可能状態である３とされる。

【０８３５】

そして、ＭＰＵ４１は、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【０８３６】

［普図変動開始処理］

ここで、図１７１は、図１６９のステップＳ１５０７においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図１７１を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【０８３７】

＜ステップＳ１７０１＞

図１７１に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。

【０８３８】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０２に移行し、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０５に移行する。

【０８３９】

＜ステップＳ１７０２＞

通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、振分機能部としてのＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図６２（Ａ）参照）及び通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図６２（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否か、即ち遊技条件としての普図当たりであるか否かの普図当たり当否判定を行い、処理をステップＳ１７０３に移行する。

【０８４０】

＜ステップＳ１７０３及びＳ１７０４＞

ステップＳ１７０３では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０２での普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりである場合（ステップＳ１７０３：Ｙｅｓ）、普図当

たり遊技において入球振分装置３７の振分機能部としての電動役物３７３を短開放させる短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０４）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立しない外れである場合（ステップＳ１７０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【０８４１】

＜ステップＳ１７０５＞

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図６２（Ｂ）参照）及び時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図６２（Ｄ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行い、処理をステップＳ１７０６に移行する。

【０８４２】

＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞

ステップＳ１７０６では、振分機能部としてのＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０５での普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりである場合（ステップＳ１７０５：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技において振分入球装置３７の電動役物３７３を長開放させる長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０７）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立しない外れである場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【０８４３】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

ステップＳ１７０８では、ＭＰＵ４１は、普図遊技におけるメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば遊技状態が通常遊技状態である場合に参照される通常遊技状態普図変動テーブルと、遊技状態が時短遊技状態である場合に参照される時短遊技状態普図変動テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、遊技状態の種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、時短遊技状態普図変動表示テーブルのほうが、通常遊技状態普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、時短遊技状態では、通常遊技状態に比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【０８４４】

そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０８で設定される普図変動パターンに加え、ステップＳ１７０２又はＳ１７０５での普図当たり当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、遊技状態の種別（通常遊技状態、時短遊技状態）とを音声ランプ制御装置５に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップＳ１７０９）、処理をステップＳ１７１０に移行する。

【０８４５】

なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【０８４６】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

ステップＳ１７１０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１で

の普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ１７１０）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ち遊技条件が成立している場合に普通図柄の停止表示により遊技結果を導出可能な有利遊技として普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１７１１）、当該普図変動開始処理を終了する。

【０８４７】

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

【０８４８】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図７１及び図７２は、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての普図当たりであることで、普通遊技において遊技結果として普通図柄が普図当たりに対応する図柄で停止表示された場合に、振分機能部としての振分入球装置３７の電動役物３７３の開閉制御を行うことによって振分入球装置３７への遊技球の入球を許容する受入可能状態と、遊技球の入球を制限する受入不能状態とを切り替える処理が実行される。また、普図当たり遊技制御処理では、切替機能部によって振分入球装置３７の可動振分部材３７４の動作制御が実行される。以下、図７１及び図７２を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【０８４９】

＜ステップＳ１８０１＞

図７１に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図６８の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１３でオンに設定される。

【０８５０】

ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図７２のステップＳ１８１７に移行する。

【０８５１】

＜ステップＳ１８０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。

【０８５２】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち有利遊技としての大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、普図遊技が大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【０８５３】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。

【０８５４】

＜ステップＳ１８０３＞

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち有利遊技としての大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図７０の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０４に移行する。

【０８５５】

＜ステップＳ１８０４＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０４）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図７０の普図変動開始処理のステップＳ１７０４においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０５に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０４：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１６に移行する。

【０８５６】

＜ステップＳ１８０５及びＳ１８０６＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０５：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における入球振分装置３７の電動役物３７３の開放時間（入球振分装置３７への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０５）。開放時間カウンタは、電動役物３７３の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図７２のステップＳ１８１９において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０６）、処理をステップＳ１８１３に移行する。

【０８５７】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における入球振分装置３７の電動役物３７３（入球振分装置３７への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。開放時間カウンタは、電動役物３７３の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図７２のステップＳ１８１９において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【０８５８】
＜ステップＳ１８０９＞
ステップＳ１８０９では、ＭＰＵ４１は、遊技状態がｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８１０に移行し、ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８１３に移行する。
【０８５９】
＜ステップＳ１８１０～ステップＳ１８１２＞
ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、入球振分装置３７における振分機能部としての可動振分部材３７４を作動させる（ステップＳ１８１０）。具体的には、ＭＰＵ４１は、可動振分部材３７４を、入球振分装置３７に入球した遊技球を第１非電作動口３７１に向けて誘導可能で第２非電作動口３７２に向けて誘導不能な振分状態（図５７（Ｂ）参照）から、入球振分装置３７に入球した遊技球を第２非電作動口３７２に向けて誘導可能で第１非電作動口３７１に向けて誘導不能な振分状態（図５７（Ｃ）参照）に可変させる。これにより、入球振分装置３７では、振分機能部としての電動役物３７３の作動によって入球振分装置３７への遊技球の入球が可能となった場合に、入球部としての第２非電作動口３７２が遊技球の入球が可能な受入可能状態される。そして、入球部としての第２非電作動口３７２に遊技球が入球した場合には、作動機能部によって振分機能部としての第２開閉部材３９Ｂが作動され、入球部としての第２入賞口３１５が、４個の遊技球の入球によって終了条件が成立するまで受入可能状態とされる。
【０８６０】
また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１８１０において可動振分部材３７４を作動させた場合、可動振分部材３７４が作動されていることを示す可動振分部材作動フラグをオンに設定する（ステップＳ１８１１）。さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１２）、処理をステップＳ１８１３に移行する。即ち、ｃ時短遊技状態の終了条件は、作動機能部によって振分機能部としての可動振分部材３７４が作動されることである。
【０８６１】
なお、ｃ時短遊技状態の終了条件は、ｃ時短遊技状態において作動機能部によって振分機能部としての電動役物３７３が作動されること、ｃ時短遊技状態において作動された電動役物３７３が終了機能部によって復帰されること、ｃ時短遊技状態において有利遊技としての普図当たり遊技が開始されること、ｃ時短遊技状態において開始された普図当たり遊技が終了すること、入球部としての第２入賞口３１５が受入可能状態とされること、受入可能状態の第２入賞口３１５に上限数（本実施形態では４個）遊技球が入球されて第２入賞口３１５が受入不能状態とされることなどであってもよい。
【０８６２】
＜ステップＳ１８１３～Ｓ１８１５＞
ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、作動機能部によって電動役物３７３を作動させる（ステップＳ１８１３）。これにより、入球振分装置３７は、遊技球の入球が不能な受入不能状態から遊技球の入球が可能な受入可能状態とされる。
【０８６３】
ここで、入球振分装置３７では、可動振分部材３７４によって、入球振分装置３７に入球した遊技球を入球部としての第１非電作動口３７１に向けて誘導可能で入球部としての第２非電作動口３７２に向けて誘導不能な振分状態（図５７（Ｂ）参照）と、入球振分装置３７に入球した遊技球を第２非電作動口３７２に向けて誘導可能で第１非電作動口３７１に向けて誘導不能な振分状態（図５７（Ｃ）参照）とに可変される。そのため、入球振分装置３７では、振分機能部としての可動振分部材３７４の姿勢に応じて、第１非電作動

口３７１が受入不能状態とされる一方で第２非電作動口３７２が受入可能状態とされる振分状態と、第１非電作動口３７１が受入可能状態とされる一方で第２非電作動口３７２が受入不能状態とされる振分状態と、に可変可能である。

【０８６４】

そして、ＭＰＵ４１は、振分機能部としての電動役物３７３が開放されていることを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１４）、電動役物３７３が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１５）、処理をステップＳ１８１６に移行する。

【０８６５】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３７３が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【０８６６】

＜ステップＳ１８１６＞

ステップＳ１８１６では、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８６７】

＜ステップＳ１８１７＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、図７２に示すように、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理の図７１のステップＳ１８１５において電動役物３７３を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１７）。即ち、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１７：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ１８１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１７：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８６８】

＜ステップＳ１８１８及びＳ１８１９＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１７：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理の図７１のステップＳ１８０５又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ１８１８）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１９）。即ち、ＭＰＵ４１は、開放時間の経過による終了条件の成立に基づいて振分機能部としての電動役物３７３の復帰タイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１９：Ｙｅｓ）、即ち開放時間の経過による電動役物３７３の復帰タイミングである場合、処理をステップＳ１８２２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１９：Ｎｏ）、即ち開放時間の経過による電動役物３７３の復帰タイミングでない場合、処理をステップＳ１８２０に移行する。

【０８６９】

＜ステップＳ１８２０及びＳ１８２１＞

減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１９：Ｎｏ）、即ち開放時間の経過による電動役物３７３の復帰タイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、入球部としての入球振分装置３７に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ１８２０）。即ち、ＭＰＵ４１は、終了条件の成立に基づいて振分機能部としての入球振分装置３７への遊技球の入球による電動役物３７３の復帰タイミングであるか否かを判断する。入球

振分装置３７に遊技球が入球したか否かは、入球振分装置３７に設けられる入球センサ３７ａに遊技球が入球したか否かに基づいて判断される。

【０８７０】

ＭＰＵ４１は、入球振分装置３７に遊技球が入球した場合（ステップＳ１８２０：Ｙｅｓ）、即ち入球振分装置３７への遊技球の入球による電動役物３７３の復帰タイミングである場合、時間開放カウンタをクリアし（ステップＳ１８２１）、処理をステップＳ１８２２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、入球振分装置３７に遊技球が入球していない場合（ステップＳ１８２０：Ｎｏ）、即ち入球振分装置３７への遊技球の入球による電動役物３７３の復帰タイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８７１】

＜ステップＳ１８２２～Ｓ１８２４＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１９：Ｙｅｓ）、又は入球振分装置３７に遊技球が入球して開放時間カウンタをクリアした場合（ステップＳ１８２１）、即ち開放時間の経過又は入球振分装置３７への遊技球の入球による終了条件の成立に基づいて振分機能部としての電動役物３７３の復帰タイミングである場合、作動終了部としてのＭＰＵ４１は、電動役物３７３を復帰させる（ステップＳ１８２２）。これにより、入球振分装置３７が閉鎖されることで受入可能状態から受入不能状態とされ、入球振分装置３７への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３７３の閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８２３）、電動役物３７３が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８２４）、処理をステップＳ１８２５に移行する。

【０８７２】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【０８７３】

＜ステップＳ１８２５＞

ステップＳ１８２５では、ＭＰＵ４１は、入球振分装置３７の可動振分部材３７４が作動されていることを示す可動振分部材フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可動振分部材フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８２６に移行し、可動振分部材フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８２５：Ｎｏ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８７４】

＜ステップＳ１８２６及びＳ１８２７＞

可動振分部材フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、振分機能部としての可動振分部材３７４を終了機能部によって復帰させ（ステップＳ１８２６）、さらに、可動振分部材フラグをオフに設定し（ステップＳ１８２７）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８７５】

このように、本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、入球振分装置３７の電動役物３７３が作動される場合、ｃ時短遊技状態であれば可動振分部材３７４が作動され、それ以外の遊技状態であれば可動振分部材３７４が作動されない。これにより、入球振分装置３７では、スルーゲート３１７に遊技球が入球することを契機とし、ｃ時短遊技状態の場合に第２非電作動口３７２に遊技球が入球可能とされ、それ以外の遊技状態であれば第１非電作動口３７１に遊技球が入球可能とされる。その結果、本実施形態では、ｃ時短遊技状態に移行した場合に第２非電作動口３７２に遊技球が入球可能とされることで、第２非電作動口３７２に遊技球が入球された場合に第２開閉部材３９Ｂが作動されて第２入賞口

３１５に遊技球が入球可能とされる。一方、ｃ時短遊技状態に移行していない場合、例えばａ時短遊技状態では第１非電作動口３７１に遊技球が入球可能とされることで、第１非電作動口３７１に遊技球が入球された場合に第１開閉部材３９Ａが作動されて第１入賞口３９１に遊技球が入球可能とされる。

【０８７６】

［特図遊技制御処理］

ここで、図７３は、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図７３を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【０８７７】

＜ステップＳ１９０１＞

図７３に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合に図８２のステップＳ２２１２でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合に図８３のステップＳ２２５９でオフに設定される。

【０８７８】

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

【０８７９】

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

【０８８０】

＜ステップＳ１９０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。

【０８８１】

＜ステップＳ１９０３＞

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１及びＳ１９０２でＮｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。特図変動表示中フラグは、後述の図８１の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７又はＳ２１２５でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９１１でオフに設定される。

【０８８２】

ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ

）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。

【０８８３】

＜ステップＳ１９０４＞

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０４）。

【０８８４】

ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０４：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０５に移行する。

【０８８５】

＜ステップＳ１９０５＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０５）、処理をステップＳ１９０６に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図８０を参照して後述する。

【０８８６】

＜ステップＳ１９０６＞

ステップＳ１９０６では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図８１を参照して後述する。

【０８８７】

＜ステップＳ１９０７＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図８１の特図変動開始処理でのステップＳ２１０３又はＳ２１２０の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過により特図変動の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップＳ１９０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【０８８８】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０７：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示さ

せて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。
【０８８９】
＜ステップＳ１９０８～Ｓ１９１１＞
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で遊技結果として特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０８）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０９）、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置５に通知する特図変動停止コマンドを設定する（ステップＳ１９１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１１）、処理をステップＳ１９１２に移行する。
【０８９０】
＜ステップＳ１９１２＞
ステップＳ１９１２では、ＭＰＵ４１は、疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。疑似大当たり遊技状態フラグは、複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る有利遊技である一連のラッシュ中であること、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングであることを示すフラグであり、図６５の始動入賞処理のステップＳ１１１７においてオンに設定される。
【０８９１】
ＭＰＵ４１は、疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９１２：Ｙｅｓ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングである場合、処理をステップＳ１９１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、疑似大当たり状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９１２：Ｎｏ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。
【０８９２】
＜ステップＳ１９１３及びＳ１９１４＞
疑似大当たり状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９１２：Ｙｅｓ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、疑似大当たり遊技パターンコマンドを設定する（ステップＳ１９１４）。さらに、ＭＰＵ４１は、疑似大当たり遊技状態フラグがオフに設定し（ステップＳ１９１４）、当該特図遊技制御処理を終了する。
【０８９３】
［疑似大当たり遊技パターンコマンド］
疑似大当たり遊技パターンコマンドは、入球部としての第２入賞口３１５への遊技球の入球によって複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る一連の有利遊技である場合に、第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果の組み合わせを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。音声ランプ制御装置５は、疑似大当たり遊技パターンコマンドを受信することで、疑似大当たり遊技パターンコマンドに対応した疑似大当たり演出パターンを設定し、有利遊技としての複数回のＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技であるように見せ掛ける有利演出としての疑似大当たり遊技演出（表示）（図７９参照）を実行することが可能になる。
【０８９４】
ここで、図７４は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図である。図７４に示すように、疑似大当たり遊技パターンコマンドは、第２特図の変動回数（第２特図遊技の実行回数）に応じて、各第２特図遊技での大当たり抽選の組み合わせとして設定される。

【０８９５】
第２特図の変動回数（第２特図遊技の実行回数）は、第２入賞口３１５に４個目の遊技球が入球して疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されたとき（特２入賞数カウンタの値が４になったとき）（図６５の始動入賞処理のステップＳ１１１７）を基準とし、そのときの当該第２特図遊技、及び第２入賞口３１５に４個目の遊技球が入球したの第２特図保留数Ｍの合計である。そのため、第２特図の変動回数（第２特図遊技の実行回数）は、１回～４回となる。
【０８９６】
例えば、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球したことに基づいて第２特図遊技が実行されている間（本実施形態では１５秒間）に第２入賞口３１５に４個目の遊技球が入球した場合、当該第２特図遊技の実行中の第２特図保留数Ｍが３であるため、第２特図の変動回数（第２特図遊技の実行回数）は、当該第２特図遊技と第２特図保留数Ｍの３個とで計４回となる。
【０８９７】
なお、第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の組み合わせは、例えば特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥと、第２特図保留格納エリアＲＥＢとに格納された当否情報に基づいて設定することができる。
【０８９８】
また、前記大当たり抽選の組み合わせは、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合の大当たり抽選が特２大当たり当否テーブルに基づいて実行されるため（図６３（Ｃ）参照）、小当たり及び外れの一方又は双方を含むものとなり、大当たり抽選結果が小当たりとなるのは０回～４回である。そして、大当たり抽選が小当たりである場合、大当たり抽選が小当たりであることを報知する第２特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行され、この小当たり遊技において可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球が入球することでＶ入賞大当たり遊技が実行される。そのため、入球部としての第２入賞口３１５への遊技球の入球によって複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る一連の有利遊技では、Ｖ入賞大当たり遊技が１回も実行されないか、１回～４回のＶ入賞大当たり遊技が実行される。つまり、疑似大当たり遊技パターンコマンドに基づいて実行される疑似大当たり遊技演出（表示）が実行される場合のＶ入賞大当たり遊技の回数は一定ではなく不定である。そのため、遊技者は、一連の有利遊技においてＶ入賞大当たり遊技が何回実行されるかを予測し難く、その結果、一連の有利遊技において最大限の出玉が獲得できること、より多くの出玉を獲得できることを期待しつつ、一連の有利遊技での遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【０８９９】
［疑似大当たり遊技演出パターン］
ここで、図７５は、疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図である。図７５に示すように、疑似大当たり遊技演出パターンは、複数個の個別演出パターン（特２遊技演出パターン、小当たり遊技演出パターン、又は大当たり遊技演出パターン）の組み合わせとして設定されている。各疑似大当たり遊技演出パターンは、疑似大当たり遊技パターンコマンドと１対１で対応しており、音声ランプ制御装置５は、受信した疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別に対応した１つの疑似大当たり遊技演出パターンを設定する。例えば、音声ランプ制御装置５は、疑似大当たり遊技パターンコマンドＡ１を受信した場合、疑似大当たり遊技演出パターンＡ１を設定し、疑似大当たり遊技パターンコマンドＡ１０を受信した場合、疑似大当たり遊技演出パターンＡ１０を設定する。
【０９００】
ここで、図７６（Ａ）～図７６（Ｅ）は、特２遊技演出パターンを説明するための図である。
【０９０１】
図７６（Ａ）に示すように、特２遊技演出パターンは、特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）、特２遊技演出パターンＢ（特２Ｂ）、特２遊技演出パターンＣ（特２Ｃ）、及び特

２遊技演出パターンＤ（特２Ｄ）の４つのパターンを含む。

【０９０２】

図７６（Ａ）及び図７６（Ｂ）に示すように、特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）は、特図変動表示時間が１５秒に対応する演出であり、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示がなく、飾り図柄の変動表示が大きく表示され、ステージ演出（背景演出）として特図遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）は、第２入賞口３１５が開放されてから最初に実行される第２特図遊技の演出として実行される。また、特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）では、要求表示としての右打ち表示なされることで、右打ちにより第２入賞口３１５に遊技球を入球させるべきことが遊技者に明示される。

【０９０３】

図７６（Ａ）及び図７６（Ｃ）に示すように、特２遊技演出パターンＢ（特２Ｂ）は、特図変動表示時間が１秒に対応する演出であり、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示がなく、特定の演出画像としての出玉表示がなく、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、ステージ演出（背景演出）として特図遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特２遊技演出パターンＢ（特２Ｂ）は、最初の第２特図遊技と１回目の小当たり遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）との間に第２特図遊技が実行される場合（最初の第２特図遊技の第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合）に当該第２特図遊技の演出として実行される。これにより、小当たり遊技やＶ入賞大当たり遊技が実行されることなく第２特図遊技が連続して実行される場合に、後続の第２特図遊技を先の第２特図遊技の一部に見せ掛けることができる。なお、特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）では、要求表示としての右打ち表示が表示なされないが、要求表示としての右打ち表示を行ってもよい。

【０９０４】

図７６（Ａ）及び図７６（Ｄ）に示すように、特２遊技演出パターンＣ（特２Ｃ）は、特図変動表示時間が１秒に対応する演出であり、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、ステージ演出（背景演出）として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特２遊技演出パターンＣ（特２Ｃ）は、複数回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合に、これらのＶ入賞大当たり遊技の間で実行される第２特図遊技の演出として実行される。これにより、複数回のＶ入賞大当たり遊技の間に実行される第２特図遊技を、Ｖ入賞大当たり遊技演出の一部に見せ掛けることができる。

【０９０５】

図７６（Ａ）及び図７６（Ｅ）に示すように、特２遊技演出パターンＤ（特２Ｄ）は、特図変動表示時間が１秒に対応する演出であり、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、疑似大当たり遊技状態での最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技での後述のエンディング演出（図７８（Ｄ）参照）と同様に、大当たり終了表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がある演出である。総出玉表示（出玉結果表示）は、疑似大当たり遊技状態での複数回のＶ入賞大当たり遊技のみの出玉に対するものであってもよいし、疑似大当たり遊技状態での複数回のＶ入賞大当たり遊技の出玉に、疑似大当たり遊技状態での他の入賞口（例えば一般入賞口３１３）への入賞に対する出玉を加えたものであってもよい。この特２遊技演出パターンＤ（特２Ｄ）は、最後のＶ入賞大当たり遊技が実行された後に実行される第２特図遊技の演出として実行される。これにより、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態での最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技の終了後において、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がなされる。そのため、最後のＶ入賞大当たり遊技の後に実行される第２特図遊技を、Ｖ入賞大当たり遊技演出の一部であるＶ入賞大当たり遊技のエンディング演出に見せ掛けることができる。なお、特２遊技演出パターンＤ（特２Ｄ）では、要求表示としての右打ち表示がなされるが、要求表示

としての右打ち表示を行わなくてもよい。
【０９０６】
ここで、図７７（Ａ）～図７７（Ｃ）は、小当たり遊技演出パターンを説明するための図である。
【０９０７】
図７７（Ａ）に示すように、小当たり遊技演出パターンは、小当たり遊技演出パターンＡ（小当Ａ）、及び小当たり遊技演出パターンＢ（小当Ｂ）の２つのパターンを含む。
【０９０８】
図７７（Ａ）及び図７７（Ｂ）に示すように、小当たり遊技演出パターンＡ（小当Ａ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示がなく、ステージ演出（背景演出）として小当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。また、小当たり遊技演出パターンＡ（小当Ａ）では、図柄表示部３４１において、要求表示として可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示（例えば「Ｖを狙え」の表示）がなされる。この小当たり遊技演出パターンＡ（小当Ａ）は、最初に実行される小当たり遊技の演出として実行される。
【０９０９】
図７７（Ａ）及び図７７（Ｃ）に示すように、小当たり遊技演出パターンＢ（小当Ｂ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出（背景演出）として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。また、小当たり遊技演出パターンＢ（小当Ｂ）では、図柄表示部３４１において、要求表示として可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示（例えば「Ｖを狙え」の表示）がなされる。この小当たり遊技演出パターンＢ（小当Ｂ）は、小当たり遊技が複数回実行される場合の２回目以降に実行される小当たり遊技の演出として実行される。これにより、小当たり遊技が複数回実行される場合の２回目以降に実行される小当たり遊技を、Ｖ入賞大当たり遊技演出の一部として見せ掛けることができ、Ｖ入賞口３８３に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示によってＶ入賞口３８３に遊技球が入賞せずに大当たり遊技が発生しないことを防止することができる。
【０９１０】
ここで、図７８（Ａ）～図７８（Ｄ）は、大当たり遊技演出パターンを説明するための図である。
【０９１１】
図７８（Ａ）に示すように、大当たり遊技演出パターンは、大当たり遊技演出パターンＡ（大当Ａ）、大当たり遊技演出パターンＢ（大当Ｂ）、大当たり遊技演出パターンＣ（大当Ｃ）、及び大当たり遊技演出パターンＤ（大当Ｄ）の４つのパターンを含む。
【０９１２】
図７８（Ａ）及び図７８（Ｂ）に示すように、大当たり遊技演出パターンＡ（大当Ａ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、オープニングで大当たり開始表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この大当たり遊技演出パターンＡ（大当Ａ）は、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最初に実行されるＶ入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最初に実行されるＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。
【０９１３】
図７８（Ａ）及び図７８（Ｃ）に示すように、大当たり遊技演出パターンＢ（大当Ｂ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、大当たり開始表示及び大当たり終了表示がなく、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この大当たり

遊技演出パターンＢ（大当Ｂ）は、Ｖ入賞大当たり遊技が３回以上実行される場合の最初に実行されるＶ入賞大当たり遊技と最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技との間に実行されるＶ入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、Ｖ入賞大当たり遊技が３回以上実行される場合の最初及び最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技の間に実行されるＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。

【０９１４】

図７８（Ａ）に示すように、大当たり遊技演出パターンＣ（大当Ｃ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行され、図７８（Ｄ）に示すように、エンディング（Ｖ入賞大当たり遊技の終了時）において大当たり終了表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がある演出である。総出玉表示（出玉結果表示）は、疑似大当たり遊技状態での複数回のＶ入賞大当たり遊技のみの出玉に対するものであってもよいし、疑似大当たり遊技状態での複数回のＶ入賞大当たり遊技の出玉に、疑似大当たり遊技状態での他の入賞口（例えば一般入賞口３１３）への入賞に対する出玉を加えたものであってもよい。この大当たり遊技演出パターンＣ（大当Ｃ）は、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態での最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技の終了時のエンディングにおいて、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がなされる。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。その結果、複数回のＶ入賞大当たり遊技での出玉を、１回のＶ入賞大当たり遊技での出玉であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、１回の大当たり遊技の発生によって得られる最大出玉が制限される場合であっても、１回の大当たり遊技において多く出玉が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に出玉に対する満足感を与えることが可能になる。

【０９１５】

図７８（Ａ）に示すように、大当たり遊技演出パターンＤ（大当Ｄ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行され、大当たり遊技演出パターンＡ（図７８（Ｂ）参照）と同様にオープニングで大当たり開始表示があり、大当たり遊技演出パターンＣ（図７８（Ｂ）参照）と同様にエンディングで大当たり終了表示がある。この大当たり遊技演出パターンＤは、Ｖ入賞大当たり遊技が１回実行される場合のＶ入賞大当たり遊技の演出として実行される。つまり、大当たり遊技演出パターンＤ（大当Ｄ）は、通常の大当たり遊技演出である。

【０９１６】

このように、本実施形態では、大当たり遊技演出パターンは、大当たり遊技演出パターンＡ（大当Ａ）、大当たり遊技演出パターンＢ（大当Ｂ）、大当たり遊技演出パターンＣ（大当Ｃ）、及び大当たり遊技演出パターンＤ（大当Ｄ）の４つのパターンを含むことで、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態において、複数回（２回～４回）のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合に、これらのＶ入賞大当たり遊技を大当たり遊技として見せかけることができる。その一方で、ラッシュ状態において、１回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合には、当然にそのＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技としての大当たり遊技演出を実行することができる。その結果、ラッシュ状態において実行されるＶ入賞大当り遊技が、１回である場合であっても、複数回である場合であっても、同様な大当たり遊技演出を実行することが可能になる。これにより、ラッシュ状態において実行されるＶ入賞大当たり遊技の回数が、１回であっても複数回であっても、少なくとも１回のＶ入賞大当たり遊技が実行される限りは、Ｖ大当たり遊技回数の実行を問わず、不自然にならないように一連の大当たり遊技演出を実行することができる。また、Ｖ大当たり遊技回数の実行を問わず、不自然にならないよ

うに大当たり遊技演出を実行することができることで、ラッシュ状態に突入した場合、どの程度の出玉が得られるか（Ｖ入賞大当たり遊技が何回実行されるか）という興趣を実現しつつも、Ｖ入賞大当たり遊技が１回しか実行されない場合であっても、この１回のＶ入賞大当たり遊技に対する大当たり遊技演出を不自然さなく実行することができる。

【０９１７】

ここで、図７９は、大当たり遊技演出パターンの一例（大当たり遊技演出パターンＡ１）における疑似大当たり遊技演出（表示）を説明するための図である。

【０９１８】

図７８に示す大当たり遊技演出パターンの一例である大当たり遊技演出パターンＡ１は、疑似大当たり遊技パターンコマンドＡ１を受信した場合に設定される演出パターンである。疑似大当たりコマンドＡ１は、第１変動（当該第２特図遊技）、第２変動（第２特図保留１）、第３変動（第２特図保留２）及び第４変動（第２特図保留３）に対する大当たり抽選の結果が、それぞれ、小当たり、小当たり、小当たり及び小当たりとなることを示すコマンド（図７５参照）。一方、疑似大当たり遊技パターンコマンドＡ１に対応する大当たり遊技演出パターンＡ１は、（特２Ａ→小当Ａ→大当Ａ）→（特２Ｃ→小当Ｂ→大当Ｂ）→（特２Ｃ→小当Ｂ→大当Ｂ）→（特２Ｃ→小当Ｂ→大当Ｃ）となる。

【０９１９】

具体的には、大当たり遊技演出パターンＡ１では、４回実行されるＶ入賞大当たり遊技のそれぞれにおいて大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が実行される。また、Ｖ入賞大当たり遊技間に実行される第２特図遊技及び小当たり遊技では、ステージ演出（背景演出）として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、第２特図遊技及び小当たり遊技も含めて、大当たり遊技用のステージ演出が途切れることなく継続して実行される。その結果、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【０９２０】

また、大当たり遊技演出パターンＡ１では、Ｖ入賞大当たり遊技間に実行される第２特図遊技及び小当たり遊技において、疑似表示として、要求表示としての右打ち表示及び特定の演出画像としての出玉表示が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、第２特図遊技及び小当たり遊技を含めて右打ち表示及び出玉表示が途切れることなく継続して実行される。このことによっても、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【０９２１】

また、大当たり遊技演出パターンＡ１では、４回実行されるＶ入賞大当たり遊技のうち、最初のＶ入賞大当たり遊技のオープニングにおいて大当たり開始表示がなされ、最後のＶ入賞大当たり遊技のエンディングにおいて大当たり終了表示がなされ、２回目及び３回目のＶ入賞大当たり遊技では、大当たり開始表示及び大当たり終了表示のいずれもなされない。そのため、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技の開始時点と終了時点とを明示することができると共に、１回目～３回目のＶ入賞大当たり遊技が終了したこと、２回目～４回目のＶ入賞大当たり遊技が開始したことを分かり難くすることができる。このことによっても、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【０９２２】

さらに、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最後のＶ入賞大当たり遊技のエンディン

グにおいて、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態において、４回のＶ入賞大当たり遊技での出玉を、一連の有利遊技での出玉であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、１回の大当たり遊技の発生によって得られる最大出玉が制限される場合であっても、１回の大当たり遊技において多く出玉が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に出玉に対する満足感を与えることが可能になる。

【０９２３】

このように、大当たり遊技演出パターンＡ１では、Ｖ入賞大当たり遊技のオープニングにおいて、大当たり開始表示が実行され、Ｖ入賞大当たり遊技間に実行される第２特図遊技及び小当たり遊技において、疑似表示として、要求表示としての右打ち表示、特定の演出画像としての出玉表示、及びステージ演出（背景演出）が実行され、最後のＶ入賞大当たり遊技のエンディングにおいて、大当たり終了表示、及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行されることで、疑似大当たり遊技演出（表示）によって、ｃ時短遊技状態に移行されることを契機として実行される一連の有利遊技を、１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。同様に、他の大当たり遊技演出パターンにおいても、ｃ時短遊技状態に移行されることを契機として一連の有利遊技が実行される場合、この一連の有利遊技を１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【０９２４】

また、疑似大当たり遊技演出（表示）においては、例えば複数回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合の最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、有利演出として図柄表示部３４１で「ＲＵＳＨ」などの文字画像を表示することで有利遊技であることを報知するようにしてもよい。

【０９２５】

ここで、本実施形態では、疑似大当たり遊技演出（表示）において実行される特定の演出画像としての出玉表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）は、ｃ時短遊技状態に移行されることを契機として実行される一連の有利遊技における出玉（Ｖ入賞大当たり遊技のみの出玉）を対象として実行される。これにより、遊技者は、１回の大当たり遊技に見せ掛けられた、いわゆるラッシュ状態としての一連の有利遊技での出玉を、一連の有利遊技中に把握しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また一連の有利遊技の終了時に一連の有利遊技での結果として総出玉を把握することができる。

【０９２６】

なお、疑似大当たり遊技演出（表示）における特定の演出画像としての出玉表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）は、ａ時短遊技状態に移行する契機となった通常遊技状態での大当たり抽選に基づく特図大当たり遊技（いわゆる初当たり）での出玉を含めたものを対象として実行してもよい。また、初当たりの特図遊技においてａ時短遊技状態に移行した場合に、当該ａ時短遊技状態での大当たり抽選に基づく特図大当たり遊技（いわゆる連荘大当たり）が実行される場合、連荘大当たりでの出玉を含めて、疑似大当たり遊技演出（表示）において出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）を実行してもよい。このように、疑似大当たり遊技演出（表示）における出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）を、一連の有利遊技における出玉（Ｖ入賞大当たり遊技のみの出玉）に加えて、一連の有利遊技に移行される直近に実行された特図大当たり遊技での出玉を含めて実行することで、疑似大当たり遊技演出（表示）での出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）によって、遊技者に対し、ラッシュ状態において、より多くの出玉が得られた印象を与え、満足感を与えることができる。

【０９２７】

また、本実施形態では、疑似大当たり遊技演出（表示）において報知表示として総出玉表示（出玉結果表示）が実行されるが、報知表示として、一連の有利遊技（ラッシュ状態

）でのＶ入賞大当たり遊技の発生回数を明示又は示唆する回数画像表示を実行してもよい。この回数画像表示としては、例えば「ＲＵＳＨ　４回」、「大当たり　４回」などの文字画像表が考えられる。

【０９２８】

ところで、疑似大当たり遊技演出（表示）において報知表示として総出玉表示（出玉結果表示）が実行される場合、一連の有利遊技において多くの出玉が得られたような印象を与えることができる反面、総出玉表示（出玉結果表示）のみでは、一連の有利遊技におけるＶ入賞大当たり遊技の発生回数を把握し難い。特に、Ｖ入賞大当たり遊技として、最大出玉の異なる複数種（例えば５００玉と１５００玉など）が設定されている場合、Ｖ入賞大当たり遊技の発生回数が把握し難い。これに対し、疑似大当たり遊技演出（表示）における報知表示として、総出玉表示（出玉結果表示）に加えて回数画像表示が実行されることで、遊技者は、一連の有利遊技での結果として、総出玉だけでなく、Ｖ入賞大当たり遊技の発生回数を知り得ることができる。これにより、遊技者は、一連の有利遊技が終了した場合に、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の各Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド数を推測して楽しむことができる。

【０９２９】

なお、報知表示としての回数画像表示は、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）を実行する場合と同様に、一連の有利遊技に移行される直近に実行された特図大当たり遊技の回数を含めたものとして実行してもよい。これにより、遊技者に対し、ラッシュ状態において、より多くの大当たり遊技が発生した印象を与え、満足感を与えることができる。

【０９３０】

［特図データ設定処理］

ここで、図８０は、図７３の特図遊技制御処理のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図８０を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【０９３１】

＜ステップＳ２００１＞

図８０に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図２６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ２００６に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【０９３２】

なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【０９３３】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００５＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第

１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算する（ステップＳ２００２）。例えば、減算前の第１特図保留数Ｎが４である場合には減算後の第１特図保留数Ｎが３とされる。これにより、当該第１特図保留数Ｎの増加が不能な受入不能状態である４である場合には、第１特図保留数Ｎが当該第１特図保留数Ｎの増加が可能な受入可能状態である３とされる。

【０９３４】

そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、有利遊技として第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００５）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【０９３５】

＜ステップＳ２００６～Ｓ２００９＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００６）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００７）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第３保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００８）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させる。

【０９３６】

なお、本実施形態では、第２入賞口３１５が開放された場合、この第２入賞口３１５が４個の遊技球が入球した場合に閉鎖されるため、第２特図保留数Ｍの最大値は３個である。そのため、本実施形態では、第２特図保留格納エリアＲＥＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第３保留エリアＲＥＢ１の３個が設定される。

【０９３７】

さらに、ＭＰＵ４１は、有利遊技として第２特図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００９）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【０９３８】

＜ステップＳ２０１０及びＳ２０１１＞

ステップＳ２０１０では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、特図当否情報がシフトした後の第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍを示す保留数コマンドを設定し（ステップＳ２０１１）、当該特図データ設定処理を終了する。特図シフトコマンド及び保留数コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドや保留数コマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【０９３９】

［特図変動開始処理］

ここで、図８１は、図７３の特図遊技制御処理のステップＳ１９０６においてＭＰＵ４

１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図８１を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【０９４０】

＜ステップＳ２１０１＞

図８１に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技が開始されることを示す第１特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第１特図遊技開始フラグは、図８０の特図データ設定処理のステップＳ２００５において第１特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【０９４１】

ＭＰＵ４１は、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２に移行し、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１６に移行する。

【０９４２】

＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞

第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１０２）、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第１特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１０３）、処理をステップＳ２１０４に移行する。

【０９４３】

＜ステップＳ２１０４～Ｓ２１０６＞

ステップＳ２１０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２での当否判定の結果である当該第１特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０３で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、ステップＳ２１０３で設定された第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップＳ２１０５）、さらに、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ２１０６）、処理をステップＳ２１０７に移行する。

【０９４４】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第１特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【０９４５】

＜ステップＳ２１０７及びＳ２１０８＞

ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１０８）、処理をステップＳ２１０９に移行する。

【０９４６】

なお、特図変動表示中フラグは、図７３の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【０９４７】

＜ステップＳ２１０９＞

ステップＳ２１０９では、遊技状態がａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特図変動開始時（特図遊技開始時）の遊技状態がａ時短遊技状態であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１０に移行し、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｎｏ）、当該特図変動開始処理を終了する。

【０９４８】

＜ステップＳ２１１０＞　ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、即ち特図変動開始時（特図遊技開始時）の遊技状態がａ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果がｃ時短移行であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技の終了後に遊技状態をｃ時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がｃ時短移行である場合（ステップＳ２１１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１１に移行し、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がｃ時短移行でない場合（ステップＳ２１１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１３に移行する。

【０９４９】

＜ステップＳ２１１１及びＳ２１１２＞

ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がｃ時短移行である場合（ステップＳ２１１０：Ｙｅｓ）、遊技状態をａ時短遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させるためのｃ時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ２１１１）。つまり、本実施形態では、大当たり抽選の結果がｃ時短移行である第１特図遊技が開始される場合にａ時短遊技状態の終了条件が成立する。なお、ａ時短遊技状態の終了条件は、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立であるｃ時短移行であることを報知する第１特図遊技が、第１特図がｃ時短移行に対応する図柄で停止表示される遊技結果が導出されることで終了する場合に成立するようにしてもよい。

【０９５０】

さらに、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタをクリアし（ステップＳ２１１２）、当該特図変動開始処理を終了する。

【０９５１】

＜ステップＳ２１１３～Ｓ２１１５＞

変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がｃ時短移行でない場合（ステップＳ２１１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタから１減算し（ステップＳ２１１３）、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２１１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態で実行可能な最大回数の特図遊技が実行されることでａ時短遊技状態の終了条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ２１１４：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態で実行可能な最大回数の特図遊技の実行により遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる場合、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ２１１５）、当該特図変動開始処理を終了する。つまり、本実施形態では、ａ時短遊技状態での上限数目（１００回目）の第１特図遊技が開始される場合にａ時短遊技状態の終了条件が成立する。なお、ａ時短遊技状態の終了条件は、ａ時短遊技状態での上限数目（１００回目）の第１特図遊技が終了される場合に成立するようにしてもよい。

【０９５２】

一方、ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２１１５：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数が残っている

場合、当該特図変動開始処理を終了する。
【０９５３】
＜ステップＳ２１１６＞
　第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技が開始されることを示す第２特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２１１６）。第２特図遊技開始フラグは、図８０の特図データ設定処理のステップＳ２００９において第２特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。
【０９５４】
　ＭＰＵ４１は、第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１７に移行し、第１特図遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２１１６：Ｎｏ）、当該変動開始処理を終了する。
【０９５５】
＜ステップＳ２１１７及びＳ２１１８＞
　第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１１７）、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第２特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１１８）、処理をステップＳ２１１９に移行する。
【０９５６】
＜ステップＳ２１１９～Ｓ２１２１＞
　ステップＳ２１１９では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１１０での当否判定の結果である当該第２特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１１８で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、ステップＳ２１１８で設定された第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ２１２１）、処理をステップＳ２１２２に移行する。
【０９５７】
　なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第２特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。
【０９５８】
＜ステップＳ２１２２及びＳ２１２３＞
　ステップＳ２１２２では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１２３）、当該変動開始処理を終了する。
【０９５９】
　なお、特図変動表示中フラグは、図７３の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。
【０９６０】
［大当たり遊技制御処理］
　ここで、図８２～図８６は、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞装置３８の開閉扉３８２の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図８２～図８６を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を

説明する。
【０９６１】
＜ステップＳ２２０１＞
図８２に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技（特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技）を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２１３においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２５９においてオフに設定される。
【０９６２】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理を図８３のステップＳ２２１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２０２に移行する。
【０９６３】
＜ステップＳ２２０２＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。
【０９６４】
ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ２２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、処理をステップＳ２２０６に移行する。
【０９６５】
＜ステップＳ２２０３＞
特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する振分機能部としての大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。
【０９６６】
ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０９６７】
＜ステップＳ２２０４及びＳ２２０５＞
特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図大当たりが実行されることを示す特図大当たりをオンに設定する（ステップＳ２２０４）。さらに、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（４Ｒ大当たり遊技又は１０Ｒ大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２０５）、処理をステップＳ２２０６に移行する。特図大当たり遊技開始コ

マンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【０９６８】

＜ステップＳ２２０６及びＳ２２０７＞

特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２０６）。

【０９６９】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ２２０６）、処理をステップＳ２２０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０９７０】

＜ステップＳ２２０８及びＳ２２０９＞

ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２０８：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ２２０９）、処理をステップＳ２２１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２０８：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０９７１】

＜ステップＳ２２１０及びＳ２２１１＞

ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技を実行させるＶ入賞大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ２２１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（１０Ｒ大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２１１）、処理をステップＳ２２１２に移行する。Ｖ入賞大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、Ｖ入賞大当たり遊技開始コマンドに基づいて大当たり遊技演出を実行することができる。

【０９７２】

＜ステップＳ２２１２及びＳ２２１３＞

ステップＳ２２１２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ２２１３）、処理をステップＳ２２１４に移行する。

【０９７３】

＜ステップＳ２２１４及びＳ２２１５＞

ステップＳ２２１４では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し（ステップＳ２２１５）、処理をステップＳ２２１６に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【０９７４】

＜ステップＳ２２１６＞
ステップＳ２２１６では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図８４のステップＳ２２２０において参照される。
【０９７５】
＜ステップＳ２２１７＞
ステップＳ２２１７では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図８３のステップＳ２２１８において参照される。
【０９７６】
＜ステップＳ２２１８＞
大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、図８３に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１８）。
【０９７７】
ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１８：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図８４のステップＳ２２１９に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１８：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２９に移行する。
【０９７８】
＜ステップＳ２２１９及びＳ２２２０＞
オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１８：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図８４に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１９）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２２０）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【０９７９】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２０：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２０：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０９８０】
＜ステップＳ２２２１及びＳ２２２２＞
減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２０：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２２１）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。
【０９８１】
そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２２２）、処理をステップＳ２２２３に移行する。
【０９８２】
＜ステップＳ２２２３＞

ステップＳ２２２３では、ＭＰＵ４１は、複数回（４回又は１０回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２２４に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

【０９８３】

＜ステップＳ２２２４＞

ステップＳ２２２４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２２５に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【０９８４】

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

【０９８５】

＜ステップＳ２２２５及びＳ２２２６＞

ステップＳ２２２５では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算し、さらに、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉３８２を作動機能部によって作動することで可変入賞口３８１を開放させ（ステップＳ２２２６）、処理をステップＳ２２２７に移行する。

【０９８６】

＜ステップＳ２２２７及びＳ２２２８＞

ステップＳ２２２７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ２２２８）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図８５のステップＳ２２３１において参照される。

【０９８７】

＜ステップＳ２２２９＞

図８３に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１８：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【０９８８】

ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図８５のステップＳ２２３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２４３に移行する。

【０９８９】
＜ステップＳ２２３０及びＳ２２３１＞
ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図８５に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２３０）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２３１）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。
【０９９０】
ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２３１：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ２２３２に移行する。
【０９９１】
＜ステップＳ２２３２＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３８１（Ｖ入賞口３８３又は通常入賞口３８４）に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ２２３２）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３８２ａ，３８３ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。
【０９９２】
ＭＰＵ４１は、可変入賞口３８１に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２３３に移行し、可変入賞口３８１に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ２２３２：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０９９３】
＜ステップＳ２２３３及びＳ２２３４＞
可変入賞口３８１に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３８１への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ２２３３）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ２２３４）、即ち可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２の復帰により可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。
【０９９４】
ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２３４：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３８２の復帰により可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ２２３４：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３８２の復帰により可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０９９５】
＜ステップＳ２２３５＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、振分機能部としての開閉扉３８２を終了機能部によって復帰することで可変入賞口３８１を閉鎖し（ステップＳ２２３５）、処理をステップＳ２２３６に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、又は可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口３８１を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【０９９６】

＜ステップＳ２２３６～Ｓ２２３８＞

ステップＳ２２３６では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

【０９９７】

そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３８１への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ２２３７）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２３８）、処理をステップＳ２２３９に移行する。

【０９９８】

＜ステップＳ２２３９＞

ステップＳ２２３９では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが０であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

【０９９９】

ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３９：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ２２４０に移行する。

【１０００】

＜ステップＳ２２４０＞

ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ２２４０）、処理をステップＳ２２４１に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

【１００１】

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

【１００２】

＜ステップＳ２２４１及びＳ２２４２＞

ステップＳ２２４１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ２２４２）、当

該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図３２のステップＳ２２４５において参照される。

【１００３】

＜ステップＳ２２４３＞

図８３に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２４３）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図８５のステップＳ２２４１においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図８６のステップＳ２２４７においてオフに設定される。

【１００４】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図８６のステップＳ２２４４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４３：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５２に移行する。

【１００５】

＜ステップＳ２２４４及びＳ２２４５＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図８６に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２４４）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ２２４５）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【１００６】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２４５：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１００７】

＜ステップＳ２２４６及びＳ２２４７＞

減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップＳ２２４６）。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【１００８】

そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４７）、処理を前述の図８４のステップＳ２２２４に移行する。処理を前述の図８４のステップＳ２２２４に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２２４～Ｓ２２２８の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１００９】

＜ステップＳ２２４８＞
図８５に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３９：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ２２４８）、処理をステップＳ２２４９に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【１０１０】
＜ステップＳ２２４９＞
ステップＳ２２４９では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２５０に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【１０１１】
＜ステップＳ２２５０及びＳ２２５１＞
ステップＳ２２５０では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ２２５１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図８６でのステップＳ２２５４において参照される。

【１０１２】
＜ステップＳ２２５２＞
図８３に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４３：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２５２）。

【１０１３】
ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図８６のステップＳ２２５３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５２：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５３に移行する。

【１０１４】
＜ステップＳ２２５３及びＳ２２５４＞
エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図８６に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２５３）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２５４）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【１０１５】
ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２５５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時

間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２５４：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１０１６】
＜ステップＳ２２５５及びＳ２２５６＞
減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２５５）。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。
【１０１７】
そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５６）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１０１８】
＜ステップＳ２２５７＞
図８３に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５２：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、特別遊技としての大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５７）、処理をステップＳ２２５８に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６７参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。
【１０１９】
＜ステップＳ２２５８及びＳ２２５９＞
ステップＳ２２５８では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、遊技状態を大当たり遊技状態から移行するか否かを判断するために、後述の図８９の遊技状態移行処理のステップＳ２３１３において参照される。
【１０２０】
そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１０２１】
［小当たり遊技制御処理］
ここで、図８７及び図８８は、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０７－１においてＭＰＵ４１によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、可変入賞装置３８の作動を制御する処理が実行される。
【１０２２】
＜ステップＳ３４０１＞
図８７に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１特図又は第２特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１特図又は第２特図の停止表示によって特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）が終了されることで、有利遊技としての小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図７３の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０９において第

１特図又は第２特図を停止表示させる場合にオンに設定される。
【１０２３】
　ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ３４０８に移行する。
【１０２４】
＜ステップＳ３４０２＞
　特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技が終了して小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図８１の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１１６において特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥから読み出される当否情報に基づいて判断される。
【１０２５】
　ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１０２６】
＜ステップＳ３４０３及びＳ３４０４＞
　当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３４０３）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０５に移行する。
【１０２７】
　小当たり遊技開始コマンドは、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技演出を設定することができる。
【１０２８】
＜ステップＳ３４０５～Ｓ３４０７＞
　ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定する。また、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットする（ステップＳ３４０６）。さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０６）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１０２９】
　小当たりオープニング開始コマンドは、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を開始することができる。
【１０３０】
＜ステップＳ３４０８＞
　特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープ

ニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０８）。

【１０３１】

ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップＳ３４０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図８８のステップＳ３４１９に移行する。

【１０３２】

＜ステップＳ３４０９～Ｓ３４１２＞

オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３４０９）、減算後のオープニング時間カウンタが０であるか否かを判断する（ステップＳ３４１０）。即ち、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【１０３３】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０である場合（ステップＳ３４１０：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップＳ３４１４）、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し（ステップＳ３４１２）、処理をステップＳ３４１３に移行する。

【１０３４】

小当たりオープニング終了コマンドは、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

【１０３５】

一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０でない場合（ステップＳ３４１０：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１０３６】

＜ステップＳ３４１３～３４１５＞

ステップＳ３４１３では、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉８３２を作動機能部によって作動させ、処理をステップＳ３４１４に移行する。このように、小当たり遊技において可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動が開始されることで、可変入賞装置３９の可変入賞口３８１が開放され、可変入賞装置３８の内部への遊技球の入球が可能となる。

【１０３７】

そして、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２が作動されていること示す開閉扉作動フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１４）、さらに、可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉扉作動開始コマンドを設定し（ステップＳ３４１５）、処理をステップＳ３４１６に移行する。

【１０３８】

開閉扉作動開始コマンドは、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、開閉扉作動開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技での可動羽部作動演出を実行することができる。

【１０３９】
＜ステップＳ３４１６及びＳ３４１７＞
ステップＳ３４１６では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３４１６）、処理をステップＳ３４１７に移行する。
【１０４０】
＜ステップＳ３４１７及びＳ３４１８＞
ステップＳ３４１７では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の振分機能部としてのＶ入賞口開閉扉３８５を作動機能部によって作動させ、さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉扉３８５の作動残り時間を示すＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３４１８）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１０４１】
＜ステップＳ３４１９＞
オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図８８に示すように、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉扉３８５が作動中であることを示すＶ入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４１９）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２０に移行し、Ｖ入賞口開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２８に移行する。
【１０４２】
＜ステップＳ３４２０＞
Ｖ入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２０）。Ｖ入賞フラグは、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球した場合にステップＳ３４２２においてオンに設定される。
【１０４３】
ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２４に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２１に移行する。
【１０４４】
＜ステップＳ３４２１～Ｓ３４２３＞
Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ３４２１）。可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したか否かは、例えば図６７のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において、Ｖ入賞口３８３に遊技球９９が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。
【１０４５】
ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球した場合（ステップＳ３４２１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ３４２２）、さらに、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置５に通知するＶ入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４２３）、処理をステップＳ３４２４に移行する。
【１０４６】
Ｖ入賞コマンドは、図６７のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、Ｖ入賞コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのＶ入賞演出を

終了することができる。
【１０４７】
　一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２４に移行する。
【１０４８】
＜ステップＳ３４２４及びＳ３４２５＞
　ステップＳ３４２４では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５の残りの作動時間を示すＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタから１減算し、さらに、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４２５）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５を復帰（Ｖ入賞口３８３を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。
【１０４９】
　ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５を復帰（Ｖ入賞口３８３を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップＳ３４２６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２５：Ｎｏ）、即ち可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５を復帰（Ｖ入賞口３８３を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理をステップＳ３４２８に移行する。
【１０５０】
＜ステップＳ３４２６及びＳ３４２７＞
　減算後のＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５を復帰（Ｖ入賞口３８３を閉鎖）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、振分機能部としてのＶ入賞口開閉扉３８５を終了機能部によって復帰させると共に（ステップＳ３４２６）、Ｖ入賞口開閉扉３８５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉扉作動フラグをオフに設定し（ステップＳ３４２７）、処理をステップＳ３４２８に移行する。
【１０５１】
＜ステップＳ３４２８＞
　ステップＳ３４２８では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２が作動中であることを示す開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２９に移行し、開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２８：Ｎｏ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１０５２】
＜ステップＳ３４２９及びＳ３４３０＞
　開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３４２９）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４３０）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【１０５３】
　ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３０：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞装置３８の開閉扉８３２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３３３１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４３０：Ｎｏ）、即ち可変入賞装置３８の開閉扉８３２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１０５４】
＜ステップＳ３４３１～Ｓ３４３４＞
減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉８３２を終了機能部によって復帰させることで特別遊技としての小当たり遊技を終了する（ステップＳ３４３１）。そして、ＭＰＵ４１は、開閉扉８３２が作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオフに設定する（ステップＳ３４３２）。
【１０５５】
さらに、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４３３）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４３３：Ｙｅｓ）、Ｖ非入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４３４）、処理をステップＳ３４３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４３３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４３５に移行する。
【１０５６】
＜ステップＳ３４３５及びＳ３４３６＞
ステップＳ３４３５では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ３４３６）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１０５７】
［遊技状態移行処理］
ここで、図８９及び図９０は、図６７のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図８９及び図９０を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。
【１０５８】
＜ステップＳ３６０１＞
図８９に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４１は、有利遊技として大当たり遊技（特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技）を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。
【１０５９】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６０５に移行する。
【１０６０】
＜ステップＳ３６０２～Ｓ２３０４＞
大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、特別遊技としての大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６０２）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０３）、大当たり遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０４）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１０６１】
＜ステップＳ３６０５～Ｓ２３０７＞
大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、終了条件の成立により大当たり

遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０５）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０６）、大当たり遊技状態終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０７）、処理をステップＳ３６０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１５に移行する。

【１０６２】

＜ステップＳ３６０８＞　ステップＳ３６０８では、ＭＰＵ４１は、終了する大当たり遊技が特図大当たり遊技であることを示す特図大当たりフラグがオンであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、終了条件の成立によって特別図柄の停止表示される場合、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たりであることに基づいて、特別図柄によって遊技結果が導出されたか否かを判断する。

【１０６３】

ＭＰＵ４１は、特図大当たりフラグがオンである場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０９に移行し、特図大当たりフラグがオフである場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１２に移行する。

【１０６４】

＜ステップＳ３６０９～Ｓ２３１１＞

特図大当たりフラグがオンである場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６０９）、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタをセットする（ステップＳ３６１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６１１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１０６５】

＜ステップＳ３６１２＞

特図大当たりフラグがオフであるである場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、終了する大当たり遊技が特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技であることを示すＶ入賞大当たりフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１２）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たりフラグがオンである場合（ステップＳ３６１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１３に移行し、Ｖ入賞大当たりフラグがオフである場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１０６６】

＜ステップＳ３６１３及びＳ２３１４＞

Ｖ入賞大当たりフラグがオンである場合（ステップＳ３６１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１３）、Ｖ入賞大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６１４）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１０６７】

＜ステップＳ３６１５＞

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、終了条件の成立によって特別図柄の停止表示される場合、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての小当たりであることに基づいて、特別図柄によって遊技結果が導出されたか否かを判断する。

【１０６８】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、即ち特別遊技としての小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６１９に移行する。

【１０６９】
＜ステップＳ３６１６～Ｓ２３１８＞
小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１６）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１７）、小当たり遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１８）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１０７０】
＜ステップＳ３６１９＞
小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、特別遊技としての小当たり遊技が終了条件の成立により終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１９）。ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２０に移行し、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、処理を図９０のステップＳ３６２３に移行する。
【１０７１】
＜ステップＳ３６２０～Ｓ２３２２＞
小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２０）、小当たり遊技状態終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２１）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２２）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１０７２】
＜ステップＳ３６２３＞
小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、図９０に示すように、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６２３）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２４に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６２７に移行する。
【１０７３】
＜ステップＳ３６２４～Ｓ２３２６＞
通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６２３：Ｙｅｓ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６２４）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２５）、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１０７４】
＜ステップＳ３６２７＞
通常遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｃ時短遊技状態に移行させるｃ時短遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立であるｃ時短移行であることに基づいてａ時短遊技状態の終了条件が成立することで遊技状態をａ時短遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させるためのｃ時短遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する。
【１０７５】
ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２８に移行し、ｃ時短遊技状態移行フラグがオフである場

合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１０７６】
＜ステップＳ３６２８～Ｓ２３３０＞
ｃ時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６２８）。そして、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態に移行する前の遊技状態であるａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２９）、ｃ時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３０）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１０７７】
［音声ランプ制御装置５の処理］
本実施形態では、音声ランプ制御装置５によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第１の実施形態とは異なる。
【１０７８】
［コマンド処理］
ここで、図９１～図９３は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図９１～図９３を参照しつつ、コマンド判定処理を説明する。
【１０７９】
＜ステップＳ３７０１＞
図９１に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。
【１０８０】
なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップＳ３７０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。
【１０８１】
＜ステップＳ３７０２＞
コマンドを受信した場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドである場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０３に移行し、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドでない場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０６に移行する。
【１０８２】
＜ステップＳ３７０３～Ｓ３７０５＞
受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドである場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別（図７４参照）に基づいて、前述の疑似大当たり遊技演出パターン（図７５参照）をセットすると共に（ステップＳ３７０３）、疑似大当たり遊技演出パターンにおいて実行される特図遊技の回数を示す疑似大当たり特図変動数カウンタをセットする（ステップＳ３７０４）。そして、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを設定したことを示す疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３７０５）、当該コマンド判定処理を終了する。
【１０８３】
なお、本実施形態では、疑似大当たり遊技パターンコマンドを受信した場合に疑似大当たり遊技演出パターンがセットされる。つまり、本実施形態では、ｃ時短遊技状態に移行

されて第２入賞口３１５に遊技球が入球されることを契機として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行され、ｃ時短遊技状態に移行する前のａ時短遊技状態は通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であるが、ａ時短遊技状態では疑似大当たり遊技演出（表示）が実行されない。これに対し、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技が開始される前において、通常遊技状態よりも有利な遊技状態が開始される場合に、有利演出としてラッシュ演出（例えば「ＲＵＳＨ」の文字画像を含む画像演出）を開始することも考えられる。もちろん、ａ時短遊技状態では、ａ時短遊技状態に固有の演出として、疑似大当たり遊技演出（表示）とは異なる演出を実行してもよい。

【１０８４】

＜ステップＳ３７０６＞

ステップＳ３７０６では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する。第１特図変動パターンコマンドは、第１特図遊技における第１特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【１０８５】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０７に移行し、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３７０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１１に移行する。

【１０８６】

＜ステップＳ３７０７～Ｓ３７１０＞

受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３７０７）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理（ステップＳ３７０８）を実行する。さらに、ＭＰＵ５１は、飾り図柄の変動表示時間を設定し（ステップＳ３７０９）、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３７１０）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、本実施形態のコマンド判定処理におけるステップＳ３７０７～Ｓ３７１０の処理は、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理におけるステップＳ３１０３～Ｓ３１０６の処理と同様であるため詳細な説明は省略する。

【１０８７】

＜ステップＳ３７１１＞

ステップＳ３７１１では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する。第２特図変動パターンコマンドは、第２特図遊技における第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【１０８８】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１２に移行し、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、処理を図９２のステップＳ３７２５に移行する。

【１０８９】

＜ステップＳ３７１２＞

ステップＳ３７１２では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを設定したことを示す疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオンであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオンである場合（ステップＳ３７１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１３に移行し、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオフである場合（ステップＳ３７１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１６に移行する。

【１０９０】
＜ステップＳ３７１３～Ｓ３７１５＞
ステップＳ３７１３では、ＭＰＵ５１は、第２特図遊技演出パターンとして、第２特図遊技演出パターンＡ（図７６参照）を設定する。さらに、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行し（ステップＳ３７１４）、飾り図柄の変動表示時間を１５秒に設定し（ステップＳ３７１５）、処理をステップＳ３７２４に移行する。
【１０９１】
＜ステップＳ３７１６～Ｓ３７２０＞
ステップＳ３７１６では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、さらに、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり特図変動数カウンタの値を読み出す（ステップＳ３７１７）。そして、ＭＰＵ５１は、読み出した疑似大当たり遊技演出パターン及び特図変動数カウンタの値に基づいて第２特図遊技に対する演出として特２遊技演出パターンＢ～Ｄ（図７６参照）のいずれかを設定する（ステップＳ３７１８）。さらに、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行し（ステップＳ３７１９）、飾り図柄の変動表示時間を１秒に設定し（ステップＳ３７２０）、処理をステップＳ３７２１に移行する。
【１０９２】
＜ステップＳ３７２１～Ｓ３７２３＞
ステップＳ３７２１では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり特図変動数カウンタの値から１減算し、さらに、ＭＰＵ５１は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３７２２）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該第２特図遊技が、疑似大当たり遊技演出パターンにおける最後の第２特図遊技であるか否かを判断する。
【１０９３】
ＭＰＵ５１は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３７２２：Ｙｅｓ）、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３７２３）、処理をステップＳ３７２４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３７２２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７２４に移行する。
【１０９４】
＜ステップＳ３７２４＞
ステップＳ３７２４では、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３７２４）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、第２特図遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該第２特図遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部３４１において、当該第２特図遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、特定の演出画像としての出玉表示又は報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。
【１０９５】
＜ステップＳ３７２５＞
図９２に示すように、ステップＳ３７２５では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドであるか否か、即ち小当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３７２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２６に移行し、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３７２５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７３０に移行する。

【１０９６】
＜ステップＳ３７２６～Ｓ３７２９＞
ステップＳ３７２６では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、さらに、ＭＰＵ５１は、当該小当たり遊技に対する演出として小当たり遊技演出パターンＡ～Ｂ（図７７参照）のいずれかを設定する（ステップＳ３７２７）。さらに、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理（ステップＳ３７２８）を実行する。さらに、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３７２９）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、小当たり遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該小当たり遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部３４１において、当該小当たり遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、特定の演出画像としての出玉表示が実行される。また、小当たり遊技演出では、小当たり遊技に固有の演出として、可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球を要求する「Ｖを狙え」などの表示が実行され、Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合には「Ｖ」などのＶ入賞表示が実行される。

【１０９７】
＜ステップＳ３７３０＞
ステップＳ３７３０では、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３７３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７３１に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３７３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７３３に移行する。

【１０９８】
＜ステップＳ３７３１～Ｓ３７５１＞
ステップＳ３７３１～Ｓ３７５１では、ＭＰＵ５１は、受信した大当たり遊技に関するコマンドの種別に応じて、特図大当たり遊技において実行される大当たり遊技演出を実行するための各種処理が実行される。本実施形態のコマンド判定処理でのステップＳ３７２９～Ｓ３７５０の処理は、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理のステップＳ３１１７～Ｓ３１３７の処理と同様であるため詳細な説明は省略する。

【１０９９】
＜ステップＳ３７５２＞
ステップＳ３７５２では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが、Ｖ入賞大当たり遊技を開始することを示すＶ入賞大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがＶ入賞大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３７５２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７５３に移行し、受信したコマンドがＶ入賞大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３７５２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７５６に移行する。

【１１００】
＜ステップＳ３７５３～Ｓ３７５５＞
ステップＳ３７５３では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、Ｖ入賞大当たり遊技で実行する大当たり演出を、読み出した疑似大当たり遊技演出パターンに応じて大当たり演出パターンＡ～Ｄ（図７８参照）から選択して設定する（ステップＳ３７５４）。さらに、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３７５５）、当該コマンド判定処理を終了する

。これにより、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、Ｖ入賞大当たり遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該Ｖ入賞大当たり遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部３４１において、当該第Ｖ入賞大当たり遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、出玉表示又は総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。

【１１０１】

＜ステップＳ３７５６＞

ステップＳ３７５６では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【１１０２】

以上のように、本発明では、例えば所定遊技状態中に第１の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第２の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【１１０３】

また、本発明では、例えば特別遊技状態を複数回実行する場合の一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示としての特定の演出画像が、第１の特別遊技状態と、第１の特別遊技状態と第２の特別遊技状態との間と、第２の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって一連の有利遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、１回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【１１０４】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定遊技状態としてのａ時短遊技状態中に第１の入球手段としての第１入賞口３９１に遊技球が入球することに基づいて所定条件の成立としてｃ時短移行図柄が停止した場合に少なくとも特定の特典結果としてｃ時短遊技状態への移行が導出されることに基づいて特定遊技状態として第２の入球手段としての第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）が実行され、この第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）において第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合、特別条件の成立としてのＶ入賞口３８３への遊技球の入球に基づいて、特別遊技状態としてのＶ入賞口大当たり遊技が複数回実行される一連の有利遊技状態としての疑似大当たり遊技状態を発生可能である。これにより、ａ時短遊技状態でのｃ時短移行図柄が停止の成立による第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）の発生、第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）を契機とするＶ入賞口３８３への遊技球の入球に基づいて複数回のＶ入賞口大当たり遊技が実行される疑似大当たり遊技状態の発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【１１０５】

また、本実施形態では、例えば疑似大当たり遊技状態において特定演出表示として疑似

大当たり遊技演出（表示）が実行される。そのため、疑似大当たり遊技状態において複数回のＶ入賞口大当たり遊技が発生しているにも関わらず、疑似大当たり遊技演出（表示）によって１回のＶ入賞口大当たり遊技が実行されているかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される賞球（出玉）は、１回のＶ入賞口大当たり遊技に比べて、複数回のＶ入賞口大当たり遊技が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回のＶ入賞口大当たり遊技が発生する疑似大当たり遊技状態において疑似大当たり遊技演出（表示）が実行さることによって、１回のＶ入賞口大当たり遊技で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、１回のＶ入賞口大当たり遊技によって得られる最大獲得出玉が制限される場合であっても、遊技者に、Ｖ入賞口大当たり遊技が発生した場合の最大獲得出玉についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【１１０６】

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

【１１０７】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【１１０８】

［第３の実施形態］

パチンコ遊技機では、大当たり抽選の結果が当たりであることを契機として大当たり遊技が実行される場合、遊技性を複雑化することなく、当該大当たり遊技での出球のインパクトの改善が望まれている。

【１１０９】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備える。

また、本発明に係る遊技機は、例えば、前記第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側、又は前記第２動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側である。

【１１１０】

流入部は、遊技球を１球ずつ流入させる流入領域であればよい。流入部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技盤に設けられる遊技領域への流入領域、遊技盤に設けられる遊技領域の左側領域への流入領域、遊技盤に設けられる遊技領域の右側領域

への流入領域、各種入球部の流入領域、遊技球の入球により賞球が付与される入球部の流入領域、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部の流入領域、遊技球の入球により特図遊技を実行する契機を与える入球部の流入領域、遊技球の入球により第１特図遊技を実行する契機を与える第１入賞口（第１始動口）の流入領域、遊技球の入球により第２特図遊技を実行する契機を与える第２入賞口（第２始動口）の流入領域、遊技球の入球により普図遊技を実行する契機を与えるスルーゲートなどの入球部の流入領域、電動役物により開閉される入球部の流入領域、普通電動役物により開閉される入球部の流入領域、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より開放され、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える始動口の流入領域、特別電動役物により開閉される入球部の流入領域、当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）において特別電動役物の作動により開放される大入賞口（可変入賞口）の流入領域、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）の流入領域、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）の流入領域、非電動役物により開閉される入球部の流入領域、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える入賞口（始動口）の流入領域、非電動役物を作動させる契機を与える入球部の流入領域、ステージに遊技球を誘導する流路（いわゆるワープルート）の流入領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１１１１】

所定条件は、流入領域へ遊技球が流入するように動作可能な遊技動作部を動作させる遊技条件であればよい。所定条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選での所定の抽選結果の成立、電動役物の動作条件、普通電動役物の動作条件、普通電動役物が動作される普図当たり遊技の実行条件、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える入球部に設けられる普通電動役物の動作条件、普図当たり抽選での結果が普図当たり、特別電動役物の動作条件、特別電動役物が動作される当たり遊技（大当たり遊技。小当たり遊技）の実行条件、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）、非電動役物の動作条件、非電動役物を動作させる入球部への遊技球の入球、特定の入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、遊技領域の左側領域への遊技球の発射操作、遊技領域の右側領域への遊技球の発射操作、遊技球の入球により普図当たり抽選の契機を与える入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、スルーゲートに遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技領域への遊技球の発射操作、遊技球の入球により大当たり抽選の契機を与える入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１１１２】

第１動作手段は、流入領域へ遊技球が流入するように動作可能な遊技動作部であればよい。第２動作手段は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて動作され得る第１動作手段とは異なる遊技動作部であればよい。第３動作手段は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて動作され得る第１動作手段及び第２動作手段とは異なる遊技動作部であればよい。これら第１～第３動作手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種入球部に遊技球が入球することを契機として動作される遊技動作部、所定の抽選が実行されることに基づいて動作される遊技動作部、所定の抽選での所定の抽選結果である場合に動作される電動役物、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に動作される普通電動役物、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）である場合に動作される特別電動役物、所定の入球部への遊技球の入球により動作される非電動役物、所定の入球部への遊技球の入球により動作され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する契機を与える入球部を開閉する非電動役物、所定の作動口への遊技球の入球により動作され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第１入賞口（第１始動口）を開放する第１非電動役物、所定の作動口への遊技球の入球により動作

され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第２入賞口（第２始動口）を開放する第２非電動役物、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて動作される遊技動作部、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される変動表示器、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される主制御装置（メイン制御装置）により制御される変動表示器、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される副制御装置（サブ制御装置）により制御される変動表示器、スルーゲートなどの入球部に遊技球が入球することを契機として普図当たり抽選を実行したことに基づいて図柄が変動表示される変動表示器、普図当たり抽選を実行したことに基づいて主制御装置（メイン制御装置）により普通図柄の変動表示が制御される普図変動表示器、普図当たり抽選を実行したことに基づいて副制御装置（サブ制御装置）により図柄の変動表示が制御される液晶表示器などの表示器、第１入賞口（第１始動口）又は第２入賞口（第２始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づいて図柄が変動表示される変動表示器、大当たり抽選を実行したことに基づいて主制御装置（メイン制御装置）により特別図柄の変動表示が制御される特図変動表示器、大当たり抽選を実行したことに基づいて副制御装置（サブ制御装置）により飾り図柄（装飾図柄）の変動表示が制御される液晶表示器などの演出用表示器、発射領域の遊技球を所定領域に発射するために動作される遊技動作部、遊技球を発射するための発射機構、遊技球に発射力を付与する発射槌、発射槌を動作する発射駆動源、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１１１３】

所定の動作は、流入領域から入球部に遊技球が入球することに基づいて第２動作手段により実行される遊技動作であればよい。特定の動作は、流入領域から入球部に遊技球が入球することに基づいて第３動作手段により実行される遊技動作であればよい。所定の動作及び特定の動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種入球部に遊技球が入球することを契機とする遊技動作部の動作、所定の抽選が実行されることに基づく遊技動作部の動作、所定の抽選での所定の抽選結果である場合の電動役物の動作、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合の普通電動役物の動作、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）である場合の特別電動役物の動作、所定の入球部への遊技球の入球による非電動役物の動作、所定の入球部への遊技球の入球により動作され非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する契機を与える入球部の開閉動作、所定の作動口への遊技球の入球により動作される第１非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第１入賞口（第１始動口）の開放動作、所定の作動口への遊技球の入球により動作される第２非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第２入賞口（第２始動口）の開放動作、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づく遊技動作部の動作、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づく変動表示器での所定の図柄が変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による特図表示器での特別図柄の変動表示、第１入賞口（第１始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による第１特別図柄表示器での第１特別図柄の変動表示、第２入賞口（第２始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による第２特別図柄表示器での第２特別図柄の変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく副制御装置（サブ制御装置）による液晶表示器などの演出用表示器での飾り図柄（装飾図柄）の変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）の実行時の副制御装置（サブ制御装置）による液晶表示器などの演出用表示器での各種演出の実行、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行時の副制御装置（サブ制御装置）による液晶表示器などの演出用表示器での各種演出（大当たり開始表示演出、大当たり終了表示演出、ラウンド数表示演出、出球表示演出（出玉表示演出）、Ｖ入賞表示演出）の実行、普図当たり抽選を実行したことに基づく変動

表示器での図柄の変動表示、普図当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による変動表示器での普通図柄の変動表示、普図当たり抽選を実行したことに基づく副制御装置（サブ制御装置）の制御による液晶表示器などの演出用表示器での図柄の変動表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１１１４】

第１入球部は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて、第２動作手段に所定の動作を実行させ得る契機となる入球部であればよい。第２入球部は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて、第３動作手段に特定の動作を実行させ得る契機となる入球部であればよい。第１入球部及び第２入球部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球により賞球が付与される入球部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特図を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特図を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させるスルーゲートなどの入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される電動役物により開閉される入球部、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて実行される普図当たり遊技において動作される普通電動役物により開閉される入球部、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より開放され、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される特別電動役物により開閉される入球部、大当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて実行される当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）において特別電動役物の作動により開放される大入賞口（可変入賞口）、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）、遊技条件の成立に基づいて動作される非電動役物により開閉される入球部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える入賞口（始動口）、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第１特図の変動表示により報知する第１入賞口（第１始動口）、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第２特図の変動表示により報知する第２入賞口（第２始動口）、非電動役物を作動させる契機を与える入球部、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口、ステージに遊技球を誘導する流路（いわゆるワープルート）の入球部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１１１５】

第１検出部は、第１入球部への遊技球の入球を検出するための検出部であればよい。第２検出部は、第２入球部への遊技球の入球を検出するための検出部であればよい。第１検出部及び第２検出部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば電磁誘導型の近接センサ、光学式センサ、接点式センサ、各種入球部に設けられる当該入球部への遊技球を検出する検出部、遊技球の入球により賞球が付与される入球部に設けられる検出部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部に設けられる検出部、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部に設けられる検出部、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特図を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）に設けられる検出部、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特図を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）に設けられる検出部、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させるスルーゲートなどの入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて実行される普図当たり遊技において動作される普通電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より

開放され、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える入球部に設けられる検出部、遊技条件の成立に基づいて動作される特別電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、大当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて実行される当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）において特別電動役物の作動により開放される大入賞口（可変入賞口）に設けられる検出部、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）に設けられる検出部、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）に設けられる検出部、遊技条件の成立に基づいて動作される非電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える入賞口（始動口）に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第１特図の変動表示により報知する第１入賞口（第１始動口）に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第２特図の変動表示により報知する第２入賞口（第２始動口）に設けられる検出部、非電動役物を作動させる契機を与える入球部、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口に設けられる検出部、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口に設けられる検出部、ステージに遊技球を誘導する流路（いわゆるワープルート）の入球部に設けられる検出部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１１１６】

誘導手段は、流入領域から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導部であればよい。誘導手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば釘、風車、樹脂部材などの可動不能な誘導部、少なくとも一部が可動可能な誘導部、所定の入球部に遊技球が入球可能な流路に遊技球を誘導可能な誘導部、所定の入球部に遊技球が入球不能な流路に遊技球を誘導可能な誘導部、所定の入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える電動役物、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特別図柄を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える普通電動役物、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特別図柄を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える普通電動役物、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特別図柄を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特別図柄を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える電動役物、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物、大当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物、小当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物、大入賞口（可変入賞口）内に設けられる入賞口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、大当たり遊技での遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、小当たり遊技での遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、

非電動役物を作動させる契機を与える非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、複数の流路のうちの１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材、１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、遊技球の干渉によって可動可能であり、１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の流路のうちの１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、遊技球の干渉によって可動可能であり、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口と、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口とのいずれかに遊技球を振り分ける可動部材、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１１１７】

切替手段は、１の遊技動作部に遊技動作を実行させ得る契機となる１の入球部に流入領域から遊技球を誘導する状態の誘導部を、１の入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として１の入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ遊技球の入球に基づいて他の遊技動作部に遊技動作を実行させ得る契機となる他の入球部への入球が可能な状態に切り替える切替処理であればよい。切替手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば少なくとも一部が可動可能な誘導部に対する遊技球の誘導状態の切替処理、所定の入球部への遊技球の入球が可能な流路に遊技球を誘導可能な状態の誘導部に対する所定の入球部への遊技球の入球が不能な流路に遊技球を誘導可能な状態への切替処理、所定の入球部への遊技球の入球が不能な流路に遊技球を誘導可能な状態の誘導部に対する所定の入球部への遊技球の入球が可能な流路に遊技球を誘導可能な状態への切替処理、所定の入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替え可能な可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特別図柄を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える普通電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特別図柄を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える普通電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特別図柄を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特別図柄を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態と

を切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える特別電動役物、大当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、小当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える特別電動役物、大入賞口（可変入賞口）内に設けられる入賞口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、大当たり遊技での遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、小当たり遊技での遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、非電動役物を作動させる契機を与える非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、複数の流路のうちの１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材に対する振り分け状態の切替処理、１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の干渉によって可動可能であり、１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の流路のうちの１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の干渉によって可動可能であり、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材の遊技球の誘導状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材の遊技球の誘導状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口と、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口とのいずれかに遊技球を振り分ける可動部材に対する振り分け状態の切替処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１１１８】

ところで、遊技機においては、遊技の興趣の向上させる遊技性を発生させるために、遊技盤の遊技領域に複数種の遊技部材（例えば各種表示器や各種入賞装置、振分装置）が配置されている。従来、盤面の遊技領域にスペースの余裕がある場合は、複数の遊技部材の大きさや配置に制限が少なく自由に配置することができた。

【１１１９】
しかしながら、興趣向上のための遊技部材が大型化し、数も多数になってくると、好適に遊技盤に配置しなければ遊技に対する効率性、遊技者の識別性や視認性が低下してしまう。そのため、遊技機では、遊技盤に配置する部材の種類や位置を工夫することで、より遊技における効率性や視認性を向上させることが望まれている。
【１１２０】
本発明では、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、
所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段に少なくとも特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、又は前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側である。
【１１２１】
本発明では、このような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。
【１１２２】
より具体的には、本発明では、例えば所定条件の成立により第１動作手段が動作される場合、第１動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段が、第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えられる。そのため、第１動作手段の動作により流入部から遊技球が流入した場合、先に第１入球部に所定数の遊技球が入球し、その後に、第２入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第３動作手段の特定の動作が実行され得る。
【１１２３】
また、本発明では、例えば第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第２動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側、又は遊技球の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球の流下方向の下流側の第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球の流下方向の上流側の第３動作手段の特定の動作が実行され得る。
【１１２４】
このような本発明では、所定条件の成立により第１動作手段が動作された場合、第１動

作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すことで、第１入球部及び第２入球部に順次遊技球が入球され、連続的に打ち出された遊技球のうちの先に打ち出された遊技球が所定の動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球の流下方向の下流側の第２動作手段に到達し、後続の遊技球が特定の動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球の流下方向の上流側の第３動作手段に到達する。つまり、第２動作手段及び第３動作手段の動作順序と、第２動作手段及び第３動作手段への遊技球の到達順序とを一致させることができる。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第２動作手段及び第３動作手段の動作を実行させ、かつ第２動作手段及び第３動作手段に遊技球が到達することに基づく処理（例えば所定の入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選処理や普図当たり抽選処理）を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、所定条件が成立した場合、遊技性を理解していなくとも、第１動作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すだけで、第２動作手段及び第３動作手段に遊技球が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、所定条件が成立した場合、第１動作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、所定条件が成立した場合の恩恵、即ち第２動作手段及び第３動作手段に遊技球が到達することに基づくによる恩恵を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１１２５】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技条件として、特図大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により遊技動作部としての普通電動役物３７２が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることによって非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１が開放される場合、普通電動役物３７２が動作されることで導入口３７１から流入した遊技球９９を入球部としての第１非電作動口３７６Ａに誘導する第１誘導状態（検出部としての入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検出可能な状態）となっている非電作動装置３７の誘導部としての可動誘導部３７４が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることよって、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球することが検出部としての入球センサ３７６Ａａによって検出されることを契機として、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が不能であり、かつ入球部としての第２非電作動口３７６Ｂへの入球が可能な第２誘導状態（検出部としての入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出可能な状態）に切り替えられる。そのため、普通電動役物３７２が動作されることにより非電作動装置３７の導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球し、その後に、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球される。その結果、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されることで非電作動装置３７の導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが入球部としての第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能（入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検出可能）に遊技動作として開放作動され得り、その後に、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが入球部としての第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能（入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出）に遊技動作として開放作動され得る。

【１１２６】

また、本実施形態では、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂの配設位置が、遊技機１０（遊技盤３１）を正面視した状態において遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａの配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側である。そのため、遊技条件として、ａ時短遊技状態において普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物３７２が動作されることで流入領域としての導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが遊技動作として開放作動され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の遊技動作部としての第

２非電動役物３９Ｂが遊技動作として開放作動され得る。

【１１２７】

このように、本実施形態の遊技機１０では、ａ時短遊技状態におけるメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作された場合、普通電動役物３７２に向けて遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を連続的に打ち出すことで、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに順次遊技球９９が入球され、右打ち流路３５Ｃを複数の遊技球９９が連続的に流下することで、第１非電動役物３９Ａの動作時に第１非電動役物３９Ａの上方かつ近傍を遊技球９９が流下する状態となっている。そのため、第１非電動役物３９Ａの動作時に、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が第１非電動役物３９Ａによって即座に第２入賞口３１５Ａに誘導されることで、即座に第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球される。そして、連続的に右打ちされた遊技球９９のうちの先に打ち出されて右打ち流路３５Ｃに下流側を流下する遊技球９９が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第１非電動役物３９Ａ（第２入賞口３１５Ａ）に到達し、後続の遊技球９９が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂ（第２入賞口３１５Ｂ）に到達する。つまり、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂの開放順序）と、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂへの遊技球９９の到達順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球順序）とを一致させることができる。そのため、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作を実行させ、かつ第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させてメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に遊技盤３１の右側領域に打ち出すだけで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂに遊技球９９が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、ａ時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させてメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。即ち、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させるのに時間を要する場合、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍが最大保留数になるまでの時間が長くなるばかりか、遊技者が遊技を進行する上で遊技操作について戸惑うことが懸念されるが、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに最大数の遊技球９９を極力短時間（例えば最短時間）で入球させることが可能であると、遊技操作について戸惑うまでもなく、単に右打ちを継続するだけで最大の利益を受けることができる。

【１１２８】

以下、本実施形態について、図９４～図１２７を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【１１２９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての「流入領域」を備え、また所定条件としての「遊技条件」を備え、また第１動作手段としての「遊技動作部」を備え、また第２動作手段としての「遊技動作部」を備え、また第３動作手段としての「遊技動作部」を備え、また所定の動作としての「遊技動作」を備え、また特定の動作としての「遊技動作」を備え、また第１入球部としての「入球部」を備え、また第１検出部としての「検出部」を備え、また第２入球部としての「入球部」を備え、また第２検出部としての

「検出部」を備え、また誘導手段としての「誘導部」を備え、また切替手段としての「切替処理」を備える。

【１１３０】

［遊技機１０の構成］

まず、図９４～図１０１を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図９４は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図９５及び図９６は図柄表示部３４１での表示例を示す図、図９７は第２入賞口及び非電動役物の周辺を示す図である。

【１１３１】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技球発射機構３２、遊技球９９が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤３１などを備える。

【１１３２】

図２に示すように、遊技球発射機構３２は、誘導部としての発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球９９を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。また、内レール３１１には、板バネとして形成された戻りバネ３１０（戻り弁）が設けられている。この戻りバネ３１０は、付与された発射力が少ない遊技球９９や発射不良の遊技球９９を発射レール３２１側に戻すためのものであり、遊技盤３１の左上部から遊技領域に遊技球９９を１球ずつ流入させるか否かを規定する。即ち、戻りバネ３１０は、遊技盤３１の遊技領域への流入領域を規定するものであり、遊技盤３１の左上部から流入領域を介して遊技領域に流入された遊技球９９は、後述のように遊技盤３１の左側領域又は右側領域を上方から下方に流下する。球送り装置３２２は、遊技動作部としてのソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球９９を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球９９を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２に対する発射操作がなされることで遊技条件が成立する状況では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、０．６ｓｅｃに１個の遊技球９９が遊技領域に向けて発射される。例えば、発射ハンドル２２の操作量が規定量を超える場合には遊技盤３１の左上部から遊技領域に遊技球９９が流入され、発射ハンドル２２の操作量が規定量を超え所定量以下である遊技条件が成立する場合には、遊技盤３１の左側領域に遊技球９９が発射され（いわゆる左打ち）、発射ハンドル２２の操作量が所定量を超える遊技条件が成立する場合には、遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が発射される（いわゆる右打ち）。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えて、遊技動作部としてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球９９を発射させる機構であってもよい。

【１１３３】

図９４に示すように、遊技盤３１には、入球部として、左側領域に一般入賞口３１３が、遊技盤３１の中央領域に設けられた図柄表示部３４１の下方に第１入賞口３１４が、最下部領域にアウト口３１８が、それぞれ設けられている。一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４には、遊技者の発射操作によって遊技盤３１における遊技領域の左側領域に発射された、いわゆる左打ちされた遊技球９９が入球可能である。また、一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４のそれぞれには、遊技球９９の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された入球センサ３１３ａ，３１４ａが個別に設けられており（図１０２参照）、入球センサ３１３ａ，３１４ａからの出力に基づいて、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４によって一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４への遊技球９９の入球が検出されることで遊技者に所定数の賞球が付与される。

【１１３４】

なお、左打ちされて一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４に入球されなかった遊技球

９９は、排出口としてのアウト口３１８を介して遊技盤３１の背面側に排出される。また、アウト口３１８には、遊技球９９の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続されたアウト球センサ３１８ａが設けられており（図１０２参照）、アウト球センサ３１８ａからの出力に基づいてメイン制御ユニット３３１の主制御装置４によってアウト球を検出することでアウト球数をカウントすることができる。また、アウト口３１８は、後述のように遊技盤３１の右側領域に右打ちされた遊技球９９が入球可能な各種入球部に入球されなかった遊技球９９の遊技盤３１の背面側に排出可能である。つまり、遊技機１０では、発射された遊技球９９が遊技盤３１の左側に設けられた内レール３１１及び外レール３１２の間を上方に移動してから、遊技盤３１の左上部の戻りバネ３１０によって規定される流入領域を介して左上部から遊技領域に流入し、発射強度に応じて遊技盤３１の左側領域又は右側領域を上方から下方に流下するが、流下中の遊技球９９は、その流下過程において各種入球部に入球可能であり、各種入球部に入球されなかった場合に排出口であるアウト口３１８を介して遊技盤３１の背面側に排出される。そのため、遊技盤３１の遊技領域に打ち出された遊技球９９は、各種入球部に入球されなかった場合であっても、遊技盤３１の遊技領域に滞留することはない。また、遊技者は、遊技球９９の発射操作を実行する場合、遊技球９９が適切に遊技盤３１の遊技領域に流入するか否かを確認し、また遊技領域に遊技球９９が流入した場合には遊技の進行中に遊技球９９の流下経路（発射強度の強弱）を確認するために遊技盤３１の上部側を視認（視線を移動）することが行われる。

【１１３５】

また、遊技盤３１には、遊技球９９の遊技領域とは異なる右下部に、遊技動作部としての遊技部材であるメイン表示部３６が設けられている。このメイン表示部３６は、遊技盤３１における遊技球９９が流下する遊技領域ではなく遊技領域外である遊技盤３１の右下部に設けられている。つまり、メイン表示部３６は、遊技盤３１の遊技領域への遊技球９９の流入領域である遊技盤３１の左上部に設けられる戻りバネ３１０の略対角位置であり、戻りバネ３１０から離れた位置に設けられている。メイン表示部３６は、少なくともメイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による普図当たり抽選の結果や特図大当たり抽選の結果を報知するものであり、その遊技動作の制御が、後述の各種制御処理においてメイン制御ユニット３３１（主制御装置４）によって実行される。具体的には、メイン表示部３６は、普図当たり抽選の結果を報知する普通図柄表示部３６１、特図大当たり抽選の結果を報知する第１特別図柄表示部３６２及び第２特別図柄表示部３６３を備える。普通図柄表示部３６１や第１特別図柄表示部３６２及び第２特別図柄表示部３６３は、ＬＥＤランプや７セグメント表示装置などの簡易な表示器により構成されている。そのため、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による普図当たり抽選の結果や特図大当たり抽選の結果は、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）によるメイン表示部３６での所定図柄（普通図柄又は特別図柄）の変動表示及び停止表示という簡易な制御によって実現される所定遊技（普通遊技や特別遊技）によって報知される。

【１１３６】

また、遊技盤３１には、遊技球９９の遊技領域の中央領域に、遊技動作部としての遊技部材である図柄表示部３４１及び可動役物部材３５が設けられている。即ち、図柄表示部３４１や可動役物部材３５などの遊技部材は、識別性や視認性を高めるために（遊技者が識別又は視認し易いように）、遊技盤３１の四隅部などの識別性や視認性が低い部分を避けて遊技盤３１の中央部又はその周囲に設けられる。このような遊技部材である図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技の他、小当たり遊技及び大当たり遊技（特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技）において、遊技動作としての遊技演出を実行するものである。

【１１３７】

例えば、特図遊技では、遊技動作部としての遊技部材である図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、遊技盤３１の右下部に設けられたメイン表示部３６の第１特別図柄表示

部３６２又は第２特別図柄表示部３６３においてメイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技が実行されている間、サブ制御ユニット３３２（表示制御装置６）の制御によって遊技動作としての遊技演出を実行するものである。即ち、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）での特図大当たり抽選の結果がメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において報知されるが、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５では、特図大当たり抽選の結果や特別図柄の変動表示時間に応じて、特図大当たり抽選の結果が大当たりや小当たりであることの期待度を示す遊技演出や、特図大当たり抽選の結果が大当たりや小当たりであることを報知する遊技演出が実行される。また、図９５に示すように、特図遊技においては、図柄表示部３４１では、数字などの図柄として表示される飾り図柄の変動表示及び停止表示が遊技動作として実行される。例えば、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特図大当たり抽選が外れであることを報知する特図遊技では、図９５（Ａ）～図９５（Ｃ）に示すように、変動表示された数字などの飾り図柄がバラケ目などの非ゾロ目（非同一図柄）で停止表示される。一方、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特図大当たり抽選が当たり（大当たり、小当たり）であることを報知する特図遊技では、図９５（Ａ）、図９５（Ｂ）及び図９５（Ｄ）に示すように、変動表示された数字などの飾り図柄がゾロ目などの同一図柄で停止表示される。

【１１３８】

また、遊技動作部としての図柄表示部３４１及び可動役物部材３５では、特図遊技における遊技演出に加えて、小当たり遊技や大当たり遊技（特図大当たり遊技及びＶ入賞大当たり遊技）において遊技動作としての遊技演出が実行される。例えば図９６（Ａ）に示すように、小当たり遊技では、図柄表示部３４１において、右打ちを実行することで後述の可変入賞装置３８における小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９を入球させること促す遊技演出（図９６（Ａ）の右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示の他、「Ｖを狙え」の文字表示）が実行され、例えば図９６（Ｂ）に示すように右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示の他、Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球された場合にＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されたことを示す遊技演出（図９６（Ｂ）の「Ｖ」の文字表示）が実行される。また、例えば図９６（Ｃ）に示すように、大当たり遊技、即ち第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として実行される（第１）特図大当たり抽選の結果が大当たりの場合に実行される（第１）特図大当たり遊技、小当たり遊技においてＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されることを契機として実行されるＶ入賞大当たり遊技では、当該大当たり遊技の開閉実行モードでのラウンド遊技において、図柄表示部３４１に、右打ちを促す遊技演出（図９６（Ｃ）の右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示）、大当たり遊技におけるラウンド遊技数を示す遊技演出（図９６（Ｃ）の「ラウンドＸ」の文字表示）、当該大当たり遊技での、少なくとも可変入賞装置３８の大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球に基づく現状の出球数表示（図９６（Ｃ）の「９００球」の文字表示）が遊技動作として実行される。また、例えば図９６（Ｄ）に示すように、当該大当たり遊技のエンディングでは、図柄表示部３４１において、初当たり遊技（特図大当たり）に加えてＶ入賞大当たり遊技の回数を含めた連荘大当たり遊技回数を示す遊技演出（図９６（Ｄ）の「ＲＵＳＨ×２」の文字表示）の他、当該大当たり遊技が終了するまでの入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球に基づく合計出球を示す遊技演出（図９６（Ｄ）の「３０００球」の文字表示）が遊技動作として実行される。

【１１３９】

ここで、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５が遊技盤３１の中央領域に設けられるが、前述のように遊技球９９の発射操作を実行する場合の遊技者の視認箇所が遊技盤３１の上部側であることから、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、発射された遊技球９９を確認する遊技者が視認可能であり、遊技者は図柄表示部３４１及び可動役物部材３

５を効率良く視認可能である。
【１１４０】
ところで、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による特図大当たり抽選の結果は、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）により制御されるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における第１特別図柄（第１特図）又は第２特別図柄（第２特図）が変動表示及び停止表示される特図遊技によって報知され、この特図遊技では、サブ制御ユニット３３２（表示制御装置６）により制御される図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示及び停止表示によって特図大当たり抽選の結果が報知されると共に、図柄表示部３４１や可動役物部材３５などによって遊技演出が実行される。ここで、サブ制御ユニット３３２（表示制御装置６）において遊技演出を実行するのは、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）は多くの制御を実行する必要があるため、サブ制御ユニット３３２にコマンドを送信して遊技演出を実行させてメイン制御ユニット３３１の制御負担を軽減するためである。そして、遊技者が効率良く視認可能な図柄表示部３４１及び可動役物部材３５において遊技演出を実行することで遊技演出の視認性が向上する。また、図柄表示部３４１において飾り図柄の変動表示及び停止表示によって特図大当たり抽選の結果を報知することで識別性が向上される。さらに、特図大当たり抽選の結果を、図柄表示部３４１において報知するだけでなく、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において実行することで、図柄表示部３４１での報知結果と特図大当たり抽選の結果との間に不整合が発生する場合であっても、たとえ簡易な表示であっても第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特図大当たり抽選の結果を報知することで、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特図大当たり抽選の結果を確認することができる。
【１１４１】
前述のように、メイン表示部３６は、遊技盤３１の遊技領域への遊技球９９の流入領域である遊技盤３１の左上部に設けられる戻りバネ３１０の略対角位置であり、戻りバネ３１０から離れた遊技盤３１の遊技盤３１の右下部に設けられている。一方、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、遊技盤３１の中央領域に設けられている。即ち、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、メイン表示部３６に比べて、遊技盤３１の遊技領域への遊技球９９の流入領域である遊技盤３１の左上部に設けられる戻りバネ３１０に近い位置に設けられることで視認容易な位置に設けられている。このように、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５がメイン表示部３６（第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３）に比べて視認容易であることで、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５で実行される遊技演出の視認性が向上し、また図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示及び停止表示の識別性が向上される。
【１１４２】
以上のように、遊技制御上では、図柄表示部３４１に比べてメイン表示部３６（第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３）のほうが重要であり必要性が高い。また、メイン制御ユニット３３１からのコマンドに基づいて制御を行うサブ制御ユニット３３２によって制御される図柄表示部３４１は、ノイズや、メイン制御ユニット３３１とサブ制御ユニット３３２とを接続するハーネスの不良、その他の原因によって誤作動の可能性が高く、メイン制御ユニット３３１によって制御されるメイン表示部３６（第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３）に比べて動作の信頼性が低い。状況によっては、図柄表示部３４１において特図大当たり抽選の結果が大当たりとして報知される場合であっても、大当たり用可変入賞装置３８Ａ（図９８参照）が作動しないことも起こり得る。しかしながら、図柄表示部３４１は、正常に動作している限りは、遊技演出の実行によって遊技者に興趣を提供する重要な遊技部材である。そのため、簡易な表示器により構成されるメイン表示部３６は、遊技性を提供するための各種遊技部材の設置の妨げとならないように遊技盤３１の右下部に設けられている。そして、遊技者への興趣の提供において重要な役割を担う図柄表示部３４１は、視認し易いように遊技盤３１の中央部に設けられている。

【１１４３】
なお、メイン表示部３６は、遊技性を提供するための各種遊技部材の設置の妨げとならなければ、遊技盤３１の右下部に限らず、例えば遊技盤３１の左下部などの他の位置に設けてもよい。
【１１４４】
また、遊技盤３１の右側領域、即ち遊技盤３１の略中央部に設けられた図柄表示部３４１、及び図柄表示部３４１の右側に設けられた可動役物部材３５の右方側には、２つの右ルート規制部３５Ａ，３５Ｂが設けられており、これらの右ルート規制部３５Ａ，３５Ｂによって誘導部としての右打ち流路３５Ｃが規定されている。そのため、いわゆる右打ちされた遊技球９９は、右打ち流路３５Ｃにおける流入領域としての右打ち流路３５Ｃにおける導入部３５Ｄから右打ち流路３５Ｃに１球ずつ流入され、右打ち流路３５Ｃを流下する。
【１１４５】
なお、右打ち流路３５Ｃには、釘や樹脂などによる障害物を複数設けてもよい。これらの障害物により遊技球９９を振り分け、減速して遊技球９９の流下にランダム性を持たせてもよい。
【１１４６】
また、遊技盤３１の右側領域には、流入領域としての導入部３５Ｄから右打ち流路３５Ｃに導入されて右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が入球可能な入球部として、スルーゲート３１７、２つの第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂ、及び非電作動装置３７が設けられ、さらに、遊技盤３１には、右打ち流路３５Ｃから放出された遊技球９９が入球可能な可変入賞装置３８が設けられている。
【１１４７】
スルーゲート３１７は、遊技球９９の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された入球センサ３１７ａ（図１０２参照）が設けられた入球部であり、右打ち流路３５Ｃにおける第２入賞口３１５Ａと第２入賞口３１５Ｂとの間に設けられている。即ち、スルーゲート３１７には、いわゆる右打ちされ、右打ち流路３５Ｃにおける流入領域としての導入部３５Ｄから導入された遊技球９９のうち、第２入賞口３１５Ｂに入球されなかった遊技球９９が入球される。
【１１４８】
また、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）は、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球９９が入球したことが検出部としての入球センサ３１７ａ（図１０２参照）によって検出されたことを契機とし、普図当たり遊技を発生させる遊技条件が成立したか否かの普図当たり抽選を実行する。普図当たり抽選が実行された場合、遊技盤３１の右下部に配置されたメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において遊技動作として普通図柄の変動表示が実行され、普図当たり抽選の結果に応じた図柄で普通図柄が停止表示される普図遊技が実行されることで、普図当たり抽選での結果が普図当たりであるか否かが報知される。そして、普通図柄表示部３６１において普図当たりである図柄で普通図柄が停止表示された場合、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることが報知された場合、普図当たり遊技を発生させる遊技条件が成立し、後述のように遊技動作部としての普通電動役物３７２の駆動制御（処理）が実行され、非電作動装置３７における流入領域としての導入口３７１が開放されることで、非電作動装置３７への遊技球９９の入球が可能となる（図１００（Ｂ）参照）。
【１１４９】
第２入賞口３１５Ａは、遊技球９９の入球を検出する検出部としてメイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された入球センサ３１５Ａａ（図９７、図１０２参照）が設けられた入球部である。同様に、第２入賞口３１５Ｂは、遊技球９９の入球を検出する検出部としてメイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された入球センサ３１５Ｂａ（図９７、図１０２参照）が設けられた入球部である。つまり、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球の有無は、入球センサ３１５Ａａ及び入球セン

サ３１５Ｂａからの出力（信号）に基づいて主制御装置４により判断される。
【１１５０】
第２入賞口３１５Ｂは、正面視において、第２入賞口３１５Ａよりも垂直方向の上方側に設けられている。また、第２入賞口３１５Ｂは、正面視において、第２入賞口３１５Ａよりも右打ち流路３５Ｃにおける上流側（第２入賞口３１５Ａよりも遊技球９９の流下方向における上流側）に設けられている。そのため、第２入賞口３１５Ａと第２入賞口３１５Ｂとが共に遊技球９９が入球可能な状態である場合、第２入賞口３１５Ａよりも第２入賞口３１５Ａより優先的に遊技球９９が入球可能である。
【１１５１】
また、メイン制御ユニット３３１は、入球部としての第２入賞口３１５Ａ又は第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球したことが検出部としての入球センサ３１５Ａａ又は入球センサ３１５Ｂａ（図９７、図１０２参照）によって検出されたことを契機とし、小当たり遊技を発生させる遊技条件が成立したか否かの（第２）特図大当たり抽選を実行する（図１０４（Ｂ）参照）。メイン制御ユニット３３１によって（第２）特図大当たり抽選が実行された場合、遊技盤３１の右下部に配置されたメイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３において遊技動作として第２特別図柄（第２特図）の変動表示が実行され、特図大当たり抽選の結果に応じた図柄で第２特別図柄（第２特図）が停止表示される第２特図遊技が実行されることで、特図大当たり抽選での結果が小当たりであるか否かが報知される。そして、第２特別図柄表示部３６３において小当たりである図柄で第２特別図柄（第２特図）が停止表示された場合、即ち特図大当たり抽選の結果が小当たりであることが報知された場合、小当たり遊技を発生させる遊技条件が成立し、後述のように小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂにおける遊技動作部としての開閉扉３８２Ｂの駆動制御（処理）が実行され、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂにおける流入領域としての可変入賞口３８１Ｂが開放されることで、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂへの遊技球９９の入球が可能となる（図９８及び図９９参照）。
【１１５２】
図９７（Ａ）及び図９７（Ｂ）に示すように、入球部としての第２入賞口３１５Ａには、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが設けられている。この第１非電動役物３９Ａは、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図９７（Ｂ）参照）と、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図９７（Ａ）参照）とを切り替えるものである。具体的には、図９７（Ａ）に示すように、第１非電動役物３９Ａは、第２入賞口３１５Ａを閉鎖状態としつつ、右打ち流路３５Ｃにおける第２入賞口３１５Ａの側方を遊技球９９が流下可能な位置にあることで、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が不能な入球不能状態を実現する。一方、図９７（Ｂ）に示すように、第１非電動役物３９Ａは、第２入賞口３１５Ａを開放状態としつつ、右打ち流路３５Ｃにおける第２入賞口３１５Ａの側方を遊技球９９が流下不能な位置にあることで誘導部として機能し、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が可能な入球可能状態を実現する。即ち、第１非電動役物３９Ａは、遊技盤３１の正面視において、遊技動作として時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）可能であり、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが遊技動作として回動（回転）されることによって、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が不能な入球不能状態と、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が可能な入球可能状態とが実現される。
【１１５３】
ここで、第１非電動役物３９Ａは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって、後述の非電作動装置３７における流入領域としての導入口３７１から非電作動装置３７に入球した遊技球９９が、非電作動装置３７における入球部としての第１非電第１入賞口３１５作動口３７６Ａに入球した場合に、先端部が時計回り方向に遊技動作として回動（回転）可能である。このように、第１非電動役物３９Ａの先端部が時計回り方向に遊技動作として回動（回転）されることで、入球部としての第２入賞口３１５Ａが、遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図９７（Ａ）参照）から、遊技

球９９の入球が可能な入球可能状態（図９７（Ｂ）参照）に切り替えられる。
【１１５４】
　また、第１非電動役物３９Ａは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、入球部としての第２入賞口３１５Ａに所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）が入球することで先端部が反時計回り方向に遊技動作として回動（回転）可能である。このように、第１非電動役物３９Ａの先端部が反時計回り方向に遊技動作として回動（回転）されることで、入球部としての第２入賞口３１５Ａが、遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図９７（Ｂ）参照）から、遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図９７（Ａ）参照）に切り替えられる。
【１１５５】
　なお、図９７（Ｂ）に示すように、入球可能状態の第２入賞口３１５Ａから遊技球９９が入球された場合、この遊技球９９は検出部としての入球センサ３１５Ａａによって検出された後、排出口３１５Ａｂを介して遊技盤３１の背面側に誘導される。また、入球センサ３１５Ａａによって第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が検出された場合、前述のようにメイン制御ユニット３３１によって（第２）特図大当たり抽選が実行され、（第２）特図大当たり抽選の結果が、第２特図の変動表示及び停止表示が実行される第２特図遊技によって報知される。
【１１５６】
　図９７（Ｃ）及び図９７（Ｄ）に示すように、入球部としての第２入賞口３１５Ｂには、遊技盤３１の正面視において遊技動作として前後方向にスライド移動可能な遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが設けられている。即ち、第２非電動役物３９Ｂは、遊技盤３１（遊技機１０）の正面視において、第１非電動役物３９Ａとは前後方向に位置ずれして配置されている。このように、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとが遊技盤３１（遊技機１０）の正面視において前後方向に位置ずれして配置されていることで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段を配置するためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、図柄表示部３４１において、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技において遊技演出が実行される場合には（図９５及び図９６参照）、図柄表示部３４１での表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材３５（図９４参照）の正面視面積を大きく確保したり可動役物部材３５の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。その結果、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技での遊技演出を多様化することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１１５７】
　また、第２非電動役物３９Ｂは、第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図９７（Ｄ）参照）と、第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図９７（Ｃ）参照）とを切り替えるものである。具体的には、第２非電動役物３９Ｂは、先端部が遊技盤３１から正面側（前方側）に突出しない退避位置にあることで、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が第２非電動役物３９Ｂの正面側を通過する入球不能状態（図９７（Ｃ）参照）を実現する。一方、第２非電動役物３９Ｂは、先端部が遊技盤３１から正面側（前方側）に突出する突出位置にあることで誘導部として機能し、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９を受け止めて第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９を誘導する入球可能状態（図９７（Ｄ）参照）を実現する。
【１１５８】
　ここで、第２非電動役物３９Ｂは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、後述の非電作動装置３７における流入領域としての導入口３７１から非電作動装置３７に入球した遊技球９９が、非電作動装置３７における入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに入球した場合に正面側（前方側）にスライド移動する遊技動作を実行可能である。このように、第２非電動役物３９Ｂが正面側（前方側）にスライド移

動する遊技動作が実行されることで、入球部としての第２入賞口３１５Ｂが、遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図９７（Ｃ）参照）から、遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図９７（Ｄ）参照）に切り替えられる。

【１１５９】

また、第２非電動役物３９Ｂは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、入球部としての第２入賞口３１５Ｂに所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）が入球することで背面側（後方側）にスライド移動する遊技動作を実行可能である。このように、第２非電動役物３９Ｂが背面側（後方側）にスライド移動する遊技動作が実行されることで、入球部としての第２入賞口３１５Ｂが、遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図９７（Ｄ）参照）から、遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図９７（Ｃ）参照）に切り替えられる。

【１１６０】

なお、図９７（Ｂ）に示すように、入球可能状態の第２入賞口３１５Ｂから遊技球９９が入球された場合、この遊技球９９は第２非電動役物３９Ｂの貫通孔３９１Ｂを介して下方に誘導されることで検出部としての入球センサ３１５Ｂａによって検出される。また、入球センサ３１５Ｂａによって第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球が検出された場合、前述のようにメイン制御ユニット３３１によって（第２）特図大当たり抽選が実行され、（第２）特図大当たり抽選の結果が、第２特図の変動表示及び停止表示が実行される第２特図遊技によって報知される。

【１１６１】

ところで、本実施形態では、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａの遊技動作が遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）であるのに対して、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂの遊技動作が遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における前後方向へのスライド移動であり、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとは、遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における遊技動作の態様が異なる。このように、遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとの遊技動作の態様が異なることで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段を配置するためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、図柄表示部３４１において、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技において遊技演出が実行される場合には（図９５及び図９６参照）、図柄表示部３４１での表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材３５（図９４参照）の正面視面積を大きく確保したり可動役物部材３５の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。その結果、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技での遊技演出を多様化することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとの、遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における遊技動作の態様が異なることで、遊技盤３１の盤面スペースに合わせて、第２入賞口３１５Ａと第２入賞口３１５Ｂの他、非電作動装置３７や可変入賞装置３８などの各種入賞装置を設置することが可能になる。

【１１６２】

なお、本実施形態では、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）可能であるのに対して、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが前後移動可能であるが、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとを同様な態様に動作するものとして構成してもよい。

【１１６３】

また、本実施形態では、入球部としての第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂが２球の遊技球９９の入球により入球不能状態とされるが、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂが入球不能状態とされる遊技球９９の上限入球数は適宜変更可能であり、第２入賞口３１５Ａが入球不能状態とされる上限入球数と、第２入賞口３１５Ｂが入球不能

状態とされる上限入球数が異なっていてもよい。もちろん、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂに代えて、電動役物を採用してもよい。

【１１６４】

［可変入賞装置３８］

本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく１種２種混合機として構成されており、前述の第１の実施形態とは可変入賞装置３８の構成が異なっている。ここで、図９８及び図９９は、本実施形態に係る遊技機１０の可変入賞装置３８を示す図である。

【１１６５】

図９８及び図９９に示すように、可変入賞装置３８は、大当たり遊技（特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技）において作動される大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａと、小当たり遊技において作動される小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂと、を備える。大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａ及び小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂには、流入領域としての導入部３５Ｄから右打ち流路３５Ｃに導入されて誘導部としての右打ち流路３５Ｃを流下して、第２入賞口３１５Ａ、第２入賞口３１５Ｂ、及び非電作動装置３７に入球しなかった遊技球９９が入球可能である。

【１１６６】

図９８に示すように、大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａは、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が大当たりであることで遊技条件が成立した場合に実行される特図大当たり遊技、又は特図大当たり抽選の結果が小当たりであることで遊技条件が成立した場合に実行される小当たり遊技において後述の小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されることで遊技条件が成立した場合に実行されるＶ入賞大当たり遊技において作動される。この大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａは、開口部３８１Ａ、遊技動作部としての開閉扉３８２Ａ、及び入球部としての可変入賞口３８３Ａを備える。

【１１６７】

開口部３８１Ａは、遊技盤３１の上方側に開放しており、遊技球９９が入球可能な入球部である。開閉扉３８２Ａは、切替処理により遊技動作として遊技盤３１の前後方向にスライド移動が可能である。また、開閉扉３８２Ａは、切替処理により遊技動作として前方側にスライド移動されて前方側に位置することで、開口部３８１Ａを閉鎖して大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａ（可変入賞口３８３Ａ）への遊技球９９の入球を不能とする（図９８（Ａ）参照）。一方、開閉扉３８２Ａは、切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて後方側に位置することで、開口部３８１Ａを開放して大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａ（可変入賞口３８３Ａ）への遊技球９９の入球を可能とする（図９８（Ｂ）参照）。

【１１６８】

可変入賞口３８３Ａは、開口部３８１Ａの下方に設けられており、遊技球９９の入球を検出する検出部として入球センサ３８３Ａａが設けられた入球部である。入球センサ３８３Ａａは、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続されており（図１０２参照）、可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球の有無は、入球センサ３８３Ａａからの出力に基づいて主制御装置４によって判断される。また、可変入賞口３８３Ａには、遊技動作部としての開閉扉３８２Ａが後方側に遊技動作されることで開口部３８１Ａが開放された場合に、開口部３８１Ａを介して大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの内部に入球された遊技球９９が入球可能である。つまり、大当たり遊技では、開閉扉３８２Ａが後方側に遊技動作されることで可変入賞口３８３Ａに遊技球９９の入球が可能であり、可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球が入球センサ３８３Ａａによって検出された場合に賞球が付与される。

【１１６９】

図９８及び図９９に示すように、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂは、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり

遊技において作動される。この小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂは、開口部３８１Ｂ、遊技動作部としての開閉扉３８２Ｂ、入球部としてのＶ入賞口３８３Ｂ、入球部としての非Ｖ入賞口３８４Ｂ、及び誘導部としてのＶ入賞口開閉部３８５Ｂを備える。

【１１７０】

開口部３８１Ｂは、遊技盤３１の上方側に開放しており、遊技球９９が入球可能な入球部である。開閉扉３８２Ｂは、切替処理により遊技動作として遊技盤３１の前後方向にスライド移動が可能である。また、開閉扉３８２Ｂは、切替処理により遊技動作として前方側にスライド移動されて前方側に位置することで、開口部３８１Ｂを閉鎖して小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂ（Ｖ入賞口３８３Ｂ、非Ｖ入賞口３８４Ｂ）への遊技球９９の入球を不能とする（図９８参照）。一方、開閉扉３８２Ｂは、切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて後方側に位置することで、開口部３８１Ｂを開放して小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂ（Ｖ入賞口３８３Ｂ、非Ｖ入賞口３８４Ｂ）への遊技球９９の入球を可能とする（図９９参照）。

【１１７１】

Ｖ入賞口３８３Ｂは、開口部３８１Ａの下方に設けられており、遊技球９９の入球を検出する検出部として入球センサ３８３Ｂａが設けられた入球部である。入球センサ３８３Ｂａは、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続されており（図１０２参照）、Ｖ入賞口３８３Ｂへの遊技球９９の入球の有無は、入球センサ３８３Ｂａからの出力に基づいて主制御装置４によって判断される。そして、主制御装置４によってＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されたと判断された場合、賞球が付与されると共に、遊技条件の成立により小当たり遊技の終了後にＶ入賞大当たり遊技が発生される。

【１１７２】

非Ｖ入賞口３８４Ｂは、開口部３８１Ａの下方に設けられており、遊技球９９の入球を検出する検出部として入球センサ３８４Ｂａが設けられた入球部である。入球センサ３８４Ｂａは、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続されており（図１０２参照）、非Ｖ入賞口３８４Ｂへの遊技球９９の入球の有無は、入球センサ３８４Ｂａからの出力に基づいて主制御装置４によって判断される。そして、主制御装置４によって非Ｖ入賞口３８４Ｂに遊技球９９が入球されたと判断された場合、賞球が付与される。

【１１７３】

Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、Ｖ入賞口３８３Ｂの上方と非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方との間において切替処理により遊技動作として左右方向にスライド移動が可能であり、Ｖ入賞口３８３Ｂ及び非Ｖ入賞口３８４Ｂのいずれかに遊技球９９を誘導可能な誘導部である。このＶ入賞口開閉部３８５Ｂは、切替処理により遊技動作として右方向に移動されることで非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方に位置する（図９９（Ａ）参照）。Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂが非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方に位置する場合、Ｖ入賞口３８３Ｂが開放されることでＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球可能である一方で、非Ｖ入賞口３８４Ｂが閉鎖されることで非Ｖ入賞口３８４Ｂに遊技球９９が入球不能である（図９９（Ａ）参照）。これに対して、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、切替処理により遊技動作として左方向に移動されることでＶ入賞口３８３Ｂの上方に位置する（図９９（Ｂ）参照）。Ｖ入賞口開閉部３８５ＢがＶ入賞口３８３Ｂの上方に位置する場合、Ｖ入賞口３８３Ｂが閉鎖されることでＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球不能である一方で、非Ｖ入賞口３８４Ｂが閉鎖されることで非Ｖ入賞口３８４Ｂに遊技球９９が入球不能である（図９９（Ｂ）参照）。

【１１７４】

ここで、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、小当たり遊技において、開閉扉３８２Ｂに対する切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて開口部３８１Ｂが開放された場合、非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方側に位置してＶ入賞口３８３Ｂが開放状態とされる（図９９（Ａ）参照）。そして、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、小当たり遊技において、Ｖ入賞口３８３Ｂに所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば１球）が入球された場合に、切替処理により遊技動作として左側にスライド移動されてＶ入賞口３８３Ｂの上方側に位置して非Ｖ入賞口３８４Ｂが開放状態とされる（図９９（Ｂ）参照）。

【１１７５】
なお、本実施形態では、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂが、Ｖ入賞口３８３Ｂの上方と非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方との間において左右方向にスライド移動可能であるが、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、遊技盤３１の前後方向に移動可能であることでＶ入賞口３８３Ｂの閉鎖状態（入球不能状態）と開放状態（入球可能状態）とを切り替えるものであってもよい。
【１１７６】
また、本実施形態では、可変入賞装置３８として、大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａと小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂとが別に設けられていたが、大当たり遊技と小当たり遊技とで１つの可変入賞装置を共用してもよい。例えば、本実施形態における大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａを省略し、本実施形態における小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂに相当する可変入賞装置を、大当たり遊技と小当たり遊技で共用してもよい。
【１１７７】
また、本実施形態に係る遊技機１０は、１種２種混合機に限らず、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂへの遊技球９９の入球による遊技条件の成立により、例えば大当たり確率が高くなる確変遊技状態が発生するＶ－ＳＴ機（Ｖ確変機）として構成することもできる。さらに、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技条件の成立が小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂへの遊技球９９の入球を条件としない、いわゆるループ確変機やＳＴ機としてとして構成することもできる。この場合、可変入賞装置３８において小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂを省略することができる。
【１１７８】
［非電作動装置３７］
本実施形態に係る遊技機１０は、第１非電動役物３９Ａにより開閉される第２入賞口３１５Ａと、第２非電動役物３９Ｂにより開閉される第２入賞口３１５Ｂとを備えているため、前述の第１の実施形態とは異なり、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂを作動させる非電作動装置３７を備える。ここで、図１００及び図１０１は、本実施形態に係る遊技機１０の非電作動装置３７を示す図である。
【１１７９】
図１００に示すように、非電作動装置３７は、遊技盤３１の右側領域において、入球部としての第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂよりも、垂直方向の下方側で遊技球９９の流下方向の下流側に配置されている。そのため、非電作動装置３７には、流入領域としての導入部３５Ｄから右打ち流路３５Ｃに流入されて誘導部としての右打ち流路３５Ｃを流下して、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂに入球しなかった遊技球９９が流入可能である。この非電作動装置３７は、導入口３７１、普通電動役物３７２、流路形成部３７３、非電作動部３７５、及び排出口３７８を備える。
【１１８０】
導入口３７１は、非電作動装置３７に遊技球９９を１球ずつ流入させる流入領域である。この流入領域としての導入口３７１には、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された検出部としての入球センサ３７１ａ（図１０２参照）が設けられている。つまり、導入口３７１から非電作動装置３７に遊技球９９が流入されたか否かは、入球センサ３７１ａからの出力（信号）に基づいて主制御装置４により判断される。
【１１８１】
普通電動役物３７２は、導入口３７１を開閉して非電作動装置３７への遊技球９９の流入を制限又は許容する誘導部である。この普通電動役物３７２は、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって、導入口３７１を閉鎖して非電作動装置３７への遊技球９９の流入を制限する待機位置（図１００（Ａ）参照）と、導入口３７１を開放する非電作動装置３７への遊技球９９の流入を許容すると共に、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９を導入口３７１に誘導する誘導位置（図１００（Ｂ）参照）と、の間で時計回り方向及び反時計回り方向に遊技動作として回動（回転）が可能である。この普通電動役物３７２は、普図当たり遊技において待機位置と誘導位置との間で遊技動作される。一方、普通電動役物３７２は、普図当たり遊技以外では待機位置にある。そのため、普通電動役物３７２によ

って導入口３７１が閉鎖されて非電作動装置３７への遊技球９９の入球が制限される。そのため、非電作動装置３７へは、普図当たり遊技の実行中のみ遊技球９９が流入可能である。

【１１８２】

ここで、普図当たり遊技は、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球９９が入球された場合にメイン制御ユニット３３１により実行される普図当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて遊技条件が成立する場合に実行される。そして、普図当たり遊技では、切替処理により待機位置にある普通電動役物３７２が反時計回り方向に回動（回転）されることで誘導位置に遊技動作される。これにより、非電作動装置３７への遊技球９９の流入が許容される。また、普図当たり遊技において右打ちを行って誘導部としての右打ち流路３５Ｃに遊技球９９を流下させる遊技条件を成立させることで、非電作動装置３７に所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）が流入した場合、切替処理により誘導位置にある普通電動役物３７２が時計回り方向に回動（回転）されることで待機位置に遊技動作される。具体的には、検出部としての入球センサ３７１ａによって非電作動装置３７への所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）の入球が検出された場合に、普通電動役物３７２が誘導位置から待機位置に遊技動作される。このように、普通電動役物３７２が誘導位置から待機位置に遊技動作された場合ことで非電作動装置３７への遊技球９９の流入が制限され、非電作動装置３７への所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）の入球により普図遊技が終了する。

【１１８３】

ところで、後述のように、通常遊技状態では、メイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選の結果が当たりとなる振り分けがなく、１００％の確率で外れとなる（図１０３（Ａ）参照）。一方、特図大当たり遊技の終了後に移行され得るａ時短遊技状態では、メイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選の結果が外れとなる振り分けがなく、１００％の確率で当たりとなる（図１０３（Ｂ）参照）。つまり、本実施形態では、普図当たり遊技がａ時短遊技状態でのみ実行され得るため、普通電動役物３７２はａ時短遊技状態でのみ遊技動作され得る。また、入球部としてのスルーゲート３１７は、誘導部としての右打ち流路３５Ｃに設けられている。そのため、非電作動装置３７には、ａ時短遊技状態において、右打ちを行って誘導部としての右打ち流路３５Ｃに遊技球９９を流下させる遊技条件を成立させることで遊技球９９が流入可能である。

【１１８４】

なお、本実施形態では、ａ時短遊技状態は、普通電動役物３７２が誘導位置から待機位置に遊技動作された場合、即ち普図遊技が終了した場合に終了する。また、ａ時短遊技状態は、普通電動役物３７２が待機位置から誘導位置に遊技動作された場合、即ち普図遊技が開始した場合に終了するようにしてもよい。

【１１８５】

流路形成部３７３は、流入領域としての導入口３７１から非電作動装置３７に流入された遊技球９９を非電作動部３７５に向けて誘導する誘導部である。この流路形成部３７３は、導入口３７１の右側方に設けられた遊技球９９の流入領域としての開口部３７３Ａと、非電作動部３７５の上方に設けられた遊技球９９の流出領域としての開口部３７３Ｂとを備える。また、流路形成部３７３は、開口部３７３Ａと開口部３７３Ｂとの間に設けられた減速手段としての２つの減速部３７３Ｃ，３７３Ｄを備える。減速部３７３Ｃは突起状に形成され、減速部３７３Ｄは段状に形成されている。このような流路形成部３７３では、当該流路形成部３７３に流入された遊技球９９が、開口部３７３Ｂから流出されるまでの間に減速部３７３Ｃ，３７３Ｄに干渉する（図１０３（Ｂ）参照）。つまり、流路形成部３７３では、減速部３７３Ｃ，３７３Ｄに遊技球９９が干渉することによって、遊技球９９が垂直方向に直線的に流下するのではなく蛇行しつつ流下することで、遊技球９９の垂直方向に対する流下速度が減速される。このように、流路形成部３７３に減速部３７３Ｃ，３７３Ｄが設けられることで、流入領域としての導入口３７１から非電作動装置３７に流入された遊技球９９が非電作動部３７５に到達するまでの時間を長く確保すること

が可能になるため、後述の効果を奏する。
【１１８６】
非電作動部３７５は、上方に開放する遊技球９９の流入領域としての第１開口部３７７Ａ及び第２開口部３７７Ｂと、第１開口部３７７Ａに連通し第１開口部３７７Ａから流入した遊技球９９が入球される入球部としての第１非電作動口３７６Ａと、第２開口部３７７Ｂに連通し第２開口部３７７Ｂから流入した遊技球９９が入球される入球部としての第２非電作動口３７６Ｂと、を備える。
【１１８７】
第１非電作動口３７６Ａは、遊技球９９の入球に基づいて、入球部としての第２入賞口３１５Ａを閉鎖している第１非電動役物３９Ａを、遊技動作部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって時計回り方向に回動（回転）させる遊技動作を実行し、第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能な状態とするものである。一方、第２非電作動口３７６Ｂは、遊技球９９の入球に基づいて、入球部としての第２入賞口３１５Ｂを入球不能状態としている第２非電動役物３９Ｂを、遊技動作部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって前方側スライド移動させる遊技動作を実行し、第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能な状態とするものである。
【１１８８】
図１０１（Ａ）及び図１０１（Ｂ）に示すように、非電作動部３７５の上方には、正面視形状が三角であり、傾斜状の左誘導面３７４Ａ及び右誘導面３７４Ｂを有する誘導部としての可動誘導部３７４が設けられている。左誘導面３７４Ａは、上方側から流下した遊技球９９を左方側に誘導可能であり、右誘導面３７４Ｂは、上方側から流下した遊技球９９を右方側に誘導可能である。可動誘導部３７４は、ソレノイド（不図示）等の駆動手段からの駆動力に基づいて、非電作動部３７５の流入領域としての第１開口部３７７Ａの直上位置と、非電作動部３７５の流入領域としての第２開口部３７７Ｂの直上位置と、の間を、遊技動作として左右方向にスライド移動が可能である。
【１１８９】
図１０１（Ａ）に示すように、可動誘導部３７４が第２開口部３７７Ｂの直上位置にある場合、第１開口部３７７Ａから入球部としての第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球可能で、第２開口部３７７Ｂから入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球不能とされる。また、可動誘導部３７４が第２開口部３７７Ｂの直上位置にある場合、可動誘導部３７４は、誘導部としての流路形成部３７３から、開口部３７３Ｂを介して非電作動部３７５に向けて流出した遊技球９９を、左誘導面３７４Ａによって第１開口部３７７Ａ（第１非電作動口３７６Ａ）に向けて誘導する第１誘導状態となる。
【１１９０】
また、流入領域としての第１開口部３７７Ａの直上であって誘導部としての可動誘導部３７４の移動経路の下方には、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された検出部としての入球センサ３７６Ａａが設けられている（図１０２参照）。つまり、入球センサ３７６Ａａは、第１開口部３７７Ａ及び第１非電作動口３７６Ａよりも垂直方向の上方側で遊技球９９の流下方向の上流側に設けられている。そのため、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから流入して可動誘導部３７４の左誘導面３７４Ａによって第１非電作動口３７６Ａに向けて誘導された遊技球９９は、入球センサ３７６Ａａによって検出されてから第１非電作動口３７６Ａに入球する。即ち、本実施形態では、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球する前に、入球センサ３７６Ａａによって第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が検出される。なお、入球センサ３７６Ａａは、第１非電作動口３７６Ａよりも遊技球９９の流下方向の下流側に設けてもよい。即ち、入球センサ３７６Ａａは、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球後に第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球を検出するものであってもよい。
【１１９１】
一方、図１０１（Ｂ）に示すように、可動誘導部３７４が第１開口部３７７Ａの直上位置にある場合、第１開口部３７７Ａから入球部としての第１非電作動口３７６Ａに遊技球

９９が入球不能で、第２開口部３７７Ｂから入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球可能とされる。また、可動誘導部３７４が第１開口部３７７Ａの直上位置にある場合、可動誘導部３７４は、誘導部としての流路形成部３７３から、開口部３７３Ｂを介して非電作動部３７５に向けて流出した遊技球９９を、右誘導面３７４Ｂによって第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）に向けて誘導する第２誘導状態となる。

【１１９２】

また、流入領域としての第２開口部３７７Ｂの直上であって誘導部としての可動誘導部３７４の移動経路の下方には、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された検出部としての入球センサ３７６Ｂａが設けられている（図１０２参照）。つまり、入球センサ３７６Ｂａは、第２開口部３７７Ｂ及び第２非電作動口３７６Ｂよりも垂直方向の上方側で遊技球９９の流下方向の上流側に設けられている。そのため、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから流入して可動誘導部３７４の右誘導面３７４Ｂによって第２非電作動口３７６Ｂに向けて誘導された遊技球９９は、入球センサ３７６Ｂａによって検出されてから第２非電作動口３７６Ｂに入球する。即ち、本実施形態では、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球する前に、入球センサ３７６Ｂａによって第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球が検出される。なお、入球センサ３７６Ｂａは、第２非電作動口３７６Ｂよりも遊技球９９の流下方向の下流側に設けてもよい。即ち、入球センサ３７６Ｂａは、第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球後に第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球を検出するものであってもよい。

【１１９３】

前述のように、非電作動装置３７へは、普図当たり遊技の実行中のみ所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）が流入可能である。また、誘導部としての可動誘導部３７４は、普図当たり遊技の開始時には、誘導部としての流路形成部３７３から、開口部３７３Ｂを介して非電作動部３７５に向けて流出した遊技球９９を、左誘導面３７４Ａによって流入領域としての第１開口部３７７Ａ（第１非電作動口３７６Ａ）に向けて誘導する第１誘導状態とされている（図１００参照）。また、可動誘導部３７４が第１誘導状態にある場合、入球部としての第１非電作動口３７６Ａに所定数の遊技球９９（本実施形態では、１球）が入球されると、即ち検出部としての入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出されると、切替処理によって可動誘導部３７４が左側にスライド移動され、可動誘導部３７４が、誘導部としての流路形成部３７３から、開口部３７３Ｂを介して非電作動部３７５に向けて流出した遊技球９９を、右誘導面３７４Ｂによって第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）に向けて誘導する第２誘導状態に切り替えられる（図１０１（Ｂ）参照）。さらに、可動誘導部３７４が第２誘導状態にある場合、入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに所定数の遊技球９９（本実施形態では、１球）が入球されると、即ち検出部としての入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出されると、切替処理によって可動誘導部３７４が右側にスライド移動されて可動誘導部３７４が第１誘導状態に切り替えられる（図１０１（Ａ）参照）。

【１１９４】

つまり、本実施形態では、特定の大当たり遊技（本実施形態では１０Ｒ特図大当たり遊技）が終了することで当該特定の大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行されることを契機として普図当たり遊技が開始されると、非電作動装置３７において、普通電動役物３７２が動作されて流入領域としての導入口３７１が開放されることで、非電作動装置３７に２球の遊技球９９が入球可能であり、普図当たり遊技が開始時に可動誘導部３７４が第１誘導状態であることで非電作動装置３７に先に入球した１球の遊技球９９が第１非電作動口３７６Ａに入球し、第１非電作動口３７６Ａへの１球の遊技球９９の入球によって可動誘導部３７４が第２誘導状態とされることで非電作動装置３７に後に入球した遊技球９９が第２非電作動口３７６Ｂに入球し、第２非電作動口３７６Ｂへの１球の遊技球９９の入球によって可動誘導部３７４が第１誘導状態とされる。そして、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球されると、公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって第１非電動役物３９Ａが作動されて第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能な入球可能

状態とされ（図９８（Ｂ）参照）、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球されると、公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって第２非電動役物３９Ｂが作動されて第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能な入球可能状態とされる（図９８（Ｄ）参照）。

【１１９５】

このように、本実施形態では、ａ時短遊技状態において普図当たり遊技が開始されることで非電作動装置３７に２球の遊技球９９が流入し、先に流入した１球の遊技球９９が第１非電作動口３７６Ａに入球した後、後に流入した１球の遊技球９９が第２非電作動口３７６Ｂに入球する。そのため、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球により先に第１非電動役物３９Ａが作動されて第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能となり、その後の第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球により後に第２非電動役物３９Ｂが作動されて第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能となる。そして、本実施形態では、第２入賞口３１５Ａは、２玉の遊技球９９の入球による第１非電動役物３９Ａの作動によって、入球可能状態から入球不能状態とされる。また、本実施形態では、第２入賞口３１５Ｂは、２玉の遊技球９９の入球による第２非電動役物３９Ｂの作動によって、入球可能状態から入球不能状態とされる。その結果、特定の特図大当たり遊技の終了によりａ時短遊技状態に移行することで、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂに２玉ずつの遊技球９９が入球されるため、最大で４回のメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選を受けることができる。そのため、遊技者は、特定の大当たり遊技を含めて、５回の大当たり遊技（１回の特定の特図大当たり遊技＋４回のＶ入賞大当たり遊技）を連続して発生させることでき、１回の特図大当たりを契機として多量の出玉が可能になる。具体的には、本実施形態では、可変入賞口３８３Ａ、Ｖ入賞口３８３Ｂ及び非Ｖ入賞口３８４Ｂへの遊技球９９の入球によって１５球の賞球が得られ、大当たり遊技の１ラウンド当たり１５０球の出球を得ることができるように設定されている。そのため、１回の特図大当たりを契機とし、１０Ｒ特図大当たり遊技（１５００球）×１回＋１０ＲＶ入賞大当たり遊技（１５００玉）×４回＝７５００球という大量出球を獲得することが可能になる（図１０４参照）。

【１１９６】

ここで、遊技機１０では、連続的に遊技球９９が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球９９が右打ち流路３５Ｃを流下する（図１２４（Ａ）参照）。そして、ａ時短遊技状態では、右打ち流路３５Ｃを流下した遊技球９９がスルーゲート３１７に入球することでメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物３７２が動作され、非電作動装置３７への遊技球９９の入球が可能とされる（図１２４（Ａ）参照）。また、普通電動役物３７２の動作により非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１から２個の遊技球９９が流入したことが入球センサ３７１ａによって検知されると、普通電動役物３７２が復帰され、非電作動装置３７への遊技球９９の入球が不能とされる（図１２４（Ｂ）参照）。

【１１９７】

非電作動装置３７に流入した２個の遊技球９９は、誘導部としての流路形成部３７３を減速部３７３Ｃ，３７３Ｄにおいて減速されつつ流下し、流路形成部３７３から誘導部としての可動誘導部３７４に向けて流出される。このとき、可動誘導部３７４は、非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂの直上に位置する。そのため、可動誘導部３７４は、非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）への遊技球９９の入球を不能とする一方で、非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａ（第１非電作動口３７６Ａ）に遊技球９９を誘導する第１誘導状態とされている。その結果、非電作動装置３７に流入した２個の遊技球９９のうちの先に流入した遊技球９９は、可動誘導部３７４の左誘導面３７４Ａによって入球センサ３７６Ａａによって検出されてから第１非電作動口３７６Ａに入球する（図１２５（Ａ）及び図１２５（Ｂ）参照）。

【１１９８】

また、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球すると、第１非電動役物３９Ａが作

動され、第２入賞口３１５Ａが開放される（図１２６（Ａ）参照）。第２入賞口３１５Ａは、２球の遊技球９９の入球により第１非電動役物３９Ａが復帰されることで閉鎖される（図１２６（Ｂ）参照）。ここで、前述のように連続的に遊技球９９が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球９９が右打ち流路３５Ｃを連続的に流下する。そのため、第１非電動役物３９Ａが作動され、第２入賞口３１５Ａが開放されると、第１非電動役物３９Ａの動作時に第１非電動役物３９Ａの上方かつ近傍を遊技球９９が流下する状態となっている。そのため、第１非電動役物３９Ａの動作時に、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が第１非電動役物３９Ａによって即座に第２入賞口３１５Ａに誘導されることで、即座に第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球される。

【１１９９】

また、入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検知されると、可動誘導部３７４が非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂの直上から非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａの直上に移動させる切替処理が実行される。この切替処理により、可動誘導部３７４は、非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａ（第１非電作動口３７６Ａ）への遊技球９９の入球を不能とする一方で、非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）に遊技球９９を誘導する第２誘導状態に切り替えられる（図１２５（Ａ）及び図１２５（Ｂ）参照）。このとき、非電作動装置３７に流入した２個の遊技球９９のうちの後に流入した遊技球９９は、可動誘導部３７４の上方に位置する。その結果、非電作動装置３７に流入した２個の遊技球９９のうちの後に流入した遊技球９９は、可動誘導部３７４の右誘導面３７４Ｂによって入球センサ３７６Ｂａによって検出されてから第２非電作動口３７６Ｂに入球する（図１２７（Ａ）及び図１２７（Ｂ）参照）。

【１２００】

また、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球すると、第２非電動役物３９Ｂが作動され、第２入賞口３１５Ｂが開放される（図１２７（Ｃ）参照）。第２入賞口３１５Ｂは、２球の遊技球９９の入球により第２非電動役物３９Ｂが復帰されることで閉鎖される（図１２７（Ｄ）参照）。ここで、前述のように連続的に遊技球９９が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球９９が右打ち流路３５Ｃを流下する。そのため、第２非電動役物３９Ｂが作動され、第２入賞口３１５Ｂが開放されると、右打ち流路３５Ｃにおいて第２非電動役物３９Ｂの上方を流下する遊技球９９が即座に第２入賞口３１５Ｂに入球される。

【１２０１】

また、入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検知されると、可動誘導部３７４が非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａの直上から非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂの直上に移動させる切替処理が実行される。この切替処理により、可動誘導部３７４は、非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）への遊技球９９の入球を可能とする一方で、非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａ（第２非電作動口３７６Ｂ）に遊技球９９を誘導する第２誘導状態に切り替えられる（図１２７（Ａ）及び図１２７（Ｂ）参照）。

【１２０２】

ここで、遊技機１０では、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂの配設位置が、遊技機１０（遊技盤３１）を正面視した状態において遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａの配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側である。そのため、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが遊技動作として開放作動され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが遊技動作として開放作動され得る。

【１２０３】

ところで、第２非電動役物３９Ｂが開放作動されている場合、第２非電動役物３９Ｂが右打ち流路３５Ｃにおいて遊技盤３１の前面側に突出するため、第２非電動役物３９Ｂが右打ち流路３５Ｃを塞ぐ。そのため、第２非電動役物３９Ｂが開放作動されると、連続的

に右打ちされた遊技球９９は、右打ち流路３５Ｃにおいて、第２非電動役物３９Ｂよりも垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側を流下することはない。即ち、第２非電動役物３９Ｂが開放作動されている場合、第１非電動役物３９Ａにおける上方側で上流側の近傍には遊技球９９が存在しない。そのため、本実施形態の遊技機１０とは逆に、先に第２非電動役物３９Ｂが開放作動され、その後に、第１非電動役物３９Ａが開放作動されると、第１非電動役物３９Ａの開放作動の開始時に第１非電動役物３９Ａの近傍には遊技球９９が存在しない事態が発生し得る。この場合、第１非電動役物３９Ａの開放作動時に最初に入球される遊技球９９は、第２非電動役物３９Ｂが復帰したときに、第２非電動役物３９Ｂよりも、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側に存在する遊技球９９となる。その結果、本実施形態の遊技機１０とは逆に、先に第２非電動役物３９Ｂが開放作動され、その後に、非電動役物３９Ａが開放作動される場合、第１非電動役物３９Ａの開放作動時に遊技球９９が入球されるためには、第２非電動役物３９Ｂの復帰時に第２非電動役物３９Ｂよりも上方側又は上流側に存在する遊技球９９が、右打ち流路３５Ｃにおいて、第１非電動役物３９Ａが配置された位置まで流下する必要がある。即ち、第２非電動役物３９Ｂが復帰されてから、遊技球９９が第２非電動役物３９Ｂよりも上方側又は上流側から第１非電動役物３９Ａが配置された位置まで流下するまでの距離及び時間が必要となる。これにより、本実施形態の遊技機１０とは逆に、先に第２非電動役物３９Ｂが開放作動され、その後に、非電動役物３９Ａが開放作動される場合、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂの双方に所定数の遊技球９９を、最速で入球させることができない。

【１２０４】

一方、第１非電動役物３９Ａが開放作動されている場合、第１非電動役物３９Ａが右打ち流路３５Ｃを塞ぐが、右打ちされた遊技球９９は、連続的に右打ちされた遊技球９９は、右打ち流路３５Ｃにおいて、第１非電動役物３９Ａにおける上方側で上流側の近傍だけでなく、第２非電動役物３９Ｂにおける上方側で上流側の近傍でも流下する。即ち、第１非電動役物３９Ａが開放作動されている場合、第２非電動役物３９Ｂにおける上方側で上流側の近傍にも遊技球９９が存在する。そのため、本実施形態の遊技機１０のように、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第１非電動役物３９Ａが開放作動され、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂが開放作動される場合、第１非電動役物３９Ａが復帰された時に第２非電動役物３９Ｂにおける上方側で上流側の近傍にも遊技球９９が存在する。その結果、第２非電動役物３９Ｂの開放作動の開始時には、第２非電動役物３９Ｂにおける上方側で上流側の近傍に遊技球９９が存在することで、第２非電動役物３９Ｂの開放作動の開始時から最速で第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９を入球させることが可能になる。これにより、第２入賞口３１５Ａへの所定数の遊技球９９の入球、及び第２入賞口３１５Ｂへの所定数の遊技球９９の入球を連続的かつ最速で実行することが可能になる。

【１２０５】

そして、本実施形態の遊技機１０では、ａ時短遊技状態におけるメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作された場合、普通電動役物３７２に向けて遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を連続的に打ち出すと、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに順次遊技球９９が入球され、右打ち流路３５Ｃを複数の遊技球９９が連続的に流下することで、第１非電動役物３９Ａの動作時に第１非電動役物３９Ａにおける上方側で上流側の近傍を遊技球９９が流下する状態となっている。そのため、第１非電動役物３９Ａの動作時に、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が第１非電動役物３９Ａによって即座に第２入賞口３１５Ａに誘導されることで、即座に第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球される。そして、連続的に右打ちされた遊技球９９のうちの先に打ち出されて右打ち流路３５Ｃに下流側を流下する遊技球９９が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第１非電動役物３９Ａ（第２入賞口３１５Ａ）に到達し、後続の遊技球９９が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂ

（第２入賞口３１５Ｂ）に到達する。つまり、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂの開放順序）と、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂへの遊技球９９の到達順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球順序）とを一致させることができる。即ち、第１非電動役物３９Ａの動作による第２入賞口３１５Ａの開放時に第２入賞口３１５Ａにおける上方側で上流側の近傍に遊技球９９を存在させ、第２非電動役物３９Ｂの動作による第２入賞口３１５Ｂの開放時に第２入賞口３１５Ｂにおける上方側で上流側の近傍に遊技球９９を存在させることができ、その結果、第１非電動役物３９Ａの動作により第２入賞口３１５Ａが開放されてから第２入賞口３１５Ａに所定数の遊技球９９が入球されるまでの時間、及び第２非電動役物３９Ｂの動作により第２入賞口３１５Ｂが開放されてから第２入賞口３１５Ｂに所定数の遊技球９９が入球されるまでの時間の双方を最短とすることが可能になる。そのため、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作を実行させ、かつ第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させてメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に遊技盤３１の右側領域に打ち出すだけで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂに遊技球９９が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、ａ時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させてメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。即ち、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させるのに時間を要する場合、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍが最大保留数になるまでの時間が長くなるばかりか、遊技者が遊技を進行する上で遊技操作について戸惑うことが懸念されるが、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに最大数の遊技球９９を極力短時間（例えば最短時間）で入球させることが可能であると、遊技操作について戸惑うまでもなく、単に右打ちを継続するだけで最大の利益を受けることができる。

【１２０６】

ところで、非電作動装置３７では、イレギュラーな事態の発生により、非電作動装置３７に流入した遊技球９９が、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも、入球しないことが想定され得る。例えば、可動誘導部３７４の第１誘導状態から第２誘導状態への移行過程での可動誘導部３７４への遊技球９９の到達（図１０１（Ｃ）参照）、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂからの遊技球９９の想定外の方向への流出、可動誘導部３７４の移動不良などが発生した場合、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも遊技球９９が入球されないことが発生され得る。この場合、何らの対策を講じない場合、非電作動装置３７の内部において、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも入球しなかった遊技球９９によって、いわゆる球詰まりが発生し、非電作動装置３７が機能しない事態が発生することが懸念される。

【１２０７】

これに対して、図１０１（Ｃ）に示すように、本実施形態では、非電作動装置３７が、非電作動部３７５の側方に設けられた誘導部としての排出路３７８Ａ及び排出路３７８Ｂと、これらの排出路３７８Ａ，３７８Ｂに連通し、遊技盤３１の背面側に遊技球９９を排出口３７８と、を備えている。そのため、非電作動装置３７に流入して第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも入球しなかった遊技球９９は、排出路３７８Ａ，３７８Ｂを流下してから、排出口３７８を介して遊技盤３１の背面側に排出される。これにより、非電作動装置３７に流入した遊技球９９が第１非電作動口３７６Ａ及び

第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも入球しなかったとしても、非電作動装置３７の内部において、いわゆる球詰まりが発生することが防止される。

【１２０８】

また、非電作動装置３７に流入して第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも入球しない遊技球９９が発生した場合の他、第１非電作動口３７６Ａに２球の遊技球９９が入球した場合、非電作動装置３７に流入した遊技球９９が１球のみである場合などには、可動誘導部３７４の第２誘導状態が維持され、普図当たり遊技の開始時に可動誘導部３７４が第２誘導状態となっていることが想定され得る。この場合、第１非電作動口３７６Ａよりも先に第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球されるため、意図した順序（第２入賞口３１５Ａ→第２入賞口３１５Ｂ）ではなく、第２入賞口３１５Ｂ→第２入賞口３１５Ａの順序で第２入賞口３１５Ａ，第２入賞口３１５Ｂが開放されることが懸念される。そのため、普図当たりの開始時や普図当たり遊技が終了してから所定時間後に、可動誘導部３７４の位置（誘導状態）をチェックし、必要に応じて可動誘導部３７４が第１誘導状態となるように切替処理を実行することも考えられる。このとき同時に、可動誘導部３７４の動作チャックをするとも考えられる。

【１２０９】

また、本実施形態では、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が検出されると、可動誘導部３７４が第１誘導状態から第２誘導状態に切り替えられる。一方、第１非電作動口３７６Ａの直上に入球センサ３７６Ａａが設けられることで、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球前に第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が検出される。このように、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球する前に第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球を検出することで、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球してから検出する場合に比べて、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから遊技球９９が流出されてから、より短時間で可動誘導部３７４を左方向に移動させ、可動誘導部３７４を第１誘導状態から第２誘導状態に切り替えることができる。つまり、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから遊技球９９が流出されてから、可動誘導部３７４が第１誘導状態から第２誘導状態に切り替られるまでの時間を短くすることができる。これにより、非電作動装置３７に流入した２球の遊技球９９が第１非電作動口３７６Ａに連続して入球することが効果的に防止され、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を１球ずつ入球させることが可能になる。その結果、ａ時短遊技状態において普図当たり遊技が開始される場合、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球されないことに起因する不利益の発生、即ち第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９を入球させることができず、２回のＶ入賞大当たり遊技の発生させることができないことによる獲得出球の少量化を防止することができる。

【１２１０】

また、本実施形態では、前述のように、非電作動装置３７の流路形成部３７３に減速部３７３Ｃ，３７３Ｄを設けていることで、導入口３７１から非電作動装置３７に流入された遊技球９９が非電作動部３７５に到達するまでの時間を長く確保することが可能になると、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球されてから、後続の遊技球９９が可動誘導部３７４に到達するまでの時間も長く確保できる。そのため、可動誘導部３７４を第２誘導状態に切り替えてから可動誘導部３７４や第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を到達させることができるため、より確実に第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を入球させることができる。その結果、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球せずに第２非電動役物３９Ｂの遊技動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。即ち、第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球されないことでメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選を受けることができる回数が少なくなり、小当たり遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）の発生回数が少なくなって獲得できる出球数が少なくなることが防止される。

【１２１１】

なお、減速部３７３Ｃ，３７３Ｄとしては、遊技球９９を滞留させる電動式のストッパなどを採用することもできる。例えば、非電作動装置３７に流入された２球の遊技球９９

のうちの後に流入した遊技球９９を滞留させるストッパを設け、予め規定された一定時間後や第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球されてから遊技球９９の滞留を解除するようにしてもよく、１つ又は２つの非電作動装置３７に流入された２球の遊技球９９の双方を滞留させ、時間をずらして個々の遊技球９９の滞留を解除するようにしてもよい。さらに、減速部３７３Ｃ，３７３Ｄに代えて、導入口３７１から非電作動装置３７に遊技球９９が流入されてから、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから遊技球９９が流出されるまでの時間や距離の異なる複数（例えば２つ）を設け、電動式や機械式などの振分部材によって、各流路に、導入口３７１から非電作動装置３７に流入した遊技球９９を振り分けることも考えられる。また、普図当たり遊技において遊技動作部としての普通電動役物３７２を複数回開閉すると共に、各開閉の開放時間や開閉間隔を調整することで、一定以上の時間差で非電作動装置３７に２個の遊技球９９を流入させることも考えられる。

【１２１２】

また、第２非電動役物３９Ｂは、第１非電動役物３９Ａに比べて、遊技盤３１に設定される遊技領域への流入領域を規定する所定位置に設けられた戻りバネ３１０（戻り弁）に近い位置（遊技球９９の移動方向の上流側）に配置されている。このように、第２非電動役物３９Ｂが、遊技盤３１の遊技領域への流入領域を規定する所定位置に設けられた戻りバネ３１０（戻り弁）に近い位置に配置されていることで、所定位置から第２非電動役物３９Ｂまでの遊技球９９の移動距離（移動時間）が、所定位置から第１非電動役物３９Ａまでの遊技球９９の移動距離（移動時間）に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入領域から流入した遊技球９９が入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入領域から流入した遊技球９９を第１非電作動口３７６Ａに誘導する第１誘導状態となっている誘導部としての可動誘導部３７４を、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が不能で、かつ第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球が可能な第２誘導状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、可動誘導部３７４を第２誘導状態に切り替えてから第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を到達させることができるため、より確実に第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を入球させることができる。その結果、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球せずに第２非電動役物３９Ｂの遊技動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【１２１３】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図１０２～図１０５を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０のシステム構成や遊技機１０の主制御装置４において使用される各種テーブル等について説明する。

【１２１４】

［入球センサ］

ここで、図１０２は、遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。図１０２に示すように、遊技機１０のシステム構成は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、検出部としての入球センサの一部が前述の第１の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態の遊技機１０は、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３１５Ａａ、第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３１５Ｂａ、スルーゲート３１７への遊技球９９の入球を検知する入球センサ３１７ａ、非電作動装置３７への遊技球９９の入球を検知する入球センサ３７１ａ、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３７６Ａａ、第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３７６Ｂａ、大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３８３Ａａ、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＡのＶ入賞口３８３Ｂへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３８３Ｂａ、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの非Ｖ入賞口３８４Ｂへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３８４Ｂａを備えている。これらの入球センサ３１５Ａａ，３１５Ｂａ，３１７ａ，３７１ａ，３７６Ａａ，３７６Ｂａ，３８３Ａａ，３８３Ｂａ，３８４Ｂａは、他の入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１８ａと同様に主制

御装置４のＭＰＵ４１に接続されており、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ａ、スルーゲート３１７、非電作動装置３７、可変入賞口３８３Ａ、Ｖ入賞口３８３Ｂ又は非Ｖ入賞口３８４Ｂに遊技球９９が入球したことが、ＭＰＵ４１によって検知可能とされている。

【１２１５】

［普図当たり当否テーブル］

ここで、図１０３（Ａ）及び図１０３（Ｂ）は、メイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選において使用される普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。普図当たり抽選は、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球９９が入球することを契機とし、遊技状態に応じた普図当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図１０３（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図１０３（Ｂ）に示すａ時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。また、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合と、遊技状態がａ時短遊技状態である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

【１２１６】

図１０３（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合にメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１０３（Ａ）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０～２９９の場合に外れに振り分けられ、当たりの振り分けはない。即ち、通常遊技状態において普図当たり抽選が実行されても、抽選結果が当たりとなることはない。

【１２１７】

図１０３（Ｂ）に示すａ時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態がａ時短遊技状態である場合にメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１０３（Ｂ）に示すように、ａ時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０～２９９の場合に普図当たりに振り分けられ、外れの振り分けはない。即ち、ａ時短遊技状態において普図当たり抽選が実行される場合、１００％大当たりとなる。そのため、ａ時短遊技状態に移行すると少なくとも１回の普図当たり遊技が実行され、ａ時短遊技状態への移行を契機として非電作動装置３７に遊技球９９を流入させることが可能になる。

【１２１８】

［普図当たり種別振分テーブル］

ここで、図１０３（Ｃ）及び図１０３（Ｄ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図１０３（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図１０３（Ｄ）に示すａ時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技状態が通常遊技状態である場合とａ時短遊技状態である場合とで、メイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで遊技条件が成立した場合に導出される普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。具的的には、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態であれば普通電動役物３７２の最大作動時間（非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１の最大開放時間）が０．１秒である短開放普図当たりが導出され、遊技状態がａ時短遊技状態であれば普通電動役物３７２の最大作動時間（非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１の最大開放時間）が１０秒である長開放普図当たりが導出される。

【１２１９】

図１０３（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合に入球部としてのスルーゲート３１７を遊技球９９が入球したことを契機として実行されるメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１０３（Ｃ）に示すように通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値の０～１９が短開放普図当たりに振り分けられ、長

開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、短開放普図当たりの振り分けを１００％（長開放普図当たりの振り分けが０％）以外に設定してもよい。

【１２２０】

図１０３（Ｄ）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態がａ時短遊技状態である場合にスルーゲートを遊技球９９が入球したことを契機として実行されるメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１０３（Ｄ）に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値の０～１９が長開放普図当たりに振り分けられ、短開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、長開放普図当たりの振分を１００％（短開放普図当たりの振り分けが０％）以外に設定してもよい。

【１２２１】

［大当たり当否テーブル］

ここで、図１０４（Ａ）-及び図１０４（Ｂ）は、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選において使用される大当たり当否テーブルの一例を示す図である。大当たり抽選は、入球部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９が入球することを契機とし、遊技球９９が入球した入球部の種別に応じた大当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図１０４（Ａ）に示す特１大当たり当否テーブルと、図１０４（Ｂ）に示す特２大当たり当否テーブルと、の２種類が設定されている。

【１２２２】

また、本実施形態では、大当たり当否テーブルでの大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり及び外れが設定されている。大当たり抽選の結果としての大当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が大当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される大当り遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての小当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が小当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行される小当り遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての外れは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、特別図柄及び飾り図柄が外れ図柄で停止表示される抽選結果である。そして、本実施形態の大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～６５５３５の６５５３６個が設定されており、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂへの遊技球９９の入球時（又は特図遊技の開始時）に獲得した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり当否テーブルに設定された大当たり、小当たり及び外れのいずれに該当するかを判定することで、大当たり抽選の結果が、大当たり、小当たり及び外れのいずれかに振り分けられる。

【１２２３】

図１０４（Ａ）に示すように、特１大当たり当否テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に対するメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選に使用される。特１大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が大当たりに振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に対する抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たりに振り分けられることはない。

【１２２４】

図１０４（Ｂ）に示すように、特２大当たり当否テーブルは、入球部としての第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂへの遊技球９９の入球に対するメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選に使用される。特２大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～６５５３５の６５５３６

個の全ての乱数値が小当たりに振り分けられ、大当たり及び外れに振り分けられることはない。つまり、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂへの遊技球９９の入球に対する大当たり抽選では、小当たり確率が１００％である。

【１２２５】

［大当たり種別振分テーブル］

ここで、図１０４（Ｃ）-及び図１０４（Ｄ）は、大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり種別振分テーブルとして、特図大当たり種別振分テーブルと、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。

【１２２６】

図１０４（Ｄ）に示す特図大当たり種別振分テーブルは、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に対するメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため使用される。図１０４（Ｄ）に示すように、特図大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～９の１９個の乱数値が４Ｒ大当たりに振り分けられ、１０～１９の１０個の乱数値が１０Ｒ大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、特図大当たりとして、出球数が６００球で特図大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行する４Ｒ大当たり、及び出球数が１５００球で特図大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行する１０Ｒ大当たりの２種類が設定されており、４Ｒ大当たりの振り分け率が５０％に設定され、１０Ｒ大当たりの振り分け率が５０％に設定されている。つまり、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果が大当たりである遊技条件が成立する場合、５０％の確率で多量（７５００球）の遊技球９９の獲得が可能である。

【１２２７】

ここで、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には特図大当たり遊技の遊技条件の成立となり、大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの開閉扉３８２Ａが開放されるラウンド遊技が、大当たり種別に応じて複数回繰り返される開閉実行モードが実行される特図大当たり遊技が実行される（図９８参照）。そして、１０Ｒ特図大当たり遊技の終了後には、遊技動作部としての普通電動役物３７２が作動され、入球部としての第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂを開放させる非電作動装置３７の第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球し易いａ時短遊技状態に移行される。なお、本実施形態では、ａ時短遊技状態の終了条件が、１回の普通電動役物３７２の開閉動作の終了に設定されている。

【１２２８】

なお、本実施形態では、ａ時短遊技状態の終了条件が１回の普図当たり遊技の終了に設定されているが、ａ時短遊技状態の終了条件は、１回の普図当たり遊技の開始であってもよい。また、ａ時短遊技状態での普図当たり遊技の実行回数は、１回に限らず他の回数であってもよい。

【１２２９】

図１０４（Ｄ）に示すＶ入賞大当たり種別振分テーブルは、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため、即ち小当たり遊技の終了後に小当たり遊技において可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球することを契機として実行されるＶ入賞大当たり遊技のラウンド遊技数を決定するために使用される。図１０４（Ｄ）に示すように、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１９の全ての乱数値が１０ＲＶ入賞大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりでは、１０ＲＶ入賞大当たりの振り分け率が１００％に設定されている。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合、特図大当たり遊技が実行される場合に比べて出玉的に有利である。

【１２３０】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりの種別として１０Ｒ大当たりのみが設定されているが、Ｖ入賞大当たりの種別は、ラウンド遊技数や出玉期待値の異なる複数種を設定し

、これらの複数種から、Ｖ入賞大当たりの種別がランダムに決定（乱数抽選により決定）されるようにしてもよい。即ち、いわゆるラッシュ状態での大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数が複数種からランダムに決定されるようにしてもよい。このように、複数種のＶ入賞大当たりからＶ入賞大当たりの種別がランダムに決定される場合、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合に、遊技者は、多量の出玉が獲得できることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。

【１２３１】

［変動テーブル］

ここで、図１０５（Ａ）～図１０５（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。変動テーブルは、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技における特別図柄の変動表示時間を設定するために使用される。本実施形態では、変動テーブルとして、図１０５（Ａ）に示す特１外れ変動テーブル、図１０５（Ｂ）に示す特１当たり変動テーブル、図１０５（Ｃ）に示す特２変動テーブルの３種類が設定されている。

【１２３２】

図１０５（Ａ）に示すように、特１外れ変動テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される。特１外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが振り分けられる。この特１外れ変動テーブルでは、大当り抽選の結果が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が３０秒である「０１」、変動表示時間が６０秒である「０２」、変動表示時間が９０秒である「０３」のいずれかに振り分けられる。また、特１外れ変動テーブルでは、大当り抽選の結果が完全外れリーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が７秒である「０４」、変動表示時間が１０秒である「０５」、変動表示時間が１５秒である「０６」のいずれかに振り分けられる。

【１２３３】

図１０５（Ｂ）に示すように、特１当たり変動テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりである場合に使用される。特１当たり変動テーブルでは、特図変動パターンが、変動表示時間が３０秒である「０１」、変動表示時間が６０秒である「０２」、変動表示時間が９０秒である「０３」のいずれかに振り分けられる。

【１２３４】

図１０５（Ｃ）に示すように、特２変動テーブルは、入球部としての第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂへの遊技球９９に入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技での変動表示時間を設定するために使用される。特２変動テーブルでは、変動表示時間が１秒である「０７」のみに振り分けられる。即ち、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間は、必ず１秒に設定される。

【１２３５】

なお、特２変動テーブルに設定される変動表示時間は、複数種類設定してもよい。

【１２３６】

［主制御装置４の処理］

次に、図１０６～図１２３を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。

【１２３７】

［主タイマ割込み処理］

本実施形態の主タイマ割込み処理は、始動入賞処理及びスルーゲート処理の手順の一部が、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、主タイマ割込み処理において実行される処理として、始動入賞処理及びスルーゲート処理について説明する。

【１２３８】
［始動入賞処理］
ここで、図１０６は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１０６を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。
【１２３９】
＜ステップＳ１１０１＞
図１０６に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、入球部としての第１入賞口３１４に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０７に移行する。
【１２４０】
＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞
ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。
【１２４１】
＜ステップＳ１１０４＞
ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【１２４２】
＜ステップＳ１１０５及びＳ１１０６＞
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、特１大当たり当否テーブル（図１０４（Ａ）参照）に基づいて当否判定を行う（ステップＳ１１０５）。次いで、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０５で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図１１４の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、始動入賞処理を終了する。
【１２４３】
＜ステップＳ１１０７＞
第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに対する入賞があったか否かを判断する（ステップＳ１１０７）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０８に移行し、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了する。
【１２４４】
＜ステップＳ１１０８及びＳ１１０９＞
ステップＳ１１０８では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが、最大保留数（本実施形態では前述の第１の実施形態とは異なり３）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０８：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了する

。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０８：Ｎｏ）、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０９）。

【１２４５】

＜ステップＳ１１１０＞

ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【１２４６】

＜ステップＳ１１１１及びＳ１１１２＞

ステップＳ１１１１では、ＭＰＵ４１は、特２大当たり当否テーブル（図１０４（Ｂ）参照）に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１１１２では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１１０で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図１１４の特図変動開始処理でのステップＳ２１１０において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該始動入賞処理を終了する。

【１２４７】

［スルーゲート処理］

ここで、図１０７は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球９９が入球した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図１０７を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【１２４８】

＜ステップＳ１３０１＞

図１０７に示すように、スルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まずスルーゲート３１７に遊技球９９が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７を遊技球９９が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球９９が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０２に移行し、スルーゲート３１７を遊技球９９が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【１２４９】

＜ステップＳ１３０２＞

ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球９９が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０３に移行する。

【１２５０】

＜ステップＳ１３０３及びＳ１３０４＞

ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０３）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図１０８のメイン処理のステップＳ１４０

２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０４）、当該スルーゲート処理を終了する。

【１２５１】

［主制御装置４のメイン処理］　ここで、図１０８は、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のメイン処理は、小当たり遊技制御処理（ステップＳ１４００７－１）、が実行される点で前述の第１の実施形態とは異なる。以下、小当たり遊技制御処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【１２５２】

［普図遊技制御処理］

ここで、図１０９は、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の遊技動作部としての普通図柄表示部３６１での普通図柄（普図）の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図１０９を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【１２５３】

＜ステップＳ１５０１＞

図１０９に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、ステップＳ１５０７の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合にステップＳ１５１２でオフに設定される。

【１２５４】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。

【１２５５】

＜ステップＳ１５０２＞

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７の遊技動作部である普通電動役物３７２が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の普図当たり遊技制御処理において、普通電動役物３７２を開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され（図１１０参照）、普通電動役物３７２を閉鎖する場合にステップＳ１８２６でオフに設定される（図１１１参照）。

【１２５６】

ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。

【１２５７】

＜ステップＳ１５０３＞

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にス

テップＳ２２１３でオンに設定され（図１１５参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５８でオフに設定される（図１１６参照）。
【１２５８】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。
【１２５９】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。
【１２６０】
＜ステップＳ１５０４＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０８でオンに設定され（図１２０参照）、小当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４４０でオフに設定される（図１２１参照）。
【１２６１】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、小当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。
【１２６２】
一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０５に移行する。
【１２６３】
＜ステップＳ１５０５＞
小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０５）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０５：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０６に移行する。
【１２６４】
＜ステップＳ１５０６及びステップＳ１５０７＞
普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０６）、処理をステップＳ１５０７に移行する。ステップＳ１５０７では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。
【１２６５】
＜ステップＳ１５０８＞
普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。
【１２６６】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ

）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。

【１２６７】

＜ステップＳ１５０９＞　大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０９）。

【１２６８】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５１０に移行する。

【１２６９】

＜ステップＳ１５１０＞

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５１０）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【１２７０】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５１０：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５１０：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【１２７１】

＜ステップＳ１５１１～Ｓ１５１３＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技フラグがオンである場合（ステップＳ１５０８又はＳ１５０９でＹｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５１０：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させる（ステップＳ１５１１）。例えば、普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合には、普図当たりに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる一方、普図当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合には、外れに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる。

【１２７２】

また、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１３）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【１２７３】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図１１０の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（普通電動役物３７２を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【１２７４】

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

【１２７５】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図１１０及び図１１１は、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての普図当たりであることで、非電作動装置３７の電動役物３７２の開閉制御を行う。また、普図当たり遊技制御処理では、振分入球装置３７における遊技動作部である可動誘導部３７４の動作制御が実行される。以下、図１１０及び図１１１を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【１２７６】

＜ステップＳ１８０１＞

図１１０に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図１０９の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１３でオンに設定される。

【１２７７】

ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図１１１のステップＳ１８１６に移行する。

【１２７８】

＜ステップＳ１８０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。

【１２７９】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合、普図変動停止表示フラグをオフにしてから（ステップＳ１８０２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、普図遊技が大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【１２８０】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。

【１２８１】
＜ステップＳ１８０３＞
大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、普図変動開始処理（図１０９の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０７）においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０４に移行する。
【１２８２】
＜ステップＳ１８０４＞
長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０４）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、普図変動開始処理（図１０９の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０７）においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０５に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０４：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【１２８３】
＜ステップＳ１８０５～Ｓ１８０７＞
短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０５：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における非電作動装置３７の遊技作動部としての普通電動役物３７２の開放時間（非電作動装置３７への遊技球９９の流入可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットし（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０６に移行する。開放時間カウンタは、普通電動役物３７２の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図１１１のステップＳ１８２２において参照される。
【１２８４】
ステップＳ１８０６では、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技の遊技時間に対応する値を遊技時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０６）。遊技時間カウンタは、普図当たり遊技の終了タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図１１１のステップＳ１８３０において参照される。
【１２８５】
ここで、ステップＳ１８０６でセットされる遊技時間カウンタの値は、ステップＳ１８０５でセットされる開放時間カウンタと同じ値又は大きな値に設定される。つまり、短開放普図当たり遊技は、普通電動役物３７２の復帰により終了するようにしてもよいし、普通電動役物３７２が復帰してから所定時間経過後に終了するようにしてもよい。
【１２８６】
そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０７）、処理をステップＳ１８１１に移行する。

【１２８７】
＜ステップＳ１８０８～Ｓ１８１０＞
長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における非電作動装置３７の遊技作動部としての普通電動役物３７２の開放時間（非電作動装置３７への遊技球９９の流入可能時間）である１０秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０８）。開放時間カウンタは、普通電動役物３７２の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図１１１のステップＳ１８２２において参照される。
【１２８８】
ここで、ステップＳ１８０９でセットされる遊技時間カウンタの値は、ステップＳ１８０８でセットされる開放時間カウンタよりも大きな値に設定される。つまり、長開放普図当たり遊技は、普通電動役物３７２が復帰してから所定時間経過後に終了する。これは、非電作動装置３７への２球の遊技球９９の流入によって普通電動役物３７２が復帰した後に、入球部としての第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球するため、長開放普図当たり遊技において、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球を検出し、誘導部としての可動誘導部３７４の誘導状態の切替処理を実行できるようにするためである。
【１２８９】
なお、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球の検出や、可動誘導部３７４の誘導状態の切替処理は、必ずしも普図当たり遊技制御において実行する必要はなく、普図当たり遊技制御処理とは別の処理として実行してもよい。この場合、普図当たり遊技制御処理において第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球の検出や、可動誘導部３７４の誘導状態の切替処理を実行する必要がないため、ステップＳ１８０９でセットされる遊技時間カウンタの値と、ステップＳ１８０８でセットされる開放時間カウンタと同じ値に設定し、普通電動役物３７２の復帰によって普図当たり遊技を終了するようにしてもよく、普通電動役物３７２の復帰によって普図当たり遊技を終了する場合には、遊技時間カウンタ及び開放時間カウンタのうちの一方を省略してもよい。
【１２９０】
そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８１０）、処理をステップＳ１８１１に移行する。
【１２９１】
＜ステップＳ１８１１及びＳ１８１２＞
ステップＳ１８１１では、ＭＰＵ４１は、普通電動役物３７２を作動させる切替処理を実行する。これにより、非電作動装置３７は、流入領域としての導入口３７１からの遊技球９９の流入が不能な状態から、流入領域としての導入口３７１からの遊技球９９の流入が可能な状態に切り替えられる。また、ＭＰＵ４１は、普通電動役物３７２が作動されていることを示す普通電動役物作動中フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１２）、処理をステップＳ１８１３に移行する。普通電動役物作動中フラグは、当該普図当たり遊技制御処理の図１１１のステップＳ１８１６において普通電動役物３７２を復帰させる処理を実行するか否かを判断するために参照される。
【１２９２】
＜ステップＳ１８１３～Ｓ１８１５＞
ステップＳ１８１３では、ＭＰＵ４１は、普通当たり遊技が実行されていることを音声ランプ制御装置５に通知する普図当たり遊技中コマンドを設定し、処理をステップＳ１８１４に移行する。なお、普通電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、普通電動役物開放コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部３４１などに対して普通電動役物

３７２が開放されていることを示す演出を開始させることができる。
【１２９３】
ステップＳ１８１４では、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であることを示す普図当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ１８１５に移行する。普図当たり遊技中フラグは、当該普図当たり遊技制御処理の図１１１のステップＳ１８２７において普図当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために参照される。
【１２９４】
ステップＳ１８１５では、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【１２９５】
＜ステップＳ１８１６＞
普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、図１１１に示すように、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理の図１１０のステップＳ１８１２において普通電動役物３７２を作動させた場合にオンに設定される普通電動役物作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１６）。ＭＰＵ４１は、普通電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１６：Ｙｅｓ）、即ち普通電動役物３７２が作動している場合、処理をステップＳ１８１７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普通電動役物作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１６：Ｎｏ）、普通電動役物３７２が作動していない場合、処理をステップＳ１８２７に移行する。
【１２９６】
＜ステップＳ１８１７＞
普通電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１６：Ｙｅｓ）、即ち普通電動役物３７２が作動している場合、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に遊技球９９が流入したか否かを判断する（ステップＳ１８１７）。非電作動装置３７に遊技球９９が流入したか否かは、検出部としての入球センサ３７１ａから出力に基づいて判断される。
【１２９７】
ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に遊技球９９が流入した場合（ステップＳ１８１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８１８に移行し、非電作動装置３７に遊技球９９が流入していない場合（ステップＳ１８１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８２１に移行する。
【１２９８】
＜ステップＳ１８１８～Ｓ１８２０＞
非電作動装置３７に遊技球９９が流入した場合（ステップＳ１８１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に流入した遊技球９９の数を示す流入数カウンタの値に１加算し（ステップＳ１８１８）、加算後の流入数カウンタの値が２であるか否かを判断する（ステップＳ１８１９）。即ち、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７への２球の遊技球９９の流入により、規定時間の経過前に遊技動作部としての普通電動役物３７２を復帰させるか否かを判断する。
【１２９９】
ＭＰＵ４１は、加算後の流入数カウンタの値が２である場合（ステップＳ１８１９：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過前に普通電動役物３７２を復帰する場合、普通電動役物３７２の残りの開放時間を示す開放時間カウンタの値をクリアし（ステップＳ１８２０）、処理をステップＳ１８２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に遊技球９９が流入していない場合（ステップＳ１８１７：Ｎｏ）、即ち処理をステップＳ１８２１に移行する。
【１３００】
＜ステップＳ１８２１及びＳ１８２２＞
非電作動装置３７に遊技球９９が流入していない場合（ステップＳ１８１７：Ｎｏ）、

ＭＰＵ４１は、普通電動役物３７２の残りの開放時間を示す開放時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ１８２１）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、遊技動作部としての普通電動役物３７２を復帰させるか否かを判断する。

【１３０１】

ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８２２：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過により普通電動役物３７２を復帰させる場合、処理をステップＳ１８２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８２２：Ｎｏ）、即ち普通電動役物３７２を復帰させない場合、処理をステップＳ１８２７に移行する。

【１３０２】

＜ステップＳ１８２３～Ｓ１８２６＞

ステップＳ１８２３では、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に流入した遊技球９９の数を示す流入数カウンタの値をクリアする。さらに、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての普通電動役物３７２を復帰させ（ステップＳ１８２４）、普通電動役物３７２が作動中であることを示す普通電動役物作動中フラグをオフに設定する（ステップＳ１８２５）。また、ＭＰＵ４１は、遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ１８２６）、処理をステップＳ１８２７に移行する。なお、通常遊技状態移行フラグは、後述の図１２３の遊技状態移行処理のステップＳ３６３１において、遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる否かを判断するために参照される。

【１３０３】

＜ステップＳ１８２７＞

ステップＳ１８２７では、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行されていることを示す普図当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８２７：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行されている場合、処理をステップＳ１８２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８２７：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行されていない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１３０４】

＜ステップＳ１８２８及びＳ１８２９＞

普図当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８２７：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行されている場合、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技の残り時間を示す遊技時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ１８２８）、減算後の遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【１３０５】

ＭＰＵ４１は、減算後の遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８２９：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ１８３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８２９：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を終了せずに継続する場合、処理をステップＳ１８３２に移行する。

【１３０６】

＜ステップＳ１８３０及びＳ１８３１＞

減算後の遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８２９：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ１８３０）、処理をステップＳ２８３１に移行する。普図当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これによ

り、音声ランプ制御装置５は、普図当たり遊技終了コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部３４１などに対して普図当たり遊技が実行することに対応して実行される演出を終了させることができる。

【１３０７】

ステップＳ２８３１では、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行されていることを示す普図当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８３１）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１３０８】

＜ステップＳ１８３２及びＳ１８３３＞

減算後の遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８２９：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を終了せずに継続する場合、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７の入球部としての第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球したか否かを判断する（ステップＳ１８３２）。第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球したか否かは、検出部としての入球センサ３７６Ａａから出力に基づいて判断される。

【１３０９】

ＭＰＵ４１は、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球した場合（ステップＳ１８３２：Ｙｅｓ）、誘導部としての可動誘導部３７４を、第２開口部３７７Ｂの直上から第１開口部３７７Ａの直上へ左方向にスライド移動させることで、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球可能で第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球不能な第１誘導状態（図１０１（Ａ）参照）から、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球不能で第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球可能な第２誘導状態（図１０１（Ｂ）参照）への切替処理を実行し（ステップＳ１８３３）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１３１０】

一方、ＭＰＵ４１は、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球していない場合（ステップＳ１８３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８３４に移行する。

【１３１１】

＜ステップＳ１８３４及びＳ１８３５＞

第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球していない場合（ステップＳ１８３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７の入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球したか否かを判断する（ステップＳ１８３４）。第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球したか否かは、検出部としての入球センサ３７６Ｂａから出力に基づいて判断される。

【１３１２】

ＭＰＵ４１は、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球した場合（ステップＳ１８３４：Ｙｅｓ）、誘導部としての可動誘導部３７４を、第１開口部３７７Ｂの直上から第２開口部３７７Ｂの直上へ右方向にスライド移動させることで、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球不能で第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球可能な第２誘導状態（図１０１（Ｂ）参照）から、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球可能で第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球不能な第１誘導状態（図１０１（Ａ）参照）への切替処理を実行し（ステップＳ１８３５）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１３１３】

一方、ＭＰＵ４１は、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球していない場合（ステップＳ１８４２：Ｎｏ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１３１４】

このような普図当たり遊技制御処理により、ａ時短遊技状態において開始される普図当たり遊技において、非電作動装置３７に２球の遊技球９９を流入させることが可能であり、非電作動装置３７に流入された２球の遊技球９９のうち、先に流入された遊技球９９を第１非電作動口３７６Ａに入球させ、後に流入された遊技球９９を第２非電作動口３７６Ｂに入球させることができる。その結果、普図当たり遊技において、第１非電動役物３９Ａを、この第１非電動役物３９Ａよりも遊技盤３１の正面視における垂直方向の上方で遊

技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂを先に作動させ、その後に第２非電動役物３９Ｂを作動させることが可能になる。これにより、普図当たり遊技を契機とし、先に第２入賞口３１５Ａを開放させ、その後に第２入賞口３１５Ｂを開放させることが可能になる。そのため、前述のように、遊技者は、ａ時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させて大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受け、さらには多量の遊技球９９の獲得という恩恵を、遊技性が複雑化されることなく遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１３１５】

［特図遊技制御処理］

ここで、図１１２は、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図１１２を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【１３１６】

＜ステップＳ１９０１＞

図１１２に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技（特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技）の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２１３でオンに設定され（図１１５参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５８でオフに設定される（図１１６参照）。

【１３１７】

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

【１３１８】

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

【１３１９】

＜ステップＳ１９０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０８でオンに設定され（図１２０参照）、小当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４４０でオフに設定される（図１２１参照）。

【１３２０】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。

【１３２１】

＜ステップＳ１９０３＞

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１及びＳ１９０２共にＮｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技のいずれも実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。特図変動表示中フラグは、後述の図１１４の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７又はＳ２１１５でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９１１でオフに設定される。

【１３２２】

ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技のいずれも実行中でない場合に第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。

【１３２３】

＜ステップＳ１９０４＞

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０４）。

【１３２４】

ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０４：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０５に移行する。

【１３２５】

＜ステップＳ１９０５＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０５）、処理をステップＳ１９０６に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図１１３を参照して後述する。

【１３２６】

＜ステップＳ１９０６＞

ステップＳ１９０６では、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は遊技動作部としての第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図１１４を参照して後述する。

【１３２７】

＜ステップＳ１９０７＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、

遊技動作部としての第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図１１４の特図変動開始処理でのステップＳ２１０３又はＳ２１１１で設定される遊技動作部での第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過により特図変動を終了させるか否かを判断する（ステップＳ１９０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技動作部において変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【１３２８】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０７：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【１３２９】

＜ステップＳ１９０８～Ｓ１９１１＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０８）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０９）、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置５に通知する特図変動停止コマンドを設定する（ステップＳ１９１０）。

【１３３０】

特図変動停止コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動停止コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部３４１において変動表示されている飾り図柄を、大当たり抽選の結果に応じた図柄組み合わせで停止表示させる演出を実行することができる（図９５（Ｃ）及び図９５（Ｄ）参照）。

【１３３１】

さらに、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１１）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【１３３２】

［特図データ設定処理］

ここで、図１１３は、図１１２の特図遊技制御処理のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図１１３を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【１３３３】

＜ステップＳ２００１＞

図１１３に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技を実行する権利の保留がなく第１特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップＳ２００６に移

行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、遊技動作部における第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【１３３４】

なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに対する遊技球９９の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【１３３５】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００５＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算する（ステップＳ２００２）。例えば、減算前の第１特図保留数Ｎが４である場合には減算後の第１特図保留数Ｎが３とされる。

【１３３６】

そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、遊技動作部において第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００５）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【１３３７】

＜ステップＳ２００６～Ｓ２００９＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００６）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００７）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００８）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させる。

【１３３８】

なお、本実施形態では、第２入賞口３１５Ａが開放された場合、この第２入賞口３１５Ａが２個の遊技球９９が入球した場合に閉鎖され、第２入賞口３１５Ｂが開放された場合、この第２入賞口３１５Ｂが２個の遊技球９９が入球した場合に閉鎖されるため、第２特図保留数Ｍの最大値は３個である。そのため、本実施形態では、第２特図保留格納エリアＲＥＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第３保留エリアＲＥＢ３の３個が設定される。

【１３３９】

さらに、ＭＰＵ４１は、遊技動作部において第２特図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００９）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【１３４０】

＜ステップＳ２０１０及びＳ２０１１＞
ステップＳ２０１０では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、特図当否情報がシフトした後の第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍを示す保留数コマンドを設定し（ステップＳ２０１１）、当該特図データ設定処理を終了する。特図シフトコマンド及び保留数コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドや保留数コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【１３４１】
［特図変動開始処理］
ここで、図１１４は、図１１２の特図遊技制御処理のステップＳ１９０６においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図１１４を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【１３４２】
＜ステップＳ２１０１＞
図１１４に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技が開始されることを示す第１特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第１特図遊技開始フラグは、図１１３の特図データ設定処理のステップＳ２００５において第１特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【１３４３】
ＭＰＵ４１は、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２に移行し、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１０９に移行する。

【１３４４】
＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞
第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１０２）、メイン表示部３６の遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第１特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１０３）、処理をステップＳ２１０４に移行する。

【１３４５】
＜ステップＳ２１０４～Ｓ２１０６＞
ステップＳ２１０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２での当否判定の結果である当該第１特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０３で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０３で設定された第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップＳ２１０５）、さらに、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ２１０６）、処理をステップＳ２１０７に移行する。

【１３４６】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第１特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【１３４７】

＜ステップＳ２１０７及びＳ２１０８＞　ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１０８）、当該特図変動開始処理を終了する。

【１３４８】

なお、特図変動表示中フラグは、図１１２の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【１３４９】

＜ステップＳ２１０９＞

第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技が開始されることを示す第２特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２１０９）。第２特図遊技開始フラグは、図１１３の特図データ設定処理のステップＳ２００９において第２特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【１３５０】

ＭＰＵ４１は、第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１０に移行し、第２特図遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｎｏ）、当該変動開始処理を終了する。

【１３５１】

＜ステップＳ２１１０及びＳ２１１１＞

第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１１０）、メイン表示部３６の遊技動作部としての第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第２特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１１１）、処理をステップＳ２１１２に移行する。

【１３５２】

＜ステップＳ２１１２～Ｓ２１１４＞

ステップＳ２１１２では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１１０での当否判定の結果である当該第２特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１１１で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１１１で設定された第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の遊技動作部としての第２特別図柄表示部３６３において第２特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ２１１４）、処理をステップＳ２１１５に移行する。

【１３５３】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第２特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【１３５４】

＜ステップＳ２１１５及びＳ２１１６＞

ステップＳ２１１５では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、第２特

図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１１６）、当該変動開始処理を終了する。

【１３５５】

なお、特図変動表示中フラグは、図１１２の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【１３５６】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図１１５～図１１９は、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞装置３８における大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの遊技動作部としての開閉扉３８２Ａの遊技動作の制御（図９８参照）などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図１１５～図１１９を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【１３５７】

＜ステップＳ２２０１＞

図１１５に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技（特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技）を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２１３においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理の図１１６のステップＳ２２５９においてオフに設定される。

【１３５８】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理を図１１６のステップＳ２２１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２０２に移行する。

【１３５９】

＜ステップＳ２２０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【１３６０】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ２２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、処理をステップＳ２２０６に移行する。

【１３６１】

＜ステップＳ２２０３＞

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【１３６２】
ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであり遊技条件が成立する場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４－１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１３６３】
＜ステップＳ２２０４－１～Ｓ２２０４－３＞
特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選での大当たり種別が１０Ｒ大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ２２０４－１）。
【１３６４】
ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での大当たり種別が１０Ｒ大当たりである場合（ステップＳ２２０４－１：Ｙｅｓ）、１０Ｒ特図大当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ２２０４－２）、処理をステップＳ２２０５に移行する。１０Ｒ特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が１０Ｒ大当たりであることに基づき１０Ｒ特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行させるａ時短遊技状態移行フラグをオンに設定するか判断するために当該大当たり遊技制御処理の図１１９のステップＳ２２５６－２において参照される。
【１３６５】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での大当たり種別が１０Ｒ大当たりでない場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、４Ｒ特図大当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ２２０４－３）、処理をステップＳ２２０５に移行する。４Ｒ特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が４Ｒ大当たりであることに基づき４Ｒ特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定するか判断するために当該大当たり遊技制御処理の図１１９のステップＳ２２５６－５において参照される。
【１３６６】
＜ステップＳ２２０５＞
ステップＳ２２０５では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技（１０Ｒ特図大当たり遊技又は４Ｒ特図大当たり遊技）を開始すること、及び大当たり遊技の種別（開閉実行モードでのラウンド数（４Ｒ又は１０Ｒ））を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１２に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１において大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出（例えばＲＵＳＨへの突入するか否かの演出）を実行することができる。
【１３６７】
＜ステップＳ２２０６及びＳ２２０７＞
特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグ１がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２０６）。小当たり遊技終了フラグ１は、小当たり遊技終了フラグ１が終了することを示すフラグであり、後述の小当たり遊技制御処理の図１２１のステップＳ３４３９において小当たり遊技が終了する場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の終了によりＶ入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングであるか否かを判断する。
【１３６８】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグ１がオンに設定されている場合（ステップＳ２

２０６：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の終了によりＶ入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングである場合、小当たり遊技終了フラグ１をオフに設定し（ステップＳ２２０７）、処理をステップＳ２２０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグ１がオフに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、即ちＶ入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１３６９】

＜ステップＳ２２０８及びＳ２２０９＞

ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂ（図９９参照）に遊技球９９が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技を開始させるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２０８：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技においてＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球した場合、Ｖ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ２２０９）、処理をステップＳ２２１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２０８：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技においてＶ入賞口３８３Ｂ（図９９参照）に遊技球９９が入球しなかった場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１３７０】

＜ステップＳ２２１０及びＳ２２１１＞

ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されていることを示すＶ入賞大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ２２１０）。Ｖ入賞大当たりフラグは、小当たり遊技におけるＶ入賞に基づきＶ入賞大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該Ｖ入賞大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定するか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１１９のステップＳ２２５６－７において参照される。

【１３７１】

さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（１０ＲＶ入賞大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２１１）、処理をステップＳ２２１２に移行する。Ｖ入賞大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、Ｖ入賞大当たり遊技開始コマンドに基づいて遊技動作部としての図柄表示部３４１においてＶ入賞大当たり遊技演出を実行することができる。

【１３７２】

＜ステップＳ２２１２及びＳ２２１３＞

ステップＳ２２１２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ２２１３）、処理をステップＳ２２１４に移行する。

【１３７３】

＜ステップＳ２２１４及びＳ２２１５＞

ステップＳ２２１４では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットする。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し（ステップＳ２２１５）、処理をステップＳ２２１６に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図

柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。
【１３７４】
＜ステップＳ２２１６＞
ステップＳ２２１６では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１１７のステップＳ２２２０において参照される。
【１３７５】
＜ステップＳ２２１７＞
ステップＳ２２１７では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図１１６のステップＳ２２１８において参照される。
【１３７６】
＜ステップＳ２２１８＞
大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、図１１６に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１８）。
【１３７７】
ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１８：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図１１７のステップＳ２２１９に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１８：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２９に移行する。
【１３７８】
＜ステップＳ２２１９及びＳ２２２０＞
オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１８：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図１１７に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１９）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２２０）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【１３７９】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２０：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２０：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１３８０】
＜ステップＳ２２２１及びＳ２２２２＞
減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２０：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２２１）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されているオープニング演出を終了させることができる。
【１３８１】
そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２２２）、処理をステップＳ２２２３に移行する。

【１３８２】
＜ステップＳ２２２３＞
ステップＳ２２２３では、ＭＰＵ４１は、複数回（４回又は１０回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２２４に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。
【１３８３】
＜ステップＳ２２２４＞
ステップＳ２２２４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２２５に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。
【１３８４】
なお、本実施形態では、特図大当たり遊技の各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の１つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。
【１３８５】
＜ステップＳ２２２５及びＳ２２２６＞
ステップＳ２２２５では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算する。さらに、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８における大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの遊技動作部としての開閉扉３８２Ａを作動する切替処理を実行することで入球部としての開口部３８１Ａを開放し（ステップＳ２２２６）（図９８（Ｂ）参照）、処理をステップＳ２２２７に移行する。このステップＳ２２２６により、入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球が可能とされる。
【１３８６】
＜ステップＳ２２２７及びＳ２２２８＞
ステップＳ２２２７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ２２２８）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの遊技動作部としての開閉扉３８２Ａを作動する切替処理を実行することで入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を可能とする）タイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１１８のステップＳ２２３１において参照される。
【１３８７】
＜ステップＳ２２２９＞
図１１６に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１８：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【１３８８】
ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図１１８のステップＳ２２３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２４３に移行する。
【１３８９】
＜ステップＳ２２３０及びＳ２２３１＞
ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図１１８に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２３０）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２３１）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの遊技動作部としての開閉扉３８２Ａを復帰させる切替処理を実行することで入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を不能とする）タイミングであるか否かを判断する。
【１３９０】
ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングである場合、処理をステップＳ２２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２３１：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングでない場合、処理をステップＳ２２３２に移行する。
【１３９１】
＜ステップＳ２２３２＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球があったか否かを判断する（ステップＳ２２３２）。可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、検出部としての入球センサ３８３Ａａへの遊技球９９の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。
【１３９２】
ＭＰＵ４１は、可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球があった場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２３３に移行し、可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球がなかった場合（ステップＳ２２３２：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１３９３】
＜ステップＳ２２３３及びＳ２２３４＞
可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球があった場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ２２３３）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ２２３４）、即ち可変入賞口３８３Ａへの上限数の遊技球９９の入球によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングであるか否かを判断する。
【１３９４】
ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２３４：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３８３Ａへの上限数の遊技球９９の入球によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングである場合、処理をステップＳ２２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達し

ていない場合（ステップＳ２２３４：Ｎｏ）、即ち開閉扉３８２Ａを復帰させるタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１３９５】
＜ステップＳ２２３５＞　減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての開閉扉３８２Ａを復帰するの切替処理を実行することにより開口部３８１Ａを閉鎖して入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を不能とし（ステップＳ２２３５）、処理をステップＳ２２３６に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、又は可変入賞口３８３Ａへの上限数の遊技球９９の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、開閉扉３８２Ａにより開口部３８１Ａを閉鎖して可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を不能としてラウンド遊技を終了する。
【１３９６】
＜ステップＳ２２３６～Ｓ２２３８＞
　ステップＳ２２３６では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。
【１３９７】
　そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ２２３７）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２３８）、処理をステップＳ２２３９に移行する。
【１３９８】
＜ステップＳ２２３９＞
　ステップＳ２２３９では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが０であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。
【１３９９】
　ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３９：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ２２４０に移行する。
【１４００】
＜ステップＳ２２４０＞
　ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ２２４０）、処理をステップＳ２２４１に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいてインターバル演出を開始させることができる。
【１４０１】
　なお、本実施形態では、大当たり遊技でのラウンド遊技間のインターバルにおいてインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。

【１４０２】
＜ステップＳ２２４１及びＳ２２４２＞
ステップＳ２２４１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ２２４２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図１１９のステップＳ２２４５において参照される。
【１４０３】
＜ステップＳ２２４３＞
図１１６に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２４３）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図１１８のステップＳ２２４１においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図１１９のステップＳ２２４７においてオフに設定される。
【１４０４】
ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図１１９のステップＳ２２４４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４３：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５２に移行する。
【１４０５】
＜ステップＳ２２４４及びＳ２２４５＞
インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図１１９に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２４４）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ２２４５）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。
【１４０６】
ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２４５：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１４０７】
＜ステップＳ２２４６及びＳ２２４７＞
減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップＳ２２４６）。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。
【１４０８】
そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すイン

ターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４７）、処理を前述の図１１７のステップＳ２２２４に移行する。このように、処理を前述の図１１７のステップＳ２２２４に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２２４～Ｓ２２２８の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１４０９】

＜ステップＳ２２４８＞

図１１８に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３９：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ２２４８）、処理をステップＳ２２４９に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【１４１０】

＜ステップＳ２２４９＞

ステップＳ２２４９では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２５０に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【１４１１】

＜ステップＳ２２５０及びＳ２２５１＞

ステップＳ２２５０では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ２２５１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１１９でのステップＳ２２５４において参照される。

【１４１２】

＜ステップＳ２２５２＞

図１１６に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４３：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２５２）。

【１４１３】

ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図１１９のステップＳ２２５３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５２：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５７に移行する。

【１４１４】

＜ステップＳ２２５３及びＳ２２５４＞

エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図１１９に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２５３）、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２５４）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否か

を判断する。
【１４１５】
　ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２５５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２５４：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１４１６】
＜ステップＳ２２５５＞
　減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５５）、処理をステップＳ２２５６－１に移行する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。
【１４１７】
＜ステップＳ２２５６－１＞
　ステップＳ２２５６－１では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し、処理をステップＳ２２５６－２に移行する。
【１４１８】
＜ステップＳ２２５６－２＞
　ステップＳ２２５６－２では、ＭＰＵ４１は、１０Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。１０Ｒ特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が１０Ｒ大当たりであることに基づき１０Ｒ特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、特図大当たり抽選の結果が１０Ｒ大当たりであることに基づき１０Ｒ特図大当たり遊技が実行される場合に、当該大当たり遊技制御処理の図１１５のステップＳ２２０４－２においてオンに設定される。
【１４１９】
　ＭＰＵ４１は、１０Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２５６－３に移行し、１０Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２５６－５に移行する。
【１４２０】
＜ステップＳ２２５６－３及びＳ２２５６－４＞
　１０Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行させるａ時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ２２５６－３）。ａ時短遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図１２２のステップＳ３６１１において、大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行させる場合に参照される。そして、ＭＰＵ４１は、１０Ｒ特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ２２５６－４）、当該大当たり遊技制限処理を終了する。
【１４２１】
＜ステップＳ２２５６－５及びＳ２２５６－６＞
　１０Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｎｏ）、４Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２５６－５）。４Ｒ特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が４Ｒ大当たりであることに基づき４Ｒ特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、特図大当たり

抽選の結果が４Ｒ大当たりであることに基づき４Ｒ特図大当たり遊技が実行される場合に、当該大当たり遊技制御処理の図１１５のステップＳ２２０４－３においてオンに設定される。

【１４２２】

ＭＰＵ４１は、４Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２５６－５：Ｙｅｓ）、４Ｒ特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ２２５６－６）、処理をステップＳ２２５６－９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、４Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２５６－７に移行する。

【１４２３】

＜ステップＳ２２５６－７及びＳ２２５６－８＞

１０Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｎｏ）及び４Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－５：Ｎｏ）、即ち当該大当たり遊技が特図大当たり遊技でない場合、Ｖ入賞大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２５６－７）。Ｖ入賞大当たりフラグは、小当たり遊技におけるＶ入賞に基づきＶ入賞大当たり遊技が実行されることを示すものであり、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合に当該大当たり遊技制御処理の図１１５のステップＳ２２１０においてオンに設定される。

【１４２４】

＜ステップＳ２２５６－９＞

オンに設定されていた４Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定された（ステップＳ２２５６－６）、及びオンに設定されていたＶ入賞大当たりフラグがオフに設定された（ステップＳ２２５６－８）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ２２５６－９）、当該大当たり遊技制限処理を終了する。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図１２２のステップＳ３６１４において、大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる場合に参照される。

【１４２５】

＜ステップＳ２２５７＞

図１１６に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５２：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５７）、処理をステップＳ２２５８に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１０８参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【１４２６】

＜ステップＳ２２５８及びＳ２２５９＞

ステップＳ２２５８では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、遊技状態を大当たり遊技状態から他の遊技状態（ａ時短遊技状態又は通常遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図１２２の遊技状態移行処理のステップＳ３６０８において参照される。

【１４２７】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１４２８】

［小当たり遊技制御処理］

ここで、図１２０及び図１２１は、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０７－１

においてＭＰＵ４１によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第２入賞口３１５Ａ又は第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、可変入賞装置３８における小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの遊技動作部としての開閉扉３８２Ｂの遊技動作の制御（図９８及び図９９参照）などの小当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。

【１４２９】

＜ステップＳ３４０１＞

図１２０に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１特図又は第２特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１特図又は第２特図の停止表示によって特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）が終了されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図１１２の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０９において第１特図又は第２特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

【１４３０】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技の終了により小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ３４０９に移行する。

【１４３１】

＜ステップＳ３４０２＞

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技の終了により小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図１１４の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１１０において特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥから読み出される当否情報に基づいて判断される。

【１４３２】

ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１４３３】

＜ステップＳ３４０３及びＳ３４０４＞

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３４０３）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０５に移行する。

【１４３４】

小当たり遊技開始コマンドは、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技演出を実行することができる。

【１４３５】

＜ステップＳ３４０５～Ｓ３４０８＞

ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグをオンに設定する。また、ＭＰＵ４１は、小当たりのオープニングの残り時間を示す小当たりオープニング時間カウンタをセットする（ステップＳ３４０６）。さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定する（ステップＳ３４０７）。

【１４３６】

小当たりオープニング開始コマンドは、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出、例えば図柄表示部３４１における遊技者に右打ちを促す表示演出（図９６（Ａ）参照）を開始することができる。

【１４３７】

そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が実行されていることを示す小当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３４０８）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。小当たり遊技中フラグは、普図遊技、普図当たり遊技、特図遊技を開始することが可能なタイミングであるかを判断するために、これらの遊技の制御処理において参照される（図１０９のステップＳ１５０４、図１１０のステップＳ１８０２、図１１２のステップＳ１９０２参照）。

【１４３８】

＜ステップＳ３４０９＞

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０９）。

【１４３９】

ＭＰＵ４１は、小当たりオープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップＳ３４１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たりオープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図１２１のステップＳ３４２０に移行する。

【１４４０】

＜ステップＳ３４１０～Ｓ３４１３＞

小当たりオープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、ＭＰＵ４１は、小当たりのオープニングの残り時間を示す小当たりオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３４１０）、減算後のオープニング時間カウンタが０であるか否かを判断する（ステップＳ３４１１）。即ち、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において、オープニングを終了して小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【１４４１】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０である場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグをオフに設定し（ステップＳ３４１２）、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し（ステップＳ３４１３）、処理をステップＳ３４１４に移行する。

【１４４２】

小当たりオープニング終了コマンドは、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

【１４４３】

一方、ＭＰＵ４１は、減算後の小当たりオープニング時間カウンタが０でない場合（ステップＳ３４１１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技においてオープニングを終了して小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１４４４】

＜ステップＳ３４１４～３４１６＞

ステップＳ３４１４では、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの遊技動作部としての開閉扉８３２Ｂを切替処理によって作動させ、処理をステップＳ３４１５に移行する。このように、小当たり遊技において小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの作動が開始されることで、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開口部３８１Ｂが開放され、Ｖ入賞口３８３Ｂ又は非Ｖ入賞口３８４Ｂへの遊技球９９の入球が可能となる。

【１４４５】

そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂが作動されていること示す開閉扉作動フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１５）、さらに、開閉扉８３２Ｂの作動が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉扉作動開始コマンドを設定し（ステップＳ３４１６）、処理をステップＳ３４１７に移行する。

【１４４６】

開閉扉作動開始コマンドは、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、開閉扉作動開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて右打ちを促す表示演出（図９６（Ａ）参照）を継続して表示することができる。

【１４４７】

＜ステップＳ３４１７＞

ステップＳ３４１７では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタをセットし、処理をステップＳ３４１８に移行する。

【１４４８】

＜ステップＳ３４１８及びＳ３４１９＞

ステップＳ３４１８では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの遊技動作部としてのＶ入賞口開閉部３８５Ｂを切替処理によって作動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂの作動残り時間を示すＶ入賞口開閉部作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３４１９）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１４４９】

＜ステップＳ３４２０＞

小当たりオープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図１２１に示すように、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂが作動中であることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２０）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２１に移行し、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２９に移行する。

【１４５０】

＜ステップＳ３４２１＞

Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｙｅｓ

）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２１）。Ｖ入賞フラグは、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球した場合に後述のステップＳ３４２３においてオンに設定される。

【１４５１】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２５に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２２に移行する。

【１４５２】

＜ステップＳ３４２２～Ｓ３４２４＞

Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したか否かを判断する（ステップＳ３４２２）。Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したか否かは、例えば図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において、Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されたことが入球センサ３８３Ｂによって検知されたか否かによって判断される。

【１４５３】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球した場合（ステップＳ３４２２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ３４２３）、さらに、Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したことを音声ランプ制御装置５に通知するＶ入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４２４）、処理をステップＳ３４２５に移行する。

【１４５４】

Ｖ入賞コマンドは、図１０８のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、Ｖ入賞コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのＶ入賞演出（図９６（Ｂ）参照）を実行することができる。

【１４５５】

一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球９９が入球していない場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２４に移行する。

【１４５６】

＜ステップＳ３４２５及びＳ３４２６＞

ステップＳ３４２５では、ＭＰＵ４１は、小当たり用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口開閉部３８５Ｂの残りの作動時間を示すＶ入賞口開閉部作動時間カウンタから１減算する。さらに、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４２６）。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂを復帰（Ｖ入賞口３８３Ｂを閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

【１４５７】

ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２６：Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞口開閉部３８５Ｂを復帰（Ｖ入賞口３８３Ｂを閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップＳ３４２７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２６：Ｎｏ）、即ちＶ入賞口開閉部３８５Ｂを復帰（Ｖ入賞口３８３Ｂを閉鎖）させるタイミングでない場合、処理をステップＳ３４２９に移行する。

【１４５８】

＜ステップＳ３４２７及びＳ３４２８＞

減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２６：Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞口開閉部３８５Ｂを復帰（Ｖ入賞口３８３Ｂを閉鎖）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、誘導部としてのＶ入賞口開閉部３８５Ｂを切替処理によって復帰させると共に（ステップＳ３４２７）、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂが作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップＳ３４２８）、処理を

ステップＳ３４２９に移行する。
【１４５９】
＜ステップＳ３４２９＞　ステップＳ３４２９では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉３８２Ｂが作動中であることを示す開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４３０に移行し、開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２９：Ｎｏ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１４６０】
＜ステップＳ３４３０及びＳ３４３１＞
　開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３４２９）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４３１）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂを復帰させて開口部３８１Ｂを閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【１４６１】
　ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉３８２Ｂを復帰させて開口部３８１Ｂを閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３３３２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４３１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂを復帰させるタイミング（開口部３８１Ｂを閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミング）でない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１４６２】
＜ステップＳ３４３２～Ｓ３４３４＞
　減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての開閉扉８３２Ｂを切替処理によって復帰させ（ステップＳ３４３２）、開閉扉８３２Ｂが作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオフに設定する（ステップＳ３４３３）。
【１４６３】
　さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４３４）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４３５に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４３７に移行する。
【１４６４】
＜ステップＳ３４３５及びＳ３４３６＞
　Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を小当たり遊技状態から大当たり遊技状態に移行させる大当たり遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３４３５）。大当たり遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図１２３のステップＳ３６２７において、遊技状態を小当たり遊技状態から大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。つまり、小当たり遊技においてＶ入賞があった場合には、当該大当たり遊技の終了後にＶ入賞大当たり遊技が実行される。さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ３４３６）、処理をステップＳ３４３９に移行する。
【１４６５】
＜ステップＳ３４３７及びＳ３４３８＞
　Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１

は、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３４３７）。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図１２３のステップＳ３６３０において、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。つまり、小当たり遊技においてＶ入賞がなかった場合には、当該大当たり遊技の終了後にＶ入賞大当たり遊技を実行することなく通常大当たり遊技に移行される。さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技においてＶ入賞がなかったことを音声ランプ制御装置５に送信するＶ非入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４３８）、処理をステップＳ３４３９に移行する。

【１４６６】

＜ステップＳ３４３９～Ｓ３４４１＞

ステップＳ３４３９では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグ１及び小当たり遊技終了フラグ２をオンに設定する。小当たり遊技終了フラグ１は、大当たり遊技制御処理の図１１５のステップＳ２２０６においてＶ入賞大当たり遊技を発生させるか否かを判断するために参照される。一方、小当たり遊技終了フラグ２は、遊技状態移行処理の図１２３のステップＳ３６２４において遊技状態を移行させるか否かを判断するために参照される。

【１４６７】

また、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技終了コマンドを設定する（ステップＳ３４４０）。さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が実行されていることを示す小当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４４１）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１４６８】

［遊技状態移行処理］

ここで、図１２２及び図１２３は、図１０８のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、ａ時短遊技状態、小当たり遊技状態及び大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図１２２及び図１２３を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【１４６９】

＜ステップＳ３６０１＞

図１２２に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技（特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技）を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。

【１４７０】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６０８に移行する。

【１４７１】

＜ステップＳ３６０２～Ｓ２３０７＞

大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６０２）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０３）、大当たり遊技状態に移行する前の遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０４～Ｓ３６０７）、当該遊技状態移行処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンである場合には（ステップＳ３６０４：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０５）、通常遊技状態フラグがオンである場合には（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、通常遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ３６０７

）。
【１４７２】
＜ステップＳ３６０８～Ｓ２３１０＞　大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０８）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０９）、大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１０）、処理をステップＳ３６１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、処理を図１２３のステップＳ３６１７に移行する。
【１４７３】
＜ステップＳ３６１１＞
　ステップＳ３６１１では、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技の終了後に、遊技状態を大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。ａ時短遊技状態移行フラグは、遊技状態をａ時短遊技状態に移行させるフラグであり、終了される大当たり遊技が１０Ｒ特図大当たりである場合に大当たり遊技制御処理の図１１９のステップＳ２２５６－４においてオンに設定される。
【１４７４】
　ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１２に移行し、ａ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１４に移行する。
【１４７５】
＜ステップＳ３６１２及びＳ３６１３＞
　ａ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１３）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１４７６】
＜ステップＳ３６１４＞
　ａ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技の終了後に、遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるフラグであり、終了される大当たり遊技が、４Ｒ特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技である場合に、大当たり遊技制御処理の図１１９のステップＳ２２５６－９においてオンに設定される。
【１４７７】
　ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１５に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１２：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１４７８】
＜ステップＳ３６１５及びＳ３６１６＞
　通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１５）。さらに、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１４７９】

＜ステップＳ３６１７＞
大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、図１２３に示すように、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１７）。ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１７：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６２４に移行する。
【１４８０】
＜ステップＳ３６１８～Ｓ２３２３＞
小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１７：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１８）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１９）、小当たり遊技開始前の遊技状態に関するフラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６２０：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２１）、当該遊技状態移行処理を終了する。また、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６２２：Ｙｅｓ）、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２３）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１４８１】
＜ステップＳ３６２４＞
小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグ２がオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６２４）。ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグ２がオンである場合（ステップＳ３６２４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２５に移行し、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６２５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６３３に移行する。
【１４８２】
＜ステップＳ３６２５及びＳ２３２６＞
小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６２４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２５）、小当たり遊技状態終了フラグ２をオフに設定し（ステップＳ３６２６）、処理をステップＳ３６２７に移行する。
【１４８３】
＜ステップＳ３６２７＞
ステップＳ３６２７では、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる大当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２８に移行し、大当たり遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６３０に移行する。
【１４８４】
＜ステップＳ３６２８及びＳ２３２９＞
大当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２８）、大当たり遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２９）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１４８５】
＜ステップＳ３６３０＞
大当たり遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｎｏ

）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３０）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３１に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１４８６】

＜ステップＳ３６３１及びＳ２３３２＞

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６３１）、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１４８７】

＜ステップＳ３６３３＞

小当たり遊技終了フラグ２がオフである場合（ステップＳ３６２４：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６３３）。ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６３３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３４に移行し、ａ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６３３：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１４８８】

＜ステップＳ３６３４＞

ａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６３３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６３４）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３５に移行し、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６３４：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１４８９】

＜ステップＳ３６３５～Ｓ２３３７＞

通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定し（ステップＳ３６３５）、通常遊技状態移行フラグがオフに設定する（ステップＳ３６３６）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６３７）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１４９０】

以上のように、本発明では、このような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【１４９１】

より具体的には、本発明では、例えば所定条件の成立により第１動作手段が動作される場合、第１動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球９９を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段が、第１入球部に所定数の遊技球９９が入球することを契機として、切替手段によって第１入球部への遊技球９９の入球が不能であり、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えられる。そのため、第１動作手段の動作により流入部から遊技球９９が流入した場合、先に第１入球部に所定数の遊技球９９が入球し、その後に、第２入球部に遊技球９９が入球される。その結果、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球９９が流入した場合、先に第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【１４９２】

また、本発明では、例えば第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第２動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側、又は遊技球９９の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで

流入部から遊技球９９が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【１４９３】

このような本発明では、所定条件の成立により第１動作手段が動作された場合、第１動作手段に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すことで、第１入球部及び第２入球部に順次遊技球９９が入球され、連続的に打ち出された遊技球９９のうちの先に打ち出された遊技球９９が所定の動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第２動作手段に到達し、後続の遊技球９９が特定の動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第３動作手段に到達する。つまり、第２動作手段及び第３動作手段の動作順序と、第２動作手段及び第３動作手段への遊技球９９の到達順序とを一致させることができる。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第２動作手段及び第３動作手段の動作を実行させ、かつ第２動作手段及び第３動作手段に遊技球９９が到達することに基づく処理（例えば所定の入賞口への遊技球９９の入球に基づく大当たり抽選処理や普図当たり抽選処理）を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、所定条件が成立した場合、遊技性を理解していなくとも、第１動作手段に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すだけで、第２動作手段及び第３動作手段に遊技球９９が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、所定条件が成立した場合、第１動作手段に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、所定条件が成立した場合の恩恵、即ち第２動作手段及び第３動作手段に遊技球９９が到達することに基づくによる恩恵を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１４９４】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技条件として、特図大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により遊技動作部としての普通電動役物３７２が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることによって非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１が開放される場合、普通電動役物３７２が動作されることで導入口３７１から流入した遊技球９９を入球部としての第１非電作動口３７６Ａに誘導する第１誘導状態（検出部としての入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検出可能な状態）となっている非電作動装置３７の誘導部としての可動誘導部３７４が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることよって、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球することが検出部としての入球センサ３７６Ａａによって検出されることを契機として、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が不能であり、かつ入球部としての第２非電作動口３７６Ｂへの入球が可能な第２誘導状態（検出部としての入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出可能な状態）に切り替えられる。そのため、普通電動役物３７２が動作されることにより非電作動装置３７の導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球し、その後に、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球される。その結果、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されることで非電作動装置３７の導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが入球部としての第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能（入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検出可能）に遊技動作として開放作動され得り、その後に、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが入球部としての第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能（入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出）に遊技動作として開放作動され得る。

【１４９５】

また、本実施形態では、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂの配設位置が、遊技機１０（遊技盤３１）を正面視した状態において遊技動作部としての第１非電動役物３９

Ａの配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側である。そのため、遊技条件として、ａ時短遊技状態において普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物３７２が動作されることで流入領域としての導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが遊技動作として開放作動され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが遊技動作として開放作動され得る。

【１４９６】

このように、本実施形態の遊技機では、ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作された場合、普通電動役物３７２に向けて遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を連続的に打ち出すことで、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに順次遊技球９９が入球され、前記右側領域に連続的に打ち出された遊技球９９のうちの先に打ち出された遊技球９９が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第１非電動役物３９Ａ（第２入賞口３１５Ａ）に到達し、後続の遊技球９９が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂ（第２入賞口３１５Ｂ）に到達する。つまり、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂの開放順序）と、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂへの遊技球９９の到達順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球順序）とを一致させることができる。そのため、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作を実行させ、かつ第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させて大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に遊技盤３１の右側領域に打ち出すだけで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂに遊技球９９が到達することに基づく処理を実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させて大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【１４９７】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第２の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【１４９８】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【１４９９】

［第４の実施形態］

従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報（例えばカスタム情報）を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、遊技機に外部からの入力を可能とする場合、より好適に入力を可能とする構成が望まれる。

【１５００】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、 前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする。
【１５０１】
入力手段は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよい。入力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力が可能な入力部、無線入力が可能な入力部、通電による入力部、金属配線による有線入力が可能な入力部、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出による入力部、タッチパネル式による入力部、光学的検出（光検出又は光遮断検出）による入力部、電波検出による入力部、電磁波検出による入力部、ＮＦＣ（Ｎｅａｒ Ｆｉｅｌｄ Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）通信による入力部、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力部、赤外線通信による入力部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【１５０２】
所定の待機状態は、検出対象の検出に対する待機状態であればよい。所定の待機状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力の検出待機状態、無線入力の検出待機状態、通電検出待機状態、金属配線による有線入力の検出待機状態、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出待機状態、タッチパネルの入力検出待機状態、光学的検出（光検出又は光遮断検出）待機状態、遊技球の入球により特別図柄を変動表示させる入賞口への遊技球の入球検出待機状態、電波検出待機状態、電磁波検出待機状態、ＮＦＣ通信による検出待機状態、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による検出待機状態、赤外線通信による検出待機状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【１５０３】
検出手段は、検出対象の近接又は接触を検出できるものであればよい。検出手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力を検出可能な検出部、無線入力を検出可能な検出部、通電検出部、金属配線による有線入力を検出可能な検出部、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出可能な検出部、タッチパネルの入力待機状態、光学的検出部（光検出部又は光遮断検出部）、電磁波検出部、ＮＦＣ通信の検出部、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の検出部、赤外線通信の検出部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【１５０４】
所定の記憶部は、演出実行手段に関連した複数の情報を記憶可能なものであればよい。所定の記憶部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、ＲＯＭ（マスクＲＯＭやＰＲＯＭ）、ＲＡＭ（ＳＲＡＭやＤＲＡＭ）、フラ

ッシュメモリ（ＮＯＲ型ＥＥＰＲＯＮ、ＮＡＮＤ型ＥＥＰＲＯＮ）、メイン基板（メイン制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちのメイン基板（メイン制御装置）からのコマンドを入力情報として受信する基板（制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちの図柄表示装置での画像表示制御を行う画像制御基板（画像制御装置）に設定される画像記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちの無線通信制御を行う無線制御基板（無線制御装置）に設定される記憶領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５０５】

複数の情報は、演出実行手段に関連した情報であればよい。複数の情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、各種演出要素において遊技演出を実行するための情報、画像情報、音声情報、ランプ制御パターン情報、可動役物制御パターン情報、所定の遊技演出を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報、所定の遊技演出をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報、カスタム設定の内容に関する情報、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための遊技機に設けられるＢｌｕｅｔｏｏｔｈや無線ＬＡＮ（例えばＷｉＦｉ（登録商標））の接続情報（例えばアドレス、機器名、パスワード）、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を可能とするための情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５０６】

出力手段は、演出実行手段に関連した複数の情報の出力制御（出力処理）であればよい。出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線による出力制御（出力処理）、無線による出力制御（出力処理）、通電による出力制御（出力処理）、金属配線による有線出力制御（出力処理）、電波による出力制御（出力処理）、電磁波による出力制御（出力処理）、ＮＦＣ通信の出力制御（出力処理）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の出力制御（出力処理）、赤外線通信の出力制御（出力処理）、演出要素での出力制御（出力処理）、画像表示可能な液晶表示装置などの画像表示装置での画像表示制御（画像表示処理）、スピーカでの音声出力制御（音声出力処理）、遊技機外部への情報の出力制御（出力処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５０７】

所定の情報は、出力された複数の情報に対応した入力情報であればよい。所定の情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、複数の情報と同一の情報、複数の情報とリンク付けされた情報、各種演出要素において遊技演出を実行するための情報に対応した入力情報、画像情報に対応した入力情報、音声情報に対応した入力情報、ランプ制御パターン情報に対応した入力情報、可動役物制御パターン情報に対応した入力情報、所定の遊技演出を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報に対応した入力情報、所定の遊技演出をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報、カスタム設定の内容に関する情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＮＦＣ通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を可能とするための情報に対応した入力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１５０８】

ところで、従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報（例えばカスタム情報）を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、遊技機に外部からの入力を可能とする場合、より好適に入力を可能とする構成が望まれる。

【１５０９】

本発明では、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする。

【１５１０】

このような本発明では、例えば各種カスタムの興趣や利便性を向上させることができる。具体的には、例えば、本発明では、遊技機に第１の入力を行うことで演出実行手段に所定の設定情報の入力等を行うための第２の入力に必要な複数の情報を出力させることができる。そのため、出力された複数の情報を基に容易に第２の入力を行うことが可能になる。より具体的には、本発明では、例えば所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部３４１等）での変動演出の設定可能情報に関する情報（カスタム情報）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることでとで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。

【１５１１】
より具体的には、例えば、本実施形態では、遊技機１０（入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの入力情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに出力情報を送信（出力）できる。そのため遊技者は、遊技機１０の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において操作ボタン２０や選択決定部２１を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、利便性が向上する。
【１５１２】
また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機１０の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、着席した状態で、かつスマートフォンＳＰにおいて遊技履歴を確認できるため、利便性が向上される。
【１５１３】
以下、本実施形態について、図１２８～図１６８を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態の理解に重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。
【１５１４】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、入力手段としての「入力部」を備え、また所定の待機状態としての「検出待機状態」を備え、また検出手段としての「検出部」を備え、また記憶部としての「記憶領域」を備え、また複数の情報としての「記憶情報」を備え、また出力手段としての「出力制御（処理）」を備え、また所定の情報としての「入力情報」を備え、また設定可能情報としての「入出力情報」を備える。
【１５１５】
［遊技機１０の構成］
まず、図１２８～図１３０を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図１２８は本実施形態に係る遊技機１０の構成の一例を示す斜視図、図１２９は図１２８に示す遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図１３０は図１２８に示す遊技機１０の上皿２３を上面側から見た一例を示す図である。
【１５１６】
［前面枠１１の構成］
図１２８に示すように、前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。前面枠１１は、前述の第１の実施形態と同様に、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、操作ボタン２０、選択決定部２１、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。
【１５１７】
図１２８及び図１２９に示すように、発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作量に応じて、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、第１入賞口３１４に遊技球を入球させて第１特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート３１７Ｒ及び第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１

６に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル２２に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【１５１８】

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

【１５１９】

図１２８及び図１３０に示すように、操作ボタン２０は、上皿２３の前方側に設けられる入力部である。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力情報である入力信号を切り換える検出部としての操作スイッチ２０ａ（図１３１参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作（入力）あり及び操作（入力）なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する大当たり抽選の結果に対応する入力情報に基づいて実行される特図遊技でのサブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）により実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での検出待機状態の操作ボタン２０に対する遊技者による操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【１５２０】

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

【１５２１】

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

【１５２２】

選択決定部２１は、遊技者により操作される入力部であり、例えば特図遊技や大当たり遊技が実行されていない待機状態において遊技者の押下操作（入力操作）を受け付け、遊技者による各種設定（カスタム）を行う場合に利用される押しボタンである。各種設定（カスタム）としては、例えば遊技演出において登場するキャラクタの設定、各種遊技演出（例えば特定リーチ演出、先読み演出、保留表示変化演出）の実行頻度や大当たり期待度の設定など、言語設定、遊技履歴の閲覧などが挙げられる。この選択決定部２１は、複数の選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂを含む。

【１５２３】

このように、遊技機１０では、操作部２０や選択決定部２１に対する操作によってカスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。これは、遊技機１０では、後述のように、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よってカスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能であるが、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマー

トフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではないため、このような遊技者でもカスタム設定などを行えるように遊技機１０に設けられる操作部２０や選択決定部２１などの各種入力部に対する直接入力によってカスタム設定を可能としている。

【１５２４】

複数の選択ボタン２１Ａは、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作される入力部であり、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン２１Ｂが操作されることによって仮選択された内容が確定される（ＲＡＭ５１２に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、音声ランプ制御装置５に対する入力情報である入力信号を切り換える検出部としての上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、及び右選択操作スイッチ２１１ｄを備える（図１３１参照）。検出部であるスイッチ２１１ａ～２１１ｄは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、各スイッチ２１１ａ～２１１ｄの入力信号に基づいて、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【１５２５】

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

【１５２６】

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

【１５２７】

また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、後述の図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８を遊技者の操作を受け付けるタッチパネルを備えるものとし、そのタッチパネルを操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）に代えて、ジョグダイヤルなどの回転部材を設けることも考えられる。また、検出部である選択操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａ（図１３１参照）は、接点式スイッチなどであるが、遊技者による操作の有無（入力情報の入力の有無）を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。

【１５２８】

図１３０に示すように、上皿２３の前方左方側（操作ボタン２０の左方側）には、接触部１９が設けられている。この接触部１９は、遊技者が所有するスマートフォンなどの携帯通信端末を接触（又は一定距離以下まで近接）させることで、遊技機１０と携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする部分である。そして、遊技者が接触部１９に携帯通信端末を接触（又は一定距離以下まで近接）させることで、遊技機１０と携帯通信端末との間でＮＦＣ（Ｎｅａｒ　Ｆｉｅｌｄ　Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）通信による入力制御（入力処理）や出力制御（出力処理）が実行可能となる。また、本実施形態では、詳細は後述するが、遊技機１０と携帯通信端末との間でＮＦＣ通信を契機として遊技機１０と携帯通信端末との間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力制御（入力処理）や出力制御（出力処理）が実行可能である。これにより、本実施形態では、遊技者がスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を利用して、遊技機１０での各種遊技設定（例えばリーチ演

出、先読み演出、保留表示変化演出などの各種演出の実行頻度や大当たり期待度の設定）を実行し、遊技機１０から携帯通信端末に遊技履歴などの遊技情報を携帯通信端末に対する簡易な操作によって取得することが可能になる。

【１５２９】

なお、接触部１９の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、接触部１９は、一つに限らず二つ以上であってもよく、接触部１９と同機能なものを、遊技者の操作が不能で遊技ホール側の人間が操作可能な位置（例えば遊技盤３１の裏面側など）に追加で設けることも考えられる。

【１５３０】

［内枠１２の構成］

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

【１５３１】

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

【１５３２】

図１２９に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、サブ可動表示部３８、及び可動役物部材３９が設けられている。

【１５３３】

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

【１５３４】

一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な検出部である入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図１３１参照）が設けられている。また、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及びアウト口３１８の開口部を通過した遊技球は、遊技盤３１の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ３１８ａ（図１３１参照）によって検出される。スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒは、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを通過する遊技球を個別に検出可能な検出部である入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図１３１参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｌを通過する可能性があり、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｒを通過する可能性がある。そして。入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図１３１参照）での遊技球の通過が検出されることを契機として第２入賞口３１５を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、前述の電動役物３１５ｂの開放によって第２入賞口３１５

に遊技球が入球可能とされる。
【１５３５】
ここで、本実施形態の遊技機１０は、前述の第１の実施形態の遊技機１０と同様に、いわゆるループ確変機として構成されている。即ち、本実施形態の遊技機１０では、大当たり抽選が、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）及び確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行される。そして、時短遊技状態及び確変遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出すことで、第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能であり、通常遊技状態では、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出すことで、第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能である。
【１５３６】
検出部である入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａ（図１３１参照）はメイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａの検出結果は入力情報としてメイン制御ユニット３３１に入力される。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、入球センサ３１３ａ～３１６ａでの検出結果（入力情報）に応じて払出制御装置７に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する出力処理（出力制御）を実行する。以下、入球センサ３１３ａ～３１６ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、アウト玉センサ３１８ａでの検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構３２によって遊技盤３１に打ち出された発射遊技球数と一致する。
【１５３７】
なお、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａは、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサなどの検出部であってもよい。
【１５３８】
遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球が検出部である入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従った入力情報に基づく出力制御（出力処理）によってメイン表示部３６での表示の出力制御（出力処理）を実行する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果である入力情報は、出力制御（出力処理）によってサブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従った出力制御（出力処理）によって可変表示ユニット３４の表示などを制御する。
【１５３９】
図１２９に示すように、可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどのサブ制御ユニット３３２によって出力制御（出力処理）される図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、出力情報に基づいて静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって出力制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた出力情報に基づいて飾り図柄７１５の変動表示演出、及び変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が行われる。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。
【１５４０】

例えば、図柄表示部３４１における飾り図柄７１５の変動表示演出は、例えば「１」～「９」の数字が付された複数種類の飾り図柄７１５が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄７１５の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄７１５の種類が「１」～「９」の９種類である。

【１５４１】

ここで、本実施形態では、変動表示演出及び大当たり遊技演出が実行されていない期間（第１又は第２入賞口３１４，３１５への遊技球の入球の検出待機状態）において、遊技者による入力部としての選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する入力操作に応じて、検出待機状態において大当たり遊技演出及び変動遊技演出に対する遊技設定などの遊技者によるカスタム設定を行うことができる。遊技者がカスタム設定を行う場合、図柄表示部３４１では、カスタム設定を行うのに必要な設定画面、例えばトップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３がサブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）に基づいて表示される。詳細は後述するが、例えば変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）の表示状態において遊技者によって操作ボタン２０（図１２８及び図１３０参照）が操作されることでメニュー画面（図１４７（Ｂ）参照）が表示される（図１４６参照）。また、メニュー画面（図１４７（Ｂ）参照）の表示状態において遊技者によって選択決定部２１（図１２８及び図１３０参照）に対する所定の操作によって、カスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）や遊技履歴画面（図１４７（Ｄ）参照）が表示される。さらに、カスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）の表示状態において、遊技者による選択決定部２１に対する所定の操作によって所望のカスタム項目が選択された場合、選択されたカスタム項目に対応したカスタム画面（例えば言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６、キャラクタ選択画面７７（図１４７（Ｅ）～図１４７（Ｇ）参照））が表示されることで、各カスタム画面７５～７７において各種カスタム設定が可能となる。

【１５４２】

一方、遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球によって大当たり抽選の結果が実行された場合、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技がメイン制御ユニット３３１による出力制御（出力処理）に基づいて開始されるが、この特図遊技では、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１において変動表示演出を実行する必要がある。そのため、遊技設定などの遊技者によるカスタム設定の実行中に特図遊技が開始される場合、図柄表示部３４１では、設定画面（例えばトップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３）よりも優先して飾り図柄７１５の変動表示画面に強制的に切り替えられる。これにより、遊技者は、遊技設定などの遊技者によるカスタム設定中であることを理由に飾り図柄７１５の変動表示が視認できないという不具合の発生を防止することができ、大当たり抽選の結果を確実に視認することができる。

【１５４３】

そして、遊技機１０では、特図遊技において、図柄表示部３４１における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての飾り図柄７１５の変動が停止するように飾り図柄７１５の変動表示が、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって実行される。より具体的に、飾り図柄７１５の変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って飾り図柄７１５が全て変動し、複数の飾り図柄７１５の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける飾り図柄７１５の変動が停止して所定時間が経過すると、当該飾り図柄７１５の変動表示が終了する。

【１５４４】

図柄表示部３４１における飾り図柄７１５の変動表示が終了すると、図柄表示部３４１では、１又は複数の有効ラインに飾り図柄７１５が並んだ状態が、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって表示されることになる。このとき、飾り図柄７１

５の停止状態が、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄７１５が有効ラインに並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄７１５の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄７１５のうち１６Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「７７７」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「７７７」以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄７１５のうち予め５Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「３３３」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「７７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合には、飾り図柄７１５のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「２２２」や「４４４」などの確変大当たりを示す飾り図柄７１５の組み合わせ以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「３２３」又は「７２３」など）が表示される。

【１５４５】

サブ可動表示部３８は、サブ制御ユニット３３２によって出力制御（出力処理）される液晶ディスプレイなどの表示装置３８１を備え、図柄表示部３４１の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部３８では、表示制御装置６の入出力Ｉ／Ｆ６２を介してＭＰＵ６１に接続されており（図１３１参照）、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、ＭＰＵ６１の制御によって特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部３４１と共に、表示装置３８１において画像演出が実行される。

【１５４６】

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

【１５４７】

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

【１５４８】

メイン制御ユニット３３１によって出力制御（出力処理）される普通図柄表示部３６１は、普通図柄（普図）としてのＬＥＤ対を含み、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入賞を契機として実行される電動役物３１５ｂを開放するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、ＬＥＤ対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入賞を契機としてＬＥＤ対を点滅（普通図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各ＬＥＤを点灯又は消灯（普通図

柄を停止表示）させることによって普図当たり抽選の結果を表示させる。なお、普通図柄（普図）の変動表示及び停止表示により普図当たり抽選での抽選結果を表示することを「普通図柄遊技」又は「普図遊技」と称する。

【１５４９】

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

【１５５０】

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

【１５５１】

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

【１５５２】

メイン制御ユニット３３１によって出力制御（出力処理）される第１特図保留数表示部３６４は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第１入賞口３１４への入賞により生じた第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【１５５３】

メイン制御ユニット３３１によって出力制御（出力処理）される第２特図保留数表示部３６５は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第２入賞口３１５への入賞により生じた第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【１５５４】

［遊技機１０のシステム構成等］

次に、図１３１～図１３３を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０のシステム構成等について説明する。

【１５５５】

図１３１は図１２８に示す遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図であり、図１３２は図１２８に示す遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される記憶領域である遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図であり、図１３３はサブ制御ユニット３３２の無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１によって出力制御（出力処理）及び入力制御（入力処理）されるＮＦＣ通信モジュール１９

２及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の一例を示すブロック図である。
【１５５６】
図１３１に示すように、本実施形態の遊技機１０のシステム構成は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、サブ制御ユニット３３２に無線通信制御装置１９０が設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。なお、図１３１では、図７に記載された構成の一部が省略されているが、本実施形態の遊技機１０は、図１３１に記載されていなくても、図７に記載された構成を少なくとも備えている。
【１５５７】
無線通信制御装置１９０は、遊技機１０と、検出部による検知対象としてのスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との間の無線通信に基づいて出力制御（出力処理）及び入力制御（入力処理）を実行するものである。ここで、無線通信制御装置１９０の詳細を説明する前に、図１３２を参照して主制御装置４のＭＰＵ４１における記憶領域であるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を説明する。
【１５５８】
図１３２に示すように、記憶領域である遊技情報格納エリア４１２ｄには、ＭＰＵ４１による出力制御（出力処理）によって店舗側のホールコンピュータに出力可能な遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報に関する記憶情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「単位大当たり抽選回数」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「可変入賞口払出玉数」、及び「遊技設定値」に関する遊技情報（性能情報）が格納されている。なお、これらの遊技情報の説明は、第１の実施形態において行っているため省略する。
【１５５９】
また、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴情報が格納されている。遊技履歴情報は、当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報のうちの後述のようにサブ制御ユニット３３２に送信される遊技情報である。本実施形態では、遊技履歴情報として、「総特図遊技回数情報」、「特図遊技回数情報」、「総大当たり回数情報」、「初当たり回数情報」、「確変大当たり回数情報」、「通常大当たり回数情報」、「大当たり連荘回数情報」及び「大当たり当選特図遊技回数情報」を含む。但し、遊技履歴情報は、当該遊技機１０で実行された遊技（特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報であればよく、図１３２に示す遊技情報には限定されない。例えば、サブ制御ユニット３３２に送信される遊技履歴情報は、図１３２に示す８個の遊技情報の一部を省略したものであっても、図１３２に示す８個の遊技情報に加えて、又は１個以上の遊技情報に代えて、他の情報（例えばベース情報や単位大当たり抽選回数）を含んでいてもよい。
【１５６０】
ここで、「総特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の終了回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「総特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの高確率モード（確変遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の終了回数を含むものであってもよく、また、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの通常遊技状態（低頻度サポートモード）のみの特図遊技（大当たり抽選）の終了回数に関する情報であってもよく、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の開始回数に関する情報であってもよい。
【１５６１】
「特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０において実行された大当たり遊技の終了後からの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の開始回数（いわゆるハマリ回数）に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。但し、当該遊技機１０での大当たり遊技の実行回数が０である場合には、遊技機１０の電源がオンにされてからの大

当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の実行回数に関する情報である。なお、「特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０において実行された大当たり遊技の終了後からの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の終了回数に関する情報であってもい。

【１５６２】

「総大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「総大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【１５６３】

「初当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での大当たり抽選結果が大当たりであることで実行される大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「初当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での大当たり抽選結果が大当たりであることで実行された大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【１５６４】

「確変大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの確変大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「確変大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてから実行された確変大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【１５６５】

「通常大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの通常大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「通常大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてから実行された通常大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【１５６６】

「大当たり連荘回数情報」は、初大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する通常大当たり遊技が終了までに開始された大当たり遊技の開始回数（大当たり連荘回数）に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。即ち、大当たり連荘回数は、初当たり遊技に、高確率モード（確変遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりであることで開始された大当たり遊技の開始回数を加算したものである。例えば、大当たり連荘回数は、初大当たり遊技が通常大当たり遊技である場合には１回（単発）であり、初大当たり遊技が確変大当たり遊技、次が確変大当たり遊技、次が確変大当たり遊技、次が通常大当たり遊技である場合には４回である。また、「大当たり連荘回数情報」は、初大当たり毎の大当たり連荘回数を含む。例えば、初大当たりが３回である場合、３個の大当たり連荘回数に関する情報を含む。

【１５６７】

なお、大当たり連荘回数は、大当たり遊技の終了回数を基準として計算してもよい。また、時短遊技状態において大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が開始される場合に、当該大当たり遊技を初当たりとせずに大当たり連荘回数に加えて計算してもよい。即ち、大当たり連荘回数は、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることで初大当たり遊技が開始されてから、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するまでに開始又は終了した大当たり遊技の回数であってもよい。

【１５６８】

「大当たり当選特図遊技回数情報」は、通常大当たり遊技が終了してから、次に大当たり遊技が開始されるまで（大当たり抽選の結果が大当たりとなるまで）に実行された特図遊技（大当たり抽選）の回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報であり、大当たり毎の大当たり当選特図遊技回数を含む。例えば、総大当たり回数が５回である場

合には、５個の大当たり当選特図遊技回数に関する記憶情報を含む。
【１５６９】
なお、当該遊技機１０での大当たり遊技の実行回数が０である場合には、遊技機１０の電源がオンにされてから、大当たり遊技が開始されるまで（大当たり抽選の結果が大当たりとなるまで）に実行された特図遊技（大当たり抽選）の回数に関する情報であってもよい。
【１５７０】
このような遊技履歴情報は、後述の図１３７の遊技履歴情報更新処理において、特図遊技が終了するごとに更新される。そして、遊技履歴情報の更新があった場合には、更新後の遊技履歴情報が遊技履歴情報コマンドとして、主制御装置４によって実行される次回のメイン処理における外部出力処理（図１３４のステップＳ１４０１）において、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）に送信される。
【１５７１】
一方、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）は、メイン制御ユニット３３１の出力制御（出力処理）によって送信された遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、サブ制御ユニット３３２に搭載された所定の記憶領域に記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。本実施形態のサブ制御ユニット３３２では、遊技履歴情報が、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂ（図１３３（Ｂ）参照）に記憶されている。音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に記憶された遊技履歴情報は、遊技機１０の選択決定部２１を利用して遊技設定を行う場合に参照され、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された遊技履歴情報は遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して遊技設定などのカスタム設定を行う場合に参照される。そして、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）が遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、詳細は後述するが、音声ランプ制御装置５における記憶領域であるＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０における入力部として機能し得るＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された遊技履歴情報を更新（書き換え）が行われる。
【１５７２】
なお、本実施形態では、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに遊技履歴情報が記憶されるが、無線通信制御装置１９０において遊技履歴情報を記憶する場合、無線通信制御装置１９０における記憶領域であるＲＡＭ１９６に記憶するようにしてもよい。
【１５７３】
また、本実施形態では、遊技機１０の入力部である選択決定部２１を利用して参照される遊技履歴情報と、遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して参照される遊技履歴情報とが別々の記憶領域に記憶されているが、１つの記憶領域に遊技履歴情報を記憶しておき、この遊技履歴情報をデータ表示器や遊技機１０の選択決定部２１を利用して遊技履歴を参照する場合と、遊技者のスマートフォンなどの遊技機１０の外部の携帯通信端末を利用して遊技履歴を参照する場合とで共用してもよい。このような遊技履歴情報を共用する場合の記憶領域としては、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２及び無線通信制御装置１９０のＲＡＭ１９６のうちの一方が考えられ、また表示制御装置６のＲＡＭ６１２であってもよく、遊技履歴情報の記憶専用に設けられる記憶領域であってもよい。
【１５７４】
ここで、遊技機１０のシステム構成の説明に戻り、図１３１に示すように、本実施形態のサブ制御ユニット３３２は、前述の第１の実施形態のサブ制御ユニット３３２とは異なり、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６に加えて、スマートフォンなどの遊技機１０の外部の携帯通信端末に対して入力部及び出力部としても機能する無線通信制御装置１９０を備える。

【１５７５】
　無線通信制御装置１９０は、遊技機１０と、遊技機１０の外部の携帯通信端末との間での無線通信による情報の入出力（送受信）を制御するものである。無線通信制御装置１９０が無線通信可能な携帯通信端末としては、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって情報の入出力（送受信）が可能でディスプレイを備えたものであればよく、例えばスマートフォン、ＰＤＡ（Ｐｅｒｓｏｎａｌ　Ｄｉｇｉｔａｌ　Ａｓｓｉｓｔａｎｔ）、ノートパソコンなどが挙げられる。以下においては、携帯通信端末が、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンである場合を例にして説明する。
【１５７６】
　スマートフォンＳＰは、入力部及び出力部として機能し得るＮＦＣ通信モジュールＳＰ１を備えることで他機器とＮＦＣ通信が可能であり、入力部及び出力部として機能し得るＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュールＳＰ２を備えることで他機器とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なものある。また、スマートフォンＳＰは、遊技機通信アプリＳＰ３がインストールされていることで遊技機１０と、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による情報の送受信（入出力）が可能である。即ち、スマートフォンＳＰは、遊技機１０とデータの送受信（入出力）を行うためには、ＮＦＣ通信機能及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えていることが必要であり、さらには、専用の遊技機通信アプリ（アプリケーション）ＳＰ３がインストールされていることが必要である。遊技機通信アプリＳＰ３は、例えばインターネット回線を通じて専用のサーバにアクセスすることでダウンロードが可能である。また、遊技機通信アプリＳＰ３は、遊技機１０からダウンロードできるようにすることも考えられる。
【１５７７】
　一方、無線通信制御装置１９０は、ＭＰＵ１９１、ＮＦＣ通信モジュール１９２、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の他、無線通信制御装置１９０の入力部及び出力部として機能する入出力Ｉ／Ｆ１９４などを備える。
【１５７８】
　ＭＰＵ１９１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ１９１には、記憶領域としてＲＯＭ１９５及びＲＡＭ１９６が内蔵されている。
【１５７９】
　ＲＯＭ１９５は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶領域として記憶された不揮発性の記憶領域である。ＲＡＭ１９６は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶領域であり、ＭＰＵ１９１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ１９６は、不揮発性の記憶領域であってもよい。
【１５８０】
　無線通信制御装置１９０は、記憶領域としてのＲＯＭ１９５に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ１９１によって実行することにより、スマートフォンＳＰとＮＦＣ通信（１３．５６ＭＨｚの無線通信）及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信（２．４ＧＨｚの無線通信）が可能である。これにより、無線通信制御装置１９０は、スマートフォンＳＰとの情報（信号）の送受信（入出力）が可能である。
【１５８１】
　入出力Ｉ／Ｆ１９４は、無線通信制御装置１９０に信号（情報）を入力情報として入力（受信）し、無線通信制御装置１９０から制御信号を出力（送信）する入出力インターフェースであり、音声ランプ制御装置５に接続されている。これにより、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５との信号（情報）を入出力（送受信）が可能である。また、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５を介しての表示制御装置６との信号（情報）を入出力（送受信）が可能である。これにより、無線通信制御装置１９０は、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１に記憶された遊技演出などのための画像データ（例えばキャラクタ画像や遊技設定画像のデータ）を、表示制御装置６を取得可能である。
【１５８２】

ここで、音声ランプ制御装置５には、主制御装置４による出力制御（出力処理）により送信された遊技履歴情報コマンドを含めた各種コマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、遊技履歴情報コマンドを出力制御（出力処理）により無線通信制御装置１９０に転送する（図１４４のコマンド判定処理のステップＳ３１３８及びＳ３１３９参照）。そのため、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５から転送された遊技履歴情報コマンドに基づいて、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域としての遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された記憶情報である遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。また、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５を介して、表示制御装置６に制御信号を出力（送信）することができる。そのため、無線通信制御装置１９０は、例えば音声ランプ制御装置５を介してコマンドを送信することで、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１の記憶情報である画像データ（例えばキャラクタ画像や遊技設定画像のデータ）に関する情報を要求することが可能である。

【１５８３】

図１３３（Ａ）に示すように、ＮＦＣ通信モジュール１９２は、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による入力制御（入力処理）及び出力制御（出力処理）によって、遊技機１０でのＮＦＣ通信を実現するものであり、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在することを検出し、また遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを行うために必要な情報をＮＦＣ通信可能圏内のスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信するものである。このＮＦＣ通信モジュール１９２は、入力部及び出力部としてＮＦＣ通信部１９２Ａ及び記憶領域１９２Ｂを備える。

【１５８４】

ＮＦＣ通信部１９２Ａは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの情報通信端末と、ＴｙｐｅＡ、ＴｙｐｅＢ又はＴｙｐｅＦなど規格に沿ったＮＦＣ通信を行うものであり、例えばコイルアンテナなどとして形成された入力部の検出部として機能する通信用のアンテナを備えるものである。

【１５８５】

記憶領域１９２Ｂは、接続情報部１９２Ｂａ及びバッファメモリ１９２Ｂｂを備える。接続情報部１９２Ｂａは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末が通信可能圏内に存在するときに送信する情報を記憶情報として格納している。具体的には、接続情報部１９２Ｂａには、遊技機１０の機種名ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレスｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードｃが格納されている。接続情報部１９２Ｂａに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣと対応している（同一である）。そして、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにおいて受信したアドレスが記憶領域１９３Ｂに格納されたアドレスＢと対応する場合に機種名及びパスワードを受信し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにおいて受信した機種名及びパスワードが、記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ及びパスワードＣと対応する場合には、スマートフォンＳＰなどの送信先の携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを実行する。

【１５８６】

ここで、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つは書き換えが可能である。これにより、後述のように、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を制限することができ、また、制限されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を再許容することができ、さらに、携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規なペアリングを実行できる。

【１５８７】
記憶領域としてのバッファメモリ１９２Ｂｂは、ＮＦＣ通信モジュール１９２の外部に出力する情報を一時的に記憶するものである。例えば、バッファメモリ１９２Ｂｂは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末が通信可能圏内に現れたときに、例えば遊技機１０の上皿２３の接触部１９に接触又は近接されたときに、当該携帯通信端末に送信する情報である接続情報部１９２Ｂａに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃを一時的に記憶する。なお、バッファメモリ１９２Ｂｂを省略し、記憶領域１９２Ｂから情報を送信するようにしてもよい。
【１５８８】
図１３３（Ｂ）に示すように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３は、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による入力制御（入力処理）及び出力制御（出力処理）によって、遊技機１０でのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を実現するものである。このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３は、入力部及び出力部としてのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ及び記憶領域１９３Ｂを備える。
【１５８９】
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの情報通信端末とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行うものであり、例えば検出部としての通信用のアンテナを備えるものである。
【１５９０】
記憶領域１９３Ｂは、接続情報部１９３Ｂａ、お宝画像情報部１９３Ｂｂ、カスタム情報部１９３Ｂｃ、遊技履歴情報部１９３Ｂｄ及びバッファメモリ１９３Ｂｅを備える。
【１５９１】
接続情報部１９３Ｂａは、ＮＦＣ通信機能及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときに当該携帯通信端末からの接続要求に含まれるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報が、当該携帯通信端末と遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが可能であるか否かを判断するための情報を記憶情報として格納した記憶領域である。具体的には、接続情報部１９３Ｂａには、遊技機１０の機種名Ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレス Ｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードＣが格納されている。接続情報部１９３Ｂａに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣは、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃと対応している。即ち、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、ＮＦＣ通信モジュール１９２から送信されて取得したアドレスｂに基づいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＮＦＣ通信モジュール１９２から取得した機種名ａ及びパスワードｃを送信する接続要求を実行する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａは、自身のアドレスＢにスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末からアクセスにより接続要求を受けた場合、接続要求に含まれるスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末から受信した機種名ａ及びパスワードｃが、記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９３Ｂａに格納された機種名Ａ及びパスワードＣと合致する場合（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの通信規格に適合した接続要求であると判断できる場合）、当該遊技機１０とスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立する。
【１５９２】
なお、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つは書き換えが可能であったが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣは書き換え不能であってもよいし、これらのうちの少なくとも１つは書き換えが不能であってもよい。もちろん、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃの少なくとも１つを書き換え不能と

する一方で、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣの少なくとも１つを書き換え可能としてもよい。この場合には、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときのＮＦＣ通信モジュール１９２とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規のペアリングの成立を制限することができ、また、制限されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを再許容することができ、さらに、携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規なペアリングを行うことができる。

【１５９３】

お宝画像情報部１９３Ｂｂは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よって、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末にダウンロード可能な画像（お宝画像）に関する情報を格納した記憶領域である。お宝画像としては、例えば図柄表示部３４１において特図遊技や大当たり遊技で実行される画像演出に登場するキャラクタや特定シーンに関する画像が挙げられる。具体的には、お宝画像としては、画像演出でのキャプチャ画像や、画像演出とは別に設定されるダウンロード専用のオリジナルの画像が挙げられる。

【１５９４】

一方、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行によって、お宝画像の送信要求を行うことで記憶領域であるお宝画像情報部１９３Ｂｂに格納されたお宝画像に関する記憶情報を入力情報として受信した場合、お気に入りのお宝画像をダウンロードして携帯通信端末の記憶領域に保存することができる。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図１６４（Ａ）参照）からお宝画像の項目をタップするなどして遊技機１０にお宝画像情報の送信を要求した場合、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面にダウンロード可能なお宝画像一覧画面（図１６４（Ｄ）参照）が表示され、この一覧画面に対して遊技機通信アプリＳＰ３で定められた所定の操作を行うことでお宝画像をダウンロード（保存）することができる。

【１５９５】

なお、お宝画像は、全ての画像が無常件にダウンロード可能としてもよいし、一部又は全部の画像を所定条件（例えば所定回数の大当たり、所定回数の大当たり連荘、所定回数の特図遊技の実行）が成立する場合にダウンロード可能とすることも考えられる。また、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されるお宝画像を、所定条件が成立する毎に追加することも考えられる。この場合の所定条件としては、例えば遊技機１０と同種類の遊技機での遊技回数や大当たり遊技回数が所定回数に達することなどが考えられる。また、お宝画像情報部１９３Ｂｂは省略可能である。例えば、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１に格納された記憶情報である画像情報をスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信することも考えられ、また遊技設定可能な項目としてはお宝画像のダウンロードを省略することも考えられる。

【１５９６】

カスタム情報部１９３Ｂｃは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よってスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末において設定可能な遊技カスタムに関する情報を格納した記憶領域である。遊技カスタム可能な項目としては、例えば特図遊技や大当たり遊技において実行される各種遊技演出（図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８の表示装置３８１での画像演出、可動役物部材３９やサブ可動表示部３８による可動役物演出、各種ランプ演出など）の構成演出の大当たり期待度や実行頻度、各種遊技演出において登場するキャラクタ、遊技説明などの文字表示や音声出力の言語（例えば日本語、中国語、韓国語、英語）が挙げられる。また、カスタム可能な遊技演出の具体例としては、特定リーチ演出、特定リーチ演出中のタイトル演出やセリフ演出、予告演出（例えばカットイン演出、群演出、タイマ演出）、先読み演出、保留表示変化演出、プレミア演出（例えば大当たり確定演出、確変大当たり確定演出、レアキャ

ラクタ登場演出）などが挙げられる。
【１５９７】
一方、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行によって、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図１６４（Ａ）参照）からカスタム設定要求を行うことで、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面にカスタム可能な項目の一覧を示すカスタム一覧画面（図１６４（Ｃ）参照）を表示することができ、このカスタム一覧画面から目的のカスタム項目を選択した場合に、選択したカスタム項目のうちの設定可能な項目を示す画面（図１６４（Ｃ１）～図１６４（Ｃ３）参照）が表示され、遊技者が画面に対して遊技機通信アプリＳＰ３で定められた所定の操作を行うことで、遊技機１０の遊技性のカスタムを実行することができる。
【１５９８】
ここで、本遊技機１０は、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。一方、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではない。そのため、本遊技機１０では、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によっても各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能とされている。しかし、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを行うことは、操作が煩雑になる可能性がある。そのため、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを実行可能とすることで、各種カスタム設定などを行う場合の操作の簡便化を図ることが可能になる。また、遊技機１０では、各種カスタム設定などを行う場合、遊技機１０に対する直接入力と、スマートフォンＳＰなどに対する入力とを選択できるようになるため、利便性が向上される。
【１５９９】
なお、記憶領域としてのカスタム情報部１９３Ｂｃは、省略可能である。例えば、音声ランプ制御装置５のＲＯＭ５１１や表示制御装置６のＲＯＭ６１１などの他の記憶領域に格納された記憶情報であるカスタム情報を利用することが考えられ、また遊技設定可能な項目としては遊技カスタムを省略することも考えられる。
【１６００】
遊技履歴情報部１９３Ｂｄは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示可能な遊技履歴に関する情報を格納した記憶領域である。遊技履歴情報としては、例えば当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報が挙げられる。具体的には、遊技履歴情報としては、例えば出力情報となり得る「総特図遊技回数情報」、「特図遊技回数情報」、「総大当たり回数情報」、「初当たり回数情報」、「確変大当たり回数情報」、「通常大当たり回数情報」、「大当たり連荘回数情報」、「大当たり当選特図遊技回数情報」が挙げられる。
【１６０１】
一方、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行によって、遊技履歴情報の送信要求を行うことで記憶領域である遊技履歴情報部１９３Ｂｄに格納された遊技履歴に関する記憶情報を入力情報として受信した場合、遊技履歴情報をスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示することができる。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図１６４（Ａ）参照）から遊技履歴の項目をタップするなどして遊技履歴情報を要求した場合、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に遊技履歴の一部又は全部が表示される（図１６４（Ｂ）参照）。
【１６０２】
なお、記憶領域としての遊技履歴情報部１９３Ｂｄは、省略可能である。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に遊技履歴を表示する場合に、遊技機１０の選択決定部２１を利用しての遊技設定を可能とするために音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５

１２や表示制御装置６のＲＡＭ６１２などの他の記憶領域に格納された記憶情報である遊技履歴情報を利用することが考えられ、また遊技設定可能な項目としては遊技履歴の表示を省略することも考えられる。

【１６０３】

記憶領域であるバッファメモリ１９３Ｂｅは、ＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の外部に出力する記憶情報を一時的に記憶するものである。例えば、バッファメモリ１９３Ｂｅは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが確立された場合に、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信する情報を一時的に記憶するものである。なお、バッファメモリ１９３Ｂｅを省略し、記憶領域１９３Ｂから記憶情報を送信するようにしてもよい。

【１６０４】

［主制御装置４の処理］

次に、図１３４～図１３７を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。

【１６０５】

［主制御装置４のメイン処理］

図１３４に示すように、本実施形態のメイン処理は、図２１を参照して説明した前述の第１の実施形態のメイン処理と基本的に同様であるが、特図遊技制御処理（ステップＳ１４０６）及び特定性能情報更新処理（ステップＳ１４１０）における一部の処理が、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、これらの処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【１６０６】

［特図遊技制御処理］

ここで、図１３５は、図１３４のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図遊技制御処理では、前述の第１の実施形態での特図遊技制御処理と基本的に同様の処理が実行されるが、第１の実施形態での特図遊技制御処理とは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示された場合（特図遊技が終了した場合）、遊技履歴情報の更新に必要なフラグ（特図変動回数加算フラグ、確変大当たり回数加算フラグ、通常大当たり回数加算フラグ）をオンに設定する処理が実行される点で異なる。

【１６０７】

＜ステップＳ１９０１～Ｓ１９０９＞

図１３５に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１～Ｓ１９０９では、ＭＰＵ４１は、前述の第１の実施形態での特図遊技制御処理のステップＳ１９０１～Ｓ１９０９と同様の処理を実行する。即ち、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１９０１～Ｓ１９０９として、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される記憶領域である特図保留格納エリア４１２ｂの記憶情報が入力情報に基づいて更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の出力制御（出力処理）、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示の制御を実行する。

【１６０８】

＜ステップＳ１９１０～Ｓ１９１４＞

ＭＰＵ４１は、ステップＳ１９０９の処理が終了した場合、特図変動回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１０）、処理をステップＳ１９１１に移行する。この特図変動回数加算フラグは、特図遊技が終了したことを示すと共に、入力情報の有無に基づいて遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために必要なフラグであり、後述の特定性能情報更新処理における図１３７の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２０１において参照される。

【１６０９】

ステップＳ１９１１では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりであるか否かを判断する。
【１６１０】
ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（ステップＳ１９１１：Ｙｅｓ）、確変大当たり回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１２）、当該特図遊技制御処理を終了する。確変大当たり回数加算フラグは、後述の入力情報に基づく特定性能情報更新処理における図１３７の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２０６において、大当たり遊技の実行回数に関する記憶情報である遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために参照される。
【１６１１】
一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（ステップＳ１９１１：Ｎｏ）、特図変動が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１９１３）。
【１６１２】
ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ステップＳ１９１３：Ｙｅｓ）、通常大当たり回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１４）、当該特図遊技制御処理を終了する。通常大当たり回数加算フラグは、後述の特定性能情報更新処理における図１３７の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２１０において、大当たり遊技の実行回数に関する遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために参照される。
【１６１３】
一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（ステップＳ１９１３：Ｎｏ）、即ち当該大当たり抽選の結果が外れである場合、当該特図遊技制御処理を終了する。
【１６１４】
ここで、特図変動回数加算フラグは、特別図柄が停止表示された場合、即ち特図遊技の終了時にオンに設定されるが、特図変動回数加算フラグは、特別図柄の変動表示が開始された場合、即ち特図遊技の開始時にオンに設定されるようにしてもよい。また、確変大当たり回数加算フラグ及び通常大当たり回数加算フラグは、特別図柄が停止表示された場合、即ち特図遊技の終了時に設定される得るが、確変大当たり回数加算フラグ及び通常大当たり回数加算フラグは、大当たり遊技の開始時又は終了時にオンに設定されるようにしてもよい。
【１６１５】
［特定性能情報更新処理］
ここで、図１３６は、図１３４のメイン処理でのステップＳ１４０９において実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特定性能情報更新処理では、前述の第１の実施形態での特定性能情報更新処理と基本的に同様に、ベース情報などの特定性能情報の記憶情報を更新する処理が実行されるが、第１の実施形態での特定性能情報更新処理とは、遊技履歴情報更新処理（ステップＳ２５０９）が実行される点で異なる。
【１６１６】
［遊技履歴情報更新処理］
本実施形態の遊技履歴情報更新処理では、主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される記憶領域での遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された記憶情報である遊技履歴情報を更新する処理が実行される。
【１６１７】
＜ステップＳ３２０１及びＳ３２０２＞
図１３７に示すように、本実施形態の特定性能情報更新処理では、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０１）。

即ち、ＭＰＵ４１は、特図遊技の終了により特図遊技回数情報などの更新を行うか否かを判断する。

【１６１８】

ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技が終了したと判断される場合、特図遊技回数情報を更新し（ステップＳ３２０２）、処理をステップＳ３２０３に移行する。具体的には、例えば特図遊技回数情報における特図遊技回数カウンタの値に１を加算することで、特図遊技回数情報を更新する。

【１６１９】

一方、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了したと判断されない場合、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

【１６２０】

＜ステップＳ３２０３＞

ステップＳ３２０３では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【１６２１】

ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０５に移行する。

【１６２２】

一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合、総特図遊技回数情報を更新し（ステップＳ３２０４）、処理をステップＳ３２０５に移行する。具体的には、例えば総特図遊技回数情報における総特図遊技回数カウンタの値に１を加算することで、総特図遊技回数情報を更新する。

【１６２３】

ここで、総特図遊技回数情報の更新は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合に実行される。つまり、本実施形態では、総特図遊技回数が、低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態で実行された特図遊技の回数となり、高確率モードである確変遊技状態で実行された特図遊技の回数は含まれない。これにより、遊技者は、低確率モードの大当たり確率を遊技履歴に基づいて簡易に算出することができる。もちろん、総特図遊技回数は、確変遊技状態で実行された特図遊技の回数を含んでいてもよいし、通常遊技状態で実行された特図遊技の回数のみであってもよい。

【１６２４】

＜ステップＳ３２０５及びＳ３２０６＞

ステップＳ３２０５では、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグをオフに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりであることを示す確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０６）。

【１６２５】

ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合、処理をステップＳ３２０７に移行する。

【１６２６】

一方、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合、処理をステップＳ３２１０に移行する。

【１６２７】

＜ステップＳ３２０７～Ｓ３２０９＞

確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２０７）、処理をステップＳ３２０８に移行する。具体的には、例えば確変大当たり回数情報における確変大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、確変大当たり回数情報を更新する。

【１６２８】

ステップＳ３２０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり連荘回数情報を更新し、処理をステップＳ３２０９に移行する。具体的には、例えば大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値に１を加算することで、大当たり連荘回数情報を更新する。

【１６２９】

ステップＳ３２０９では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグをオフに設定し、処理をステップＳ３２１６に移行する。

【１６３０】

＜ステップＳ３２１０＞

確変大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを示す通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１０）。

【１６３１】

ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合、処理をステップＳ３２１１に移行する。

【１６３２】

一方、ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでも通常大当たりでもなく外れである場合、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

【１６３３】

＜ステップＳ３２１１～Ｓ３２１５＞

通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合、ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２１１）、処理をステップＳ３２１２に移行する。具体的には、例えば通常大当たり回数情報における通常大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、通常大当たり回数情報を更新する。

【１６３４】

ステップＳ３２１２では、ＭＰＵ４１は、大当たり連荘回数情報を更新する。具体的には、例えば大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値に１を加算することで、大当たり連荘回数情報を更新する。

【１６３５】

また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３２１２で更新された大当たり連荘回数を記憶し（ステップＳ３２１３）、大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値をクリアする（ステップＳ３２１４）。そして、ＭＰＵ４１は、通常変大当たり回数加算フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１５）、処理をステップＳ３２１６に移行する。

【１６３６】

＜ステップＳ３２１６＞

ステップＳ３２１６では、ＭＰＵ４１は、総大当たり回数情報を更新し、処理をステップＳ３２１７に移行する。具体的には、例えば総大当たり回数情報における総大当たり回

数カウンタの値に１を加算することで、総大当たり回数情報を更新する。
【１６３７】
＜ステップＳ３２１７＞
ステップＳ３２１７では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。
【１６３８】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２１９にスキップする。
【１６３９】
一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合、初大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２１８）、処理をステップＳ３２１９に移行する。具体的には、例えば初大当たり回数情報における初大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、初大当たり回数情報を更新する。
【１６４０】
＜ステップＳ３２１９～Ｓ３２２１＞
ステップＳ３２１９では、ＭＰＵ４１は、大当たり当選特図遊技回数情報において、ステップＳ３２０２において更新された特図遊技回数を、大当たり当選特図遊技回数として記憶する。また、ＭＰＵ４１は、特図遊技回数情報における特図遊技回数カウンタの値をクリする（ステップＳ３２２０）。さらに、ＭＰＵ４１は、更新後の遊技履歴情報を音声ランプ制御装置５に送信する遊技履歴情報コマンドを設定し（ステップＳ３２２１）、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。
【１６４１】
なお、遊技履歴情報コマンドは、主制御装置４によって実行される次回のメイン処理における外部出力処理（図１３４のステップＳ１４０１）において、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）に送信される。
【１６４２】
一方、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）は、メイン制御ユニット３３１の出力制御（処理）により送信された遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、サブ制御ユニット３３２に搭載された所定の記憶領域に記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。本実施形態のサブ制御ユニット３３２では、遊技履歴情報が、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂ（図１３３（Ｂ）参照）に記憶情報として記憶されている。音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に記憶された遊技履歴情報は、遊技機１０の選択決定部２１を利用して遊技設定を行う場合に参照され、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された遊技履歴情報は遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して遊技設定を行う場合に参照される。そして、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）が遊技履歴情報コマンドを受信した場合、詳細は後述するが、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）が行われる。
【１６４３】
［音声ランプ制御装置５の処理］
次に、図１３８～図１５４を参照しつつ、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。
【１６４４】
［副タイマ割込処理］
図１３８に示すように、本実施形態の副タイマ割込処理においては、ＭＰＵ５１は、第１の実施形態の副タイマ割込処理と同様に、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、

操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。さらに、本実施形態の副タイマ割込処理においては、ＭＰＵ５１は、第１の実施形態とは異なり、遊技設定処理（ステップＳ２７０６）を実行する。また、本実施形態の副タイマ割込処理は、コマンド判定処理の一部の処理が第１の実施形態とは異なる。以下においては、本実施形態の副タイマ割込処理における第１の実施形態との相違点を説明すると共に、この相違点の理解に必要な処理についても併せて説明する。

【１６４５】

［操作検出処理］

まず、図１３８の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図１３９は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１６４６】

図１３９に示すように、操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）を実行する。

【１６４７】

［操作ボタン操作検出処理］

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ２８０１）では、入力部である操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ４１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無（入力情報の有無）が判断されることになる。ここで、図１４０は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１４０を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【１６４８】

＜ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３＞

図１４０に示すように、操作ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０１）。次いで、ＭＰＵ４１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０２）。その後、ＭＰＵ４１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し（ステップＳ２９０３）、当該操作検出処理を終了する。

【１６４９】

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

【１６５０】

［操作検出パターン判定処理］

図１３９の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ２８０２の操作検出パターン判定処理では、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される入力部である操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２

０に対する操作が継続されていると判定できる（図１４２（Ａ）参照）。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる（図１４２（Ａ）参照）。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる（図１４２（Ａ）参照）。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる（図１４２（Ａ）参照）。ここで、図１４１は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図１４２（Ａ）は、操作ボタン２０に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図１４１及び図１４２（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【１６５１】

＜ステップＳ３００１＞

図１４１に示すように、操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００１）。ここで、ＭＰＵ４１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。

【１６５２】

＜ステップＳ３００２＞

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

【１６５３】

＜ステップＳ３００３＞

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

【１６５４】

＜ステップＳ３００４＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００４）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図１４２（Ａ）参照）。そして、第１操作パターンフラグは、操作ボタン２０の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第１操作パターンフラグがオンに設定されている場合、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作継続コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン２０が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン２０に対して

長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

【１６５５】

＜ステップＳ３００５＞

第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００５）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【１６５６】

＜ステップＳ３００６＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００６）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００７に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【１６５７】

＜ステップＳ３００７＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（ステップＳ３００７）。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（図１４２（Ａ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

【１６５８】

＜ステップＳ３００８＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００８）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００９に移行する。

【１６５９】

＜ステップＳ３００９＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００９）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図１４２（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変

化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。
【１６６０】
＜ステップＳ３０１０＞
第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、又は第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３０１０）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図１４２（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。
【１６６１】
［選択ボタン操作検出処理］
図１３９の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。
【１６６２】
＜上選択ボタン操作処理＞
上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、入力部である上選択ボタン２１１の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図１４０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図１４０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【１６６３】
＜下選択ボタン操作処理＞
下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報の有無に基づいて下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図１４０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図１４０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【１６６４】
＜左選択ボタン操作処理＞
左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、入力部である左選択ボタン２１３の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図１４０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図１４０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【１６６５】
＜右選択ボタン操作処理＞
右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、入力部である右選択ボタン２１４の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図１４０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図１４０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラ

グ」と読み替えればよい。
【１６６６】
［選択操作検出パターン判定処理］
図１３９の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）では、ＭＰＵ４１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【１６６７】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【１６６８】
ここで、図１４２（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である上選択ボタン２１１の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【１６６９】
また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【１６７０】
さらに、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【１６７１】
また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。
【１６７２】
＜下選択操作検出パターン判定処理＞
下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説

明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【１６７３】

ここで、図１４２（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である下選択ボタン２１２の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【１６７４】

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

【１６７５】

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

【１６７６】

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

【１６７７】

＜左選択操作検出パターン判定処理＞

左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を入力情報の有無に基づいて判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【１６７８】

ここで、図１４２（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である左選択ボタン２１３の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【１６７９】

また、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２左選択操作パターンフラグをオン

に設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【１６８０】

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

【１６８１】

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

【１６８２】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

右選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１右選択操作検出フラグ、第２右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン２１４の操作履歴から右選択ボタン２１４に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【１６８３】

ここで、図１４２（Ｅ）に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である右選択ボタン２１４の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【１６８４】

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

【１６８５】

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

【１６８６】

また、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「Ｏ

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

【１６８７】

［決定ボタン操作検出処理］

図１３９の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）では、ＭＰＵ４１は、入力部である決定ボタン２１Ｂの操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図１４１の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図１４１の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【１６８８】

［決定操作検出パターン判定処理］

決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１決定操作検出フラグ、第２決定操作検出フラグ及び第３決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン２１Ｂの操作履歴から決定ボタン２１Ｂに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図１４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【１６８９】

ここで、図１４２（Ｆ）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１決定操作パターンフラグをオンに設定し、第２決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【１６９０】

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

【１６９１】

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

【１６９２】

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

【１６９３】

［コマンド処理］

ここで、図１４３及び図１４４は、図１３８の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０３において実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１６９４】

＜ステップＳ３１０１～Ｓ３１３７＞

図１４３及び図１４４に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第１の実施形態での図４７及び図４８のコマンド判定処理におけるステップＳ３１０１～Ｓ３１３７の処理が実行され、メイン制御ユニット３３１の出力制御（処理）によって送信されることでＳ３１３６において受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでないと判断された場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３８に移行する。

【１６９５】

＜ステップＳ３１３８＞

図１４４に示すように、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３８）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３９に移行し、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４１に移行する。

【１６９６】

＜ステップＳ３１３９及びＳ３１４０＞

入力情報として受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、音声ランプ制御装置５における記憶領域であるＲＡＭ５１２の記憶情報である遊技履歴情報の内容を受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドに基づいて書き換える（更新する）（ステップＳ３１３９）。さらに、ＭＰＵ５１は、遊技履歴情報コマンドを無線通信制御装置１９０に転送し（ステップＳ３１４９）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１６９７】

なお、無線通信制御装置１９０では、入力部である入出力Ｉ／Ｆ１９４を介して遊技履歴情報コマンドを受信した場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報である遊技履歴情報の内容の書き換え（更新）を行う（図１５５（Ａ）参照）。

【１６９８】

＜ステップＳ３１４１＞

受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドでない場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３１４１）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１６９９】

［遊技設定処理］

ここで、図１４５は、図１３８の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０６において実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技設定処理では、変動遊技演出及び大当たり遊技演出が実行されていない検出待機状態において、遊技者による入力部である選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作に応じた検出部である各種スイッチからの入力情報に応じて、遊技設定カスタムや遊技履歴表示を行う。本実施形態では、遊技設定カスタムとして、各種遊技演出（例えば先読み演出、保留表示変化演出、特定リーチ演出、一発告知演出）の実行頻度や実行の有無の他、各種遊技演出の大当たり期待度アップなどの遊技性カスタム、遊技説明や遊技演出で使用される言語カスタム、変動遊技演出や大当たり遊技演出で登場するキャラクタのカスタムが設定可能である。キャラクタカスタムによって選択された選択キャラクタに対する選択キャラクタ画像７１４は、例えばスーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出を含む特定の演出が実行される場合を除いて、変動遊技演出及び変動停止状態（後述の変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照））において、図柄

表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示される。また、選択キャラクタ画像７１４は、所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクタよりも優先して表示され、又は他のキャラクタよりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度が高い演出として表示されることも考えられる。

【１７００】

なお、図１４５に示す遊技設定処理を説明する前に、図１４６及び図１４７を参照して遊技設定処理における表示画面の移行例を先に説明する。また、以下の説明では、説明の簡便のため、飾り図柄７１５の停止表示から所定時間経過しても後述のトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）、デモ画面、節電画面には移行せず、後述の変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）が維持され、変動停止画面７１となってから予め定められた所定時間の経過後に遊技設定が可能になるものとして説明する。もちろん、変動停止画面７１となってから即座に遊技設定が可能になるようにしてもよく、変動停止画面７１になってから所定時間が経過した場合に、遊技者の操作に依らず自動的に表示画面が変動停止画面７１からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行するようにしてもよい。

【１７０１】

図１４６に示すように、サブ制御ユニット３３２（ＭＰＵ５１）の出力制御（処理）による図柄表示部３４１での表示画面は、遊技者による入力部としての選択決定部２１に対する操作に基づいて入力された入力情報に応じて、少なくとも変動停止画面７１、トップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６、及びキャラクタ選択画面７７に移行する。これらの画面７１～７７は、同時に表示されることはなく、例えばトップメニュー画面７２からカスタム一覧画面７３に移行した場合にはトップメニュー画面７２は表示されない。また、画面７１～７７のいずれかが表示されている場合に、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞すると、画面７１～７７から飾り図柄７１５が変動表示される変動表示画面に移行する。つまり、飾り図柄７１５の変動表示が開始されると、画面７１～７７の表示が強制終了される。

【１７０２】

図１４６及び図１４７（Ａ）に示すように、変動停止画面７１は、飾り図柄７１５の変動表示が停止された場合に保留数Ｎ及び保留数Ｍが「０」であり、かつ大当たり遊技状態に移行しない場合に飾り図柄７１５の変動が停止した状態が維持される画面である。本実施形態では、変動停止画面７１において、選択キャラクタ画像７１４が変動停止画面７１の右下隅部に表示される。また、変動停止画面７１には、各画面７２～７７において遊技者によって「終了」７２５，７３５，７４５，７５６，７６６，７７８が選択された場合にも移行する。そのため、例えば遊技者が所望の操作を行うことで各種カスタム設定などが終了した場合にカスタム一覧画面７３などの表示を終了して変動停止画面７１を表示させると、再びトップメニュー画面７２を表示させないと、カスタム一覧画面７３などには移行させることができない。つまり、変動停止画面７１を表示させてしまうと、遊技性カスタムを再び実行する場合にはトップメニュー画面７２を再度表示させる必要がある。さらに、変動停止画面７１には、トップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３及びキャラクタ選択画面７７に移行してから、選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作が所定期間なされなかった場合にも移行する。

【１７０３】

図１４６及び図１４７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示されるトップメニュー画面７２は、変動停止画面７１、カスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４の他、カスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４から移行される言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面から移行する画面である。具体的には、トップメニュー画面７２は、例えば変動停止画面７１

が表示されてから所定時間経過以降の操作ボタン２０に対する検出待機状態において、遊技者によって入力部である選択決定部２１に対する所定の操作があった場合、即ちカスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４において遊技者によって「一つ戻る」７３４，７４４が仮選択された状態で選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂが操作された場合や、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７において遊技者によって「トップに戻る」７５５，７６５，７７７が仮選択された状態で選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂが操作された場合に、ＭＰＵ５１の入力制御（処理）によって、仮選択状態画像に対応する画像として表示される。なお、選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂなどの選択決定部２１以外の入力部としの操作部（例えば操作ボタン２０）が操作された場合に、ＭＰＵ５１の入力制御（処理）によって、表示画面が変動停止画面７１からトップメニュー画面７２に移行するようにしてもよい。

【１７０４】

ここで、図１４７（Ｂ）に示すように、トップメニュー画面７２は、複数の選択画像７２１～７２５、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。

【１７０５】

複数の選択画像７２１～７２５は、選択可能な複数の項目を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。また、複数の選択画像７２１～７２５は、移行先の表示画面を選択するための画像でもある。つまり、複数の選択画像７２１～７２５のうちの仮選択画像された選択画像７２１～７２５が決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択されると、選択された選択画像７２１～７２５に対応した情報（画像）を表示する画面（例えばカスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４）が表示される。複数の選択画像７２１～７２５は、「カスタム一覧」の選択画像７２３、「遊技履歴」の選択画像７２４、及び「終了」の選択画像７２５などを含む。「カスタム一覧」の選択画像７２３は、トップメニュー画面７２から、変動遊技及び大当たり遊技における遊技設定を行うためのカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）に移行させるためのものである（図１４６参照）。「遊技履歴」の選択画像７２４は、トップメニュー画面７２から、当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報を表示する遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）に移行させるためのものである（図１４６参照）。「終了」の選択画像７２５は、表示画面をトップメニュー画面７２から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである（図１４６参照）。

【１７０６】

カーソル画像７２６は、仮選択されている項目を示す画像である。また、仮選択されている選択画像（図１４７（Ｂ）では「カスタマイズ一覧」の選択画像７２３）は、仮選択されていることを強調するために、他の選択画像７２１，７２２，７２４，７２５と区別可能な態様で表示される。

【１７０７】

選択決定部画像７２７は、入力部である選択決定部２１（図１２８及び図１３０参照）を模した画像であり、選択決定部２１に対する操作によって複数の項目のうちからの所望とする項目を選択できることを示す画像である。選択決定部画像７２７では、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像に「選択」との文字が付されていると共に、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像が強調して表示されている。また、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像は点滅表示などにより強調してもよい。また、選択決定部画像７２７では、決定ボタン２１Ｂに対応する画像に「決定」の文字が付され、仮選択された項目を選択する際に決定ボタン２１Ｂを操作すべきことを示している。選択決定部画像７２７の表示例は、図１４７（Ｂ）に示す態様に限らず、適宜変更可能である。

【１７０８】

図１４６及び図１４７（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示されるカスタム一覧画面７３は、トップメニュー画面７２（図

１４７（Ｂ）参照）、又は言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）、遊技性カスタム画面７６（図１４７（Ｆ）参照）、及びキャラクタ選択画面７７（図１４７（Ｇ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、カスタム一覧画面７３には、トップメニュー画面７２において遊技者によって「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合や、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７において遊技者によって「一つ戻る」の選択画像７５５，７６５，７７６が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、決定操作がなれた仮選択項目（情報）に対応した情報を表示する画面としてカスタム一覧画面７３に移行される。

【１７０９】

ここで、図１４７（Ｃ）に示すように、カスタム一覧画面７３は、複数の選択画像７３１～７３６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。なお、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７は、トップメニュー画面７２の場合と同様であるため説明を省略する。以下においても、トップメニュー画面７２のカーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７と同様である場合には、同一の符号を付して説明を省略する。複数の選択画像７３１～７３５は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７３１～７３５は、「言語」の選択画像７３１、「遊技性」の選択画像７３２、「キャラクタ」の選択画像７３３、「一つ戻る」の選択画像７３４、及び「終了」の選択画像７３５を含む。

【１７１０】

「言語」の選択画像７３１は、表示画面をカスタム一覧画面７３から言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）に移行させるためのものである。「遊技性」の選択画像７３２は、表示画面をカスタム一覧画面７３から遊技性カスタム画面７６（図１４７（Ｆ）参照）に移行させるためのものである。「キャラクタ」の選択画像７３３は、表示画面をカスタム一覧画面７３からキャラクタ選択画面７７（図１４７（Ｇ）参照）に移行させるためのものである。「一つ戻る」の選択画像７３４は、表示画面をカスタム一覧画面７３からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７３５は、表示画面をカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【１７１１】

図１４７（Ｄ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示される遊技履歴画面７４は、トップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、カスタム一覧画面７３には、トップメニュー画面７２において遊技者によって「カスタム一覧画面７３」の選択画像７２３が選択された場合に移行する。遊技履歴画面７４は、複数の選択画像７４１～７４５、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７４１～７４５は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７４１～７５５は、「当日履歴」の選択画像７４１、「過去履歴」の選択画像７４２、「スランプグラフ」の選択画像７４３、「一つ戻る」の選択画像７４４、及び「終了」の選択画像７４５を含む。

【１７１２】

「当日履歴」の選択画像７４１は、表示画面を遊技履歴画面７４から当該遊技機１０での当日の遊技履歴（例えば総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、初当たり時の連荘回数、大当たりまでの特図遊技回数など）を表示する当日履歴画面（図示略）に移行させるためのものである。「過去履歴」の選択画像７４２は、表示画面を遊技履歴画面７４から前日以前の遊技履歴を表示する過去履歴画面（図示略）に移行させるためのものである。「スランプグラフ」の選択画像７４３は、表示画面を遊技履歴画面７４から当日（又は前日以前）の差玉の推移を示すスランプグラフ画面（図示略）に移行させるためのものである。「一つ戻る」の選択画像７４４は、表示画面を遊技履歴画面７４からトッ

プメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７４５は、表示画面を遊技履歴画面７４から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【１７１３】

図１４７（Ｅ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示される言語設定画面７５は、カスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、言語設定画面７５には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「言語」の選択画像７３１が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「言語」の選択画像７３１が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。言語設定画面７５は、複数の選択画像７５１～７５６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７５１～７５６は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７５１～７５６は、「日本語」の選択画像７５１、「○○語」の選択画像７５２、「××語」の選択画像７５３、「一つ戻る」の選択画像７５４、「トップ戻る」の選択画像７５５、及び「終了」の選択画像７５６を含む。

【１７１４】

「日本語」の選択画像７５１、「○○語」の選択画像７５２及び「××語」の選択画像７５３は、遊技説明や遊技演出などの言語を設定するためのものである。「一つ戻る」の選択画像７５４は、表示画面を言語設定画面７５からカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）に移行させるためのものである。「トップに戻る」の選択画像７５５は、表示画面を言語設定画面７５からトップメニュー画面（図１４７（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７５６は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【１７１５】

図１４６及び図１４７（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示される遊技性カスタム画面７６は、カスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、遊技性カスタム画面７６には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「遊技性」の選択画像７３２が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「遊技性」の選択画像７３２が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。遊技性カスタム画面７６は、複数の選択画像７６１～７６６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７６１～７６６は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７６１～７６６は、「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１、「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２、「○○演出激熱」の選択画像７６３、「一つ戻る」の選択画像７６４、「トップ戻る」の選択画像７６５、及び「終了」の選択画像７６６を含む。

【１７１６】

「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１は、各種先読み演出（対象保留が当該変動となるまでの１又は複数の保留に対する特図遊技（飾り図柄７１５の変動表示）において実行される一連の演出）が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（先読み信頼度ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１は、「先読み信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「先読み信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とを含み、「先読み信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「先読み信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とは、「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【１７１７】

「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ（又はＯＦＦ）」の選択画像７６２は、
保留表示の変化が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（保留変

化信頼度ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２は、「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とを含み、「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とは、「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【１７１８】

「○○演出激熱／ＯＮ（又はＯＦＦ）」の選択画像７６３は、○○演出が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（○○演出激熱ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「○○演出激熱」の選択画像７６３は、「○○演出激熱／ＯＮ」と「○○演出激熱／ＯＦＦ」とを含み、「○○演出激熱／ＯＮ」と「○○演出激熱／ＯＦＦ」とは、「○○演出激熱」の選択画像７６３が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【１７１９】

「トップに戻る」の選択画像７６５は、表示画面を遊技性カスタム画面７６からトップメニュー画面（図１４７（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７６６は、表示画面を遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【１７２０】

図１４７（Ｇ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示されるキャラクタ選択画面７７は、カスタム一覧画面７３から移行する画面である。具体的には、キャラクタ選択画面７７には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「キャラクタ」の選択画像７３３が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「キャラクタ」の選択画像７３３が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。キャラクタ選択画面７７は、複数の選択画像７７１～７７８、仮選択フレーム画像７７９、及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７７１～７７８は、複数のキャラクタ選択画像７７１～７７５、「一つ戻る」の選択画像７７６、「トップに戻る」の選択画像７７７、及び「終了」の選択画像７７８を含む。

【１７２１】

複数のキャラクタ選択画像７７１～７７５は、選択キャラクタ画像７１４（図１４７（Ａ）参照）として表示させる選択キャラクタを、遊技者によって選択可能にする画像である。本実施形態では、例えば変動遊技演出及び大当たり遊技演出のために１０人のキャラクタ（キャラクタ１～キャラクタ１０）から遊技者が選択した任意のキャラクタをキャラクタ画像７１４（図１４７（Ａ）参照）として表示させることが可能である。

【１７２２】

また、キャラクタ選択画面７７には、選択可能な１０人のキャラクタのうちの５人のキャラクタが同時に表示され、中央に配置されるキャラクタが最も大きく表示され、中央から離れるに従いキャラクタが小さく表示される。これらの５人のキャラクタは、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作によって、キャラクタ１からキャラクタ９が左右にスクロールされることで変更される。もちろん、キャラクタ選択画面７７に同時に表示されるキャラクタの数は、５人に限らず、１人以上であれば何人でもよく、選択可能なキャラクタの全員を同時に表示してもよい。また、キャラクタ選択画面７７に複数のキャラクタを同時に表示する場合などには、全てのキャラクタを同じサイズで表示してもよい。

【１７２３】

仮選択フレーム画像７７９は、決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択可能なキャラクタであることを示す画像であり、当該キャラクタ選択画像の周囲を囲むように表示される。図１４７（Ｇ）では、中央に表示されたキャラクタ１が仮選択されたキャラクタで

ある。なお、仮選択フレーム画像７７９は、表示位置が固定されており、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作によっても位置が変更されることはない。なお、キャラクタ選択画面７７に複数のキャラクタを同じサイズで同時に表示する場合などには、選択ボタン２１３、右選択ボタン２１４などに対する操作によって仮選択フレーム画像７７９が移動するようにしてもよい。

【１７２４】

「一つ戻る」の選択画像７７６は、表示画面をキャラクタ選択画面７７からカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）に移行させるものである。「トップメに戻る」の選択画像７７７は、表示画面をキャラクタ選択画面７７からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行させるものである。「終了」の選択画像７７８は、表示画面をキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【１７２５】

＜ステップＳ３３０１＞

図１４５の遊技設定処理の説明に戻り、この遊技設定処理では、ステップＳ３３０１において、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が変動停止画面７１であるか否かは、変動停止画面７１が表示されていることを示す変動停止画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【１７２６】

この変動停止画面表示フラグは、他の画面から変動停止画面７１に移行されたときにオンに設定され、変動停止画面７１から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、変動停止画面表示フラグは、図１３８の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７のカウンタ更新処理で更新される変動表示カウンタの値が０である場合にオンに設定され、また後述の図１４９のトップメニュー画面処理でのステップＳ３５０７、後述の図１５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０７、後述の図１５１の遊技履歴画面処理のステップＳ３７０７、後述の図１５２の言語設定画面処理のステップＳ３８０７、後述の図１５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９０７、又は後述の図１５３のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４００７の変動停止画面移行処理でオンに設定される。一方、変動停止画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に図１４８の遊技開始待機処理のステップＳ３４０２でオフに設定され、各画面７２～７７において「終了」が選択された場合（即ち後述の図１４９のトップメニュー画面処理でのステップＳ３５０８、後述の図１５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０８、後述の図１５１の遊技履歴画面処理のステップＳ３７０８、後述の図１５２の言語設定画面処理のステップＳ３８０８、後述の図１５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９０８、又は後述の図１５３のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４００８の変動停止画面移行処理）にオフに設定される。

【１７２７】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１である場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、検出待機状態における処理である遊技開始待機処理を実行し（ステップＳ３３０２）、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技開始待機処理の詳細は、図１４８を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１でない場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０３に移行する。

【１７２８】

＜ステップＳ３３０３及びＳ３３０４＞

ステップＳ３３０３では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面がトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がトップメニュー画面７２であるか否かは、表示画面がトップメニュー画面７２であることを示すトップメニュー画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【１７２９】
このトップメニュー画面表示フラグは、他の画面からトップメニュー画面７２に移行されたときにオンに設定され、トップメニュー画面７２から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、トップメニュー画面表示フラグは、トップメニュー画面７２から展開される画面（カスタム一覧画面７３や遊技履歴画面７４など）において「一つ戻る」が選択された場合（即ち後述の図１５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１６、後述の図１５１の遊技履歴画面処理のステップＳ３７１６のトップメニュー画面移行処理）にオンに設定され、カスタム画面７５～７７などにおいて「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図１５２の言語設定画面処理のステップＳ３８１８、後述の図１５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２４、又は後述の図１５３のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１４のトップメニュー画面移行処理）にオンに設定される。一方、トップメニュー画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にトップメニュー画面処理のステップＳ３５０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がトップメニュー画面７２から他のカスタム画面７３，７４に移行された場合にトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５１０又はＳ３５１２でオフに設定される。
【１７３０】
そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２である場合（ステップＳ３３０３：Ｙｅｓ）、トップメニュー画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、トップメニュー画面処理は図１４９を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２でない場合（ステップＳ３３０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０５に移行する。
【１７３１】
＜ステップＳ３３０５及びＳ３３０６＞
ステップＳ３３０５では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面がカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がカスタム一覧画面７３であるか否かは、表示画面がカスタム一覧画面７３であることを示すカスタム一覧画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【１７３２】
カスタム一覧画面表示フラグは、他の画面からカスタム一覧画面７３に移行されたときにオンに設定され、カスタム一覧画面７３から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、カスタム一覧画面表示フラグは、トップメニュー画面７２において「カスタム一覧」が選択された場合（即ち後述の図１４９のトップメニュー画面処理のステップＳ３５１０のカスタム一覧画面移行処理）、カスタム一覧画面７３から展開されるカスタム画面７５～７７において「一つ戻る」が選択された場合（即ち後述の図１５２の言語設定画面処理のステップＳ３８１６、後述の図１５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２２、又は後述の図１５３のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１２のカスタム一覧画面移行処理）にオンに設定される。一方、カスタム一覧画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がカスタム一覧画面７３から他のカスタム画面７５～７７に移行された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６１２，Ｓ３６１４，Ｓ３６１６の画面移行処理でオフに設定される。
【１７３３】
そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３である場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３３０６）、当該遊技設定処理を終了する。なお、カスタム一覧画面処理の詳細は、図１５０を参照して後述する。

一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３でない場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０７に移行する。

【１７３４】

＜ステップＳ３３０７及びＳ３３０８＞

ステップＳ３３０７では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が遊技履歴画面７４であるか否かは、表示画面が遊技履歴画面７４であることを示す遊技履歴画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【１７３５】

遊技履歴画面表示フラグは、他の画面から遊技履歴画面７４に移行されたときにオンに設定され、遊技履歴画面７４から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、遊技履歴画面表示フラグは、トップメニュー画面７２において「遊技履歴」が選択された場合（即ち後述の図１４９のトップメニュー画面処理のステップＳ３５１２のカスタム一覧画面処理）、当日履歴画面、過去履歴画面又はスランプグラフ画面において「一つ戻る」が選択された場合にオンに設定される。一方、遊技履歴画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に遊技履歴画面処理のステップＳ３７０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に当該遊技履歴画面処理におけるステップＳ３７０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がカスタム一覧画面７３から他のカスタム画面７５～７７に移行された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６１２，Ｓ３６１４，Ｓ３６１６の画面移行処理でオフに設定される。

【１７３６】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３である場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３３０６）、当該遊技設定処理を終了する。なお、カスタム一覧画面処理の詳細は、図１５０を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３でない場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０９に移行する。

【１７３７】

＜ステップＳ３３０９及びＳ３３１０＞

ステップＳ３３０９では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が言語設定画面７５であるか否かは、表示画面が言語設定画面７５であることを示す言語画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【１７３８】

言語選択画面表示フラグは、他の画面から言語設定画面７５に移行されたときにオンに設定され、言語設定画面７５から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、言語選択画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「言語」が選択された場合（即ち後述の図１５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１０の言語設定画面移行処理）にオンに設定される。一方、言語選択画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に言語選択画面処理のステップＳ３８０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に言語選択画面処理におけるステップＳ３８０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、言語設定画面７５において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図１５２の言語選択画面処理のステップＳ３８１６のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ３８１８のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

【１７３９】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が言語設定画面７５である場合（ステップＳ３３０９：Ｙｅｓ）、言語設定画面処理を実行し（ステップＳ３３１０）、当該遊技設定処理を終了する。なお、言語設定画面処理の詳細は、図１５２を参照して後述する。一方、ＭＰＵ

５１は、表示画面が言語設定画面７５でない場合（ステップＳ３３０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１１に移行する。

【１７４０】

＜ステップＳ３３１１及びＳ３３１２＞

ステップＳ３３１１では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が遊技性カスタム画面７６（図１４７（Ｆ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が遊技性カスタム画面７６であるか否かは、表示画面が遊技性カスタム画面７６であることを示す遊技性カスタム画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【１７４１】

遊技性カスタム画面表示フラグは、他の画面から遊技性カスタム画面７６に移行されたときにオンに設定され、遊技性カスタム画面７６から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、遊技性カスタム画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「遊技性」が選択された場合（即ち後述の図１５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１２の遊技性カスタム画面移行処理）にオンに設定される。一方、遊技性カスタム画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に言語選択画面処理のステップＳ３９０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に遊技性カスタム画面におけるステップＳ３９０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、遊技性カスタム画面７６において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図１５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２２のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ３９２４のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

【１７４２】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技性カスタム画面７６である場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、遊技性カスタム画面処理を実行し（ステップＳ３３１２）、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技性カスタム画面処理の詳細は、図１５３を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技性カスタム画面７６でない場合（ステップＳ３３１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１３に移行する。

【１７４３】

＜ステップＳ３３１３及びＳ３３１４＞

ステップＳ３３１３では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面がキャラクタ選択画面７７（図１４７（Ｇ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がキャラクタ選択画面７７であるか否かは、表示画面がキャラクタ選択画面７７であることを示すキャラクタ選択画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【１７４４】

キャラクタ選択画面表示フラグは、他の画面からキャラクタ選択画面７７に移行されたときにオンに設定され、キャラクタ選択画面７７から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、キャラクタ選択画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「キャラクタ」が選択された場合（即ち後述の図１５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１４のキャラクタ選択画面移行処理）にオンに設定される。一方、キャラクタ選択画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にキャラクタ選択画面処理のステップＳ４００２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にキャラクタ選択画面処理におけるステップＳ４００７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、キャラクタ選択画面７７において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図１５４のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１２のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ４０１４のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

【１７４５】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がキャラクタ選択画面７７である場合（ステップＳ３

３１３：Ｙｅｓ）、キャラクタ選択画面処理を実行し（ステップＳ３３１４）、当該遊技設定処理を終了する。なお、キャラクタ選択画面処理の詳細は、図１５４を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がキャラクタ選択画面７７でない場合（ステップＳ３３１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１５に移行する。

【１７４６】

＜ステップＳ３３１５＞

ステップＳ３３１５では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が変動停止画面７１、トップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７のいずれでもない場合、現在の表示画面に対応した他の処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。

【１７４７】

［遊技開始待機処理］

ここに、図１４８は、図１４５の遊技設定処理のステップＳ３３０２で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技開始待機処理では、遊技者の操作ボタン２０に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行させる処理が実行される。

【１７４８】

＜ステップＳ３４０１及びＳ３４０２＞

図１４８に示すように、遊技開始待機処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドを受信したか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【１７４９】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、変動停止画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３４０２）、当該遊技開始待機処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドが入力されると、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動を開始させて変動停止画面７１の表示を終了し、飾り図柄７１５が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【１７５０】

＜ステップＳ３４０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３４０３）。例えば、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１が表示された場合（変動表示カウンタのカウンタ値が０になった場合）、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで変動停止画面７１が表示されてからの時間を把握することができる。

【１７５１】

ＭＰＵ５１は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０４に移行し、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【１７５２】

＜ステップＳ３４０４＞

所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３操作パターンフラグ（図１４２（Ａ）参照）に基づいて、遊技者によって入力

部である操作ボタン２０が操作されたか否かを判断する（ステップＳ３４０４）。ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０が操作されたと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０５に移行し、操作ボタン２０が操作されていないと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【１７５３】

＜ステップＳ３４０５＞

操作ボタン２０が操作されたと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１に移行してから所定時間以降に操作ボタン２０が操作されたと判断できるため（ステップＳ３４０３及びステップＳ３４０４でＹｅｓ）、遊技者による操作ボタン２０に対する操作に応じて、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって表示画面を変動停止画面７１からトップメニュー画面７２に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３４０５）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【１７５４】

［トップメニュー画面処理］

ここに、図１４９は、図１４５の遊技設定処理のステップＳ３３０４で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。トップメニュー画面処理では、トップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に表示された複数の選択画像７２１～７２５から、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作によって選択された項目に対応する画面、例えばカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）や遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）に、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって移行させる処理が実行される。

【１７５５】

＜ステップＳ３５０１＞

図１４９に示すように、トップメニュー画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【１７５６】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、トップメニュー画面７２の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０３に移行する。

【１７５７】

＜ステップＳ３５０２＞

飾り図柄７１５の変動が開始された場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【１７５８】

＜ステップＳ３５０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【１７５９】
　ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０５に移行する。
【１７６０】
＜ステップＳ３５０４＞
　選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２において仮選択表示を変更する仮選択表示変更処理を実行する（ステップＳ３５０４）。例えば、ＭＰＵ５１は、図１４７（Ｂ）に示す「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で上選択ボタン２１１が操作された場合、カーソル画像７２６を「カスタム一覧」の選択画像７２３よりも１つ上の選択画像７２２の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像７２３を仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、選択画像７２２を通常表示がから仮選択表示に変更する。一方、ＭＰＵ５１は、図１４７（Ｂ）に示す「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で下選択ボタン２１２が操作された場合、カーソル画像７２６を選択画像７２３よりも１つ下の「遊技履歴」の選択画像７２４の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、「遊技履歴」の選択画像７２４を通常表示から仮選択表示に変更する。ステップＳ３５０４の処理が終了した場合、ＭＰＵ５１は、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【１７６１】
　なお、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２で場合に左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作がなされても、カーソル画像７２６や選択画像７２１～７２５の仮選択表示の移動などの処理は実行しない。
【１７６２】
＜ステップＳ３５０５＞
　選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３５０５）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１４２（Ｆ）参照）に基づいて、決定ボタン２１Ｂが遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【１７６３】
　ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０８に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０６に移行する。
【１７６４】
＜ステップＳ３５０６及びＳ３５０７＞
　選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３５０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでトップメニュー画面７２に移行されてからの時間を把握することができる。
【１７６５】
　ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３５０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２から変動停止画面

７１（図１４７（Ａ）参照）に移行すると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、トップメニュー画面７２が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にトップメニュー画面７２から変動停止画面７１に変更される。

【１７６６】

一方、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３５０６：Ｎｏ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【１７６７】

＜ステップＳ３５０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「終了」の選択画像７２５（図１４７（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【１７６８】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３５０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【１７６９】

＜ステップＳ３５０９＞

「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「カスタム一覧」の選択画像７２３（図１４７（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「カスタム一覧」であるか否かを判断する。

【１７７０】

ＭＰＵ５１は、「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１０に移行し、「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１１に移行する。

【１７７１】

＜ステップＳ３５１０＞

「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）からカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面移行処理を実行し（ステップＳ３５１０）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【１７７２】

＜ステップＳ３５１１＞

「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「遊技履歴」の選択画像７２４（図１４７（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技履歴」であるか否かを判断する。

【１７７３】
　ＭＰＵ５１は、「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１２に移行し、「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１３に移行する。
【１７７４】
＜ステップＳ３５１２＞
　「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）から遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技履歴画面表示フラグをオンに設定する遊技履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３５１２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【１７７５】
＜ステップＳ３５１３＞
　遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択された項目が「終了」、「カスタム一覧」及び「遊技履歴」以外である場合、ＭＰＵ５１は、遊技者によって選択された項目に対応する表示画面に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方、移行後の表示画面に対応した表示画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３５１３）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【１７７６】
［カスタム一覧画面処理］
　ここに、図１５０は、図１４５の遊技設定処理のステップＳ３３０６で実行されるカスタム一覧画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。カスタム一覧画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、カスタム一覧画面７３（図１５０（Ｃ）参照）から、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、各種設定画面７５～７７（図１４７（Ｅ）～図１４７（Ｇ）参照）の他、変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。
【１７７７】
＜ステップＳ３６０１及びＳ３６０２＞
　図１５０に示すように、カスタム一覧画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３６０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。
【１７７８】
　ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドが入力され、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０２）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、カスタム一覧画面７３の表示を終了し、飾り図柄７１５が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０３に移行する。
【１７７９】
＜ステップＳ３６０３＞
　飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラ

グ（図１４２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【１７８０】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０５に移行する。

【１７８１】

＜ステップＳ３６０４＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図１４９のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面７３においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３６０４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１７８２】

＜ステップＳ３６０５＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３６０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０６に移行する。

【１７８３】

＜ステップＳ３６０６及びＳ３６０７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３６０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでカスタム一覧画面７３に移行されてからの時間を把握することができる。

【１７８４】

ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３６０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行すると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、カスタム一覧画面７３が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１に変更される。

【１７８５】

一方、ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３６０６：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１７８６】

＜ステップＳ３６０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「終了」の選択画像７２５（図１４７（Ｂ）参照）が選択されたか否

かを判断する（ステップＳ３６０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【１７８７】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３６０７）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０９に移行する。

【１７８８】

＜ステップＳ３６０９＞

「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「言語」の選択画像７３１（図１４７（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「言語」であるか否かを判断する。

【１７８９】

ＭＰＵ５１は、「言語」の選択画像７３１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１０に移行し、「言語」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１１に移行する。

【１７９０】

＜ステップＳ３６１０＞

「言語」の選択画像７３１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）から言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、言語設定画面表示フラグをオンに設定する言語設定画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１０）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１７９１】

＜ステップＳ３６１１＞

「言語」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「遊技性」の選択画像７３２（図１４７（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技性」であるか否かを判断する。

【１７９２】

ＭＰＵ５１は、「遊技性」の選択画像７３２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１２に移行し、「遊技性」の選択画像７３２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１３に移行する。

【１７９３】

＜ステップＳ３６１２＞

「遊技性」の選択画像７３２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）から遊技性カスタム画面７６（図１４７（Ｆ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技性カスタム画面表示フラグをオンに設定する遊技性カスタム画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１２）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１７９４】

＜ステップＳ３６１３＞

「遊技性」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１１

：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「キャラクタ」の選択画像７３３（図１４７（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技性」であるか否かを判断する。

【１７９５】

ＭＰＵ５１は、「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１４に移行し、「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１５に移行する。

【１７９６】

＜ステップＳ３６１４＞

「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）からキャラクタ選択画面７７（図１４７（Ｇ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技性カスタム画面表示フラグをオンに設定する遊技性カスタム画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１７９７】

＜ステップＳ３６１５＞

「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１７９８】

＜ステップＳ３６１６＞

「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１６）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１７９９】

［遊技履歴画面処理］

ここに、図１５１は、図１４５の遊技設定処理のステップＳ３３０８で実行される遊技履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技履歴画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、遊技履歴画面７４（図１５０（Ｄ）参照）から、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、各種遊技履歴画面（図示略）の他、変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【１８００】

＜ステップＳ３７０１及びＳ３７０２＞

図１５１に示すように、遊技履歴画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始され

たか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【１８０１】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、遊技履歴画面７４の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０３に移行する。

【１８０２】

＜ステップＳ３７０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３７０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【１８０３】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０５に移行する。

【１８０４】

＜ステップＳ３７０４＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図１４９のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面７３においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３７０４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１８０５】

＜ステップＳ３７０５＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３７０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０６に移行する。

【１８０６】

＜ステップＳ３７０６及びＳ３７０７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３７０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで遊技履歴画面７４に移行されてからの時間を把握することができる。

【１８０７】

ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実

行し（ステップＳ３７０７）、当該遊技履歴画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行すると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、遊技履歴画面７４が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に遊技履歴画面７４から変動停止画面７１に変更される。

【１８０８】

一方、ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３７０６：Ｎｏ）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【１８０９】

＜ステップＳ３７０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「終了」の選択画像７４５（図１４７（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【１８１０】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７４５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３７０７）、当該遊技履歴画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７４５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０９に移行する。

【１８１１】

＜ステップＳ３７０９＞

「終了」の選択画像７４５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「当日履歴」の選択画像７４１（図１４７（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「当日履歴」であるか否かを判断する。

【１８１２】

ＭＰＵ５１は、「当日履歴」の選択画像７４１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１０に移行し、「当日履歴」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１１に移行する。

【１８１３】

＜ステップＳ３７１０＞

「当日履歴」の選択画像７４１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）から当日履歴画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、当日履歴画面表示フラグをオンに設定する当日履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１０）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【１８１４】

＜ステップＳ３７１１＞

「当日履歴」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「過去履歴」の選択画像７４２（図１４７（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「過去履歴」であるか否かを判断する。

【１８１５】

ＭＰＵ５１は、「過去履歴」の選択画像７４２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１２に移行し、「過去履歴」の選択画像７４２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１３に移行する。

【１８１６】

＜ステップＳ３７１２＞

「過去履歴」の選択画像７４２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）から過去履歴画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、過去履歴画面表示フラグをオンに設定する過去履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【１８１７】

＜ステップＳ３７１３＞

「過去履歴」の選択画像７４２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「スランプグラフ」の選択画像７４３（図１４７（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「スランプグラフ」であるか否かを判断する。

【１８１８】

ＭＰＵ５１は、「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１４に移行し、「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１５に移行する。

【１８１９】

＜ステップＳ３７１４＞

「スランプグラフ」の選択画像７４３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）からスランプグラフ画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、スランプグラフ画面表示フラグをオンに設定するスランプグラフ画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１８２０】

＜ステップＳ３７１５＞

「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１６：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１８２１】

＜ステップＳ３７１６＞

「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１６）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【１８２２】
［言語選択画面処理］　ここに、図１５２は、図１４５の遊技設定処理のステップＳ３３１０で実行される言語選択画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。言語選択画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、遊技説明などの言語を複数の言語から所望の言語を設定し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、言語設定画面７５から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。
【１８２３】
＜ステップＳ３８０１及びＳ３８０２＞
　図１５２に示すように、言語選択画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３８０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。
【１８２４】
　ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、言語選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、言語選択画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０３に移行する。
【１８２５】
＜ステップＳ３８０３＞
　飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３８０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【１８２６】
　ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０５に移行する。
【１８２７】
＜ステップＳ３８０４＞
　選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図１４９のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面７３においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３８０４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。
【１８２８】
＜ステップＳ３８０５＞
　選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３８０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０８に移

行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０６に移行する。
【１８２９】
＜ステップＳ３８０６及びＳ３８０７＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３８０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで言語設定画面７５に移行されてからの時間を把握することができる。
【１８３０】
ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３８０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３８０７）、当該言語設定画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行すると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、言語設定画面７５が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に言語設定画面７５から変動停止画面７１に変更される。
【１８３１】
一方、ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３８０６：Ｎｏ）、当該言語設定画面処理を終了する。
【１８３２】
＜ステップＳ３８０８＞
決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「終了」の選択画像７５６（図１４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。
【１８３３】
ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３８０７）、当該言語設定画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０９に移行する。
【１８３４】
＜ステップＳ３８０９＞
「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「日本語」の選択画像７５１（図１４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「日本語」であるか否かを判断する。
【１８３５】
ＭＰＵ５１は、「日本語」の選択画像７５１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１０に移行し、「日本語」の選択画像７５１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１１に移行する。
【１８３６】
＜ステップＳ３８１０＞

「日本語」の選択画像７５１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明や遊技演出などの言語として日本語を設定する共に、表示画面を言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する日本語設定処理を実行し（ステップＳ３８１０）、当該言語選択画面処理を終了する。

【１８３７】

＜ステップＳ３８１１＞

「日本語」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「○○語」の選択画像７５２（図１４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「○○語」であるか否かを判断する。

【１８３８】

ＭＰＵ５１は、「○○語」の選択画像７５２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１２に移行し、「○○語」の選択画像７５２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１３に移行する。

【１８３９】

＜ステップＳ３８１２＞

「○○語」の選択画像７５２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明や遊技演出などの言語として○○語を設定する共に、表示画面を言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する○○語設定処理を実行し（ステップＳ３８１２）、当該言語選択画面処理を終了する。

【１８４０】

＜ステップＳ３８１３＞

「○○語」の選択画像７５２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「××語」の選択画像７５３（図１４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「××語」であるか否かを判断する。

【１８４１】

ＭＰＵ５１は、「××語」の選択画像７５３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１４に移行し、「××語」の選択画像７５３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１５に移行する。

【１８４２】

＜ステップＳ３８１４＞

「××語」の選択画像７５３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する××語設定処理を実行し（ステップＳ３８１４）、当該言語選択画面処理を終了する。

【１８４３】

＜ステップＳ３８１５＞

「××語」の選択画像７５３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されたか否かを判断する（ス

テップＳ３８１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１７に移行する。

【１８４４】

＜ステップＳ３８１６＞

「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていると判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）からカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３８１６）、当該言語設定画面処理を終了する。

【１８４５】

＜ステップＳ３８１７＞

「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１７）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７５４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１８に移行し、「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１７：Ｎｏ）、当該言語設定画面処理を終了する。

【１８４６】

＜ステップＳ３８１８＞

「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行させると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３８１８）、当該言語設定画面処理を終了する。

【１８４７】

［遊技性カスタム画面処理］

ここに、図１５３は、図１４５の遊技設定処理のステップＳ３３１２で実行される遊技性カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技性カスタム画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、遊技説明などの言語を複数の言語から所望の言語を設定し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【１８４８】

＜ステップＳ３９０１及びＳ３９０２＞

図１５３に示すように、遊技性カスタム画面では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【１８４９】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３９０２）、

当該遊技性カスタム画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、遊技性カスタム画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０３に移行する。

【１８５０】

＜ステップＳ３９０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３９０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｂ）参照）、第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｃ）参照）、第１～第３左選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｄ）参照）、及び第１～第３右選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｅ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、又は右選択ボタン２１４が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【１８５１】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０５に移行する。

【１８５２】

＜ステップＳ３９０４＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、及び右選択ボタン２１４のうちのいずれかであるかに応じて、遊技性カスタム画面７６においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行するか、先読み信頼度ＵＰ、保留変化信頼度ＵＰ又は○○演出激熱のＯＮ・ＯＦＦを切り替える仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３９０４）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【１８５３】

＜ステップＳ３９０５＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３９０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０６に移行する。

【１８５４】

＜ステップＳ３９０６及びＳ３９０７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３９０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで遊技性カスタム画面７６に移行されてからの時間を把握することができる。

【１８５５】

ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３９０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３９０７）、当該遊技性カスタム画面を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１

（図１４７（Ａ）参照）に移行すると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、遊技性カスタム画面７６が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１に変更される。

【１８５６】

一方、ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３９０６：Ｎｏ）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【１８５７】

＜ステップＳ３９０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技性カスタム画面７６における「終了」の選択画像７６６（図１４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【１８５８】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３９０７）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０９に移行する。

【１８５９】

＜ステップＳ３９０９＞

「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１０に移行し、「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１１に移行する。

【１８６０】

＜ステップＳ３９１０＞

「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技性カスタム画面７６（図１４７（Ｆ）参照）からカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面移行処理を実行し（ステップＳ３９１０）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【１８６１】

＜ステップＳ３９１１＞

「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技性カスタム画面７６における「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１２に移行し、「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１３に移行する。

【１８６２】
＜ステップＳ３９１２＞
「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技性カスタム画面７６（図１４７（Ｆ）参照）からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行させると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３８１２）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。
【１８６３】
＜ステップＳ３９１３＞
、「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、仮選択確定処理を実行し（ステップＳ３８１３）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。仮選択確定処理では、現在選択されている遊技性カスタムに応じた遊技性の設定が行われる。具体的には、例えば先読み信頼度ＵＰがオンに設定されている場合は先読み演出の実行頻度が低く設定されると共に先読み演出が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、先読み信頼度ＵＰがＯＦＦ設定の場合は先読み演出の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。また、保留変化信頼度ＵＰがオンに設定されている場合は保留表示変化演出の実行頻度が低く設定されると共に保留表示変化演出が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、保留変化信頼度ＵＰがＯＦＦ設定の場合は保留表示変化演出の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。また、○○演出激熱がオンに設定されている場合は○○演出激熱の実行頻度が低く設定されると共に○○演出激熱が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、○○演出激熱がＯＦＦ設定の場合は○○演出激熱の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。
【１８６４】
［キャラクタ選択画面処理］
ここに、図１５４は、図１４５の遊技設定処理のステップＳ３３１４で実行されるキャラクタ選択処理の手順の一例を示すフローチャートである。キャラクタ選択処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、例えばスーパーリーチ演出、変動遊技演出及び変動停止状態（後述の変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照））において、図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示されるキャラクタを選択し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、キャラクタ選択画面７７（図１４７（Ｇ）参照）から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。
【１８６５】
＜ステップＳ４００１及びＳ４００２＞
図１５４に示すように、キャラクタ選択処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ４００１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。
【１８６６】
ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ４００２）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、キャラクタ選択画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００３に移行する。
【１８６７】

＜ステップＳ４００３＞　飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ４００３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｂ）参照）、第１～第３下選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｃ）参照）、第１～第３左選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｄ）参照）、及び第１～第３右選択操作パターンフラグ（図１４２（Ｅ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、又は右選択ボタン２１４が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【１８６８】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００５に移行する。

【１８６９】

＜ステップＳ４００４＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４のうちのいずれかであるかに応じて、仮選択表示画像を変更する仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ４００４）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。具体的には、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４のいずれかが操作された場合には、仮選択されている選択キャラクタを変更し、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のいずれかが選択されている場合には、仮選択されている項目を上下に変更する。

【１８７０】

＜ステップＳ４００５＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図１４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ４００５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００６に移行する。

【１８７１】

＜ステップＳ４００６及びＳ４００７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ４００６）。例えば、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでキャラクタ選択画面７７に移行されてからの時間を把握することができる。

【１８７２】

ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ４００６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ４００７）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図１４７（Ａ）参照）に移行すると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、キャラクタ選択画面７７が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１に変更される。

【１８７３】

一方、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ４００６：Ｎｏ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【１８７４】

＜ステップＳ４００８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「終了」の選択画像７７８（図１４７（Ｇ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４００８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【１８７５】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７７８が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ４００７）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７７８が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００９に移行する。

【１８７６】

＜ステップＳ４００９＞

「終了」の選択画像７７８が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタの選択画像７５１（図１４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４００９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目がキャラクタの選択画像７７１であるか否かを判断する。

【１８７７】

ＭＰＵ５１は、キャラクタの選択画像７７１が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１０に移行し、キャラクタの選択画像７７１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１１に移行する。

【１８７８】

＜ステップＳ４０１０＞

キャラクタの選択画像７７１が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、選択キャラクタを仮選択されているキャラクタに設定すると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフにする一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定するキャラクタ設定処理を実行し（ステップＳ４０１０）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。即ち、キャラクタ設定処理では、表示画面がキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１に移行される。

【１８７９】

＜ステップＳ４０１１＞

キャラクタの選択画像７７１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４０１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１２に移行し、「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４０１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１３に移行する。

【１８８０】

＜ステップＳ４０１２＞

「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されていると判断した場合（ステップＳ４０１

１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をキャラクタ選択画面７７（図１４７（Ｇ）参照）からカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ４０１２）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【１８８１】

＜ステップＳ４０１３＞

「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４０１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４０１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１４に移行し、「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｎｏ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【１８８２】

＜ステップＳ４０１４＞

「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をキャラクタ選択画面７７（図１４７（Ｇ）参照）からトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に移行させると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ４０１４）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【１８８３】

［無線通信制御装置１９０の処理］

次に、図１５５～図１６８を参照しつつ、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１によって実行される処理について説明する。無線通信制御装置１９０は、メイン処理（図示略）として、少なくとも以下に説明する遊技履歴更新処理（図１５５（Ａ）参照）及び外部機器通信処理（図１５５（Ｂ）参照）を実行する。

【１８８４】

［遊技履歴更新処理］

ここで、図１５５（Ａ）は、遊技履歴更新処理では、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報である遊技履歴情報の内容の書き換える（更新する）処理が実行される。

【１８８５】

＜ステップＳ４１００－１＞

図１５５（Ａ）に示すように、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１は、まず音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１による出力制御（出力処理）によって送信（出力）され得る遊技履歴情報コマンドが転送されてきたか否かを判断する（ステップＳ４１００－１）。ＭＰＵ１９１は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきた場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１００－２に移行し、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきていない場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、当該遊技履歴更新処理を終了する。

【１８８６】

＜ステップＳ４１００－２＞

音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきた場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された遊技履歴情報の内容を、入力情報として受信した遊技履歴情報コマンドの内容に基づいて書き換え（更新し）（ステップＳ４１００－１

）、当該遊技履歴更新処理を終了する。これにより、無線通信制御装置１９０では、遊技履歴情報が更新されるごとに最新の情報を記憶しておくことが可能になる。その結果、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に最新の遊技履歴情報を送信することが可能になる。

【１８８７】

［外部機器通信処理］

ここで、図１５５（Ｂ）は、外部機器通信処理の手順の一例を示すフローチャートである。外部機器通信処理では、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信に必要な処理が実行される。具体的には、図１５５（Ｂ）に示すように、外部機器通信処理では、接続処理（ステップＳ４１０１）、接続中処理（ステップＳ４１０２）、切断処理（ステップＳ４１０３）、及びパスワード変更処理（ステップＳ４１０４）が実行される。以下、外部機器通信処理で実行される各処理について説明する。また、以下においては、携帯通信端末がスマートフォンＳＰである場合を説明するが、携帯通信端末がスマートフォンＳＰ以外のものであっても、スマートフォンＳＰと同様に外部機器通信処理が実行される。さらに、以下においては、遊技機１０とスマートフォンＳＰとがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信により情報の送受が行われる場合について説明するが、情報の送受に使用される通信種別は、無線ＬＡＮ（例えばＷｉＦｉ（登録商標））などの他の無線通信であってもよい。

【１８８８】

［接続処理（基本例）］

ここで、図１５６（Ａ）は、図１５５（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される遊技機１０側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートである。この接続処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを行うための処理が実行される。また、図１５６（Ｂ）は、スマートフォンＳＰ側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図１５６（Ｂ）も参照しつつ、遊技機１０とスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングについて説明する。

【１８８９】

＜ステップＳ４１０１及びＳ４１０２＞

図１５６（Ａ）に示すように、遊技機１０側の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＮＦＣ接続の検出待機状態である場合に遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４１０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０３に移行する。ここで、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合、上皿２３の前方左方側に設けられた接触部１９にスマートフォンＳＰが接触又は近接された可能性がある。一方、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４００２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【１８９０】

＜ステップＳ４１０３＞

遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４００２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図１３３（Ａ）参照）を、所定の出力制御（出力処理）を実行することでＮＦＣ通信によってＮＦＣ通信圏内のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ４１０３）、処理をステップＳ４１０４に移行する。ＮＦＣ接続情報は、前述のように、遊技機１０の機種名ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレスｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードｃを含む。

【１８９１】

一方、スマートフォンＳＰでは、ＮＦＣ通信によってＮＦＣ接続情報を取得した場合（図１３３（Ｂ）のステップＳ４２０１でＹｅｓ参照）、遊技機通信用アプリが起動中であることを条件に（図１３３（Ｂ）のステップＳ４２０２でＹｅｓ参照）、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに、遊技機１０からＮＦＣ通信により入力情報として受信したＮＦＣ接続情報に対応した記憶情報である接続情報（遊技機１０の機種名Ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレス Ｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードＣを含む。）を出力制御（出力処理）の実行によって送信することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求（ペアリング要求）を行う（図１３３（Ｂ）のステップＳ４２０３参照）。即ち、スマートフォンＳＰは、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による各種カスタム設定などのために必要な情報の送受（遊技機１０からスマートフォンＳＰへの所定情報の出力（送信）、及び遊技機１０でのスマートフォンＳＰからの特定情報の入力（受信））が可能となるようにペアリング要求を行う。

【１８９２】

＜ステップＳ４１０４＞

ステップＳ４１０４では、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があったか否かを判断する。ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４１０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０５に移行し、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４１０４：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【１８９３】

なお、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合、所定の出力制御（出力処理）を実行することでＮＦＣ接続情報を再送信するようにしてもよい。また、ＮＦＣ接続情報を再送信する回数を複数回に設定してもよく、この場合には接続情報の再送信回数に上限を設けることも考えられる。

【１８９４】

＜ステップＳ４１０５及びＳ４１０６＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４１０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが入力情報として受信した接続情報が、ＮＦＣ通信によってスマートフォンＳＰに送信した接続情報に対応しているか否かを照合し（ステップＳ４１０５）、具体的には、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報に含まれる機種名、アドレス及びパスワードが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報である機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣと合致するか否かを判断する（ステップＳ４１０６）。

【１８９５】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致する場合（ステップＳ４１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０７に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致しない場合（ステップＳ４１０６：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【１８９６】

＜ステップＳ４１０７～Ｓ４１０９＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致する場合（ステップＳ４１０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始し（ステップＳ４１０７）、Ｂｌｕｅ

ｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）をスマートフォンＳＰに送信する（ステップＳ４１０８）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定し（ステップＳ４１０９）、当該接続処理を終了する。

【１８９７】

一方、スマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接続要求を行った場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）を入力情報として受信した場合（図１３３（Ｂ）のステップＳ４２０４でＹｅｓ参照）、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始し（図１３３（Ｂ）のステップＳ４２０５参照）、スマートフォンＳＰの画面にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了したことを表示する（図１３３（Ｂ）のステップＳ４２０５参照、図１５７（Ａ）参照）。また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接続要求を行った場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）を受信しなかった場合（図１３３（Ｂ）のステップＳ４２０４でＮｏ参照）、スマートフォンＳＰの画面にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が失敗したことを表示する（図１３３（Ｂ）のステップＳ４２０７参照、図１５７（Ｂ）参照）。

【１８９８】

ところで、通常、遊技機は、遊技機に設けられるプッシュボタンやタッチパネルなどの入力部に対する遊技者の入力操作によって、遊技機に対する各種カスタム設定などの実行が可能に構成されているが、遊技機の入力部に対する入力操作は、遊技者にとっては煩雑である可能性がある。また、入力部は、遊技演出などにおける遊技者の操作用に使用されることが多いため、入力部を使用したカスタム設定（カスタム設定画面などの表示）には時間的制約を大きくなる。

【１８９９】

これに対して、この基本例の接続処理よると、遊技機１０の所定位置（例えば接触部１９）にスマートフォンＳＰを接触又は近接させるだけで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことができ、このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であれば、時間的制約を受けることなくスマートフォンＳＰに対する簡易な操作によって各種カスタム設定を行うことができる。

【１９００】

なお、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立した場合、遊技機１０の図柄表示部３４１において、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰがあることを示す表示を行うようにしてもよい（例えば図１６５（Ａ）における「ＢＴ通信中」の表示）。これにより、遊技者は、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したこと、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続中であることを確認することができる。また、「ＢＴ通信中」の表示などによってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在することが、遊技ホールの店員や、後に遊技を行う遊技者が把握することができる。これにより、例えば空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する場合に、このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を遊技ホールの店員が強制的に切断するなどして、当該遊技機１０と後の遊技者のスマートフォンＳＰとで新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができる。もちろん、遊技機１０に、後の遊技者によって先の遊技者などとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断できるようにしてもよい。

【１９０１】

また、遊技者が遊技機１０から離席する場合に、遊技機１０の図柄表示部３４１に離席中であることの表示を行うようにしてもよい（例えば図１６５（Ｂ）における「離席中」の表示）。このような離席中表示は、例えばスマートフォンＳＰの画面に、スマートフォンＳＰにインストールされたアプリによって、遊技機１０に離席中表示を要求するボタンなどを表示させ、このボタンなどを遊技者がタップすることで離席表示要求が遊技機１０に送信されるようにすることで実現可能である。また、遊技者の操作によって遊技機１０に対する入力が可能な入力部（タッチパネル、ボタン、レバーなど）に対する所定の操作（タッチ、押下、回転など）によって離席中表示を実現することも考えられる。また、離

席時間表示を行う場合、同時に離席時間を表示することも考えられる。これにより、遊技機１０及び遊技ホールの店員などは、離席時間を把握できるため、離席時間が所定時間を超える場合に、遊技機１０によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し、遊技ホールの店員によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断するようにすることも考えらえる。

【１９０２】

また、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続などの無線通信の確立（ペアリング）ためのスマートフォンＳＰでの接続情報の取得は、他の方法であってもよい。例えば、遊技の待機状態などの所定期間において、遊技者の操作によって遊技機１０に対する入力が可能な入力部（タッチパネル、ボタン、レバーなど）に対する所定の操作（タッチ、押下、回転など）によって、遊技機１０の表示装置（例えば図柄表示部３４１）に二次元コードを表示させるようにし、この二次元コードをスマートフォンＳＰで読み取ることで、スマートフォンＳＰにおいて接続情報（機器名、アドレス、パスワード）を取得することが考えられる。

【１９０３】

［接続処理（変形例）］

ここで、図１５８は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、ＮＦＣ通信部１９２Ａから接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過してもスマートフォンＳＰから接続要求がない場合に、他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする点、及び１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とする点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した基本例の接続処理とは異なる。

【１９０４】

＜ステップＳ４３０１＞

図１５８に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずスマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことを示すＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３０１）。ＮＦＣ接続情報送信フラグは、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してスマートフォンＳＰからの接続要求を受信しない場合に当該接続処理のステップＳ４３１３でオンに設定される。一方、ＮＦＣ接続情報送信フラグは、スマートフォンＳＰから接続要求があった場合に当該接続処理のステップＳ４３１６でオフに設定され、また、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してスマートフォンＳＰからの接続要求を所定時間内に受信しない場合に当該接続処理のステップＳ４３１９でオフに設定される。

【１９０５】

ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４３１５に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、処理のステップＳ４３０２に移行する。

【１９０６】

＜ステップＳ４３０２～Ｓ４３１０＞

ステップＳ４３０２～Ｓ４３１０では、ＭＰＵ１９１は、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４２０１～Ｓ４２０９と同様の処理を実行する。但し、ステップＳ４３０５では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにスマートフォンから接続要求がなかった場合（ステップＳ４３０５：Ｎｏ）、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４３１３に移行する。また、ステップＳ４３１０においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４３１１に移行する。

【１９０７】

＜ステップＳ４３１１及びＳ４３１２＞　ステップＳ４３１１では、ＭＰＵ１９１は、Ｎ

ＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図１３３（Ａ）参照）をＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換え、当該接続処理を終了する。ＮＦＣ接続情報の書き換えは、例えばＮＦＣ接続情報として含まれる機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つの情報を他の情報に書き換えることで実行される。そして、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報の書き換えが実行されたことを示すＮＦＣ接続情報書き換えフラグをオンに設定し（ステップＳ４３１２）、当該接続処理を終了する。

【１９０８】

このように、ＮＦＣ接続情報の書き換えることで、書き換え後のＮＦＣ接続情報が、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報である接続情報と対応しなくなる。そのため、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続（ペアリング）が完了した場合にＮＦＣ接続情報の書き換えると、ペアリングが完了したスマートフォンＳＰ以外のスマートフォンとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングが不能となる。その結果、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を利用した情報の送受を一人の遊技者のみが独占して行うことができ、他者によって遊技性カスタムなどのカスタム内容が変更されることが防止される。

【１９０９】

＜ステップＳ４３１３及びＳ４３１４＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにスマートフォンから接続要求がなかった場合（ステップＳ４３０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことを示すＮＦＣ接続情報送信フラグをオンに設定する（ステップＳ４３１３）。そして、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してからの時間を計時する計時カウンタ（タイマ）をセットし（ステップＳ４３１４）、当該接続処理を終了する。

【１９１０】

＜ステップＳ４３１５＞

ＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があったか否かを判断する（ステップＳ４３１５）。

【１９１１】

ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４３１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１６に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４３１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１８に移行する。

【１９１２】

＜ステップＳ４３１６及びＳ４３１７＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４３１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報送信フラグをオフに設定する（ステップＳ４３１６）。次いで、ＭＰＵ１９１は、タイマをクリアし（ステップＳ４３１７）、処理をステップＳ４３０６に移行してステップＳ４３０６～Ｓ４３１２の処理を実行する。

【１９１３】

＜ステップＳ４３１８～Ｓ４３２０＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４３１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、タイマに基づいてＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間（例えば１秒～１０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ４３１８）。

【１９１４】

ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過している場合（ステップＳ４３１８：Ｙｅｓ）、ＮＦＣ接続情報送信フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３１９）、タイマをクリアし（ステップＳ４３２０）、当該接続処理を終了する。

【１９１５】

一方、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過していない場合（ステップＳ４３１８：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【１９１６】

ところで、遊技機１０がＮＦＣ通信圏内にＮＦＣ通信可能なスマートフォンを検出した場合、スマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立するための接続情報を送信する。しかしながら、通信状況やスマートフォンＳＰでの接続情報の処理の状況などによっては、スマートフォンＳＰから即座に遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えないことも考えられる。そして、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望するにも関わらず、スマートフォンＳＰから即座に遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えない場合には、遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されるまで、繰り返し接続要求動作（例えば接触部１９へのスマートフォンＳＰの接触又は近接）を行う必要がある。

【１９１７】

これに対して、本変形例の接続処理によると、ＮＦＣ接続情報を送信したスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求が無い場合であっても、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過した場合にＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されることで、即ち遊技機１０が一度ＮＦＣ接続情報を送信すると、所定時間内にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受信するか、所定時間が経過するまではスマートフォンＳＰからの接続要求待ち状態で継続される。そのため、ＮＦＣ接続情報を受信したスマートフォンＳＰが即座にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えない場合であっても、再度のＮＦＣ接続要求動作を行うことなくＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行える機会が付与される。

【１９１８】

また、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立している場合であっても、当該遊技機１０は、ＮＦＣ接続圏内の携帯通信機器を検索している。そのため、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【１９１９】

これに対して、本変形例の接続処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在しない状態において新規のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されると、ＮＦＣ接続情報の書き換えが行われる。これにより、ＮＦＣ接続情報とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とが対応しなくなる。そのため、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合に遊技機１０がＮＦＣ接続可能なスマートフォンＳＰを検出して当該スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことで当該スマートフォンＳＰから当該遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなされた場合であっても、当該遊技機１０では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求が不適合なものであると判断できる。その結果、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されることがなく、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在している場合には、当該遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付けること（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立すること）が制限され、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォ

ンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被ることが防止される。

【１９２０】

なお、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求が所定時間内になかった場合、ＮＦＣ接続情報を再送信するようにしてもよい。また、ＮＦＣ接続情報を再送信する回数を複数回に設定してもよく、この場合には接続情報の再送信回数に上限を設けることも考えられる。

【１９２１】

［接続処理（変形例）］

ここで、図１５９（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とする点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【１９２２】

＜ステップＳ４４０１＞

図１５９（Ａ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンがスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４４１０でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【１９２３】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）、当該接続処理を終了し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｎｏ）、処理のステップＳ４４０２に移行する。

【１９２４】

＜ステップＳ４４０２～Ｓ４４１０＞

ステップＳ４４０２～Ｓ４４１０では、ＭＰＵ１９１は、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、当該接続処理を終了する。

【１９２５】

ところで、図１５５の切断処理の変形例において説明したように、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【１９２６】

これに対して、本変形例の接続処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合に当該接続処理を終了されることで、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中である場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報が送信されることがない。その結果、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰと新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されることが防止される。その結果、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有

者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【１９２７】

［接続処理（変形例）］

ここで、図１５９（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とする点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。また、当該接続処理は、他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能する手法が、図１５９（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）とは異なる。

【１９２８】

＜ステップＳ４５０１～Ｓ４５０９＞

図１５９（Ｂ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０１～Ｓ４５０９として、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行する。但し、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０９においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４５１０に移行する。

【１９２９】

＜ステップＳ４５１０＞

ステップＳ４５１０では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２における入力部であるＮＦＣ通信部１９２Ａ（例えば検出部であるＮＦＣ通信用のアンテナ）への電力供給を遮断し、当該接続処理を終了する。ここで、ＮＦＣ通信用のアンテナへの電力供給を遮断する方法としては特に制限はなく、公知の方法を採用することができる。例えば、ＮＦＣ通信モジュール１９２におけるＮＦＣ通信部１９２Ａ（ＮＦＣ通信用アンテナ）への電力供給の遮断は、ピンのオンによりＮＦＣ通信用アンテナが受ける電力をＧＮＤに落とす回路に対してＭＰＵ１９１によってピンをオンにする信号を出力することが考えられる。また、ＮＦＣ通信用のアンテナに電力供給する配線の途中にＭＰＵ１９１によってオンオフ制御されるスイッチを設け、このスイッチを電力供給遮断時にオフ制御することが考えられる。

【１９３０】

ところで、図１５５の切断処理の変形例において説明したように、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【１９３１】

これに対して、本変形例の接続処理によると、ＮＦＣ通信モジュール１９２におけるＮＦＣ通信部１９２Ａ（例えばＮＦＣ通信用アンテナ）への電力供給を遮断することで、ＮＦＣ通信部１９２ＡからのＮＦＣ接続情報の出力が不能となる。その結果、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰと新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されることが防止される。その結果、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【１９３２】

［接続処理（変形例）］

ここで、図１６０は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、複数のスマ

ートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【１９３３】

＜ステップＳ４５０１～Ｓ４５０４＞

図１６０に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０１～Ｓ４５０４として、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０４と同様の処理を実行し、処理をステップＳ４５０５に移行する。

【１９３４】

＜ステップＳ４５０５＞

ステップＳ４５０５では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰ）が上限数（例えば２～５）であるか否かを判断する。

【１９３５】

ＭＰＵ１９１は、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰの数）が上限数である場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、当該接続処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰ）が上限数でない場合（ステップＳ４５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０６に移行する。

【１９３６】

＜ステップＳ４５０６～Ｓ４５１０＞

ステップＳ４５０６～Ｓ４５１０では、ＭＰＵ１９１は、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０５～Ｓ４１０９と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求のあったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングに必要な処理を実行する。但し、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５１０においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４５１１に移行する。

【１９３７】

＜ステップＳ４５１１＞

ステップＳ４４１１では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰの数）に１加算し、当該接続処理を終了する。

【１９３８】

このように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続可能な機器数（スマートフォン数）に上限数を設け、その上限数を複数に設定することで、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能となる。

【１９３９】

ところで、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する場合、このスマートフォンＳＰがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され得る。一方、当該スマートフォンＳＰの所有者が、例えば当該遊技機１０での遊技を切り上げ、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある他の遊技機１０で遊技するなどして、当該遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内に存在する場合がある。この場合、当該遊技機１０が空席であるとして遊技を開始する遊技者は、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができず、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行できないことが懸念される。

【１９４０】

これに対して、本変形例の接続処理によると、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能であると、当該遊技機１０が空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続されている場合であっても、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行することが可能になる。

【１９４１】

また、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能となる。これにより、複数のスマートフォンＳＰで同一の遊技機１０と情報の送受信を行うことができることで、例えば、隣席で遊技する遊技者などを含めた複数の遊技者で、同一の遊技機１０の情報を共有して遊技を楽しむことができる。

【１９４２】

［接続処理（変形例）］

ここで、図１６１（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中に他のスマートフォンからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続対象を、１のスマートフォンＳＰから他のスマートフォンＳＰに切り替える点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【１９４３】

＜ステップＳ４６０１及びＳ４６０２＞

図１６１（Ａ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＮＦＣ接続の検出待機状態である場合に遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４６０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０３に移行し、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４６０２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【１９４４】

＜ステップＳ４６０３＞

遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとがｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０３）。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４６１２でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【１９４５】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４６０４に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｎｏ）、処理のステップＳ４６０６に移行する。

【１９４６】

＜ステップＳ４６０４及びＳ４６０５＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとの既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ４６０４）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定し（ステップＳ４６０５）、処理をステップＳ４６０６に移行する。

【１９４７】

＜ステップＳ４６０６～Ｓ４６１２＞

ステップＳ４６０６～Ｓ４６１１では、ＭＰＵ１９１は、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０３～Ｓ４１０８と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングに必要な処理を実行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１２）、

当該接続処理を終了する。即ち、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がない場合にスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、このスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始し、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合にスマートフォンＳＰから他のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。

【１９４８】

ところで、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０において遊技しておらず、当該遊技機１０が空席である場合がある。遊技機１０が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機１０での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合、当該遊技機１０で遊技を開始する遊技者が当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望する場合であっても、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができない。その結果、当該遊技者が希望するカスタム設定を当該遊技機１０に対して行えなくなる。

【１９４９】

これに対して、本変形例の接続処理によると、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断して新たにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続があったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。これにより、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始することができる。その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行う意思のない遊技者（例えば前の遊技者）が所有するスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に起因して他の遊技者（例えば新たな遊技者）が遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行えない事態が発生することを抑制できる。その結果、新たな遊技者は、当該遊技機１０に対して希望するカスタム設定を行えなくなる。

【１９５０】

［接続処理（変形例）］

ここで、図１６１（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中に他のスマートフォンからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続対象を、１のスマートフォンＳＰから他のスマートフォンＳＰに切り替える点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）と同様であるが、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに切断確認を行う点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）とは異なる。

【１９５１】

＜ステップＳ４７０１及びＳ４７０２＞

図１６１（Ｂ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まず検出待機状態である場合に遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４７０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０３に移行し、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４７０２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【１９５２】

＜ステップＳ４７０３＞

遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏ

ｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０３）。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４７１４でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【１９５３】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４７０４に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｎｏ）、処理のステップＳ４７０８に移行する。

【１９５４】

＜ステップＳ４７０４及びＳ４７０５＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断してもよいかを確認するためのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断確認情報を送信し（ステップＳ４７０４）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があったか否かを判断する（ステップＳ４７０５）。

【１９５５】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合（ステップＳ４７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０６に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求がなかった場合（ステップＳ４７０５：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【１９５６】

＜ステップＳ４７０６及びＳ４７０７＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合（ステップＳ４７０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとの既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ４７０６）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定し（ステップＳ４７０７）、処理をステップＳ４７０８に移行する。

【１９５７】

＜ステップＳ４７０８～Ｓ４７１４＞

ステップＳ４７０８～Ｓ４７１４では、ＭＰＵ１９１は、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４６０６～Ｓ４６１２と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングに必要な処理を実行し、当該接続処理を終了する。即ち、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がない場合にスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、このスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。一方、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断確認を行い、このスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合に既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。

【１９５８】

ところで、図１６１（Ａ）を参照して説明した変形例の接続処理では、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、新たなスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合には、先にＢｌｕｅｔｏｏ

ｔｈ接続が確立されたスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。しかしながら、例えば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立された遊技機１０で遊技者が遊技中であったり、たまたま離席しているときに、当該遊技機１０のＮＦＣ接続圏内の他のスマートフォンＳＰが当該遊技機１０によって検出されることも考えられる。この場合、当該遊技機１０での遊技者は、意に反して当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることになる。その結果、当該遊技者は、当該遊技機１０との自信のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を再確立する動作が必要とされ、場合によっては、各種カスタム設定を再度強いられる可能性がある。

【１９５９】

これに対して、本変形例の接続処理によると、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰに接続確認要求を行った上で、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰから切断要求があったことを条件に既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断して新たにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続があったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。これにより、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰの所有者は、自己に意に反して当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることを防止できる結果、再度のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立や再度のカスタム設定を強いられることが防止される。

【１９６０】

また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰの所有者の切断同意が得られることを条件に、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始することができる。その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行う意思のない遊技者（例えば前の遊技者）が所有するスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に起因して他の遊技者（例えば新たな遊技者）が遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行えない事態が発生することを抑制できる。

【１９６１】

なお、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求をしたスマートフォンＳＰが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰから切断要求がないことで遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しない場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求をしたスマートフォンＳＰに遊技機１０からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しなかったことや、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が不能であることを示す情報を送信するようにすることで、当該スマートフォンＳＰの画面においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しなかったことや、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が不能であることを表示するようにしてもよい。

【１９６２】

また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰに切断確認をしてから一定時間が経過するまでに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を含めて、何らの情報の送信がなされなかった場合、当該スマートフォンＳＰから切断要求がなされた場合と同様に、当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断するようにしてもよい。

【１９６３】

［通信中処理（基本例）］

ここで、図１６２（Ａ）は、図１５５（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される遊技機１０側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートである。この接続処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが実行される。

【１９６４】

＜ステップＳ４８０１＞

図１６２（Ａ）に示すように、この通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステ

ップＳ４８０１）。
【１９６５】
　ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４８０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【１９６６】
＜ステップＳ４８０２及びＳ４８０３＞
　Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ４８０２）。ここで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データとしては、例えば遊技履歴情報、キャラクタ画像情報などが挙げられる。
【１９６７】
　ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ４８０２：Ｙｅｓ）、送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ４８０３）、当該通信中処理を終了する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ４８０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【１９６８】
［通信中処理（変形例）］
　ここで、図１６２（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図１３３（Ｂ）参照）に格納し、バッファメモリ１９３Ｂｅに蓄積されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへの送信データが所定値以上となった場合に送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図１６２（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。
【１９６９】
＜ステップＳ４９０１＞
　図１５６（Ｂ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９０１）。
【１９７０】
　ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【１９７１】
＜ステップＳ４９０２及びＳ４９０３＞
　Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ４９０２）。
【１９７２】
　ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ４９０２：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図１３３（Ｂ）参照）に記憶情報として格納し（ステップＳ４９０３）、処理をステップＳ４９０４に移行する。一

方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ４９０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【１９７３】

＜ステップＳ４９０４及びＳ４９０５＞

ステップＳ４９０４では、ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅでの送信データの格納量が所定値以上であるか否かを判断する。ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された送信データの格納量が所定値以上である場合（ステップＳ４９０４：Ｙｅｓ）、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された全ての送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ４９０５）、当該通信中処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された送信データの格納量が所定値未満である場合（ステップＳ４９０４：Ｎｏ）、送信データをスマートフォンＳＰに送信することなく、当該通信中処理を終了する。

【１９７４】

ところで、図１６２（Ａ）に示す基本例の通信中処理では、遊技機１０は、スマートフォンＳＰに対する送信データが発生するごとにスマートフォンＳＰに当該送信データが送信される。この場合、容量が小さい送信データであっても逐次スマートフォンＳＰに送信されるため、遊技機１０からスマートフォンＳＰへのデータの送信頻度が多くなり、ＭＰＵ１９１の制御負担が大きくなる。

【１９７５】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図１３３（Ｂ）参照）に格納し、バッファメモリ１９３Ｂｅに蓄積されたスマートフォンＳＰに送信すべきデータが所定量以上になった場合に送信データがスマートフォンＳＰに送信される。そのため、送信データの容量が小さい場合、送信データが発生するたびにスマートフォンＳＰに送信データを送信する必要がなくなり、送信データの送信頻度を低減することができる。これにより、ＭＰＵ１９１の制御負担を軽減することができる。

【１９７６】

［接続処理（変形例）］

ここで、図１６２（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたとき、即ち遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したときに、スマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合に送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【１９７７】

＜ステップＳ５００１～Ｓ５００９＞

図１６２（Ｃ）に示すように、本変形例の接続処理では、ステップＳ５００１～Ｓ５００９において、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、処理をステップＳ５０１０に移行する。

【１９７８】

＜ステップＳ５０１０～Ｓ５０１２＞

ステップＳ５０１０では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する。

【１９７９】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、送信データをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図１３３（Ｂ）参照）に記憶情報として格納してから（ステップＳ５０１１）、送信データを所定の出

力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ５０１２）、当該接続処理を終了する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ５０１０：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【１９８０】

［通信中処理（変形例）］

ここで、図１６３（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからのデータ送信要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図１６２（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。

【１９８１】

＜ステップＳ５１０１＞

図１６３（Ａ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０１）。

【１９８２】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５１０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【１９８３】

＜ステップＳ５１０２及びＳ５１０３＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ５１０２）。

【１９８４】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ５１０２：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図１３３（Ｂ）参照）に記憶情報として格納し（ステップＳ５１０３）、処理をステップＳ５１０４に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ５１０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【１９８５】

＜ステップＳ５１０４及びＳ５１０５＞

ステップＳ５１０４では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求があったか否かを判断する。

【１９８６】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求があった場合（ステップＳ５１０４：Ｙｅｓ）、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された全ての送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ５１０５）、当該通信中処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求がなかった場合（ステップＳ５１０４：Ｎｏ）、送信データをスマートフォンＳＰに送信することなく、当該通信中処理を終了する。

【１９８７】

ところで、図１６２（Ａ）に示す基本例の通信中処理では、遊技機１０は、スマートフォンＳＰに対する送信データが発生するごとにスマートフォンＳＰに当該送信データが送信される。この場合、容量が小さい送信データであっても逐次スマートフォンＳＰに送信

されるため、遊技機１０からスマートフォンＳＰへのデータの送信頻度が多くなり、ＭＰＵ１９１の制御負担が大きくなる。

【１９８８】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図１３３（Ｂ）参照）に格納し、スマートフォンＳＰからの要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信する。そのため、送信データの容量が小さい場合、送信データが発生するたびにスマートフォンＳＰに送信データを送信する必要がなくなり、送信データの送信頻度を低減することができる。これにより、ＭＰＵ１９１の制御負担を軽減することができる。

【１９８９】

また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからのデータ送信要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信することで、遊技者は、希望するタイミングでスマートフォンＳＰの入力情報としてデータを受信することができる。

【１９９０】

［通信中処理（変形例）］

ここで、図１６３（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからの遊技設定等要求に応じて遊技機１０の遊技設定を行う点で、図１６２（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。

【１９９１】

＜ステップＳ５２０１＞

図１６３（Ｂ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０１）。

【１９９２】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５２０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【１９９３】

＜ステップＳ５２０２＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があったか否かを判断する（ステップＳ５２０２）。

【１９９４】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があった場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５２０３に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求がない場合（ステップＳ５２０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【１９９５】

＜ステップＳ５２０３及びＳ５２０４＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があった場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０において遊技設定等に必要な処理を行い（ステップＳ５２０３）、スマートフォンＳＰに遊技設定完了等情報を所定の出力制御（出力処理）の実行により送信して（ステップＳ５２０４）、当該接続中処理を終了する。

【１９９６】

遊技設定等要求としては、例えば遊技機１０において設定可能な前述の言語設定（図１

５２参照）、遊技性カスタム設定（図１５３参照）やキャラクタ選択（図１５４参照）の他、遊技履歴情報の要求やキャラクタ画像の送信要求などが挙げられる。

【１９９７】

ところで、本遊技機１０は、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。しかしながら、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではない。そのため、本遊技機１０では、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によっても各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能とされている。しかし、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを行うことは、操作が煩雑になる可能性がある。

【１９９８】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが実行可能とされることで、各種カスタム設定などを行う場合、スマートフォンＳＰの画面をタッチするなどの操作によって実行できるため、各種カスタム設定などの操作の簡便化を図ることが可能になる。また、遊技機１０では、各種カスタム設定などを行う場合、遊技機１０に対する直接入力と、スマートフォンＳＰなどに対する入力とを選択できるようになるため、利便性が向上される。

【１９９９】

ここで、図１６４は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰの画面の表示例である。スマートフォンＳＰの画面の表示例としては、図１６４（Ａ）に示すメニュー画面、図１６４（Ｂ）に示す遊技履歴画面、図１６４（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面、図１６４（Ｄ）に示すお宝画像一覧画面などが挙げられる。

【２０００】

図１６４（Ａ）に示すメニュー画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能なトップメニュー画面７２（図１４７（Ｂ）参照）に相当するものであり、遊技設定等要求が可能な項目のタブ（入力部である「遊技履歴」のタブ、「カスタム」のタブ、「お宝画像」のタブ）の表示を含む。

【２００１】

「遊技履歴」のタブは、遊技履歴に関する情報の送信を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「遊技履歴」のタブがタップされると、遊技機１０に遊技履歴に関する情報の送信要求がなされ、スマートフォンＳＰが遊技機１０から遊技履歴に関する情報を受信した場合、図１６４（Ｂ）に示す遊技履歴画面が表示される。

【２００２】

「カスタム」のタブは、遊技機１０での遊技設定を要求可能にするものであり、遊技者によって「カスタム」のタブがタップされると、スマートフォンＳＰの画面に図１６４（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面が表示される。

【２００３】

「お宝画像」のタブは、キャラクタ画像に関する情報の送信を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「お宝画像」のタブがタップされると、遊技機１０にお宝画像（キャラクタのキャプチャ画像）に関する情報の送信要求がなされ、スマートフォンＳＰが遊技機１０からお宝画像に関する情報を受信した場合、図１６４（Ｃ）に示すお宝画像一覧画面が表示される。

【２００４】

図１６４（Ｂ）に示す遊技履歴画面は、遊技機１０での遊技履歴が表示されたものであり、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能な遊技履歴画面７４（図１４７（Ｄ）参照）から展開される画面（図示略）に相当するものである。

【２００５】

図１６４（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能なカスタム一覧画面７３（図１４７（Ｃ）参照）に相当するものであり、遊技設定等要求が可能な項目のタブ（入力部である「遊技性」のタブ、「キャラクタ」のタブ、「言語」のタブ）の表示を含む。

【２００６】

「遊技性」のタブは、特図遊技や大当たり遊技で実行される遊技演出の実行頻度や大当たり期待度（信頼度）などの設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「遊技性」のタブがタップされると、図１６４（Ｃ１）に示す遊技性カスタム画面が表示される。遊技性カスタム画面は、図柄表示部３４１に表示可能な遊技性カスタム画面７６（図１４７（Ｃ）参照）に相当するするものであり、スマートフォンＳＰの遊技性カスタム画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０での遊技性カスタムが可能である。

【２００７】

「キャラクタ」のタブは、図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示されるキャラクタ（図１４７（Ａ）参照）、又は所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクタよりも優先して表示されるキャラクタなどの設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「キャラクタ」のタブがタップされると、図１６４（Ｃ）に示すキャラクタ一覧画面が表示される。キャラクター一覧画面は、選択可能なキャラクタの画像一覧を表示するものであり、図柄表示部３４１に表示可能な遊技性カスタム画面７６（図１４７（Ｇ）参照）に相当するするものである。そして、スマートフォンＳＰのキャラクタ選択画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０でのキャラクタ選択（設定）が可能である。

【２００８】

「言語」のタブは、遊技説明や特定の遊技演出などの言語の設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「言語」のタブがタップされると、図１６４（Ｃ３）に示す言語選択画面が表示される。言語設定画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能な言語設定画面７５（図１４７（Ｅ）参照）に相当するするものであり、スマートフォンＳＰの言語設定画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０での言語設定が可能である。

【２００９】

図１６４（Ｄ）に示すお宝画像一覧画面はスマートフォンＳＰからお宝画像に関する情報の送信を要求した場合に遊技機１０から送信されてきたお宝画像の一覧が表示されたものである。お宝画像一覧画面では、例えば所定のキャラクタ画像をタップ又はピンチアウトすることで所定の画像を拡大することができ、所定の画像をダブルタップすることで所定の画像をスマートフォンＳＰに保存することができる。

【２０１０】

このように、遊技機１０（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに情報を送信（出力）できることで、遊技者は、遊技機１０が特図変動表示の検出待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において入力部（操作ボタン２０や選択決定部２１など）を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、遊技機１０の各種カスタムに対する利便性が向上する。

【２０１１】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機１０の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、遊技履歴を着席した状態で遊技の継続に支障を与えないでスマートフォンＳＰにおいて確認できるため、遊技履歴を確認の利便性が向上される。

【２０１２】

なお、遊技者がスマートフォンＳＰを利用して遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行した場合、図１６５に示すように、カスタムされた内容がＭＰＵ５１による出力制御（出力処理）により図柄表示部３４１に表示されるようにしてもよい。図１６５（Ａ）は、遊技性カスタムとして「○○リーチ激熱」及び「先読み激熱」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例であり、図１６５（Ｂ）は、キャラクタ設定（選択）として「キャラクタＣ」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例であり、図１６５（Ｃ）は、言語設定として「日本語」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例である。また、カスタムされた内容が図柄表示部３４１に表示されるタイミングとしては、遊技者がスマートフォンＳＰを利用して各種カスタムを実行したタイミングであっても、特図遊技の実行中に常時又は所定期間（例えばスーパーリーチやスペシャルリーチの非実行時）であってもよく、また各種カスタム後に操作ボタン２０や選択決定部２１を操作によってカスタム内容が表示されるようにしてもよい。

【２０１３】

［接続処理（変形例）］

ここで、図１６３（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたとき、即ち遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされたときに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからの遊技設定等要求に応じて遊技機１０の遊技設定を行う点で、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）、図１６３（Ｂ）を参照して説明した通信中処理（変形例）とは異なる。

【２０１４】

＜ステップＳ５３０１～Ｓ５３０９＞

図１６３（Ｃ）に示すように、本変形例の接続処理では、ステップＳ５３０１～Ｓ５３０９において、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、処理をステップＳ５３１０に移行する。

【２０１５】

＜ステップＳ５３１０～Ｓ５３１２＞

ステップＳ５３１０～Ｓ５３１２では、ＭＰＵ１９１は、図１６３（Ｂ）を参照して説明した通信中処理のステップＳ５２０２～Ｓ５２０４と同様の処理を実行し、当該接続処理を終了する。即ち、本変形例の接続処理では、図１５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）の実行後に、即座に、図１６３（Ｂ）を参照して説明した通信中処理（変形例）が実行される。

【２０１６】

ところで、通常、遊技機１０では、電源投入を行った場合の各種カスタム設定の初期設定はデフォルト設定であり、その後に遊技者によって各種カスタム設定が行われると、最終的なカスタム設定が、カスタムの初期設定化（デフォルト設定化）を行わない限り維持される。そのため、遊技者は、各種カスタム設定を行う場合、既存の設定がデフォルト設定であるかカスタム設定であるかを問わず、自己が希望するカスタム設定とは異なっていることが多い。その結果、遊技者がカスタム設定を行う場合、遊技を開始する場合に逐一カスタム設定を行う必要がある。

【２０１７】

これに対して、本変形例の接続処理によると、遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされたときに、遊技機１０に遊技設定等要求がなされる。そのため、例えば、スマートフォンＳＰにおいてカスタム内容を記憶領域に記憶しておき、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたときにスマートフォンＳＰから遊技機１０に当該カスタム内容を送信するようにする構成を採用することが可能になる。このような構成によれば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の開始後に改めて遊技者がスマートフォンＳＰによって遊技設定等要求を行うことなく、遊技機１０において自動的に遊技性カスタムやキャラクタ選択を行うことが可能になるため、遊技性カスタムなどの各種カスタムの利便性が向上される

。
【２０１８】
なお、スマートフォンＳＰにおいて記憶するカスタム内容は、遊技者の操作によって決定されるものであってもよく、また遊技者による前回のカスタム内容（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時のカスタム内容）や、設定頻度の高いカスタム内容であってもよい。
【２０１９】
［切断処理（基本例）］
ここで、図１６６（Ａ）は、図１５５（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される遊技機１０側の切断処理の手順の一例を示すフローチャートである。この切断処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。また、図１６６（Ｂ）は、スマートフォンＳＰ側の切断処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図１６６（Ｂ）も参照しつつ、遊技機１０とスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断処理について説明する。
【２０２０】
＜ステップＳ５４０１＞
図１６６（Ａ）に示すように、この基本例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５４０１）。
【２０２１】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５４０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５４０１：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。
【２０２２】
＜ステップＳ５４０２及びＳ５４０３＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ５４０２）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５４０３）、当該切断処理を終了する。
【２０２３】
一方、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０の無線通信の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに所定の出力制御（出力処理）により切断要求を送信した場合（図１６６（Ｂ）のステップＳ５５０１でＹｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（図１６６（Ｂ）のステップＳ５５０２）。
【２０２４】
ところで、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０において遊技しておらず、当該遊技機１０が空席である場合がある。遊技機１０が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機１０での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合、当該遊技機１０で遊技を開始する遊技者が当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望する場合であっても、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができない。その結果、当該遊技者が希望するカスタム設定を当該遊技機１０に対して行えなくなる。
【２０２５】
これに対して、本変形例の切断処理によると、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が

確立したスマートフォンＳＰの所有者からの切断要求によって、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断することができる。そのため、当該遊技機１０において遊技を行う遊技者がＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことができるため、遊技機１０に対するカスタム設定などを行うことができる。

【２０２６】

なお、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断は、例えば遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＮＦＣ接続が切断された場合（スマートフォンＳＰが遊技機１０のＮＦＣ接続の圏外となった場合）、遊技機１０やスマートフォンＳＰの電源がオフにされた場合にも実行することが考えられる。

【２０２７】

［切断処理（変形例）］

ここで、図１６６（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時の未送信の送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図１６６（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。

【２０２８】

＜ステップＳ５６０１＞

図１６６（Ｃ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５６０１）。

【２０２９】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５６０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５６０１：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【２０３０】

＜ステップＳ５６０２及びＳ５６０３＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがある場合（ステップＳ５６０２：Ｙｅｓ）、未送信の送信データがないと判断されるまで（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、ステップＳ５６０２及びＳ５６０３の処理を繰り返す。一方、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがない場合（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ５６０４に移行する。

【２０３１】

＜ステップＳ５６０４及びＳ５６０５＞

スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがない場合（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ５６０４）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５６０５）、当該切断処理を終了する。

【２０３２】

一方、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０の無線通信の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに所定の出力制御（出力処理）により切断要求を送信した場合（図１６６（Ｄ）のステップＳ５７０１でＹｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０からの受信データがないと判断してから（図１６６（Ｄ）のステップＳ５７０２でＮｏ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（図１６６（Ｄ）のステッ

プＳ５５０４）。
【２０３３】
ところで、図１６６（Ａ）に示す基本例の切断処理では、遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから切断要求があった場合、当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が即座に切断される。しかしながら、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続時に遊技機１０からスマートフォンＳＰに未送信の送信データがあると、送信データの送信処理が途中で強制終了されてしまうため、遊技機１０及びスマートフォンＳＰの双方での処理エラーやデータの破損などが発生する可能性がある。
【２０３４】
これに対して、本変形例の切断処理によると、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがなくなるまでスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され、未送信の送信データがなくなった場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。そのため、スマートフォンＳＰから遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求なされたときに、既に受信した遊技設定等要求のうちの未実行の要求がある場合、全ての要求を処理してからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断することができる。これにより、処理中の要求の実行中にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることが回避できるため、実行中の処理の強制終了に起因する遊技機１０及びスマートフォンＳＰの双方での処理エラーやデータの破損などの発生することが抑制される。
【２０３５】
［切断処理（変形例）］
ここで、図１６７（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、図１５８を参照して説明した接続処理が実行される場合のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断処理に対応する点で、図１６６（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。
【２０３６】
＜ステップＳ５８０１～Ｓ５８０３＞
図１６７（Ａ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ５８０１～Ｓ５８０３において、図１６６（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）のステップＳ５４０１～Ｓ５４０３を実行することで、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、処理をステップＳ５８０４に移行する。
【２０３７】
＜ステップＳ５８０４＞
ステップＳ５８０４では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＮＦＣ接続情報書き換えフラグは、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図１３３（Ｂ）参照）がＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたことを示すものであり、図１５８の接続処理のステップＳ４３１２においてオンに設定される。
【２０３８】
ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５８０５に移行し、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。
【２０３９】
＜ステップＳ５８０５＞
ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）からＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換え（復帰し）（ステップＳ５８０５）、当該切断処理を終了する。
【２０４０】

ところで、図１５８を参照して説明した変形例の接続処理では、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とするために、ＮＦＣ接続情報とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とが対応しなくなるように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在しない状態において新規のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されると、ＮＦＣ接続情報の書き換えが行われる。しかしながら、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断後もＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報に対応しないＮＦＣ接続情報のままであると、遊技機１０が新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立が可能な状態となっていても、新規なＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立ことができない。

【２０４１】

これに対して、本変形例の切断処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されてＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたＮＦＣ接続情報が、ＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換えられる。これにより、ＮＦＣ接続情報がＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報に対応したものに復帰される。そのため、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されて遊技機１０が新規なＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立可能な状態となったときに、遊技機１０は、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することが可能になる。

【２０４２】

［切断処理（変形例）］

ここで、図１６７（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断が可能な点で、図１６７（Ａ）を参照して説明した切断処理（変形例）とは異なる。

【２０４３】

＜ステップＳ５９０１＞

図１６７（Ｂ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があったか否かを判断する（ステップＳ５９０１）。

【２０４４】

ここで、強制切断要求は、例えば無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信する操作部（例えば押しボタン）をサブ制御ユニット３３２に設け、この操作部を遊技ホールの店員などが操作することで無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信するように構成することで実現することができる。また、ＮＦＣ接続やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続などで強制切断要求信号を送信可能なカードや店員のスマートフォンなどのデバイスを、遊技機１０の接触部１９やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接触又は近接させることで、無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信するように構成することでも実現することができる。

【２０４５】

ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があった場合（ステップＳ５９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５９０２に移行し、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求がない場合（ステップＳ５９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ５９０３に移行する。

【２０４６】

＜ステップＳ５９０２＞

遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があった場合（ステップＳ５９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し（ステップＳ５９０２）、処理をステップＳ５９０５に移行する。

【２０４７】

＜ステップＳ５９０３及びＳ５９０４＞
遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求がない場合（ステップＳ５９０１：Ｎｏ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５９０３）。
【２０４８】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５９０３：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し（ステップＳ５９０４）、処理をステップＳ５９０５に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５９０３：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。
【２０４９】
＜ステップＳ５９０５＞
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断した場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５９０５）、処理をステップＳ５９０６に移行する。
【２０５０】
＜ステップＳ５９０６＞
ステップＳ５９０６では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＮＦＣ接続情報書き換えフラグは、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図１３３（Ｂ）参照）がＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたことを示すものであり、図１５８の接続処理のステップＳ４３１２においてオンに設定される。
【２０５１】
ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５９０７に移行し、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。
【２０５２】
＜ステップＳ５９０７＞
ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）からＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換え（復帰し）（ステップＳ５９０７）、当該切断処理を終了する。
【２０５３】
本変形例の切断処理では、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行うことで、遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断することが可能である。
【２０５４】
ところで、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、このスマートフォンＳＰがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され得る。一方、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０での遊技を切り上げ、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある他の遊技機１０で遊技するなどして、当該遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内に存在する場合がある。この場合、当該遊技機１０が空席であるとして遊技を開始する遊技者は、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができず、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行できないことが懸念され

る。
【２０５５】
これに対して、本変形例の切断処理によると、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行うことで、遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断することが可能であると、例えば遊技者が店員を呼んでＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断してもらうことで、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行することが可能になる。
【２０５６】
また、遊技機１０は、前述のように、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰがある場合、遊技機１０の図柄表示部３４１にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信中であることを示す「ＢＴ通信中」などの表示を行うように構成可能である（例えば図１６５（Ａ）における「ＢＴ通信中」の表示）。このような構成では、遊技ホールの店員や遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在することを把握することができる。これにより、例えば空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが一定時間以上存在ことを「ＢＴ通信中」などの表示をチャックすることで把握することができるため、「ＢＴ通信中」などの表示によって当該遊技機１０が一定時間以上空席であると判断される場合に、当該遊技機１０での非遊技者のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を容易にせん断することができる。
【２０５７】
なお、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行って遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断した場合、強制切断から所定時間経過前に遊技機１０のＮＦＣ接続圏内に当該ファイスマートフォンＳＰが存在することを検出した場合、当該スマートフォンＳＰから接続要求があったときに再度Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を実行するようにしてもよい。
【２０５８】
また、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求があった場合、この強制切断要求から所定時間経過後に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから切断要求がなかった場合に強制切断するようにしてもよく、強制切断要求から所定時間経過前に当該スマートフォンＳＰから切断要求があった場合には強制切断することなく、当該スマートフォンＳＰからの切断要求に基づいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断するようにしてもよい。
【２０５９】
［切断処理（変形例）］
ここで、図１６８（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の有効時間（時間制限）を設け、接続有効時間が経過した場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制切断する点で、図１６６（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。
【２０６０】
＜ステップＳ６００１＞
図１６８（Ａ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ６００１）。
【２０６１】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ６００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ６００２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切

断要求を受信していない場合（ステップＳ６００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ６００３に移行する。
【２０６２】
＜ステップＳ６００２＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ６００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し（ステップＳ６００２）、処理をステップＳ６００５に移行する。
【２０６３】
＜ステップＳ６００３及びＳ６００４＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ６００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過したか否かを判断する（ステップＳ６００３）。
【２０６４】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過している場合（ステップＳ６００３：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し（ステップＳ６００４）、処理をステップＳ６００５に移行する。
【２０６５】
＜ステップＳ６００５＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断した場合、ＭＰＵ１９１は、接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ６００５）、当該切断処理を終了する。
【２０６６】
本変形例の切断処理では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過した場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が強制的に切断される。そのため、当該遊技機１０が空席となった後にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続している場合であっても、当該遊技機１０が空席となってから一定時間が経過するとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が強制的に切断される。その結果、当該遊技機１０での遊技の開始時に当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立できない場合であっても、当該遊技機１０での遊技の開始から一定時間経過することで当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができる。
【２０６７】
このように、遊技機１０では、スマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続したい遊技機１０の所定位置（接触部１９）に接触又は近接させるという簡易な動作によって、スマートフォンＳＰが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立に必要な接続情報をＮＦＣ通信によって遊技機１０から受信可能であり、スマートフォンＳＰはＮＦＣ通信により受信した接続情報を基に遊技機１０に対して接続要求を行ってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することが可能である。これにより、遊技者は、スマートフォンＳＰに対する簡易な操作によって遊技機１０での各種遊技カスタムや遊技履歴の閲覧などを実行することができる。
【２０６８】
通常、遊技ホールには多数の遊技機１０が設置されており、遊技ホールに入店した遊技者が仮に所望の１台の遊技機１０を選択して遊技すべく当該遊技機１０と自身のスマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続しようとする場合、当該スマートフォンＳＰにおいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能な多数の機器の中から、自身が遊技しようとする遊技機１０を探し出し、自身で遊技機１０などに設置された情報を確認しながら自らパスワードを入力して接続要求をしなければならない。
【２０６９】
一方、遊技機１０では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が遊技可能な条件ではなく、遊技機１０とスマートフォンＳＰとをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接

続しなくても、遊技そのものを実行することができる。そうすると、遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に必要な操作、例えば多数のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続可能な遊技機から自身が遊技を行う遊技機１０を探し出す操作が煩雑であると、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことなく遊技を進行することが考えられ、その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続によって利用できる機能、即ちスマートフォンＳＰの操作により実行可能な各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などといった機能を使用することなく、遊技を進行することが考えられる。

【２０７０】

これに対して、遊技機１０では、従来にはないスマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続したい遊技機１０の所定位置（接触部１９）に接触又は近接させるという簡易な操作によって、遊技者が遊技を行う遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能になる。これにより、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続によって利用できる機能を簡易に利用して、高い興趣の遊技を行うことが可能になる。

【２０７１】

［パスワード変更処理］

通常、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信やＷｉＦｉ（登録商標）通信可能な通信機器は、一度通信状態となった機器のアドレス、機器名、パスワードを記憶しておき、通信範囲内に相手機器が存在する場合には、記憶された情報を基に接続要求を行って、機器の所有者に確認や操作を行わせることなく自動で接続（自動接続）を行うようになっている。これにより、煩雑な手続きを行うことなく機器を使用して通信を行っている。

【２０７２】

しかしながら、遊技ホールにおいて、通信機器と遊技機との間での上記の機能（自動接続）は、むしろマイナスとなってしまう。例えば、遊技機は多様な遊技者を満足させるために、多様なコンテンツを用い、かつ多様なスペックを搭載して多種製造されており、遊技ホールにも多種多様な遊技機が設置されている。そして、同種の遊技機においても、遊技された履歴等により個体差があり、性能は均一ではない。そのため、遊技者は、その日の気分や遊技機の性能を確かめるなどして遊技する遊技機を決定する。そして、決定した遊技機がスマートフォンなどの携帯通信機器と無線通信が可能に構成されている場合、遊技機と、遊技者のスマートフォンとをリンク（無線通信接続）させて遊技を行うことが可能であり、リンクを行って遊技を行った場合には、遊技を終了する場合にリンクを切断することになる。

【２０７３】

しかし、遊技者は、毎日同じ遊技ホールで遊技を行うわけはなく、同じ遊技ホールで遊技を行う場合であっても同じ遊技機のみを遊技をするわけでもない。そのため、以前にリンクを行った遊技機のある遊技ホールに再度入店した場合に以前にリンクした遊技機と自動接続されてしまうことは、遊技者及び遊技ホールの双方にとって問題である。

【２０７４】

ここで、図１６８（Ｂ）は、図１５５（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０４において実行されるパスワード変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。このパスワード変更処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時に、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報のパスワード（図１３３（Ｂ）参照）、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワード（図１３３（Ｂ）参照）を変更する処理が実行される。

【２０７５】

＜ステップＳ６１０１＞

図１６８（Ｂ）に示すように、このパスワード変更処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ６１０１）。

【２０７６】
　ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ６１０２に移行し、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｎｏ）、パスワード変更処理を終了する。
【２０７７】
＜ステップＳ６１０２～Ｓ６１０４＞
　遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードＣ（図１３３（Ｂ）参照）を変更する（ステップＳ６１０２）。この場合のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードは、例えば複数準備されたパスワードから乱数抽選によって選択されるパスワードに設定してもよいし、記憶領域１９３Ｂの記憶情報等を利用してもよい。例えば、変更後のパスワードは、記憶領域１９３Ｂに記憶されている現状の設定内容や遊技履歴に基づいて設定することが考えられる。具体的には、例えばチェックサムの手法に準じ、設定内容や遊技履歴の語列の個々の語の総計の下位１語をそのまま符号値し、その符号値を変更後のパスワードとして設定することが考えられる。
【２０７８】
　また、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードを参照し、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂの記憶情報であるＮＦＣ接続情報のパスワードｃ（図１３３（Ａ）参照）をＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードに対応するものに変更する（ステップＳ６１０３）。そして、ＭＰＵ１９１は、接続切断フラグをオフに設定し（ステップＳ６１０４）、当該パスワード変更処理を終了する。
【２０７９】
　このように、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードとＮＦＣ接続情報のパスワードとをそれぞれ対応するものに変更することで、以前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたスマートフォンＳＰが、遊技機１０のＮＦＣ接続圏内に進入した場合であっても、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとが再び自動接続されることが防止される。これにより、空席であるために当該遊技機１０で遊技を開始した遊技者が、当該遊技機１０とのＮＦＣ接続（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続）を実行することが可能になる。しかも、１の遊技機１０との以前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたスマートフォンＳＰの所有者が、当該１の遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続（ペアリング）を望む場合には、当該１の遊技機１０の所定位置（接触部１９）にスマートフォンＳＰを接触又は近接させるだけで、ＮＦＣ通信を基に自動的にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立でき、簡易にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行うことができる。
【２０８０】
　以上では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードとＮＦＣ接続情報のパスワードとを変えることを説明したが、必ずしもパスワードのみを変更する必要はなく、パスワード、アドレス及び機器名のうちの少なくとも１つを、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とＮＦＣ接続情報とで一致（対応）するように変更することで同様な効果を得ることができる。
【２０８１】
　このような本発明では、各種カスタムの利便性を向上させることができる。より具体的には、本発明では、例えば所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部３４１等）での変動演出の設定可能情報

に関する情報（遊技設定等要求、遊技設定完了）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることでとで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。

【２０８２】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技機１０（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに情報を送信（出力）できる。そのため遊技者は、遊技機１０の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において操作ボタン２０や選択決定部２１を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、利便性が向上する。

【２０８３】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機１０の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、着席した状態で、かつスマートフォンＳＰにおいて確認できるため、利便性が向上される。

【２０８４】

なお、前述した接続処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、前述した通信中処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、前述した切断処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、パスワード変更処理は省略することができ、切断処理に組み込む（切断処理の一部として実行する）こともできる。

【２０８５】

また、スマートフォンＳＰなどの無線通信機器において、遊技機１０の機能の一部を実現するようにしてもよい。例えば、遊技機１０で実行される遊技演出の一部をスマートフォンＳＰにおいて実現するようにしてもよい。具体的には、遊技機１０において操作ボタン２０の操作することで実行される演出を、スマートフォンＳＰに操作ボタンの画像を表示して、その操作ボタンの画像をタップすることで実行するようにしてもよい。また、発射ハンドル２２や操作ボタン２０などが振動する振動演出（バイブ演出）が実行されるタイミングで、スマートフォンＳＰを振動させるようにしてもよい。さらに、遊技機１０から出力される音声を、スマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたイヤホンや、スマートフォンＳＰのスピーカから出力させることも考えられる。

【２０８６】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第３の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【２０８７】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【２０８８】

［第５の実施形態］

遊技機では、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり遊技が実行さ

れる。大当たり遊技では、可変入賞口（大入賞口）が開放されることで、可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入賞によって多くの賞球を獲得することが可能である。

【２０８９】

ところで、大当たり遊技では、多くの賞球の獲得が可能である一方で、遊技性が単調になりがちであるため、遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。

【２０９０】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする。

【２０９１】

特定遊技状態は、始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選の結果が大当たりの場合に大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態（特図大当たり遊技状態）、大当たり抽選の結果が確変大当たりの場合に確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が通常大当たりの場合に通常大当たり遊技が実行される通常大当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態、当該小当たり遊技状態において入球可能とされる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入賞することを契機として大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態（Ｖ入賞大当たり遊技状態）、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留がある特図遊技保留遊技状態、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留が複数ある特図遊技複数保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行可能な普図遊技状態、普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が低い低サポート遊技状態（例えば低頻度サポートモード）、普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高い高サポート遊技状態（例えば高頻度サポートモード）、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留がある普図遊技保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留が複数ある普図遊技複数保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留がない普図遊技非保留遊技状態、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行可能な特図遊技状態、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低い低確率遊技状態（例えば低確率モード）、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が高い高確

率遊技状態（例えば高確率モード）、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留がない特図遊技非保留遊技状態、普図当たり抽選の結果が普図当たりの場合に普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２０９２】

所定動作手段は、特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態又は所定動作状態を実行し得る可変動作部であればよい。所定動作手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の作動状態が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、開閉可能な可変動作部、回転可能な可変動作部、特定軌跡で動作可能な可変動作部、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部、往復移動可能な可変動作部、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２０９３】

所定動作状態は、特定遊技状態となった場合に実行され得る可変動作部の作動状態であればよい。所定動作状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動表示状態、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動表示状態、開閉可能な可変動作部の作動状態、回転可能な可変動作部の作動状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、往復移動可能な可変動作部の作動状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動表示状態、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動表示状態、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、

遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２０９４】

所定停止状態は、可変動作部が作動状態となった後に複数の特定状態の発生した場合に移行される可変動作部の非作動状態であればよい。所定動作状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、開閉可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、回転可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往復移動可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２０９５】

第１状態及び第２状態は、可変動作部が作動状態となった後に発生することで可変動作部を作動状態から非作動状態に移行される互いに異なる条件発生状態であればよい。また、第２状態は、第１状態よりも遊技者にとって有利度が高いことが好ましい。第１状態及

び第２状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態での可変入賞口（大入賞口）への規定数の遊技球が入球することで非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態への移行から予め設定された所定時間が経過することで非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動停止条件発生状態（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動停止条件発生状態（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、可変動作部の復帰条件発生状態、開閉可能な可変動作部の閉鎖条件発生状態、回転可能な可変動作部の回転停止条件発生状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往復移動可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、可変動作部の作動開始から予め定められた所定時間が経過した状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動停止条件発生状態（例えば所定図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動停止条件発生状態（例えば普通図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２０９６】

維持状態実行手段は、可変動作部を作動状態から非作動状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間、可変動作部の非作動状態を維持する非作動状態延長制御（処理）であればよい。維持状態実行手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球

不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態での可変入賞口（大入賞口）への規定数の遊技球が入球することで移行した非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態への移行から予め設定された所定時間が経過することで移行した非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで特別図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば飾り図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで飾り図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、開閉可能な可変動作部の閉鎖状態延長制御（処理）、回転可能な可変動作部の回転状態延長制御（処理）、特定軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往復移動可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、可変動作部の作動開始から予め定められた所定時間が経過したことで移行した可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば所定図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで所定図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば普通図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで普通図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な非作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２０９７】

遊技機においては、より高い興趣を提供することが望まれており、そのために興趣の提供を可能とする遊技制御を実現することが望まれている。例えば、特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）となった場合に複数回の所定動作状態（例えば可変入賞口（大入賞口）の開放状態）を実行し得る所定動作手段（例えば開閉扉）を備えた遊技機の場合、所定動作状態が停止された所定停止状態に応じて次の所定動作状態の開始までの時間を異ならせることでより効率の良い遊技を実行可能にしたり、次の所定動作状態までの間の所定停止状態に遊技性を付与したりすることを目的としている。

【２０９８】

具体的には、例えば遊技機では、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大

当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、特図遊技において特別図柄（特図）が大当たり図柄で停止表示された後に開始されるが、オープニング、可変入賞口（大入賞口）が開放される複数のラウンド遊技、可変入賞口（大入賞口）が閉鎖されるラウンド遊技間のインターバル、及びエンディングにより構成される。このような大当たり遊技では、可変入賞口（大入賞口）が開放されるラウンド遊技が複数回実行されることで、各ラウンド遊技での可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入賞によって多くの賞球を獲得することが可能である。

【２０９９】

しかしながら、大当たり遊技では、複数回のラウンド遊技によって多くの賞球の獲得が可能である一方で、遊技性が単調になりがちであるため、遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。具体的には、大当たり遊技では、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、大当たり遊技が終了するまで特図遊技が実行されない（特図が停止表示されたままでる）ため、遊技者は、例えば遊技盤の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行って淡々とラウンド遊技を消化する単調な作業を実行するだけであるため、遊技性が単調になりがちである。

【２１００】

また、ラウンド遊技の終了契機としては、一般に、可変入賞口（大入賞口）の開放開始からの最大開放時間の経過、及び当該最大開放時間が経過する前での可変入賞口（大入賞口）への最大個数の遊技球が入球（最大数入球）の２種類が設定される。そして、遊技者は、インターバルにおいては、右打ちを継続するか、止め打ちによって遊技球の無駄な打ち出しを停止している。

【２１０１】

しかしながら、ラウンド遊技の終了後に移行するインターバルの時間は、ラウンド遊技の消化時間に関係なく多くの場合に一定時間に設定される。そのため、インターバルにおいて右打ちを継続する場合であっても、止め打ちを行う場合であっても、インターバルの消化作業は単調化され、遊技性が単調になりがちである。

【２１０２】

本発明は、

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）が発生した場合、又は前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記制御手段は、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする。

【２１０３】

このような本発明では、例えば、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作

手段が、第１状態又は第２状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、本発明では、第１状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、本発明では、第１状態が発生して所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定停止状態に移行される場合よりも効率のよい遊技を実行可能となる。また、本発明では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、契機によって所定停止状態に実行する遊技を異ならせ、興趣を提供することが可能になる。より具体的には、例えば特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に応じて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第１状態及び第２状態のいずれが発生するかよって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第１状態及び第２状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、本発明では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【２１０４】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定動作制御状態としての大当たり遊技状態において、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される複数回（本実施形態では５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される。可変動作部としての開閉扉３１９の作動状態であるラウンド遊技は、第１の条件発生状態としての可変入賞口３１６の最大開放時間の経過、又は第２の条件発生状態としての可変入賞口３１６への最大入球数の遊技球の入球（最大数入球）によって終了し、未実行のラウンド遊技が存在する場合には、可変動作部としての開閉扉３１９が非作動状態とされることで可変入賞口３１６が閉鎖されるインターバルに移行される。そして、本実施形態では、第１の条件発生状態である最大開放時間の経過によりインターバルに移行される場合に、第２の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。一方、ラウンド遊技が終了する場合、遊技盤３１の遊技領域には発射された遊技球が流下している。そのため、最大開放時間の経過によりインターバルに移行されて次のラウンド遊技が早期に開始される場合、先のラウンド遊技の終了時に遊技領域を流下する遊技球が次のラウンド遊技の開始時に入球可能なる。その結果、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、遊技領域に発射された遊技球が無駄玉となることが防止される。また、本実施形態では、可変動作部の非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部の作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第１の条件発生状態であるか第２の条件発生状態であるかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に応じて実行可能になる。そのため、可変動作部の非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第１の条件発生状態である最大開放時間の経過及び第２の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかよって可変動作部の非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間の経過及び最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド

遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い大当たり遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【２１０５】

以下、本実施形態について、図１６９～図１９９を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【２１０６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「特定遊技状態」としての「所定動作制御状態」を備え、また「所定動作手段」としての「可変動作部」を備え、また「所定動作状態」としての「可変動作部の作動状態」を備え、また「所定停止状態」としての「可変動作部の非作動状態」を備え、また「第１状態」及び「第２状態」としての「条件発生状態」を備え、また「維持状態実行手段」としての「非作動状態延長制御（処理）」を備える。

【２１０７】

［遊技機１０の構成］

まず、遊技機１０の構成について、図１６９～図１７４と共に、必要に応じて、前述の第１の実施形態において参照した図１～図３を参照しつつ説明する。

【２１０８】

［遊技機１０の概略構成］

図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じやん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【２１０９】

［前面枠１１の構成］

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

【２１１０】

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

【２１１１】

発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する可変動作部としての回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の回転操作量に応じた強さで前述の遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２が操作されている状況では、発射制御装置８により、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構３２が駆動制御される。

【２１１２】

発射制御装置８は、遊技球発射機構３２の駆動を制御する発射制御ＩＣ８１を備える。具体的に、発射制御ＩＣ８１は、可変動作部である発射ハンドル２２が回転操作されている間、遊技球発射機構３２の球送り装置３２２を駆動させることにより、上皿２３に貯留されている遊技球を発射レール３２１上に供給させる。そして、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構３２のソレノイド３２３を駆動させることにより、発射レール３２１上の遊技球を遊技盤３１に向けて発射させる。このとき、発射制御ＩＣ８１は、予め設定された周期（例えば０．６ｓｅｃ）で

ＯＮＯＦＦが切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置３２２及びソレノイド３２３を駆動させる。これにより、遊技機１０では、０．６ｓｅｃごとに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【２１１３】

また、発射ハンドル２２には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて電圧が発射制御ＩＣ８１に入力される。これにより、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル２２の回転操作量が多いほど遊技球発射機構３２からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド３２３への印加電圧を調整する。そのため、遊技者は、発射ハンドル２２の回転操作量を調整することで、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちや、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。

【２１１４】

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

【２１１５】

［内枠１２の構成］

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

【２１１６】

図１６９に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８が設けられている。また、遊技盤３１には、可変動作部として、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、サブ可動表示部３８及び可動役物部材３９が設けられている。

【２１１７】

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

【２１１８】

一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ３１

３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図７参照）が設けられている。これらの入球センサ３１３ａ～３１６ａにより遊技球の入球が検出された場合、賞球の条件発生状態が発生したとして各種入賞口３１３～３１６の種別に対応した賞球が払い出される。

【２１１９】

また、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒは、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図７参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｌを通過する可能性があり、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｒを通過する可能性がある。そして。入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図７参照）での遊技球の通過が検出されることを契機として第２入賞口３１５を開放する条件発生状態が発生したか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、可変動作部である電動役物３１５ｂが非作動状態から作動状態に移行ことによって第２入賞口３１５が開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球が入球可能とされる。即ち、遊技機１０では、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）だけでなく、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出すことで、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）においても第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能である。

【２１２０】

なお、高確率モードは、大当たり抽選の結果が所定動作制御状態である大当たり遊技状態の条件発生状態である大当たりとなる大当たり確率が高く（図１７２（Ｂ）参照）、大当たり遊技が実行される所定動作制御状態としての大当たり遊技状態に移行され易いモードである。これに対して、低確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当たり確率が低く（図１７２（Ａ）参照）、所定動作制御状態としての大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され難いモードである。

【２１２１】

また、高頻度サポートモードは、普図当たり抽選の結果が所定動作制御状態の条件発生状態である普図当たりとなる普図当たり確率が高く（図１２（Ｂ）参照）、所定動作制御状態としての普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態に移行され易い（可変動作部としての電動役物３１５ｂが非作動状態から作動状態となる作動頻度が高い）ために第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容され易いモードである。これに対して、低頻度サポートモードは、普図当たり抽選の結果が所定動作制御状態の条件発生状態である普図当たりとなる普図当たり確率が低く（図１２（Ａ）参照）、所定動作制御状態としての普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態に移行され難い（可変動作部としての電動役物３１５ｂが非作動状態から作動状態となる作動頻度が低い）ために第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容され難いモードである。

【２１２２】

また、第２入賞口３１５には、遊技球の第２入賞口３１５への入球の制限の有無を切り換える可変動作部としての電動役物（電役）３１５ｂが設けられている。電動役物３１５ｂは、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって、非作動状態と作動状態との間で作動制御されることで第２入賞口３１５が開閉される。そして、所定動作制御状態である普図当たり遊技では、非作動状態にある電動役物３１５ｂを作動状態とすることで第２入賞口３１５が開放されて第２入賞口３１５への遊技球の入球が可能となり、作動状態にある電動役物３１５ｂを非作動状態とすることで第２入賞口３１５が閉鎖されて第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。

【２１２３】

さらに、可変入賞口３１６は、遊技盤３１において、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能な位置に設けられている。可変入賞口３１６には、遊技球の可変入賞口３１６への入球の制限の有無を切り換える可変動作部としての開閉扉３１９が設けられている。開閉扉３１９は、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段

によって、非作動状態と作動状態との間で作動制御されることで可変入賞口３１６が開閉される。そして、所定動作制御状態である大当たり遊技状態では、非作動状態にある開閉扉３１９を作動状態とすることで可変入賞口３１６が開放されて可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能となり、作動状態にある開閉扉３１９を非作動状態とすることで可変入賞口３１６が閉鎖されて可変入賞口３１６への遊技球の入球が制限される。具体的には、大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて複数回のラウンド遊技が実行されるが、開閉扉３１９は、各ラウンド遊技において、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６を開放する位置に移動され、ラウンド遊技間のインターバルでは、可変動作部としての開閉扉３１９が非作動状態とされることで可変入賞口３１６を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口３１６には、大当たり遊技での各ラウンド遊技において遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。

【２１２４】

遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球が入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されることで大当たり抽選の条件発生状態が発生すると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従って条件発生状態を発生の有無を判断し、その結果をメイン表示部３６で可変動作部である特別図柄の表示を制御する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果は、サブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従って条件発生状態を発生の有無に応じて、可変表示ユニット３４での可変動作部である飾り図柄の表示などを制御する。

【２１２５】

また、遊技機１０では、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６への遊技球の入球が、入球センサ３１３ａ～３１６ａによって検出されることで賞球の条件発生状態が発生すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１０個である。特に、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１で行われた大当たり抽選の結果が大当たりである場合に所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行し、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が所定回数（例えば５回又は１６回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【２１２６】

また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞すると、所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させる条件発生状態を発生の有無を判断する大当たり抽選が実行される。そして、大当たり抽選の結果が大当たり（当選）である場合は通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。

【２１２７】

なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、５Ｒ大当たり遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態及び５Ｒ確変大当たり遊技状態）、及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態が含まれる。５Ｒ大当たり遊技状態は、可変入賞口３１６の開放から最大開放時間（可変動作部である開閉扉３１９の最大作動時間）の経過（例えば本実施形態では１５秒）による第１の条件発生状態の発生、又は可変入賞口３１６への遊技球の最大入球数（例えば本実施形態では１０個）の入球（最大数入球）により作動状態の可変動作部である開閉扉３１９を非作動状態とする第２の条件発生状態が発生するまで実行されるラウンド遊技が５回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。１６Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が１６回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、５Ｒ大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、５Ｒ大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

【２１２８】

また、ラウンド遊技は、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過による第１の条件発生

状態が発生、又は可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球による第２の条件発生状態が発生により終了するが、第２の条件発生状態は、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球であるため、最大数入球よりも少ない入球により発生する第１の条件発生状態よりも、出玉数が多い分だけ遊技者にとって有利度が高く、またムダ玉が少なく、大当たり時間が短い等の意味でも遊技者にとって有利度が高い。

【２１２９】

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

【２１３０】

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

【２１３１】

遊技機１０では、特図遊技において変動表示演出として、飾り図柄が作動状態である変動表示、及び飾り図柄が非作動状態である停止表示が実行され、大当たり抽選の結果とは無関係に予め定められた所定期間の確定表示状態が維持される。確定停止表示は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合及び外れである場合に共通で、少なくとも予め定められた所定期間は実行される。即ち、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示が終了すると、飾り図柄は、１又は複数の有効ラインに大当たり抽選の結果に応じた図柄組み合わせで並んだ所定期間の確定停止表示が実行されることになる。このような飾り図柄の確定停止表示により、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果が明示又は示唆される。例えば、大当たり抽選での抽選結果が「外れ」の場合には、可変動作部である飾り図柄が外れ図柄の組み合わせで有効ラインに並んだ第１の条件発生状態である外れ目（例えば「３２３」又は「７２３」など）で所定期間の確定停止表示が実行される。そして、大当たり抽選の結果が「外れ」の場合には、特図遊技を実行する権利の保留があるか、新たな第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への始動入賞によって飾り図柄の変動表示が開始される。一方、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）の場合には、可変動作部である飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで有効ラインに並んだ、第１の条件発生状態よりも遊技者にとっての有利度の高い第２の条件発生状態であるゾロ目で所定期間の確定停止表示が実行される。具体的には、例えば、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち１６Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「７７７」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行されるか、「７７７」以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。また、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め５Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「３３３」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行されるか、「７

７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。また、大当たり抽選の結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「２２２」や「４４４」などの確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。そして、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）の場合には、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、また新たな第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への始動入賞があっても、大当たり遊技の実行中は、確定停止表示のために設定された所定時間の経過後であっても飾り図柄の変動表示は開始されない。

【２１３２】

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

【２１３３】

さらに、図柄表示部３４１には、遊技状態が所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出、インターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。

【２１３４】

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

【２１３５】

普通図柄表示部３６１は、可変動作部である普通図柄（普図）としてのＬＥＤ対を含み、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入球を契機として実行される可変動作部である電動役物３１５ｂを非作動状態から作動状態に移行するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、ＬＥＤ対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入球を契機として、可変動作部である普通図柄としてのＬＥＤ対を点滅させ（普通図柄を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ）、予め設定される変動表示時間の経過後に、普図当たり抽選の結果に応じた態様で、各ＬＥＤを点灯又は消灯（可変動作部である普通図柄を作動状態から非作動状態に移行させることで停止表示）させて普図当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である普図遊技を実行する。具体的には、普図当たり抽選の結果が外れである場合には、第１の条件発生状態である外れ図柄に対応する態様で各ＬＥＤを点灯又は消灯させ、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、第１の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２の条件発生状態である当たり図柄に対応する態様で各ＬＥＤを点灯又は消灯させる。

【２１３６】

また、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで第２の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である電動役物３１５ｂが非作動状態から作動状態とされることで第２

入賞口３１５が開放される普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技の実行中は普図遊技が実行されず、第２の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御（処理）により可変動作部である普通図柄が普図当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、普図当たり遊技が終了した場合、又は普図外れの普図遊技が終了した場合、普図遊技を実行する権利の保留がある条件発生状態であるか、新たなスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入球が発生した場合、可変動作部である普通図柄が作動状態とされることで新たな普図遊技が開始される。

【２１３７】

第１特別図柄表示部３６２は、可変動作部である第１特別図柄（第１特図）としての７セグメント表示装置を含み、第１入賞口３１４への入球を契機として所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させるか否かの第１特別図柄抽選（第１特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、７セグメント表示装置における７つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示させる第１特図遊技を実行する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第１入賞口３１４への入賞を契機として、可変動作部である７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅させ（可変動作部である第１特図を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ）、予め設定される変動表示時間の経過後に、大当たり抽選の結果に応じた態様で、各セグメントを点灯又は消灯（可変動作部である第１特図を作動状態から非作動状態に移行させることで所定期間の確定停止表示）させて大当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である第１特図遊技を実行する。具体的には、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合には、第１の条件発生状態である外れ図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行し、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）である場合には、第１の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２の条件発生状態である大当たり図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行する。ここで、第１特図が停止表示される場合、第１特図の確定表示時間は、大当たり抽選結果が外れであっても大当たりであっても共通である。

【２１３８】

また、大当たり抽選の結果が大当たりであることで第２の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態から作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行される。この大当たり遊技の実行中は第１特図遊技が実行されず、第１特図が大当たり図柄で所定期間だけ確定停止表示された後も、第２の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御（処理）により第１特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、大当たり遊技が終了した場合、又は外れの第１特図遊技が終了した場合、第１特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であるか、新たな第１入賞口３１４への入球が発生した場合、第１特図が作動状態とされることで新たな第１特図遊技が開始される。

【２１３９】

第２特別図柄表示部３６３は、可変動作部である第２特別図柄（第２特図）としての７セグメント表示装置を含み、第２入賞口３１５への入球を契機として所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させるか否かの第２特別図柄抽選（第２特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、７セグメント表示装置における７つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示させる第２特図遊技を実行する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第２入賞口３１５への入賞を契機として、可変動作部である７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅させ（可変動作部である第２特図を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ）、予め設定される変動表示時間の経過後に、大当たり抽選の結果に応じた態様で、各セグメントを点灯又は消灯（可変動作部である第２特図を作動状態から非作動状態に移行させることで所定期間の確定停止表示）させて大当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である第２特図遊技を実行する。具体的には、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合には、第１の条件発生状態である外れ図柄に対

応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行し、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）である場合には、第１の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２の条件発生状態である大当たり図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行する。ここで、第２特図が停止表示される場合、第２特図の確定表示時間は、大当たり抽選結果が外れであっても大当たりであっても共通であり、第１特図の確定表示時間とも共通である。

【２１４０】

また、大当たり抽選の結果が大当たりであることで第２の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態から作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行される。この大当たり遊技の実行中は第２特図遊技が実行されず、第２特図が大当たり図柄で所定期間だけ確定停止表示された後も、第２の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御（処理）により第２特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、大当たり遊技が終了した場合、又は外れの第２特図遊技が終了した場合、第２特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であるか、新たな第２入賞口３１５への入球が発生した場合、第２特図が作動状態とされることで新たな第２特図遊技が開始される。

【２１４１】

第１特図保留数表示部３６４は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第１入賞口３１４への入賞により生じた第１特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態の場合、当該権利の保留数である第１特図保留数Ｎを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【２１４２】

第２特図保留数表示部３６５は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第２入賞口３１５への入賞により生じた第２特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態の場合、当該権利の保留数である第２特図保留数Ｍを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【２１４３】

可変動作部である可動役物部材３９は、図柄表示部３４１の上方に位置する予め定められた図４に示す非作動状態としての待機位置と、待機位置よりも下方に設定される図６に実線で示す作動状態としての作動位置との間で、図柄表示部３４１の表面に沿って上下方向に移動可能である。

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

よって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する４つのランプ３９１に加えて、図柄表示部３４１に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。

【２１４４】

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

【２１４５】

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

【２１４６】

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

【２１４７】

なお、表示装置３８１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。また、サブ可動表示部３８は、表示装置３８１に加えて、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【２１４８】

また、可変動作部であるサブ可動表示部３８は、表示制御装置６によって図５に仮想線で示す非作動状態としての待機位置と、図５に実線で示す作動状態としての作動位置との間で左右方向Ｄ３に移動可能である。

【２１４９】

このようなサブ可動表示部３８は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、サブ可動表示部３８は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、サブ可動表示部３８は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから

確変大当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留があっても特図遊技の実行が制限される所定動作制御状態において、その保留中に、大当たり抽選での抽選結果が第２の条件発生状態を発生させる大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【２１５０】

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

【２１５１】

ここで、図１７０及び図１７１参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ、特図保留格納エリア４１２ｂ及び普図保留格納エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部である特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄表示部３６１での可変動作部である普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【２１５２】

図１７０に示すように、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３が記憶されている。大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される。リーチ乱数カウンタＣ３は、大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用される。また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び特図変動種別カウンタＣＳ１が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における可変動作部である特別図柄の変動表示時間の決定に使用される。さらに、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５、普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２、及び普図変動種別カウンタＣＳ２が記憶されている。普通当たり乱数カウンタＣ４は、第２入賞口３１５の可変動作部である電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される。普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される。普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタＣＳ２は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における可変動作部である普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。

【２１５３】

そして、各抽選用カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１，ＣＳ２は、ＭＰＵ４１によって短時間間隔で前回値に１が加算され、予め設定された最大値に達した後に０に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１，ＣＳ１には更新後の値が記録され、大当たり抽選結果、特図の変動表示時間、大当たり種別及び外れ種別の設定や、普図当たり抽選結果、普通図柄の変動表示時間及び普図当たり種別の設定などの際にＭＰＵ４１によって参照される。

【２１５４】
特図保留格納エリア４１２ｂは、第１特図保留格納エリアＲＥＡ、第２特図保留格納エリアＲＥＢ及び特図実行エリアＡＥを備える。第１特図保留格納エリアＲＥＡは、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び第１特図保留数記憶エリアＮＡＡを含む。第２特図保留格納エリアＲＥＢは、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢを含む。
【２１５５】
そして、第１入賞口３１４への遊技球の入球により条件発生状態となった場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、第２入賞口３１５への遊技球の入球により条件発生状態となった場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納されることで所定動作制御状態となる。なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡ及び第２特図保留格納エリアＲＥＢごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１など）が個別に設けられてもよい。
【２１５６】
このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、特図変動種別カウンタＣＳ１が第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納されることで所定動作制御状態となる。
【２１５７】
そのため、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図の作動状態である特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、特図遊技における第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１での飾り図柄）が作動状態である変動表示時間（特図変動パターン）を事前に判断することが可能である。
【２１５８】
具体的に、第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４の優先順位で空いている領域に格納される。第１特図保留数記憶エリアＮＡＡには、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第１特図保留数Ｎとして格納される。
【２１５９】
また、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４の優先順位で空いている領域に格納される。第２特図保留数記憶エリアＮＡＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第２特図保留数Ｍとして格納される。
【２１６０】
即ち、遊技機１０では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の最大保留数に対応する合計８つの記憶領域により、第１入賞口

３１４及び第２入賞口３１５への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大４つまで保留することが可能である。これに対して、第１特図保留及び第２特図保留ともに最大保留数の保留がある、いわゆる保４状態では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞があった場合でも、当該入賞に対して新たな保留が発生しないように制御される所定動作制御状態となる。

【２１６１】

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

【２１６２】

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

【２１６３】

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

【２１６４】

そして、ＭＰＵ４１は、１回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリアＡＥに特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１が特図実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に格納された特図当否情報は第１保留エリアＲＥＡ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報は第２保留エリアＲＥＡ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＡ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＡ３にシフトする。そして、第１特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、新たな第２入賞口３１５への入賞や第２特図保留が無い限り、第１入賞口３１４に新たな入賞がなくても、第１特図遊技の保留に基づいて新たな第１特図遊技が実行され、例えば第１特図遊技を実行する権利の保留が最大値である、いわゆる所定動作制御状態としての保４状態では、第１入賞口３１４に対する新たな入賞がなくても、第１特図の保留に基づいて複数回（例えば４回）の変動表示が実行される。

【２１６５】

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

留エリアＲＥＢ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＢ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＢ３にシフトする。そして、第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、第２入賞口３１５に新たな入賞がなくても、第２特図遊技の保留に基づいて新たな第１特図遊技が実行され、例えば第２特図遊技を実行する権利の保留が最大値である、いわゆる所定動作制御状態としての保４状態では、第２入賞口３１５に対する新たな入賞がなくても、第２特図の保留に基づいて複数回（例えば４回）の変動表示が実行される。

【２１６６】

つまり、本実施形態では、第１特図遊技を実行する権利又は第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、第１特図遊技又は第２特図遊技が大当たり抽選の結果が外れであることを報知するものであっても、次の特図遊技が即座に開始される。一方、大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技状態に移行される場合、第１特図保留格納エリアＲＥＡの各保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの各保留エリアＲＥＢ１～ＲＥＡＢに特図当否情報が格納されている場合であっても特図当否情報が移動されることはなく、所定動作制御状態が維持される。即ち、大当たり遊技状態に移行される場合、第１特別図柄表示部３６２での可変動作部としての第１特図又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての第２特図が停止表示された非作動状態が維持される非作動状態延長制御（処理）が実行される。

【２１６７】

なお、大当たり遊技において第１特図又は第２特図の非作動状態の維持時間は、大当たり遊技の実行時間に依存するものである。そのため、当該維持時間は、５Ｒ大当たり遊技が実行される場合のほうが、１６Ｒ大当たり遊技が実行される場合に比べて短くなることから、５Ｒ大当たり遊技が実行される場合のほうが、１６Ｒ大当たり遊技が実行される場合に比べて早く可変動作部としての特図の変動が開始される。その結果、大当たり遊技状態に移行しない場合には、一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が多くなる一方で、大当たり遊技状態に移行する場合には一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が少なくなり、その中でも、５Ｒ大当たり遊技状態に移行される場合よりも１６Ｒ大当たり遊技状態に移行される場合のほうが一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が少なくなる。

【２１６８】

大当たり乱数カウンタＣ１は、後述の図１７５の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～６３７の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様に更新されるループカウンタである。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される。

【２１６９】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して２種類設定されている。ここで、図１７２（Ａ）には低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図１７２（Ｂ）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【２１７０】

図１７２（Ａ）及び図１７２（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定

値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【２１７１】

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

【２１７２】

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

【２１７３】

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

【２１７４】

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

【２１７５】

遊技設定値５では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２３０個（０～２２９）、高確率モード当否テーブルについては９１７個（０～９１６）である。つまり、遊技設定値５では、低確率モードの大当たり確率が約１／２８４．９（２３０／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７１．５（９１７／６５５３６）である。

【２１７６】

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

【２１７７】

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

【２１７８】

ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一遊技設定値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとな

る乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。

【２１７９】

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

【２１８０】

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

【２１８１】

ここで、図１７２（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図１７２（Ｃ）に示す例では、特図遊技の種別が第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、特図遊技の種別が第２入賞口３１５への入賞を契機とする第２特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～４の５個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は５～１４の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。即ち、遊技機１０では、第１特図遊技及び第２特図遊技における確変大当たりの確率が７５％で同一に設定されているが、第１特別図柄遊技に比べて第２特別図柄遊技における１６Ｒ確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【２１８２】

そして、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機１０では確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数に上限値が設定されておらず、遊技機１０が、いわゆるループ確変機として構成されている。

【２１８３】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機１０では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短遊技回数）に上限値（本実施形態では１００回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、１００回に限らず、他の回数であってもよい。

【２１８４】

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

い。この場合、所定回数の特図遊技が実行されるまでは、確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）しないようにし、確変遊技状態で実行される特図遊技の最低回数として当該所定回数に保証することも考えられる。これにより、確変遊技状態実行される特図遊技の回数が著しく少なくなることが防止される。

【２１８５】

なお、本実施形態では、入賞により第１特別図柄遊技を実行する契機となる第１入賞口３１４、及び入賞により第２特別図柄遊技を実行する契機となる第２入賞口３１５ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、Ｖ－ＳＴ機を含むＳＴ機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

【２１８６】

そして、ＭＰＵ４１は、特図実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」、「５Ｒ通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【２１８７】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態において可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態から作動状態に移行することで可変入賞口３１６が所定態様で開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態においてラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放態様としては、例えば可変入賞口３１６を１回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口３１６を複数回開放させることも考えられる。

【２１８８】

５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ可変動作部である電動役物３１５ｂの作動確率が高い高頻度サポートモードである所定動作制御状態としての確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、ＭＰＵ４１によって大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【２１８９】

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

【２１９０】

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

【２１９１】
　また、リーチ乱数カウンタＣ３は、後述の図１７５の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタＣ３の値が格納される。
【２１９２】
　遊技機１０では、リーチ乱数カウンタＣ３によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部３４１で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ＲＯＭ４１１における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの３種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタＣ３の値が設定されている。
【２１９３】
　ここで、図１７２（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図１７２（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。
【２１９４】
　ここに、リーチとは、図柄表示部３４１における可変動作部としての飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の飾り図柄の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。
【２１９５】
　特図変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタＣＳ１は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。このように、特図変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置５では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）のマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別（演出パターン）が、特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）に応じて決定される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述する図２１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。
【２１９６】

そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１と、大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図１７３（Ａ）～図１７３（Ｃ）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図１７３（Ａ）参照）、確変大当たり変動テーブル（図１７３（Ｂ）参照）、又は外れ変動テーブル（図１７３（Ｃ）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【２１９７】

ここで、図１７３（Ａ）、図１７３（Ｂ）及び図１７３（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。図１７３（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、図１７３（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、図１７３（Ｃ）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は図１７３（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は図１７３（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は図１７３（Ｃ）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

【２１９８】

より具体的に、図１７３（Ａ）及び図１７３（Ｂ）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。ここに、特図変動パターン「０１」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「０２」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「０３」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【２１９９】

ここで、図１７３（Ａ）に示すように、通常大当たり変動テーブルでは、変動表示時間が３０ｓである特図変動パターンとして「０１」の選択率は１０％であり、変動表示時間が６０ｓである特図変動パターンとして「０２」の選択率は５０％であり、変動表示時間が９０ｓである特図変動パターンとして「０３」の選択率は４０％である。一方、図１７３（Ｂ）に示すように、確変大当たり変動テーブルでは、変動表示時間が３０ｓである特図変動パターンとして「０１」の選択率は５％であり、変動表示時間が６０ｓである特図変動パターンとして「０２」の選択率は４５％であり、変動表示時間が９０ｓである特図変動パターンとして「０３」の選択率は５０％である。つまり、本実施形態では、通常大当たりの場合と確変大当たりの場合とを比較すると、通常大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に短い時間が選択され易い一方で、確変大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に長い時間が選択され易い傾向にある。そのため、遊技者からすれば、変動表示時間が長い場合、大当たりとなることをより期待しつつ特図遊技の進行を楽

しむことができる。
【２２００】
もちろん、通常大当たりの場合ほうが変動表示時間として相対的に長い時間が選択され易い一方で、確変大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に短い時間が選択され易いように設定してもよい。また、変動表示時間は、大当たりの振り分けられるラウンド数に対応させた傾向で設定することも考えられる。例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い１６Ｒに振り分けられたほうが、５Ｒに振り分けられるよりも変動表示時間が相対的に長い時間が選択され易くしてよいし、これとは逆に、大当たり遊技のラウンド数が多い１６Ｒに振り分けられたほうが、５Ｒに振り分けられるよりも変動表示時間が相対的に短い時間が選択され易くしてよいまた、大当たりの振り分け種別に関係なく、例えば通常大当たりの場合と確変大当たりの場合とで、又は１６Ｒ大当たりと５Ｒ大当たりとで、変動表示時間の選択率を同一に設定（変動時間の設定テーブルとして同一のものを使用）してもよい。
【２２０１】
図１７３（Ｃ）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタＣＳ１と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０４」又は「０５」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「０４」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が７ｓであるリーチなし演出パターン（７秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて７秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「０５」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が１０ｓであるリーチなし演出パターン（１０秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて１０秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。
【２２０２】
例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０４」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機１０では、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン２０の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。
【２２０３】
なお、特図変動パターンの種別は、図１７３（Ａ）、図１７３（Ｂ）及び図１７３（Ｃ）に示す例には限定されない。
【２２０４】
例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０１」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。
【２２０５】
同じく、遊技機１０では、特図変動パターン「０２」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかの

スーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【２２０６】

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

【２２０７】

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

【２２０８】

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

【２２０９】

このように、遊技機１０では、主制御装置４のＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機１０のＭＰＵ４１が８ビッ

トマイコンで構成される場合であっても、そのＭＰＵ４１により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部３４１に表示される飾り図柄の変動態様の詳細は音声ランプ制御装置５で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【２２１０】

図１７３（Ａ）～図１７３（Ｃ）に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

【２２１１】

ここで、図１７１は図１７０に示す主制御装置４の記憶領域の普図保留格納エリア４１２ｃの一例を示すブロック図である。図１７１に示すように、普図保留格納エリア４１２ｃは、普図第１保留エリアＳＥ１、普図第２保留エリアＳＥ２、普図第３保留エリアＳＥ３、普図第４保留エリアＳＥ４、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡ及び普図実行エリアＳＡＥを含む。

【２２１２】

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

【２２１３】

普図変動保留数記憶エリアＳＮＡは、普図当否情報が格納されている普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡは、普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態の場合、当該権利の保留数を記憶する記憶領域である。

【２２１４】

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

【２２１５】

但し、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで普図当たり遊技が実行される場合、普図第１保留エリアＳＥ１に普図当否情報が格納された所定動作制御状態であっても、普図第１保留エリアＳＥ１の普図当否情報が普図実行エリアＳＡＥに移動されることは

なく、所定動作制御状態が維持される。即ち、普図当たり遊技が実行される場合には、普通図柄表示部３６１において可変動作部としての普通図柄が停止表示された非作動状態が維持される非作動状態延長制御（処理）が実行される。

【２２１６】

普通当たり乱数カウンタＣ４は、後述の図１７１の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって電動役物３１５ｂを所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当たり抽選が行われる。

【２２１７】

ここで、図１７４は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態の開閉実行モードにおいて、可変動作部である開閉扉３１９が作動状態となることで可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技間の、開閉扉３１９が非作動状態とされるインターバルの時間を設定する際に参照されるテーブル等を示す図である。具体的には、図１７４（Ａ）はインターバルパターン種別を設定するための主制御装置４の記憶領域に記憶されたテーブルであり、図１７４（Ｂ）はインターバルの延長時間を抽選するための主制御装置４の記憶領域に記憶されたテーブルであり、図１７４（Ｃ）は各インターバルパターンを説明するための図である。

【２２１８】

図１７４（Ａ）に示すように、本実施形態では、大当たり遊技の開閉実行モードにおける可変動作部である開閉扉３１９が作動状態であるラウンド遊技の時間に応じて、インターバルパターン種別が設定される。本実施形態では、インターバルパターン種別として、インターバルパターン１～５の５種類が設定されている。

【２２１９】

インターバルパターン１は、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態であるインターバルの時間がインターバル基本時間Ａである０．０１秒に規定されている（図１７４（Ｃ）参照）。このインターバルパターン１は、ラウンド遊技の時間が１５秒である場合、即ち可変入賞口３１６が最大開放時間である１５秒間開放されること（開閉扉３１９の作動状態時間が１５秒継続すること）で終了した場合に選択される。

【２２２０】

インターバルパターン２は、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態であるインターバルの時間がインターバル基本時間Ａである０．０１秒にインターバル基本時間Ｂである３秒を加えた３．０１秒に規定されている（図１７４（Ｃ）参照）。このインターバルパターン２は、ラウンド遊技の時間が１０秒以上１５秒未満である場合、即ち最大開放時間が経過する前である１０秒以上１５秒未満に、可変入賞口３１６に最大入球数（規定個数）である１０個の遊技球の入球によりで終了した場合（いわゆるフルオープン）に選択される。

【２２２１】

インターバルパターン３～５は、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態であるインターバルの時間がインターバル基本時間Ａである０．０１秒にインターバル基本時間Ｂである３秒を加え、さらにインターバル延長時間Ａ～Ｃのいずれかを加えて時間に規定されている（図１７４（Ｃ）参照）。このインターバルパターン３～５は、ラウンド遊技の時間が１０秒未満である場合、即ち最大開放時間が経過する前である１０秒未満に、可変入賞口３１６に最大入球数（規定個数）である１０個の遊技球の入球によりで終了した場合に選択される。

【２２２２】

図１７４（Ｂ）に示すように、インターバルパターン３～５のインターバル延長時間Ａ～

Ｃは、非作動状態延長制御（処理）を実行するための延長時間設定抽選テーブルを参照した抽選により設定される。本実施形態では、インターバル延長時間としては、インターバル延長時間Ａ、インターバル延長時間Ｂ及びインターバル延長時間Ｃの３種類が設定されており、インターバル延長時間Ａ～Ｃが選択される確率は均一に設定されている。インターバル延長時間Ａは、３秒に設定されており、このインターバル延長時間Ａが選択された場合、インターバル時間が６．０１秒のインターバルパターン３となる（図１７４（Ｃ）参照）。インターバル延長時間Ｂは、５秒に設定されており、このインターバル延長時間Ｂが選択された場合、インターバル時間が８．０１秒のインターバルパターン４となる（図１７４（Ｃ）参照）。インターバル延長時間Ｃは、７秒に設定されており、このインターバル延長時間Ｃが選択された場合、インターバル時間が１０．０１秒のインターバルパターン５となる（図１７４（Ｃ）参照）。

【２２２３】

ところで、従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技間のインターバルの時間が、ラウンド遊技の消化時間に関係なく多くの場合に一定時間に設定される。そのため、インターバルにおいて遊技球の打ち出しを継続する場合であっても、止め打ちを行う場合であっても、インターバルの消化作業は単調化され、遊技性が単調になりがちである。そこで、大当たり遊技のインターバルの遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。

【２２２４】

これに対して、本実施形態では、インターバル時間として、時間が異なるインターバルパターン１～５の５種類が設定されており、ラウンド遊技が、可変入賞口３１６が最大開放時間である１５秒間開放されること（開閉扉３１９の作動状態時間が１５秒継続すること）で第１の条件発生状態の発生により終了した場合、インターバル時間が最も短いインターバルパターン１が設定され、次のラウンド遊技が即座に開始される。一方、インターバルパターン２～５は、最大開放時間が経過する前に、可変入賞口３１６に最大入球数（規定個数）である１０個の遊技球の入球によりで第２の条件発生状態の発生により終了した場合に設定され、第１の条件発生状態の場合よりも次のラウンド遊技の開始が遅くなる。また、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合、ラウンド遊技の時間が短いほど、インターバルの時間が長くなる。これにより、ラウンド遊技が最大開放時間の経過により終了した場合での大当たり遊技の時間を短縮でき、また、ラウンド遊技が最大開放時間の経過により終了した場合と、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合とで、ラウンド遊技とインターバルとの合計時間のバラツキを小さくできる。その結果、大当たり遊技の総時間のバラツキを小さくできる。特に、本実施形態では、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合に対しても、複数のインターバル時間が設定され、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合する場合においても、ラウンド遊技に要した時間が短いほどインターバル時間が長くなるように設定されている。このことによっても、ラウンド遊技とインターバルとの合計時間のバラツキを小さくできる結果、大当たり遊技の総時間のバラツキを小さくできる。

【２２２５】

また、本実施形態では、第１の条件発生状態である最大開放時間（規定時間）の経過によりインターバルに移行される場合に、第２の条件発生状態である最大入球数（規定個数）の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。即ち、本実施形態では、可変動作部が非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部が作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第１の条件発生状態であるか第２の条件発生状態であるかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に応じて実行可能になる。そのため、可変動作部が非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続

していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第１の条件発生状態である最大開放時間（規定時間）の経過及び第２の条件発生状態である最大入球数（規定個数）の遊技球の入球のいずれが発生するかよって可変動作部が非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間（規定時間）の経過及び最大入球数（規定個数）の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い大当たり遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【２２２６】

なお、各インターバル延長時間Ａ～Ｃの選択率は必ずしも均一である必要はなく、またインターバル延長時間の種別も３種類には限定されない。

【２２２７】

［主制御装置４の処理］

次に、図１７５～図１９２を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、ＮＭＩ割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。また、立ち上げ処理では、ＲＡＭ４１２が正常に動作しているか否かが確認され、ＲＡＭ４１２が正常に動作していることを条件に主タイマ割込処理の実行が許可される。

【２２２８】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

ここで、図１７５は、主制御装置４のＭＰＵ４１により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば２ｍｓｅｃごとに実行される。以下、図１７５を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【２２２９】

＜ステップＳ１００１＞

図１７５に示すように、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１は、主制御装置４に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、アウト玉センサ３１８ａなどの検出状態を判断する。このとき、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてＲＡＭ４１２に保存する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３１８ａによってアウト玉が検出された場合には、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに記憶されたアウト玉数に１加算して遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数を更新する。

【２２３０】

＜ステップＳ１００２＞

次に、ステップＳ１００２では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【２２３１】

＜ステップＳ１００３＞

続いて、ステップＳ１００３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱

数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５でのカウンタ値にそれぞれ１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【２２３２】

＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞

その後、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップＳ１００４）、発射制御処理を実行する（ステップＳ１００５）。なお、始動入賞処理の詳細は、図１７６を参照して後述する。

【２２３３】

発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることがタッチセンサ２１ａにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ２１ｂが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことがタッチセンサ２１ａにより検出されている場合、又は球止めスイッチ２１ｂが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。ＭＰＵ４１は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置８に対して遊技球の発射指示をする。

【２２３４】

＜ステップＳ１００６＞

ステップＳ１００６では、ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報を更新するスルーゲート処理を実行し、当該主タイマ割込処理を終了する。なお、スルーゲート処理の詳細は、図１７８を参照して後述する。

【２２３５】

［始動入賞処理］

ここで、図１７６は、図１７５の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１７６を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【２２３６】

＜ステップＳ１１０１＞

図１７６に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞により条件発生状態となったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。

【２２３７】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。

【２２３８】

ここで、第１入賞口３１４への始動入賞に基づく第２特図遊技を実行する権利の保留は、遊技状態とは関係なく第１特図保留数Ｎが最大数である４（いわゆる保４状態）である場合に、それ以上に増加しないように制限される。そのため、第１特図や第２特図の変動遊技状態である第１特図遊技や第２特図遊技の実行中に長時間の変動パターンが選択された場合の他、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では、保４状態が発生し易く、特に大当たり遊技状態では、特図遊技の実行（特図の変動表示）が制限され

るため保４状態が発生し易く、第１入賞口３１４への始動入賞が無効にされ易い所定動作制御状態となっている。

【２２３９】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１７５の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図１７９のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【２２４０】

＜ステップＳ１１０５＞

ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図１８７の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第１特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第１特図保留コマンド設定処理の詳細は、図１７７を参照して後述する。

【２２４１】

＜ステップＳ１１０６＞

ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞により条件発生状態となったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了る。

【２２４２】

＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞

ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了る。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０８）。

【２２４３】

ここで、第２入賞口３１５への始動入賞に基づく第２特図遊技を実行する権利の保留は、遊技状態とは関係なく第２特図保留数Ｍが最大数である４（いわゆる保４状態）である場合に、それ以上に増加しないように制限される。そのため、第１特図や第２特図の変動遊技状態である第１特図遊技や第２特図遊技の実行中に長時間の変動パターンが選択された場合の他、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では、保４状態が発生し易く、特に大当たり遊技状態では、特図遊技の実行（特図の変動表示）が制限されるため保４状態が発生し易く、第２入賞口３１５への始動入賞が無効にされ易い所定動作制御状態となっている。

【２２４４】

＜ステップＳ１１０９＞

ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図１７５の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図１７９のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を

ＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【２２４５】

＜ステップＳ１１１０＞

ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図１８７の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第２特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第２特図保留コマンド設定処理は、図１７７を参照して後述する第１特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第２特図保留コマンド設定処理は、図１７７の第１特図保留コマンド設定処理において、「第１特図保留コマンド」を「第２特図保留コマンド」と、「第１特図保留数Ｎ」を「第２特図保留数Ｍ」と読み替えればよい。

【２２４６】

［第１特図保留コマンド設定処理］

ここで、図１７７は、図１７６の始動入賞処理におけるステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第１特図保留コマンドには、当該コマンドが第１特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第１特図保留数Ｎなどの情報とが含まれる。以下、図１７７を参照しつつ、第１特図保留コマンド設定処理を説明する。

【２２４７】

＜ステップＳ１２０１＞

図１７７に示すように、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡから第１特図保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ１２０１）。

【２２４８】

＜ステップＳ１２０２＞

ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合（ステップＳ１２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、高確率モードでない場合（ステップＳ１２０２：Ｎｏ）、即ち低確率モードである場合、処理をステップＳ１２０４に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に前述の図３４のステップＳ２３１７でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図３３のステップＳ２３０９でオフに設定される。

【２２４９】

＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図１７２（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図１７２（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１

のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。
【２２５０】
なお、ステップＳ１２０３及びＳ１２０４では、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１２０３又はＳ１２０４において、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。
【２２５１】
＜ステップＳ１２０５＞
ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合（ステップＳ１２０５：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ１２０８に移行する。
【２２５２】
＜ステップＳ１２０６＞
ステップＳ１２０６では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。例えば、図１７６の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図１７６の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が格納された保留エリアは、第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。
【２２５３】
＜ステップＳ１２０７＞
ステップＳ１２０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定する。このように、第１特図保留コマンドに、ステップＳ１２０１で読み出された第１特図保留数Ｎが含まれるため、第１特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１特図保留コマンドに含まれる保留数Ｎを参照することにより、当該第１特図保留コマンドが第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれに格納された第１特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。
【２２５４】
＜ステップＳ１２０８及びＳ１２０９＞
ステップＳ１２０８では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。次いで、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定する（ステップＳ１２０９）。
【２２５５】
なお、当該第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はＳ１２０９で設定される第１特図保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図１７９のメイン処理のステップＳ１４０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記第１特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれ

ることも考えられる。
【２２５６】
［スルーゲート処理］
ここで、図１７８は、図１７５の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図１７８を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。
【２２５７】
＜ステップＳ１３０１＞
図１７８に示すように、スルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まず左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したことにより条件発生状態となったか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したか否かは、図１７５の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０３に移行し、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０２に移行する。
【２２５８】
＜ステップＳ１３０２＞
ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したことにより条件発生状態となったか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。スルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したか否かは、図１７５の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０３に移行し、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。
【２２５９】
＜ステップＳ１３０３＞
ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、又は右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０３）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０３：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０４に移行する。
【２２６０】
＜ステップＳ１３０４及びＳ１３０５＞
ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０３：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０４）、図１７５の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図１７９のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０５）、当該スルーゲート処理を終了する。

【２２６１】
［主制御装置４のメイン処理］
　次に、図１７９を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理が、例えば４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、ステップＳ１４１３及びＳ１４１４のカウンタ更新処理がステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。
【２２６２】
＜ステップＳ１４０１＞
　図１７９に示すように、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、図１７５の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。
【２２６３】
＜ステップＳ１４０２＞
　ステップＳ１４０２では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。
【２２６４】
＜ステップＳ１４０３＞
　ステップＳ１４０３では、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７及びサブ制御ユニット３３２に出力する賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する賞球コマンド設定処理を実行する。なお、賞球コマンド設定処理の詳細は、図１８０を参照して後述する。
【２２６５】
＜ステップＳ１４０４＞
　ステップＳ１４０４では、ＭＰＵ４１は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図１８１～図１８３を参照して後述する。
【２２６６】
＜ステップＳ１４０５＞
　ステップＳ１４０５では、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図１８４を参照して後述する。
【２２６７】
＜ステップＳ１４０６＞
　ステップＳ１４０６では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２及び第２特別図柄表示部３６３において実行される特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図１８５～図１８７を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部３４１におけ

る図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図１７５の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３、並びに本処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。

【２２６８】

＜ステップＳ１４０７＞

ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図１８８～図１９２を参照して後述する。

【２２６９】

＜ステップＳ１４０８＞

ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、遊技状態移行処理の詳細な説明は、図３３及び図３４を参照して前述した通りであるので省略する。

【２２７０】

＜ステップＳ１４０９＞

ステップＳ１４０９では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、遊技設定値変更処理の詳細な説明は、図３５を参照して前述した通りであるので省略する。

【２２７１】

また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次回の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。

【２２７２】

＜ステップＳ１４１０＞

ステップＳ１４１０では、ＭＰＵ４１は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細な説明は、図３６及び図３７を参照して前述した通りであるので省略する。

【２２７３】

＜ステップＳ１４１１＞

ステップＳ１４１１では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ４３の表示制御処理では、ステップＳ１４１０の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ４３に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ４３の表示制御処理の詳細な説明は、図３８～図４１を参照して前述した通りであるの省略する。

【２２７４】

＜ステップＳ１４１２＞

ステップＳ１４１２では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップＳ１４１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０１に移行させ、前述したＳ１４０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理

の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップＳ１４１２：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップＳ１４１２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１４１３及びステップＳ１４１４を繰り返し実行する。

【２２７５】

＜ステップＳ１４１３＞

ステップＳ１４１３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。

【２２７６】

＜ステップＳ１４１４＞

ステップＳ１４１４では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新した後、処理をステップＳ１４１２に戻す。

【２２７７】

［賞球コマンド設定処理］

ここで、図１８０は、図１７９のメイン処理でのステップＳ１４０３において実行される賞球コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。賞球コマンド設定処理では、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。以下、図１８０を参照しつつ、賞球コマンド設定処理を説明する。

【２２７８】

＜ステップＳ３３０１＞

図１８０に示すように、賞球コマンド設定処理では、まずＭＰＵ４１は、一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されているか否かを判断する（ステップＳ３３０１）。ＭＰＵ４１は、一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０２に移行し、一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０４に移行する。

【２２７９】

＜ステップＳ３３０２及びＳ３３０３＞

一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７に一般入賞口３１３への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる一般入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ３３０２）。さらに、ＭＰＵ４１は、一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３０３）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【２２８０】

＜ステップＳ３３０４＞

一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に入賞が

発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されているか否かを判断する（ステップＳ３３０４）。ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０５に移行し、第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０７に移行する。

【２２８１】

＜ステップＳ３３０５及びＳ３３０６＞

第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７に第１入賞口３１４への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる第１入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ３３０５）。さらに、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３０６）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【２２８２】

＜ステップＳ３３０７＞

第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されているか否かを判断する（ステップＳ３３０７）。ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０８に移行し、第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１０に移行する。

【２２８３】

＜ステップＳ３３０８及びＳ３３０９＞

第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７に第２入賞口３１５への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる第２入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ３３０８）。さらに、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３０９）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【２２８４】

＜ステップＳ３３１０＞

第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されているか否かを判断する（ステップＳ３３１０）。ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１１に移行し、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３１０：Ｎｏ）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【２２８５】

＜ステップＳ３３１１＞

可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３１１）。可変入賞口賞球制限フラグは、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口３１６への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するフラグである。この可変入賞口賞球制限フラグは、後述の大当たり遊技制御処理の図１９０のステップＳ２２３

２においてオンに設定され、大当たり遊技制御処理の図１８８のステップＳ２２６９又は図１８９のステップＳ２２２４においてオフに設定される。
【２２８６】
そして、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１３に移行し、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１２に移行する。
【２２８７】
＜ステップＳ３３１２及びＳ３３１３＞
可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７に可変入賞口３１６への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる可変入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ３３１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３１３）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。
【２２８８】
また、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定することなく、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３１３）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。
【２２８９】
ところで、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態でのラウンド遊技は、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によって第１の条件発生状態となった場合、又は可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって第２の条件発生状態となった場合に終了する。可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合に比べて遊技者が獲得する賞球数が少なくなる。一方、可変動作部である開閉扉３１９が作動状態から非作動状態に移行する過程では、可変入賞口３１６に遊技球が入球することがある。この場合の可変入賞口３１６への遊技球の入球の賞球の払い出しの対象とすると、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差がさらに大きくなる可能性がある。
【２２９０】
これに対して、本実施形態では、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった場合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定すると共に、この可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合に可変入賞口賞球コマンドを設定しないことで、最大数入球を超える入球への賞球の払い出しが制限される。一方、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されないため、可変入賞口３１６に入球した遊技球の全てに対して賞球の払い出しがなされる。例えば、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過により終了したラウンド遊技での入賞として判定されなかったとしても、インターバルが短いことで、次のラウンド遊技での最初の入賞として判定し、可変入賞口３１６への入賞に対して賞球の払い出し行い行うことが可能になる。そのため、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過により終了したラウンド遊技は無駄になることはなく、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差が大きくなることが防止され、また可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了することで大当たり遊技時間が長くなることなどといった可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に遊技者が受ける不利益を軽減することが可能になる。
【２２９１】

なお、本実施形態では、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった場合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定することで、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があったラウンド遊技での、いわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としているが、他の方法によりいわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としてもよい。例えば、ラウンド遊技において可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった時点で開閉扉３１９の復帰動作の開始から作動動作の開始の期間において入球センサ３１６ａでの入球の検知を停止すること、各ラウンド遊技における賞球の払い出し数に上限を設けて上限数を超える払い出しを行わないように制限すること、オーバー入賞に対する賞球の払い出しを次のラウンド遊技に対する入球扱いとすることなどが考えられる。

【２２９２】

［普図遊技制御処理］

ここで、図１８１は、図１７９のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での可変動作部としての普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図１８１を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【２２９３】

＜ステップＳ１５０１＞

図１８１に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図１８３の普図変動開始処理において、可変動作部としての普通図柄が作動状態とされる変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、可変動作部としての普通図柄が非作動状態とされる停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。

【２２９４】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち可変動作部としての普通図柄が作動状態である普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち可変動作部としての普通図柄が非作動状態で普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。

【２２９５】

＜ステップＳ１５０２＞

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変動作部である電動役物３１５ｂが作動状態で第２入賞口３１５が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図１８４の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを作動状態として第２入賞口３１５を開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを非作動状態として第２入賞口３１５を閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。

【２２９６】

ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であっても、普図遊技開始することなく当該普図遊技制御処理を終了する。つまり、普図当たり抽選の結果が普図当たりである普図遊技が終了した場合、可変動作部としての普通図柄が普図当たりに対応する図柄で非作動状態の停止表示された条件発生状態が非作動状態延長制御（処理）によって維持される。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。

【２２９７】
＜ステップＳ１５０３＞
電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の図１８８の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６６でオフに設定される。
【２２９８】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。
【２２９９】
もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。
【２３００】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。
【２３０１】
＜ステップＳ１５０４＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態である場合、処理をステップＳ１５０５に移行する。
【２３０２】
＜ステップＳ１５０５＞
普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０５）、処理をステップＳ１５０６に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図１８２を参照して後述する。
【２３０３】
＜ステップＳ１５０６＞

ステップＳ１５０６では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図１８３を参照して後述する。

【２３０４】

＜ステップＳ１５０７＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０７）。大当たり遊技中フラグは、後述の図１８８の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６６でオフに設定される。

【２３０５】

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

【２３０６】

＜ステップＳ１５０８＞

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

【２３０７】

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

【２３０８】

＜ステップＳ１５０９～Ｓ１５１１＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に可変動作部としての普通図柄を作動状態から非作動状態にすることで停止表示させ（ステップＳ１５０９）。具体的には、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が外れである場合には、可変動作部としての普図を外れに対応する予め定められた外れ図柄で停止表示させる第１の条件発生状態とし、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、可変動作部としての普図を普図当たりに対応する予め定められた普図当たり図柄で停止表示させる第２の条件発生状態とする。第２の条件発生状態は、普図当たり遊技が実行される点で、第１の条件発生状態に比べて遊技者にとって有利度が高い状態である。

【２３０９】

そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１０）。さらに、ＭＰＵ４１は

、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【２３１０】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図１８４の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【２３１１】

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

【２３１２】

［普図データ設定処理］

ここで、図１８１は、図１８０のステップＳ１５０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１７１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図１８１を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【２３１３】

＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞

図１８１に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ１６０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【２３１４】

［普図変動開始処理］

ここで、図１８２は、図１８０のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での可変動作部としての普通図柄を非作動状態から作動状態にする変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図１８２を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【２３１５】

＜ステップＳ１７０１＞

図１８２に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、所定動作制御状態である高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。高頻度サポートモードフラグは、前述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図３４のステップＳ２３１３でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から所定動作制御状態である確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図３３のステップＳ２３０７で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３２６でオフに設定される。

【２３１６】

ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙ

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

【２３１７】

＜ステップＳ１７０２及びＳ１７０３＞

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

【２３１８】

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

【２３１９】

＜ステップＳ１７０４及びＳ１７０５＞

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

【２３２０】

＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞

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

【２３２１】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０５）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０７）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図遊技におけるメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動表示テーブルと、低頻度サポートモード

である場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、可変動作部としての普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【２３２２】

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

【２３２３】

なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【２３２４】

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

【２３２５】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

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

【２３２６】

なお、普図変動表示中フラグは、図１８１の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【２３２７】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図１８４は、図１７９のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、可変動作部としての電動役物３１５ｂの作動制御を行うことによって第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える所定動作制御状態とする処理が実行される。以下、図１８４を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【２３２８】

＜ステップＳ１８０１＞

図１８４に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、可変動作部としての普通図柄が非作動状態から非作動状態とされることで停止表示されたこと（普図

遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、所定動作制御状態である普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図１８１の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１１でオンに設定される。

【２３２９】

ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ１８１３に移行する。

【２３３０】

＜ステップＳ１８０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。大当たり遊技中フラグは、後述の図１８８の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６６でオフに設定される。

【２３３１】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【２３３２】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。

【２３３３】

＜ステップＳ１８０３＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることで普図当たり遊技開始の条件発生状態であることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図１８３の普図変動開始処理のステップＳ１７０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。

【２３３４】

＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における可変動作部である電動役物３１５ｂの作動時間（第２入賞口３１５の開放時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰

タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【２３３５】

＜ステップＳ１８０６＞

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

【２３３６】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

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

【２３３７】

＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

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

【２３３８】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが作動されていることを示す演出を開始させることができる。

【２３３９】

＜ステップＳ１８１２＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物３１５ｂを作動させる処理などを実行した場合（ステップＳ１８０３～Ｓ１８１１）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ１８０３及びステップＳ１８０６が共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２３４０】
＜ステップＳ１８１３＞
普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１１において電動役物３１５ｂを作動させることで第２入賞口３１５を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ１８１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【２３４１】
＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞
電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０４又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ１８１４）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変動作部である電動役物３１５ｂを復帰させる非作動状態とするタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ１８１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【２３４２】
＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞
減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが復帰されて第２入賞口３１５が閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが非作動状態に復帰されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【２３４３】
なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。
【２３４４】
［特図遊技制御処理］
ここで、図１８５は、図１７９のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での可変動作部としての第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図１８５を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。
【２３４５】

＜ステップＳ１９０１＞
図１８５に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグがオンであるか否かを判断する。変動開始制限フラグは、後述の図１８８の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップＳ２２１１でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６７でオフに設定される。
【２３４６】
ＭＰＵ４１は、変動開始制限フラグがオンである場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であっても、特図遊技を開始することなく、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されず、変動開始制限フラグがオンであることに基づく非作動状態延長制御（処理）によって、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。
【２３４７】
一方、ＭＰＵ４１は、変動開始制限フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０２に移行する。
【２３４８】
＜ステップＳ１９０２＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変動作部である第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図１８７の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されて作動状態とされる場合にステップＳ２１０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されて非作動状態とされる場合にステップＳ１９０９でオフに設定される。
【２３４９】
ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。
【２３５０】
＜ステップＳ１９０３＞
特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。
【２３５１】
ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある所定動作制御状態である場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。
【２３５２】
＜ステップＳ１９０４＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０４）、処理をステップＳ１９０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図１８６を参照して後述する。

【２３５３】

＜ステップＳ１９０５＞

ステップＳ１９０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での可変動作部としての第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図１８７を参照して後述する。

【２３５４】

＜ステップＳ１９０６＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図１８７の特図変動開始処理でのステップＳ２１０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１９０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【２３５５】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２３５６】

＜ステップＳ１９０７～Ｓ１９０９＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０７）。

【２３５７】

具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が外れである場合、可変動作部としての特図が外れに対応する予め定められた外れ図柄で停止表示された第１の条件発生状態とし、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、特図が大当たりに対応する予め定められた大当たり図柄で停止表示された第２の条件発生状態とする。大当たり抽選の結果が外れである場合、及び大当たり抽選の結果が大当たりである場合（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）のいずれにおいても、大当たり抽選の結果を明示するために、大当たり抽選の結果に応じた図柄で確定停止表示された状態が予め定められた所定期間だけ維持される。

【２３５８】

そして、当該確定停止表示が大当たり抽選の結果が「外れ」を報知するものである場合、特図の確定停止表示のために設定される所定時間の経過後は、新たな特図遊技の実行（特図の変動表示）の開始が可能な状態とされる。

【２３５９】

一方、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）の場合には、当該確定停止表示に対して設定される所定時間の経過後に所定動作制御状態としての大当たり遊技状態に移行される。そして、この大当たり遊技状態では、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、また新たな第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への始動入賞があっても、大当たり遊技の実行中は、確定停止表示のために設定された所定時間の経過後であっても、非作動状態延長制御（処理）が実行されることよって特別図柄が停止表示された状態が維持され、特別図柄の変動表示は開始されない。

【２３６０】

なお、所定期間の確定停止表示は、図１８５では明確ではないが、例えばステップＳ１９０７の終了後において、加算式又は減算式のタイマを設定し、このタイマによって規定される所定時間（例えば１秒）が経過するまで、特図が大当たり抽選の結果を報知する状態を維持することが考えられる。この場合、大当たり抽選の結果を報知する確定停止表示である場合には、当該所定期間の経過後に新たな特図遊技の実行（特図の変動表示の開始）が可能となる。一方、大当たり抽選の結果が大当たりを報知する確定停止表示である場合には、大当たり遊技が実行されるが、この大当たり遊技では、確定停止表示された特図が停止表示された状態が維持される。

【２３６１】

また、ステップＳ１０９０での特図変動表示中フラグは、確定停止表示のために設定される所定時間の経過後にオフに設定することが考えられるが、確定停止表示のために設定される所定時間の経過前であっても、特図が停止表示させれた段階でオフにしてもよい。

【２３６２】

そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０８）、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９０９）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２３６３】

［特図データ設定処理］

ここで、図１８６は、図１８５のステップＳ１９０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図１８６を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【２３６４】

＜ステップＳ２００１＞

図１８７に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある所定動作制御状態である場合（図１８５の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある所定動作制御状態である場合、処理をステップＳ２００５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【２３６５】

なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２

特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【２３６６】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００４＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算し（ステップＳ２００２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００４の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。

【２３６７】

＜ステップＳ２００５～Ｓ２００７＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００７）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００７の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。

【２３６８】

＜ステップＳ２００８＞

ステップＳ２００８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【２３６９】

［特図変動開始処理］

ここで、図１８７は、図１８５のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での可変動作部としての第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての第２特別図柄が、非作動状態から作動状態にされる変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図１８７を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【２３７０】

＜ステップＳ２１０１＞ 図１８７に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モード

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

【２３７１】

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

【２３７２】

＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図１７２（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０２）。

【２３７３】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図１７２（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０３）。

【２３７４】

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

【２３７５】

＜ステップＳ２１０４＞

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

【２３７６】

なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図１７３（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図１７３（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図１７３（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。

【２３７７】

＜ステップＳ２１０５＞

ステップＳ２１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ２１０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。

【２３７８】

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

【２３７９】

＜ステップＳ２１０６＞

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

【２３８０】

＜ステップＳ２１０７＞

ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２１０８に移行する。特図変動表示中フラグは、図１８５の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０２において、メイン表示部３６の可変動作部である第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【２３８１】

＜ステップＳ２１０８＞

ステップＳ２１０８では、ＭＰＵ４１は、可変動作部としての特別図柄が変動停止により作動状態から非作動状態（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップＳ２１０９に移行する。特図変動停止フラグは、図１８５の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０８においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において第１特図又は第２特図が停止表示される場合（例えば、前述の確定停止表示に対する予め定められた所定時間の経過後に）にオンに設定され、後述の図１８８の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０２において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【２３８２】

＜ステップＳ２１０９＞　ステップＳ２１０９では、ＭＰＵ４１は、所定動作制御状態の時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理

において、図３４のステップＳ２３２１で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３１０又は図３４のステップＳ２３２５で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【２３８３】

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

【２３８４】

＜ステップＳ２１１０＞

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

【２３８５】

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

【２３８６】

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

【２３８７】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図１８８～図１９２は、図１７９のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、所定動作制御状態である大当たり遊技状態において、可変入賞口３１６に設けられる可変動作部である開閉扉３１９の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図１８８～図１９２を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【２３８８】

＜ステップＳ２２０１＞

図１８８に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図１８８の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６６でオフに設定される。

【２３８９】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ２２１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２０２に移行する。

【２３９０】

＜ステップＳ２２０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり

遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変動作部である特別図柄が作動状態から非作動状態とされて停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図１８５の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図１８７の特図変動開始処理でのステップＳ２１０８においてオフに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【２３９１】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ２２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２３９２】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第２特図遊技が実行され、第２特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する大当たり遊技と、第２特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する大当たり遊技及び第２特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

【２３９３】

＜ステップＳ２２０３＞

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち可変動作部である特別図柄が作動状態から非作動状態とされて停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【２３９４】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２３９５】

＜ステップＳ２２０４＞

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２０４）、処理をステップＳ２２０５に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制

御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【２３９６】

＜ステップＳ２２０５＞

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

【２３９７】

＜ステップＳ２２０６＞

ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２２０７に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０１の他、図１８１の普図遊技制御処理のステップＳ１５０３において参照される。

【２３９８】

＜ステップＳ２２０７＞

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

【２３９９】

＜ステップＳ２２０８＞

ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【２４００】

＜ステップＳ２２０９＞

ステップＳ２２０９では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１８９のステップＳ２２１４において参照される。

【２４０１】

＜ステップＳ２２１０及びＳ２２１１＞

ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１２において参照される。

【２４０２】

そして、ＭＰＵ４１は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグをオンに設定し（ステップＳ２２１１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。変動開始制限フラグは、図１８５の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１において、非作動状態延長制御（処理）によって、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態を維持するか否かを判断するために参照される。

【２４０３】
＜ステップＳ２２１２＞
大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１２）。
【２４０４】
ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１２：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図１８９のステップＳ２２１３に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１２：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２５に移行する。
【２４０５】
＜ステップＳ２２１３及びＳ２２１４＞
オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１２：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図１８９に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１３）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【２４０６】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１４：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２１５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２１４：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【２４０７】
＜ステップＳ２２１５及びＳ２２１６＞
減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１４：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２１５）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。
【２４０８】
そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２１６）、処理をステップＳ２２１７に移行する。
【２４０９】
＜ステップＳ２２１７＞
ステップＳ２２１７では、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を開閉する可変動作部である開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される複数回（５回又は１６回）のラウンド遊技と、ラウンド遊技間に実行され、開閉扉３１９が非作動状態とされることで可変入賞口３１６が閉鎖されるインターバルとを含む開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１８に移行する。
【２４１０】
開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

【２４１１】
＜ステップＳ２２１８＞
ステップＳ２２１８では、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を開閉する可変動作部である開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１９に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。
【２４１２】
なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、詳細は後述するが、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行することなくラウンド遊技演出を継続して実行してもよいし、またインターバル演出としてラウンド遊技演出とは異なる演出を実行してもよい。
【２４１３】
＜ステップＳ２２１９及びＳ２２２０＞
ステップＳ２２１９では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算し、さらに、可変動作部である開閉扉３１９を作動状態とすることによって可変入賞口３１６を開放させ（ステップＳ２２２０）、処理をステップＳ２２２１に移行する。
【２４１４】
＜ステップＳ２２２１及びＳ２２２２＞
ステップＳ２２２１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ２２２２）、処理をステップＳ２２２３に移行する。ラウンド遊技時間カウンタは、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１９０のステップＳ２２２６Ｂにおいて参照される。
【２４１５】
＜ステップＳ２２２３及びＳ２２２４＞
ステップＳ２２２３では、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているか否かを判断する。可変入賞口賞球制限フラグは、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口３１６への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するフラグであり、図１９０の賞球コマンド設定処理のステップＳ３３１１において、可変入賞口３１６への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するか否かを判断するために参照される。
【２４１６】
ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２２３：Ｙｅｓ）、可変入賞口賞球制限フラグをオフに設定し（ステップＳ２２２４）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２２３：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。即ち、ラウンド遊技が開始される場合には、可変入賞口賞球制限フラグがオフの状態とされる。
【２４１７】
＜ステップＳ２２２５＞
図１８８に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１２：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を開閉する

可変動作部である開閉扉３１９が作動状態であるラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２５）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【２４１８】

ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２５：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図１９０のステップＳ２２２６Ａに移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２５：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２５４に移行する。

【２４１９】

＜ステップＳ２２２６Ａ及びＳ２２２６Ｂ＞

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２５：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図１９０に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２２６Ａ）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２２６Ｂ）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【２４２０】

ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（Ｓ２２２６Ｂ：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２６Ｂ：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ２２２９に移行する。

【２４２１】

ここで、ステップＳ２２２６Ｂでは、第１の条件発生状態としての可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によってラウンド遊技が終了し得る。この場合の最大開放時間の経過は、可変入賞口３１６が開放されたまま状態が予め定められた一定時間継続すること、即ち１回のラウンド遊技での開放回数が１回であって、その開放時間が固定化された一定時間あることを意味するが、第１の条件発生状態の例は、この限りではない。例えば、１回のラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放回数を複数回に設定し、その複数回の可変入賞口３１６の開放を実行した場合に１回のラウンド遊技が終了する第１の条件発生状態となるようにしてもよい。また、１回のラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放回数を複数回に設定する場合、１回のラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放回数や開放時間を抽選により決定するようにしてもよい。さらに、１回のラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放回数を１回に設定する場合であっても、最大開放時間を固定化することなく、抽選により決定して第１の条件発生状態が発生し得るようにしてもよく、本願発明の趣旨を実現できる限りは特に制限はない。

【２４２２】

＜ステップＳ２２２７＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２６Ｂ：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン１設定フラグをオンに設定し（ステップＳ２２２７）、処理をステップＳ２２２８に移行する。インターバルパターン１設定フラグは、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行

する開閉扉３１９が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン１に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図１９１のステップＳ２２４７においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン１は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Ａのみが実行される最も短い０．０１秒である（図１７４参照）。即ち、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）する場合には、インターバルの時間が最も短く設定され、次のラウンド遊技が即座に開始される。これにより、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合に、その後に移行されるインターバル時間との合計時間を短くし、大当たり遊技の消化に要する時間が長くなり過ぎるのを防止することができる。また、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル時間を短く設定することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握することができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

【２４２３】

ところで、ラウンド遊技は、開閉扉３１９の復帰により可変入賞口３１６が閉鎖することで終了するが、ラウンド遊技の終了時には遊技領域に遊技球が流下している場合には、開閉扉３１９の復帰動作の開始から復帰に至るまでの間に可変入賞口３１６に遊技球が入球する、いわゆるオーバー入賞が発生し得る。一方、本実施形態では、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった場合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定することで、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があったラウンド遊技での、いわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としているが、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、オーバー入賞に対する入賞検知は無効とされない。そのため、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、オーバー入賞に対する賞球の払い出しを次のラウンド遊技に対する入球扱いとすることができる。その結果、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、可変入賞口３１６への入球検知を次のラウンド遊技の入賞として持ち越すことで、可変入賞口３１６への入球の無駄をなくし、ラウンド遊技時間の短縮を図ることができなど、最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合に比べて、遊技者にとっての有利度が低い最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合の不利益を改善して効率の良し遊技性を提供できる。

【２４２４】

また、大当たり遊技では、ラウンド遊技間のインターバルにおいて止め打ちを行うことで、無駄な遊技球の打ち出し数を低減することが可能であるが、通常、インターバル時間は一定化されている。これに対して、本実施形態では、ラウンド遊技の終了契機に応じてインターバル時間が異なるように構成されている。即ち、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合にはインターバル時間が短く設定され、最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合にはラウンド遊技時間が長く設定される。つまり、本実施形態では、ラウンド遊技に要した時間が長いほどインターバル時間が短く設定される（ラウンド遊技に要した時間が短いほどインターバル時間が短く設定される）。その結果、インターバルでの止め打ちに対する技術介入性が高くなる。これにより、インターバルでの遊技性が改善されるため、興趣が向上される。

【２４２５】

＜ステップＳ２２２８＞

ステップＳ２２２８では、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン１が設定されることを音声ランプ制御装置５に通知するインターバルパターン１設定コマンドを設定し（ステップＳ２２２８）、処理を図１９１のステップＳ２２４０に移行する。インターバルパターン１設定コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は

、インターバルパターン１設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置５は、インターバル時間としてインターバルパターン１が設定された場合には、インターバル演出として、ラウンド遊技演出が継続して実行されるインターバル演出パターン１（図１９９（Ａ）参照）を実行する。このように、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル演出としてラウンド遊技演出を継続することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握し難くすることができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

【２４２６】

＜ステップＳ２２２９＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２６：Ｎｏ）、即ち、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ２２２９）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７５の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３１６ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【２４２７】

ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２３０に移行し、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２４２８】

＜ステップＳ２２３０及びＳ２２３１＞

可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ２２３０）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ２２３１）、即ち可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球による第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【２４２９】

ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２３０：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２３２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ２２３１：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２４３０】

ここで、ステップＳ２２３０では、第２の条件発生状態としての可変入賞口３１６への最大数入球が発生した場合にラウンド遊技が終了し得る。この場合の最大数入球は、可変入賞口３１６への入球を検出する入球センサ３１６ａによって上限数（例えば１０個）の遊技球が検出されることを意味するが、第２の条件発生状態の例は、この限りではない。例えば、可変入賞口３１６への遊技球の入球を検出する入球センサを複数種類設け（複数種類の入賞口を設け）、そのうちの特定の入球センサ（特定の入賞口）によって１個又は

所定個の遊技球が検出された場合に第２の条件発生状態となるようにしてもよい。また、可変入賞口３１６への遊技球の入球を検出する入球センサを複数種類設ける（複数種類の入賞口を設ける）と共に、各入球センサによって遊技球が検出された場合の賞球数を異なるものとし、１回のラウンド遊技での賞球の払い出し総数が所定個数に達した場合に第２の条件発生状態が発生し得るようにしてもよく、本願発明の趣旨を実現できる限りは特に制限はない。

【２４３１】

＜ステップＳ２２３２＞

加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２３０：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングである場合、可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定する（ステップＳ２２３２）。可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口３１６への遊技球の入球（いわゆるオーバー入賞）による賞球の払い出しを制限するフラグであり、図１８０の賞球コマンド設定処理のステップＳ３３１１において、可変入賞口３１６への遊技球の入球に対する賞球の払い出しを制限するか否かを判断するために参照される。即ち、本実施形態では、当該ラウンド遊技が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によって終了するのではなく、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって終了する場合に、最大数入球を超える可変入賞口３１６への遊技球の入球に対する賞球の払い出しが制限される。そのため、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差が大きくなることが防止され、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に遊技者が受ける不利益を軽減することが可能になる。その一方、前述のように、当該ラウンド遊技が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によって終了する場合、インターバル時間を可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって終了する場合に比べて短く設定することで、早期に次のラウンド遊技を開始することができる。その結果、次のラウンド遊技を早期に開始できることができるために大当たり遊技の時間を短縮でき、また先のラウンド遊技の終了時に可変入賞口３１６に対する遊技球の入球を無駄にすることなく賞球の払い出しが可能になり、このことによっても大当たり遊技の時間の短縮が可能になる。

【２４３２】

＜ステップＳ２２３３＞

ステップＳ２２３３では、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の消化するまでに、最大開放時間よりも短く可変入賞口３１６の最大開放時間に比較的に近い時間を要した否かを判断する。ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満である場合（ステップＳ２２３３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３３４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満でない場合（ステップＳ２２３３：Ｎｏ）、即ち当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒未満で、当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、処理をステップＳ２３３６に移行する。

【２４３３】

＜ステップＳ２２３４＞

当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満である場合（ステップＳ２２３３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン２設定フラグをオンに設定し（ステップＳ２２２４）、処理をステップＳ２２３５に移行する。インターバルパターン２設定フラグは、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行する開閉扉３１９が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン２に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図１９１のステップＳ２２４７においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン

２は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Ａ（０．０１秒）にインターバル基本時間Ｂ（３秒）を加えた３．０１秒である（図１７４参照）。即ち、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間である場合、インターバル時間が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に比べて、インターバル基本時間Ｂだけ長い時間に設定される。これにより、ラウンド遊技が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過により終了する場合と、可変入賞口３１６の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間での可変入賞口３１６への最大数入球で終了する場合とで、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になる。

【２４３４】

＜ステップＳ２２３５＞

ステップＳ２２３５では、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン２が設定されることを音声ランプ制御装置５に通知するインターバルパターン２設定コマンドを設定し、処理をステップＳ２２３９に移行する。インターバルパターン２設定コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバルパターン２設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置５は、インターバル時間としてインターバルパターン２が設定された場合には、インターバル演出として、インターバル演出表示Ａが実行されるインターバル演出パターン２（図１９９（Ｂ）参照）を実行する。

【２４３５】

＜ステップＳ２２３６＞

当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満でない場合（ステップＳ２２３３：Ｎｏ）、即ち当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒未満で、当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、ＭＰＵ４１は、非作動状態延長制御（処理）として延長時間設定抽選を実行し（ステップＳ２２３６）、処理をステップＳ２２３７に移行する。この延長時間設定抽選は、延長時間設定抽選テーブル（図１７４（Ｂ）参照）を参照して実行され、インターバルの延長時間として、３秒のインターバル延長時間Ａ、５秒のインターバル延長時間Ｂ、及び７秒のインターバル延長時間Ｃのいずれかが選択される。これにより、当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒未満で当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、インターバルパターン２のインターバル時間に対して、延長時間設定抽選により決定されたインターバル延長時間Ａ～Ｃを加算したインターバルパターン３～５のいずれかが選択される（図１７４参照）。これにより、ラウンド遊技が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過により終了する場合と、可変入賞口３１６の最大開放時間よりも早期に可変入賞口３１６への最大数入球で終了する場合とで、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になる。

【２４３６】

＜ステップＳ２２３７＞

ステップＳ２２３７では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２２３６での延長時間設定抽選により選択されたインターバル延長時間に対応して決定されたインターバルパターン３～５設定フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２２３８に移行する。インターバルパターン３～５設定フラグは、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行する開閉扉３１９が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン３～５に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図１９１のステップＳ２２４７においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン３～５は、それぞれインターバルの時間として、インターバルパターン２にインターバル延長時間Ａ（３秒）、インターバル延長時間Ｂ（５秒）又はインターバル延長時間Ｃ（７秒）を加えた、６．０１秒、８．０１秒又は１０．０１秒である（図１７４参照）。

【２４３７】
　このように、本実施形態では、ラウンド遊技の消化時間に応じて複数のインターバル時間が設定されており、ラウンド遊技の消化時間が長くなるほどインターバル時間が長く設定されるようになされている。その結果、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になり、大当たり遊技の消化に要する時間が長くなりすぎないようにしつつ、大当たり遊技の消化時間の均一化を図ることができる。
【２４３８】
＜ステップＳ２２３８＞
　ステップＳ２２３８では、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン３～５が設定されることを音声ランプ制御装置５に通知するインターバルパターン３～５設定コマンドを設定し、処理をステップＳ２２３９に移行する。インターバルパターン３～５設定コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバルパターン３～５設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置５は、インターバル時間としてインターバルパターン３～５が設定された場合には、インターバル演出として、インターバル演出表示Ａ及びインターバル演出表示Ａが実行されるインターバル演出パターン２（図１９９（Ｃ）参照）を実行する。
【２４３９】
＜ステップＳ２２３９＞
　ステップＳ２２３９では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技時間カウンタをクリアにする。即ち、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によってラウンド遊技が終了した場合にインターバル２～５設定フラグ、及びインターバル設定２～５コマンドを設定した場合、ラウンド遊技時間カウンタの値が０ではないので、ラウンド遊技時間カウンタをクリアにする。そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２２３９の処理が終了した場合、処理を図１９１の２２４０に移行する。
【２４４０】
＜ステップＳ２２４０＞
　ステップＳ２２４０では、ＭＰＵ４１は、可変動作部としての開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰することによって可変入賞口を閉鎖し、処理をステップＳ２２４１に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過による第１の条件発生状態、又は可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球による第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了する。
【２４４１】
＜ステップＳ２２４１～Ｓ２２４３＞
　ステップＳ２２４１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。
【２４４２】
　そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ２２４２）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４３）、処理をステップＳ２２４４に移行する。
【２４４３】
＜ステップＳ２２４４＞
　ステップＳ２２４４では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数

を示すラウンド数カウンタが０であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。
【２４４４】
ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２４４：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２４９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ２２４５に移行する。
【２４４５】
＜ステップＳ２２４５＞
ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２４４：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ２２４５）、処理をステップＳ２２４６に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてインターバル演出（図１９９参照）を開始させることができる。
【２４４６】
＜ステップＳ２２４６～Ｓ２２４８＞
ステップＳ２２４６では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン１～５設定フラグに対応したインターバル時間を、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットする（ステップＳ２２４７）。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図１９０のステップＳ２２２６において参照される。
【２４４７】
そして、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン１～５設定フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４８）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【２４４８】
＜ステップＳ２２４９及びＳ２２５０＞
ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン１～５設定コマンドをクリアにする（ステップＳ２２４９）。即ち、先に終了したラウンド遊技が開閉実行モードの最終ラウンドである場合、インターバルパターン１～５設定コマンドが音声ランプ制御装置５に送信される前にクリアにする。
【２４４９】
そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５０）、処理をステップＳ２２５１に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。
【２４５０】
＜ステップＳ２２５１＞
ステップＳ２２５１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２５２に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ラン

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

【２４５１】

＜ステップＳ２２５２及びＳ２２５３＞

ステップＳ２２５２では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ２２５３）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１９２でのステップＳ２２６１において参照される。

【２４５２】

＜ステップＳ２２５４＞

図１９０に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２５：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２５４）。ンターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図１９１のステップＳ２２４６においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図１９２のステップＳ２２５８においてオフに設定される。

【２４５３】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図１９２のステップＳ２２５５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５４：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５９に移行する。

【２４５４】

＜ステップＳ２２５５及びＳ２２５６＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図１９２に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２５５）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ２２５６）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【２４５５】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５６：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２５７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２５６：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２４５６】

＜ステップＳ２２５７及びＳ２２５８＞

減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５６：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップＳ２２５７）。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるイ

ンターバル演出を終了させることができる。
【２４５７】
　そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５８）、処理を前述の図１８９のステップＳ２２１８に移行する。処理を前述の図１８９のステップＳ２２１８に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２１８～Ｓ２２２４の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【２４５８】
＜ステップＳ２２５９＞
　図１８８に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５４：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２５９）。
【２４５９】
　ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５９：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図１９２のステップＳ２２６０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５９：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２６４に移行する。
【２４６０】
＜ステップＳ２２６０及びＳ２２６１＞
　エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５９：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図１９２に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２６０）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２６１）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【２４６１】
　ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２６１：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２６２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２６１：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【２４６２】
＜ステップＳ２２６２及びＳ２２６３＞
　減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２６１：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。
【２４６３】
　そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２６３）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【２４６４】
＜ステップＳ２２６４＞　図１８８に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５９：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２６４

）、処理をステップＳ２２６５に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【２４６５】

＜ステップＳ２２６５及びＳ２２６６＞

ステップＳ２２６５では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、前述の図３４の遊技状態移行処理のステップＳ２３１２において参照される。

【２４６６】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２６６）、処理をステップＳ２２６７に移行する。

【２４６７】

＜ステップＳ２２６７～Ｓ２２６９＞

ステップＳ２２６７では、ＭＰＵ４１は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグをオフに設定する。これにより、非作動状態延長制御（処理）が解除され、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態から作動状態に移行可能とされることで、特図遊技の実行が可能となる。具体的には、特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態では、大当たり遊技の終了後に即座に特図遊技を開始することができ、特図遊技を実行する権利の保留がない場合には、大当たり遊技終了後の第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて即座に特図遊技を開始することができる。

【２４６８】

そして、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６への遊技球の入球が検出された場合の賞球の払い出しを制限する可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２６８）。ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２６８：Ｙｅｓ）、可変入賞口賞球制限フラグをオフに設定し（ステップＳ２２６９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２６８：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２４６９】

ところで、停電等により遊技機１０に対する電力供給が遮断される（いわゆる電断の発生）ことがあり、この場合、遊技機１０では電断処理が実行される。遊技機１０に対する電力供給が遮断された場合、磁気センサなどの不正防止のための機能も無効となる場合があり得る。これに対して、本実施形態では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の実行中において電断が発生した場合、電断処理として、開閉扉３１９を強制的に復帰させることで可変入賞口３１６が閉鎖される。これにより、電断が発生した場合に可変入賞口３１６が開放したままとなることが防止され、不正防止のための機能が無効となっている場合であっても、磁石などの使用によって可変入賞口３１６に遊技球が入球される不正行為を効果的に防止することが可能になる。

【２４７０】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図１９３～図１９９を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。

【２４７１】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

ここで、図１９３は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込

処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。
【２４７２】
図１９３に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。
【２４７３】
［コマンド判定処理］
次に、図１９３の副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図１９４～図１９６は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【２４７４】
＜ステップＳ３１０１＞
図１９４に示すように、コマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３１０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３１０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２４７５】
なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップＳ３１０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。
【２４７６】
＜ステップＳ３１０２＞
コマンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１０２）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。
【２４７７】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０３に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３１０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１０７に移行する。
【２４７８】
＜ステップＳ３１０３及びＳ３１０４＞
受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３１０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、前述の第１の実施形態と同様に、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３１０３）及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップＳ３１０４）を実行する。
【２４７９】
図１９８に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３１０３）では、遊技状態に応じた演出が設定される。例えば、通常遊技状態では、図柄表示部３４１での最下層に表示される背景演出（背景表示）が複数の背景演出から設定される。複数の背景演出は、所定回数の特図遊技において同一の背景演出を継続して実行した後に、予め定められた順序で順次変更される。もちろん、通常遊技状態での背景演出は、ランダムに切り替えるようにしてもよい。また、確変遊技状態では、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態に固有の背景演出が設定され、時短遊技状態では、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態に固有の背景演出が設定される。

【２４８０】
＜ステップＳ３１０５＞
図１９４に戻り、ステップＳ３１０５では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。
【２４８１】
＜ステップＳ３１０６＞
ステップＳ３１０６では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ３１０３で設定された演出パターン種別、及びステップＳ３１０４で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて、例えば図柄表示部３４１における最上層で飾り図柄の変動表示を実行し、最下層での背景表示（図１９８参照）を含む演出表示を実行する。
【２４８２】
＜ステップＳ３１０７～Ｓ３１１５＞
受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３１０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理のステップＳ３１０７～Ｓ３１１５と同様の処理を実行する。
【２４８３】
＜ステップＳ３１１６＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１６）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８８の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２０４において大当たり遊技を開始する場合に設定される。
【２４８４】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１９に移行する。
【２４８５】
＜ステップＳ３１１７及びＳ３１１８＞
大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップＳ３１１７）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３１１８）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２４８６】
なお、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。
【２４８７】

ここで、図２９９及び図１９９は、大当たり遊技演出を説明するための図である。図２９９（Ａ）に示すように、大当たり遊技は、オープニング（ＯＰ）、複数（本実施形態では５回又は１６回）のラウンド遊技、ラウンド間のインターバル（ＩＮ）、及びエンディング（ＥＤ）を含むが、大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モードでのラウンド遊技演出、及びエンディング演出を設定する処理が実行される。なお、開閉実行モードでのインターバル演出については、インターバル時間に応じて別途設定される（図１９５のステップＳ３１２８～Ｓ３１３７参照）。

【２４８８】

図２９９（Ｂ）に示すように、オープニング演出は、大当たり遊技が開始されたことを遊技者に報知する演出であり、例えば遊技者に右打ちを促す画像を含む。

【２４８９】

図２９９（Ｃ）に示すように、ラウンド遊技演出は、ラウンド遊技が実行されていることを遊技者に報知する演出であり、例えばラウンド数を示す表示や出玉数表示を含む。

【２４９０】

図２９９（Ｄ）に示すように、エンディング演出は、開閉実行モードが終了して大当たり遊技が終了することを遊技者に報知する演出であり、例えば当該大当たり遊技での出玉数を示す表示や大当たり連荘回数を示す表示を含む。また、エンディング演出は、当該大当たり遊技の終了に移行する遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）を遊技者に報知する表示を含んでいてもよい。

【２４９１】

なお、本実施形態では、大当たり遊技の実行中に特図遊技が実行されることがない。そのため、大当たり遊技演出として、オープニング演出、開閉実行モードでのラウンド遊技演出及びインターバル演出の実行中及び実行後に特図遊技が開始されることはなく、エンディング演出の実行後に特図遊技が開始される。

【２４９２】

図１９９（Ａ）～図１９９（Ｃ）に示すように、インターバル演出は、インターバルパターン種別（インターバル時間）に対応させたインターバル演出パターン１～３を含む。

【２４９３】

図１９９（Ａ）に示すように、インターバル演出パターン１では、ラウンド遊技演出がインターバル演出として継続して実行される。例えば、Ｙラウンド目のラウンド遊技の終了後にインターバルに移行する場合、当該インターバルでのインターバル演出表示として、Ｙラウンド目のラウンド遊技演出表示が実行される。このインターバル演出パターン１は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Ａのみが実行される最も短い０．０１秒であるインターバルパターン１が選択された場合に実行される。インターバルパターン１は、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了した場合に選択される（図３６６参照）。即ち、インターバル演出パターン１は、可変入賞口３１６の最大開放時間（１５秒）の経過によりラウンド遊技を終了した場合に設定される。

【２４９４】

このように、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル演出としてラウンド遊技演出を継続することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握し難くすることができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

【２４９５】

図１９９（Ｂ）に示すように、インターバル演出パターン２では、インターバルの全期間において、インターバル演出表示Ａが実行される。インターバル演出表示Ａは、インターバル中であることを示す表示、例えば「しばらくお待ちください」の文字表示が実行される。このインターバル演出パターン２は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Ａ（０．０１秒）にインターバル基本時間Ｂ（３秒）を加えた３．０１秒であるイ

ンターバルパターン２が選択された場合に実行される。インターバルパターン２は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間（１５秒）よりも短く、最大開放時間に比較的に近い時間（１０秒以上１５秒未満）である場合に設定される（図３６６参照）。即ち、インターバル演出パターン２は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間である場合に設定される。

【２４９６】

図１９９（Ｃ）に示すように、インターバル演出パターン３～５では、インターバル演出パターン２と同様のインターバル演出表示Ａが実行された後、インターバル演出表示Ｂが実行される。インターバル演出表示Ｂは、インターバルが間もなく終了することを示す表示を含む。また、インターバル演出表示Ｂでは、インターバルが終了するまで（次のラウンド遊技が開始されるまで）の時間を示すカウントダウン表示、例えば「残りＺ秒」の文字表示が実行される。このインターバル演出パターン３～５は、インターバルの時間として、インターバルパターン２（インターバル基本時間Ａ（０．０１秒）＋インターバル基本時間Ｂ（３秒））に、抽選により決定されたインターバル延長時間Ａ～Ｃを加えたインターバルパターン３～５が選択された場合に実行される。インターバルパターン３～５は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間（１５秒）よりも比較的に短い時間（１０秒未満）である場合に設定される（図３６６参照）。即ち、インターバル演出パターン３～５は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間よりも比較的に短い時間である場合に設定される。そして、インターバル演出パターン３～５では、インターバルパターン２に対応する期間においてインターバル演出表示Ａが実行され、インターバルパターン２から延長されたインターバル延長時間Ａ～Ｃに対応する時間だけインターバル演出表示Ｂが実行される。

【２４９７】

このように、本実施形態では、ラウンド遊技が早期に終了した場合にインターバル時間が延長されてインターバル時間が長くなる場合に、インターバル延長時間においてインターバル演出表示Ｂが実行される。これにより、インターバルにおいて止め打ちを行う場合、インターバル時間が長くなる場合であっても、インターバル演出表示Ｂに基づいて遊技球の打ち出しタイミングを見計らうことができる技術介入要素が付加されるためにインターバルでの遊技性が改善され、遊技の興趣が向上される。

【２４９８】

ところで、従来の遊技機では、ラウンド遊技間のインターバル時間は、通常、一定化されているため、インターバルでの無駄打ち防止のための一定期間の止め打ちを行う単純な技術介入が可能である。これに対して、本実施形態では、前述のように、インターバル時間がラウンド遊技の終了契機によって異なり、ラウンド遊技時間が長いほどインターバル時間が短く（ラウンド遊技時間が短いほどインターバル時間が長く）設定される。そのため、インターバルでの技術介入性が高められている。そのため、可変入賞口３１６の最大時間開放よりも早く終了する最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合、インターバル演出表示Ａが実行されることで、技術介入性が高められる場合であっても、インターバル演出表示Ａによって次のラウンド遊技の開始タイミング（遊技球の打ち出しタイミング）を見計らうことができる遊技性が付与される。さらに、インターバルパターン２にインターバル延長時間Ａ～Ｃを加えたインターバルパターン３～５が選択された場合にインターバル演出表示Ａの後にインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン３～５が設定されることで、インターバル時間が長くなる場合であっても、インターバル演出表示Ｂによって次のラウンド遊技の開始タイミング（遊技球の打ち出しタイミング）を見計らうことができる遊技性が付与される。

【２４９９】

なお、本実施形態では、インターバル基本時間Ａにインターバル基本時間Ｂを加えたインターバルパターン２が選択された場合にインターバル演出表示Ａが実行されるインターバル演出パターン２が設定され、インターバルパターン２にインターバル延長時間Ａ～Ｃ

を加えたインターバルパターン３～５が選択された場合にインターバル演出表示Ａの後にインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン３～５が設定されるが、インターバルパターン２が選択された場合のインターバル演出パターンとしてインターバル演出表示Ａの後にインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターンを設定してもよく、また、インターバルパターン３～５が選択された場合のインターバル演出パターンとしてインターバル演出表示Ａのみが実行されるインターバル演出パターンを設定してもよく、最大数入球によりラウンド遊技が終了した後に実行されるインターバルでは、インターバル時間の残り時間を示唆又は明示することが好ましく、少なくとも異なる２種類のインターバル演出表示を実行するのが好ましい。

【２５００】

＜ステップＳ３１１９＞

図１９４に戻り、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１９）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８８の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２０８においてオープニングを開始する場合に設定される。

【２５０１】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ３１１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２０に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２１に移行する。

【２５０２】

＜ステップＳ３１２０＞

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２０）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２５０３】

なお、オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【２５０４】

＜ステップＳ３１２１＞

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２１）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１５においてオープニングを終了する場合に設定される。

【２５０５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２２に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、処理を図１９５のステップＳ３１２３に移行する。

【２５０６】

＜ステップＳ３１２２＞　オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２２）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２５０７】

なお、オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させる

フラグであり、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。
【２５０８】
＜ステップＳ３１２３＞
受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、図１９５に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２３）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１８において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。
【２５０９】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３１２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２４に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２６に移行する。
【２５１０】
＜ステップＳ３１２４及びＳ３１２５＞
ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２４）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ３１２５）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２５１１】
なお、ラウンド遊技演出開始フラグは、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【２５１２】
＜ステップＳ３１２６＞
受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２６）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２４１においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。
【２５１３】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１２６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２７に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２８に移行する。
【２５１４】
＜ステップＳ３１２７＞
ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２７）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、ラウンド遊技終了フラグは、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、ラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。
【２５１５】
＜ステップＳ３１２８＞
受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドであるか否

かを判断する（ステップＳ３１２８）。インターバルパターン１設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン１が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２２８においてインターバルパターン１が設定された場合に設定される。

【２５１６】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２９に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３０に移行する。

【２５１７】

＜ステップＳ３１２９＞

受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてラウンド遊技演出を継続して実行するインターバル演出パターン１（図１９９（Ａ）参照）を設定し（ステップＳ３１２９）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２５１８】

＜ステップＳ３１３０＞

受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３０）。インターバルパターン２設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン２が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３５においてインターバルパターン２が設定された場合に設定される。

【２５１９】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３１に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３２に移行する。

【２５２０】

＜ステップＳ３１３１＞

受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてインターバル演出表示Ａが実行されるインターバル演出パターン２（図１９９（Ｂ）参照）を設定し（ステップＳ３１３１）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２５２１】

＜ステップＳ３１３２＞

受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３２）。インターバルパターン３設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン３が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３８においてインターバルパターン３が設定された場合に設定される。

【２５２２】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３３に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３４に移行する。

【２５２３】

＜ステップＳ３１３３＞
受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてインターバル演出表示Ａ、及びインターバル延長時間Ａに対応した時間だけインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン３（図１９９（Ｃ）参照）を設定し（ステップＳ３１３３）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２５２４】
＜ステップＳ３１３４＞
受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３４）。インターバルパターン４設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン４が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３８においてインターバルパターン４が設定された場合に設定される。
【２５２５】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドである場合（ステップＳ３１３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３５に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３６に移行する。
【２５２６】
＜ステップＳ３１３５＞
受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドである場合（ステップＳ３１３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてインターバル演出表示Ａ、及びインターバル延長時間Ｂに対応した時間だけインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン４（図１９９（Ｃ）参照）を設定し（ステップＳ３１３５）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２５２７】
＜ステップＳ３１３６＞
受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３６）。インターバルパターン５設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン５が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３８においてインターバルパターン５が設定された場合に設定される。
【２５２８】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドである場合（ステップＳ３１３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３７に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、処理を図１９６のステップＳ３１３８に移行する。
【２５２９】
＜ステップＳ３１３７＞
受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドである場合（ステップＳ３１３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてインターバル演出表示Ａ、及びインターバル延長時間Ｃに対応した時間だけインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン５（図１９９（Ｃ）参照）を設定し（ステップＳ３１３７）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２５３０】
＜ステップＳ３１３８＞

受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、図１９６に示すように、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３８）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２４５においてインターバルを開始させる場合に設定される。

【２５３１】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３９に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４０に移行する。

【２５３２】

＜ステップＳ３１３９＞

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１３９）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２５３３】

なお、インターバル演出開始フラグは、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、インターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【２５３４】

＜ステップＳ３１４０＞

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３０）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９３の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５７においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【２５３５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１４０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１４１に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４２に移行する。

【２５３６】

＜ステップＳ３１４１＞

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１４０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１４１）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２５３７】

なお、インターバル演出終了フラグは、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、インターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【２５３８】

＜ステップＳ３１４２＞

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１４２）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５１においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【２５３９】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１４２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１４３に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１４２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４４に移行する。
【２５４０】
＜ステップＳ３１４３＞
　受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１４２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１４３）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２５４１】
　なお、エンディング演出開始フラグは、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、エンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【２５４２】
＜ステップＳ３１４４＞
　受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１４２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１４４）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２６２においてエンディングを終了させる場合に設定される。
【２５４３】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３１４４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１４５に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４６に移行する。
【２５４４】
＜ステップＳ３１４５＞
　受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３１４４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１４５）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２５４５】
　なお、エンディング演出終了フラグは、図１９３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、エンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【２５４６】
＜ステップＳ３１４６＞
　受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３６）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８８の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２６４において大当たり遊技を終了する場合に設定される。
【２５４７】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１４６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１４７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４８に移行する。
【２５４８】

＜ステップＳ３１４７＞
受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３１４７）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２５４９】
＜ステップＳ３１４８＞
受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３１４８）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２５５０】
以上のように、本発明では、例えば、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作手段が、第１状態又は第２状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、本発明では、第１状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、本発明では、第１状態が発生して所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定停止状態に移行される場合よりも効率のよい遊技を実行可能となる。また、本発明では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、契機によって所定停止状態に実行する遊技を異ならせ、興趣を提供することが可能になる。より具体的には、例えば特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に応じて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第１状態及び第２状態のいずれが発生するかよって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第１状態及び第２状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、本発明では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。
【２５５１】
より具体的には、本実施形態では、例えば所定動作制御状態としての大当たり遊技状態において、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される複数回（本実施形態では５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される。可変動作部としての開閉扉３１９の作動状態であるラウンド遊技は、第１の条件発生状態としての可変入賞口３１６の最大開放時間の経過、又は第２の条件発生状態としての可変入賞口３１６への最大入球数の遊技球の入球（最大数入球）によって終了し、未実行のラウンド遊技が存在する場合には、可変動作部としての開閉扉３１９が非作動状態とされることで可変入賞口３１６が閉鎖されるインターバルに移行される。そして、本実施形態では、第１の条件発生状態である最大開放時間の経過によりインターバルに移行される場合に、第２の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。一方、ラウンド遊技が終了する場合、遊技盤３１の遊技領域には発射された遊技球が流下している。そのため、最大開放時間の経過によりインターバルに移行されて次のラウンド遊技が早期に開始される場合、先のラウンド遊技の終了時に遊技領域を流下する遊技球が次のラウンド遊技の開始時に入球可能なる。その結果、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、遊技領域に発射された遊技球が無駄玉となることが防止される。また、本実施形態では、可変動作部の非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部の作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第１の条件発生状態であるか第２の条件発生状態であ

るかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に応じて実行可能になる。そのため、可変動作部の非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第１の条件発生状態である最大開放時間の経過及び第２の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかよって可変動作部の非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間の経過及び最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い大当たり遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【２５５２】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第４の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【２５５３】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【２５５４】

［第６の実施形態］

従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、外部からの演出情報の設定に関する入力を可能とする場合、簡便な方法によってより好適に入力を可能とする構成が望まれる。

【２５５５】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、

前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、　所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、

を備え、

所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶さ

れた情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されたことを特徴とする。
【２５５６】
入力手段は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよい。入力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、無線入力が可能な入力部、ＮＦＣ（Ｎｅａｒ Ｆｉｅｌｄ Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）通信による入力部、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力部、有線入力が可能な入力部、通電による入力部、金属配線による有線入力が可能な入力部、タッチパネル式による入力部、光学的検出（光検出又は光遮断検出）による入力部、電波検出による入力部、電磁波検出による入力部、赤外線通信による入力部、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出による入力部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【２５５７】
検出手段は、所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となるものであればよい。検出手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、無線入力を検出可能な検出部、電磁波検出部、ＮＦＣ通信の検出部、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の検出部、赤外線通信の検出部、有線入力を検出可能な検出部、通電検出部、金属配線による有線入力を検出可能な検出部、タッチパネルに対する操作の検出部、光学的検出部（光検出部又は光遮断検出部）、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出可能な検出部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【２５５８】
情報出力手段は、検出手段が所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能なものであればよい。情報出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、無線による情報の出力が可能な情報出力部、ＮＦＣ通信による情報の出力が可能な情報出力部、ＮＦＣ通信による情報の出力が可能なアンテナ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による情報の出力が可能な情報出力部、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による情報の出力が可能なアンテナ、有線による情報の出力が可能な情報出力部、金属配線による情報の出力が可能な情報出力部、文字や記号による情報の出力が可能な情報出力部、音声による情報の出力が可能な情報出力部、画像による情報の出力が可能な情報出力部、光による情報の出力が可能な情報出力部、赤外線通信による情報の出力が可能な情報出力部、赤外線通信による情報の出力が可能なアンテナ、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【２５５９】
所定の出力条件は、複数の情報を出力可能とする条件であればよい。所定の出力条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、通信可能状態の発生、通信状態の発生、遊技機と外部機器との通信可能状態の発生、遊技機と外部機器との通信状態の発生、遊技機と無線通信可能な外部機器との通信可能状態の発生、遊技機と無線通信可能な外部機器との通信状態の発生、遊技機とＮＦＣ通信可能な外部機器との通信可能状態の発生、遊技機とＮＦＣ通信可能な外部機器との通信状態の発生、遊技機とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能な外部機器とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態の発生、遊技機とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能な外部機器とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信状態の発生、遊技機と赤外線通信可能な外部機器との赤外線通信可能状態の発生、遊技機と赤外線通信可能な外部機器との赤外線通信状態の発生、各種コマンドの設定、メイン基板（メイン制御装置）内での制御部相互間で送受信されるコマンドの設定、メイン基板（メイン制御装置）からサブ基板（サブ制御装置）に送信されるコマンドの設定、サブ基板（サブ制御装置）内での制御部相互間で送受信されるコマンドの設定、各種演出を実行するためのコマンドの設定、各種入力部での入力可能状態の発生、各種入力部での入力可能状態での入力、画像表示装置での入力受付状態での入力状態の成立、入力受付状態の画像表示装置での入力、操作ボタンなど

の操作部での入力受付状態での入力状態の成立、入力受付状態の操作部に対する入力、各種カスタム設定可能状態の成立、各種カスタム設定可能状態でのカスタム入力、各種タイマ発動時の所定時間の経過、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２５６０】

所定の記憶部は、演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を記憶可能なものであればよい。所定の記憶部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、サブ基板（サブ制御装置）のうちの無線通信制御を行う無線制御基板（無線制御装置）に設定される記憶領域、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、ＲＯＭ（マスクＲＯＭやＰＲＯＭ）、ＲＡＭ（ＳＲＡＭやＤＲＡＭ）、フラッシュメモリ（ＮＯＲ型ＥＥＰＲＯＮ、ＮＡＮＤ型ＥＥＰＲＯＮ）、メイン基板（メイン制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちの図柄表示装置での画像表示制御を行う画像制御基板（画像制御装置）に設定される画像記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちのメイン基板（メイン制御装置）からのコマンドを入力情報として受信する基板（制御装置）に設定される記憶領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２５６１】

所定の情報と複数の情報とは、互いに対応した情報であればよい。

【２５６２】

所定の情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報に対応した情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報に対応した情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報に対応した情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＮＦＣ通信を可能とするための情報に対応した情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を可能とするための情報に対応した情報、複数の情報と同一の情報、複数の情報とリンク付けされた情報、各種演出要素において遊技演出（変動演出）を実行するための情報に対応した情報、画像情報に対応した情報、所定の遊技演出（変動演出）を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報に対応した情報、所定の遊技演出（変動演出）をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報、カスタム設定の内容に関する情報に対応した情報、音声情報に対応した情報、ランプ制御パターン情報に対応した情報、可動役物制御パターン情報に対応した情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２５６３】

複数の情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための遊技機に設けられるＢｌｕｅｔｏｏｔｈや無線ＬＡＮ（例えばＷｉＦｉ（登録商標））の接続情報（例えばアドレス、機器名、パスワード）、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を可能とするための情報、各種演出要素において遊技演出（変動演出）を実行するための情報、画像情報、音声情報、ランプ制御パターン情報、可動役物制御パターン情報、所定の遊技演出（変動演出）を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報、所定の遊技演出（変動演出）をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報、カスタム設定の内容に関する情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２５６４】

所定の設定可能情報に関する情報の設定は、複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した場合に、演出実行手段において可能とされる情報の設定であればよい。所定の設

定可能情報に関する情報の設定としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報の設定、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報の設定、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報の設定、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための遊技機に設けられるＢｌｕｅｔｏｏｔｈや無線ＬＡＮ（例えばＷｉＦｉ（登録商標））の情報（例えばアドレス、機器名、パスワード）の設定、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を可能とするための情報の設定、各種演出要素において遊技演出（変動演出）を実行するための情報の設定、画像表示部において表示される画像情報の設定、スピーカにおいて出力される音声情報の設定、各種ランプ（電飾部）において実行されるランプ制御に関するパターン情報の設定、所定の操作部に対する操作に基づいてカスタム設定を行うための情報の設定、各種演出要素において実行される遊技演出（変動演出）をカスタム設定するための情報の設定、遊技演出（変動演出）における画像演出をカスタム設定するための情報の設定、遊技演出（変動演出）における音声出力演出をカスタム設定するための情報の設定、遊技演出（変動演出）におけるランプ演出をカスタム設定するための情報の設定、遊技演出（変動演出）における可動役物演出をカスタム設定するための情報の設定、可動役物の動作制御に関する可動役物制御パターン情報の設定、所定の遊技演出（変動演出）を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報の設定、所定の遊技演出（変動演出）をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報の設定、カスタム設定の内容に関する情報の設定、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２５６５】

ところで、従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報（例えばカスタム情報）を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、遊技機に外部からの入力を可能とする場合、より好適に入力を可能とする構成が望まれる。

【２５６６】

本発明では、上記問題を解決するために、以下の構成を備える。

本発明は、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、

前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の

検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成されたことを特徴とする。

【２５６７】
当該遊技機では、所定の検出対象が検出手段によって検出された場合に情報出力手段によって所定の出力が可能であることで、所定の出力条件が成立した場合に所定の記憶部に記憶された複数の情報が出力可能である。また、当該遊技機は、複数の情報に対応した所定の情報の入力が検出された場合に、演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されている。そのため、当該遊技機では、所定の検出対象、例えば遊技者が所有するスマートフォン等の通信端末を用いて、演出要素によって実行される変動演出の設定が可能になる。その結果、遊技機に設けられる操作ボタン等の操作手段を操作することなく変動演出の設定が可能になるため、遊技者が変動演出をカスタム設定する際の利便性が向上される。

【２５６８】
このような本発明では、例えば各種カスタムの興趣や利便性を向上させることができる。具体的には、例えば、本発明では、遊技機に第１の入力を行うことで演出実行手段に所定の設定情報の入力等を行うための第２の入力に必要な複数の情報を出力させることができる。そのため、出力された複数の情報を基に容易に第２の入力を行うことが可能になる。より具体的には、本発明では、例えば所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部３４１等）での変動演出の設定可能情報に関する情報（カスタム情報）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることでとで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。

【２５６９】
より具体的には、例えば、本実施形態では、遊技機１０（入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの入力情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに出力情報を送信（出力）できる。そのため遊技者は、遊技機１０の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待

つことなく、また遊技機１０において入力部としての操作ボタン２０や選択決定部２１を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって設定情報の設定を行うことで、遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、利便性が向上する。

【２５７０】

以下、本実施形態について、図３２８～図３６８を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態の理解に重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【２５７１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、入力手段としての「入力部」を備え、また検出手段としての「検出機能部」を備え、また情報出力手段としての「情報出力部」を備え、また所定の出力条件としての「出力条件」を備え、また所定の記憶部としての「記憶領域」を備え、また所定の情報としての「入力情報」を備え、また複数の情報としての「出力情報」を備え、また所定の設定可能情報としての「設定情報」を備える。

【２５７２】

［遊技機１０の構成］

まず、図３２８～図３３０を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図３２８は本実施形態に係る遊技機１０の構成の一例を示す斜視図、図３２９は図３２８に示す遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図３３０は図３２８に示す遊技機１０の上皿２３を上面側から見た一例を示す図である。

【２５７３】

［前面枠１１の構成］

図３２８に示すように、前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。前面枠１１は、前述の第１の実施形態と同様に、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、操作ボタン２０、選択決定部２１、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【２５７４】

図３２８及び図３２９に示すように、発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作量に応じて、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、第１入賞口３１４に遊技球を入球させて第１特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート３１７Ｒ及び第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル２２に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【２５７５】

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

【２５７６】

図３２８及び図３３０に示すように、操作ボタン２０は、上皿２３の前方側に設けられ

る入力部である。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力情報である入力信号を切り換える検出機能部としての操作スイッチ２０ａ（図３３１参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作（入力）あり及び操作（入力）なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する大当たり抽選の結果に対応する入力情報に基づいて実行される特図遊技でのサブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）により実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での検出待機状態の操作ボタン２０に対する遊技者による操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【２５７７】

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

【２５７８】

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

【２５７９】

選択決定部２１は、遊技者により操作される入力部であり、例えば特図遊技や大当たり遊技が実行されていない待機状態において遊技者の押下操作（入力操作）を受け付け、遊技者による各種設定（カスタム）を行う場合に利用される押しボタンである。各種設定（カスタム）としては、例えば遊技演出（変動演出）において登場するキャラクタの設定、各種遊技演出（例えば特定リーチ演出、先読み演出、保留表示変化演出）の実行頻度や大当たり期待度の設定など、言語設定、遊技履歴の閲覧などが挙げられる。この選択決定部２１は、複数の選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂを含む。

【２５８０】

このように、遊技機１０では、操作部２０や選択決定部２１に対する操作によってカスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。これは、遊技機１０では、後述のように、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よってカスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能であるが、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではないため、このような遊技者でもカスタム設定などを行えるように遊技機１０に設けられる操作部２０や選択決定部２１などの各種入力部に対する直接入力によってカスタム設定を可能としている。

【２５８１】

複数の選択ボタン２１Ａは、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作される入力部であり、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン２１Ｂが操作されることによって仮選択された内容が確定される（ＲＡＭ５１２に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、音声ランプ制御装置５に対する入力情報である

入力信号を切り換える検出機能部としての上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、及び右選択操作スイッチ２１１ｄを備える（図３３１参照）。検出機能部であるスイッチ２１１ａ～２１１ｄは、音声ランプ制御装置５の入力部及び情報出力部として機能する入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、各スイッチ２１１ａ～２１１ｄの入力信号に基づいて、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【２５８２】

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

【２５８３】

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

【２５８４】

また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、後述の情報出力部としての図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８を遊技者の操作を受け付けるタッチパネルを備えるものとし、そのタッチパネルを操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）に代えて、ジョグダイヤルなどの回転部材を設けることも考えられる。また、検出機能部である選択操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａ（図３３１参照）は、接点式スイッチなどであるが、遊技者による操作の有無（入力情報の入力の有無）を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。

【２５８５】

図３３０に示すように、上皿２３の前方左方側（操作ボタン２０の左方側）には、入力部としての接触部１９が設けられている。この接触部１９は、遊技者が所有するスマートフォンなどの携帯通信端末を接触（又は一定距離以下まで近接）させることで、遊技機１０と携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする部分である。そして、遊技者が接触部１９に携帯通信端末を接触（又は一定距離以下まで近接）させることで、遊技機１０と携帯通信端末との間でＮＦＣ（Ｎｅａｒ Ｆｉｅｌｄ Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）通信による入力制御（入力処理）や出力制御（出力処理）が実行可能となる。また、本実施形態では、詳細は後述するが、遊技機１０と携帯通信端末との間でＮＦＣ通信を契機として遊技機１０と携帯通信端末との間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力制御（入力処理）や出力制御（出力処理）が実行可能である。これにより、本実施形態では、遊技者がスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を利用して、遊技機１０での各種遊技設定（例えばリーチ演出、先読み演出、保留表示変化演出などの各種演出の実行頻度や大当たり期待度の設定）を実行し、遊技機１０から携帯通信端末に遊技履歴などの遊技情報を携帯通信端末に対する簡易な操作によって取得することが可能になる。

【２５８６】

なお、入力部としての接触部１９の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、接触部１９は、一つに限らず二つ以上であってもよく、接触部１９と同機能な入力部を、遊技者の操作が不能で遊技ホール側の人間が操作可能な位置（例えば遊技盤３１の裏面側など）に追加で設けることも考えられる。

【２５８７】
［内枠１２の構成］
図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技盤３１、遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３を備える。内枠１２は、前述のように前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。そのため、遊技盤３１、遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３は、前面枠１１に対して開閉可能である。なお、図２では図示の簡略化のために遊技盤３１の盤面上の記載を省略している。
【２５８８】
制御ユニット３３は、遊技盤３１の背面側に設けられており、メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２を有する。なお、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が、コマンドが設定されることで出力条件が成立した場合に送信される。メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２の詳細については後段で詳述する。
【２５８９】
図３２９に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、サブ可動表示部３８、及び可動役物部材３９が設けられている。
【２５９０】
内レール３１１及び外レール３１２は、遊技球発射機構３２から発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール３１１及び外レール３１２から発射された後、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５又は可変入賞口３１６に入球しなかった遊技球はアウト口３１８から排出される。
【２５９１】
一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な検出機能部である入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図３３１参照）が設けられている。また、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及びアウト口３１８の開口部を通過した遊技球は、遊技盤３１の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ３１８ａ（図３３１参照）によって検出される。スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒは、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを通過する遊技球を個別に検出可能な検出機能部である入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図３３１参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｌを通過する可能性があり、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｒを通過する可能性がある。そして。入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図３３１参照）での遊技球の通過が検出されることを契機として第２入賞口３１５を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、前述の電動役物３１５ｂの開放によって第２入賞口３１５に遊技球が入球可能とされる。
【２５９２】
ここで、本実施形態の遊技機１０は、前述の第１の実施形態の遊技機１０と同様に、いわゆるループ確変機として構成されている。即ち、本実施形態の遊技機１０では、大当たり抽選が、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）及び確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行される。そして、時短遊技状態及び確変遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出すことで、第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能であり、通常遊技状態では、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出すことで、第２入賞

口３１５に遊技球を入球させることが可能である。
【２５９３】
検出機能部である入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａ（図３３１参照）はメイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａの検出結果は入力情報としてメイン制御ユニット３３１に入力される。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、入球センサ３１３ａ～３１６ａでの検出結果（入力情報）に応じ、出力条件が成立している場合に払出制御装置７に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する出力処理（出力制御）を実行する。以下、入球センサ３１３ａ～３１６ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、アウト玉センサ３１８ａでの検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構３２によって遊技盤３１に打ち出された発射遊技球数と一致する。
【２５９４】
なお、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａは、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサなどの検出機能部であってもよい。
【２５９５】
遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球が検出機能部である入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従った入力情報に基づく出力制御（出力処理）によってメイン表示部３６での表示の出力制御（出力処理）を実行する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果である入力情報は、出力制御（出力処理）によってサブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従った出力制御（出力処理）によって可変表示ユニット３４の表示などを制御する。
【２５９６】
図３２９に示すように、可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどのサブ制御ユニット３３２によって出力制御（出力処理）される情報出力部としての図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、出力情報に基づいて静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって出力制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた出力情報に基づいて飾り図柄７１５の変動表示演出、及び変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が行われる。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。
【２５９７】
例えば、図柄表示部３４１における飾り図柄７１５の変動表示演出は、例えば「１」～「９」の数字が付された複数種類の飾り図柄７１５が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄７１５の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄７１５の種類が「１」～「９」の９種類である。
【２５９８】
ここで、本実施形態では、変動表示演出及び大当たり遊技演出が実行されていない期間（第１又は第２入賞口３１４，３１５への遊技球の入球の検出待機状態）において、遊技者による入力部としての選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及

び決定ボタン２１Ｂ）に対する入力操作に応じた各種入力画面（図３４７（Ｂ）～（Ｇ）参照）を複数の出力情報を画像として表示することで、入力部としての選択決定部２１に対する所定の操作による複数設定される入力情報のうちの一つの入力情報を受け付け、設定情報の変更による各種カスタム設定を行うことができる。遊技者がカスタム設定を行う場合、情報出力部としての図柄表示部３４１では、カスタム設定を行うのに必要な設定画面、例えばトップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３がサブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）に基づいて表示される。詳細は後述するが、例えば変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）の表示状態において遊技者によって入力部としての操作ボタン２０（図３２８及び図３３０参照）が操作されることで設定情報の設定の実行を可能とするトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）が表示される（図３４６参照）。また、トップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）の表示状態において遊技者によって選択決定部２１（図３２８及び図３３０参照）に対する所定の操作によって、カスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）や遊技履歴画面（図３４７（Ｄ）参照）が表示される。さらに、カスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）の表示状態において、遊技者による選択決定部２１に対する所定の操作によって所望のカスタム項目が選択された場合、選択されたカスタム項目に対応したカスタム画面（例えば言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６、キャラクタ選択画面７７（図３４７（Ｅ）～図３４７（Ｇ）参照））が表示されることで、設定情報の設定の実行が可能な各カスタム画面７５～７７において各種カスタム設定が可能となる。

【２５９９】

一方、遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球によって大当たり抽選の結果が実行された場合、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技がメイン制御ユニット３３１による出力制御（出力処理）に基づいて開始されるが、この特図遊技では、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１において変動表示演出を実行する必要がある。そのため、遊技設定などの遊技者によるカスタム設定の実行中に特図遊技が開始される場合、図柄表示部３４１では、設定画面（例えばトップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３）よりも優先して飾り図柄７１５の変動表示画面に強制的に切り替えられる。これにより、遊技者は、遊技設定などの遊技者によるカスタム設定中であることを理由に飾り図柄７１５の変動表示が視認できないという不具合の発生を防止することができ、大当たり抽選の結果を確実に視認することができる。

【２６００】

そして、遊技機１０では、特図遊技において、図柄表示部３４１における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての飾り図柄７１５の変動が停止するように飾り図柄７１５の変動表示が、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって実行される。より具体的に、飾り図柄７１５の変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って飾り図柄７１５が全て変動し、複数の飾り図柄７１５の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける飾り図柄７１５の変動が停止して所定時間が経過すると、当該飾り図柄７１５の変動表示が終了する。

【２６０１】

図柄表示部３４１における飾り図柄７１５の変動表示が終了すると、図柄表示部３４１では、１又は複数の有効ラインに飾り図柄７１５が並んだ状態が、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって表示されることになる。このとき、飾り図柄７１５の停止状態が、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄７１５が有効ラインに並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄７１５の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり

」の場合には、飾り図柄７１５のうち１６Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「７７７」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「７７７」以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄７１５のうち予め５Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「３３３」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「７７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合には、飾り図柄７１５のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「２２２」や「４４４」などの確変大当たりを示す飾り図柄７１５の組み合わせ以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「３２３」又は「７２３」など）が表示される。

【２６０２】

サブ可動表示部３８は、サブ制御ユニット３３２によって出力制御（出力処理）される液晶ディスプレイなどの表示装置３８１を備え、図柄表示部３４１の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部３８では、表示制御装置６の入力部及び情報出力部として機能する入出力Ｉ／Ｆ６２を介してＭＰＵ６１に接続されており（図３３１参照）、出力条件の成立により音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、ＭＰＵ６１の制御によって特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部３４１と共に、表示装置３８１において画像演出が実行される。

【２６０３】

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

【２６０４】

メイン表示部３６は、遊技盤３１の右上部に配置されており、普通図柄表示部３６１、第１特別図柄表示部３６２、第２特別図柄表示部３６３、第１特図保留数表示部３６４及び第２特図保留数表示部３６５を備える。これらの表示部３６１～３６５は、出力情報を表示可能な情報出力部である。

【２６０５】

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

【２６０６】

メイン制御ユニット３３１によって出力制御（出力処理）される第１特別図柄表示部３

６２は、第１特別図柄（第１特図）としての７セグメント表示装置を含み、第１入賞口３１４への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第１特別図柄抽選（第１特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、７セグメント表示装置における７つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第１入賞口３１４への入賞を契機として７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅（第１特別図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯（第１特別図柄を停止表示）させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第１特別図柄（第１特図）の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第１特別図柄遊技」又は「第１特図遊技」と称する。

【２６０７】

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

【２６０８】

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

【２６０９】

メイン制御ユニット３３１によって出力制御（出力処理）される第１特図保留数表示部３６４は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第１入賞口３１４への入賞により生じた第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【２６１０】

メイン制御ユニット３３１によって出力制御（出力処理）される第２特図保留数表示部３６５は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第２入賞口３１５への入賞により生じた第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【２６１１】

［遊技機１０のシステム構成等］

次に、図３３１～図３３３を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０のシステム構成等について説明する。

【２６１２】

図３３１は図３２８に示す遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図であり、図３３２は図３２８に示す遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される記憶領域である遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図であり、図３３３はサブ制御ユニット３３２の無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１によって出力制御（出力処理）及び入力制御（入力処理）されるＮＦＣ通信モジュール１９２及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の一例を示すブロック図である。

【２６１３】

図３３１に示すように、本実施形態の遊技機１０のシステム構成は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、サブ制御ユニット３３２に無線通信制御装置１９０が設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。なお、図３３１では、図７に記載さ

れた構成の一部が省略されているが、本実施形態の遊技機１０は、図３３１に記載されていなくても、図７に記載された構成を少なくとも備えている。

【２６１４】

無線通信制御装置１９０は、遊技機１０と、検出機能部による検知対象としてのスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との間の無線通信に基づいて出力制御（出力処理）及び入力制御（入力処理）を実行するものである。ここで、無線通信制御装置１９０の詳細を説明する前に、図３３２を参照して主制御装置４のＭＰＵ４１における記憶領域であるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を説明する。

【２６１５】

図３３２に示すように、記憶領域である遊技情報格納エリア４１２ｄには、ＭＰＵ４１による出力制御（出力処理）によって店舗側のホールコンピュータに出力可能な遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報に関する記憶情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「単位大当たり抽選回数」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「可変入賞口払出玉数」、及び「遊技設定値」に関する遊技情報（性能情報）が格納されている。なお、これらの遊技情報の説明は、第１の実施形態において行っているため省略する。

【２６１６】

また、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴情報が格納されている。遊技履歴情報は、当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報のうちの後述のようにサブ制御ユニット３３２に送信される出力情報としての遊技情報である。本実施形態では、遊技履歴情報として、「総特図遊技回数情報」、「特図遊技回数情報」、「総大当たり回数情報」、「初当たり回数情報」、「確変大当たり回数情報」、「通常大当たり回数情報」、「大当たり連荘回数情報」及び「大当たり当選特図遊技回数情報」を含む。但し、遊技履歴情報は、当該遊技機１０で実行された遊技（特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報であればよく、図３３２に示す遊技情報には限定されない。例えば、サブ制御ユニット３３２に送信される遊技履歴情報は、図３３２に示す８個の遊技情報の一部を省略したものであっても、図３３２に示す８個の遊技情報に加えて、又は１個以上の遊技情報に代えて、他の出力情報（例えばベース情報や単位大当たり抽選回数）を含んでいてもよい。

【２６１７】

ここで、「総特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の終了回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの出力情報としての記憶情報である。なお、「総特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの高確率モード（確変遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の終了回数を含むものであってもよく、また、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの通常遊技状態（低頻度サポートモード）のみの特図遊技（大当たり抽選）の終了回数に関する出力情報であってもよく、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の開始回数に関する出力情報であってもよい。

【２６１８】

「特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０において実行された大当たり遊技の終了後からの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の開始回数（いわゆるハマリ回数）に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの出力情報としての記憶情報である。但し、当該遊技機１０での大当たり遊技の実行回数が０である場合には、遊技機１０の電源がオンにされてからの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の実行回数に関する情報である。なお、「特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０において実行された大当たり遊技の終了後からの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の終了回数に関する出力情報であってもい。

【２６１９】

「総大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの出力情報としての記憶情報である。なお、「総大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【２６２０】

「初当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での大当たり抽選結果が大当たりであることで実行される大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの出力情報としての記憶情報である。なお、「初当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での大当たり抽選結果が大当たりであることで実行された大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【２６２１】

「確変大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの確変大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの出力情報としての記憶情報である。なお、「確変大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてから実行された確変大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【２６２２】

「通常大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの通常大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの出力情報としての記憶情報である。なお、「通常大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてから実行された通常大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【２６２３】

「大当たり連荘回数情報」は、初大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する通常大当たり遊技が終了までに開始された大当たり遊技の開始回数（大当たり連荘回数）に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの出力情報としての記憶情報である。即ち、大当たり連荘回数は、初当たり遊技に、高確率モード（確変遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりであることで開始された大当たり遊技の開始回数を加算したものである。例えば、大当たり連荘回数は、初大当たり遊技が通常大当たり遊技である場合には１回（単発）であり、初大当たり遊技が確変大当たり遊技、次が確変大当たり遊技、次が確変大当たり遊技、次が通常大当たり遊技である場合には４回である。また、「大当たり連荘回数情報」は、初大当たり毎の大当たり連荘回数を含む。例えば、初大当たりが３回である場合、３個の大当たり連荘回数に関する情報を含む。

【２６２４】

なお、大当たり連荘回数は、大当たり遊技の終了回数を基準として計算してもよい。また、時短遊技状態において大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が開始される場合に、当該大当たり遊技を初当たりとせずに大当たり連荘回数に加えて計算してもよい。即ち、大当たり連荘回数は、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることで初大当たり遊技が開始されてから、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するまでに開始又は終了した大当たり遊技の回数であってもよい。

【２６２５】

「大当たり当選特図遊技回数情報」は、通常大当たり遊技が終了してから、次に大当たり遊技が開始されるまで（大当たり抽選の結果が大当たりとなるまで）に実行された特図遊技（大当たり抽選）の回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの出力情報としての記憶情報であり、大当たり毎の大当たり当選特図遊技回数を含む。例えば、総大当たり回数が５回である場合には、５個の大当たり当選特図遊技回数に関する記憶情報を含む。

【２６２６】

なお、当該遊技機１０での大当たり遊技の実行回数が０である場合には、遊技機１０の電源がオンにされてから、大当たり遊技が開始されるまで（大当たり抽選の結果が大当たりとなるまで）に実行された特図遊技（大当たり抽選）の回数に関する出力情報であって

もよい。
【２６２７】
　このような遊技履歴情報は、後述の図３３７の遊技履歴情報更新処理において、特図遊技が終了するごとに更新される。そして、遊技履歴情報の更新があることで出力条件が成立した場合には、更新後の遊技履歴情報が遊技履歴情報コマンドとして、主制御装置４によって実行される次回のメイン処理における外部出力処理（図３３４のステップＳ１４０１）において、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）に送信される。
【２６２８】
　一方、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）は、メイン制御ユニット３３１の出力制御（出力処理）によって送信された出力情報としての遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、サブ制御ユニット３３２に搭載された所定の記憶領域に記憶された入力情報に基づいて設定情報としての遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。本実施形態のサブ制御ユニット３３２では、遊技履歴情報が、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂ（図３３３（Ｂ）参照）に記憶されている。音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に記憶された設定情報としての遊技履歴情報は、遊技機１０の選択決定部２１を利用して遊技設定を行う場合に参照され、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された遊技履歴情報は遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して遊技設定などのカスタム設定を行う場合に参照される。そして、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）が遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、詳細は後述するが、音声ランプ制御装置５における記憶領域であるＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０における入力部として機能し得るＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された遊技履歴情報を更新（書き換え）が行われる。
【２６２９】
　なお、本実施形態では、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに遊技履歴情報が記憶されるが、無線通信制御装置１９０において遊技履歴情報を記憶する場合、無線通信制御装置１９０における記憶領域であるＲＡＭ１９６に記憶するようにしてもよい。
【２６３０】
　また、本実施形態では、遊技機１０の入力部である選択決定部２１を利用して参照される遊技履歴情報と、遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して参照される遊技履歴情報とが別々の記憶領域に記憶されているが、１つの記憶領域に遊技履歴情報を記憶しておき、この遊技履歴情報をデータ表示器や遊技機１０の選択決定部２１を利用して遊技履歴を参照する場合と、遊技者のスマートフォンなどの遊技機１０の外部の携帯通信端末を利用して遊技履歴を参照する場合とで共用してもよい。このような遊技履歴情報を共用する場合の記憶領域としては、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２及び無線通信制御装置１９０のＲＡＭ１９６のうちの一方が考えられ、また表示制御装置６のＲＡＭ６１２であってもよく、遊技履歴情報の記憶専用に設けられる記憶領域であってもよい。
【２６３１】
　ここで、遊技機１０のシステム構成の説明に戻り、図３３１に示すように、本実施形態のサブ制御ユニット３３２は、前述の第１の実施形態のサブ制御ユニット３３２とは異なり、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６に加えて、スマートフォンなどの遊技機１０の外部の携帯通信端末に対して入力部及び情報出力部としても機能する無線通信制御装置１９０を備える。
【２６３２】
　無線通信制御装置１９０は、遊技機１０と、遊技機１０の外部の携帯通信端末との間での無線通信による情報の入出力（送受信）を制御するものである。無線通信制御装置１９０が無線通信可能な携帯通信端末としては、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって情報の入出力（送受信）が可能でディスプレイを備えたものであればよく、例えばス

マートフォン、ＰＤＡ（Ｐｅｒｓｏｎａｌ　Ｄｉｇｉｔａｌ　Ａｓｓｉｓｔａｎｔ）、ノートパソコンなどが挙げられる。以下においては、携帯通信端末が、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンである場合を例にして説明する。

【２６３３】

スマートフォンＳＰは、入力部及び情報出力部として機能し得るＮＦＣ通信モジュールＳＰ１を備えることで他機器とＮＦＣ通信が可能であり、入力部及び情報出力部として機能し得るＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュールＳＰ２を備えることで他機器とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なものある。また、スマートフォンＳＰは、遊技機通信アプリＳＰ３がインストールされていることで遊技機１０と、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による情報の送受信（入出力）が可能である。即ち、スマートフォンＳＰは、遊技機１０とデータの送受信（入出力）を行うためには、ＮＦＣ通信機能及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えていることが必要であり、さらには、専用の遊技機通信アプリ（アプリケーション）ＳＰ３がインストールされていることが必要である。遊技機通信アプリＳＰ３は、例えばインターネット回線を通じて専用のサーバにアクセスすることでダウンロードが可能である。また、遊技機通信アプリＳＰ３は、遊技機１０からダウンロードできるようにすることも考えられる。

【２６３４】

一方、無線通信制御装置１９０は、ＭＰＵ１９１、ＮＦＣ通信モジュール１９２、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の他、無線通信制御装置１９０の入力部及び情報出力部として機能する入出力Ｉ／Ｆ１９４などを備える。

【２６３５】

ＭＰＵ１９１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ１９１には、記憶領域としてＲＯＭ１９５及びＲＡＭ１９６が内蔵されている。

【２６３６】

ＲＯＭ１９５は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶領域として記憶された不揮発性の記憶領域である。ＲＡＭ１９６は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶領域であり、ＭＰＵ１９１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ１９６は、不揮発性の記憶領域であってもよい。また、ＲＡＭ１９６に遊技に対するカスタム設定の設定情報が記憶されている場合、電断時や電源投入後のＲＡＭクリアによってカスタム設定をクリアし、デフォルト設定（初期設定）に変更するようにしてもよい。

【２６３７】

無線通信制御装置１９０は、記憶領域としてのＲＯＭ１９５に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ１９１によって実行することにより、スマートフォンＳＰとＮＦＣ通信（１３．５６ＭＨｚの無線通信）及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信（２．４ＧＨｚの無線通信）が可能である。これにより、無線通信制御装置１９０は、スマートフォンＳＰとの情報（信号）の送受信（入出力）が可能である。

【２６３８】

入出力Ｉ／Ｆ１９４は、無線通信制御装置１９０に信号（情報）を入力情報として入力（受信）し、無線通信制御装置１９０から制御信号を出力情報として出力（送信）する入出力インターフェースであり、音声ランプ制御装置５に接続されている。これにより、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５との信号（情報）を入出力（送受信）が可能である。また、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５を介しての表示制御装置６との信号（入力情報及び出力情報）を入出力（送受信）が可能である。これにより、無線通信制御装置１９０は、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１に記憶された遊技演出などのための画像データ（例えばキャラクタ画像や遊技設定画像のデータ）を、表示制御装置６を取得可能である。

【２６３９】

ここで、入力部及び情報出力部を備える音声ランプ制御装置５には、主制御装置４による出力制御（出力処理）により送信された出力情報としての遊技履歴情報コマンドを含め

た各種コマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、遊技履歴情報コマンドなどの出力情報を入力情報として受信した場合、遊技履歴情報コマンドを出力制御（出力処理）により無線通信制御装置１９０に転送する（図３４４のコマンド判定処理のステップＳ３１３８及びＳ３１３９参照）。そのため、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５から転送された遊技履歴情報コマンドに基づいて、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域としての遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された記憶情報である遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。また、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５を介して、表示制御装置６に入力情報としての制御信号を出力（送信）することができる。そのため、無線通信制御装置１９０は、例えば音声ランプ制御装置５を介してコマンドを送信することで、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１の記憶情報である画像データ（例えばキャラクタ画像や遊技設定画像のデータ）に関する情報を要求することが可能である。

【２６４０】

図３３３（Ａ）に示すように、ＮＦＣ通信モジュール１９２は、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在する場合に電流が発生して決められた動作を行うことで、遊技機１０でのＮＦＣ通信を実現するものである。具体的には、ＮＦＣ通信モジュール１９２は、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在することを検出機能部によって検出し、また遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを行うために必要な出力情報をＮＦＣ通信可能圏内のスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信するものである。このＮＦＣ通信モジュール１９２は、入力部及び情報出力部としてのＮＦＣ通信部１９２Ａと、記憶領域１９２Ｂを備える。

【２６４１】

ＮＦＣ通信部１９２Ａは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの情報通信端末と、ＴｙｐｅＡ、ＴｙｐｅＢ又はＴｙｐｅＦなど規格に沿ったＮＦＣ通信を行うものであり、例えばコイルアンテナなどとして形成された入力部や情報出力部、検出機能部として機能する通信用のアンテナを備えるものである

【２６４２】

記憶領域１９２Ｂは、接続情報部１９２Ｂａ及びバッファメモリ１９２Ｂｂを備える。接続情報部１９２Ｂａは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末が通信可能圏内に存在するときに送信する出力情報を記憶情報として格納している。具体的には、接続情報部１９２Ｂａには、遊技機１０の機種名ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレスｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードｃが格納されている。接続情報部１９２Ｂａに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣと対応している（同一である）。そして、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにおいて受信したアドレスが記憶領域１９３Ｂに格納されたアドレスＢと対応する場合に機種名及びパスワードを受信し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにおいて受信した機種名及びパスワードが、記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ及びパスワードＣと対応する場合には、スマートフォンＳＰなどの送信先の携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを実行する。

【２６４３】

ここで、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つは書き換えが可能である。これにより、後述のように、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を制限することができ、また、制限されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を再許容することができ、さらに、携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規なペアリングを実行できる。

【２６４４】
記憶領域としてのバッファメモリ１９２Ｂｂは、ＮＦＣ通信モジュール１９２の外部に出力する出力情報を一時的に記憶するものである。例えば、バッファメモリ１９２Ｂｂは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末が通信可能圏内に現れたときに、例えば遊技機１０の上皿２３の検出機能部を備える接触部１９に接触又は近接されたときに、当該携帯通信端末に送信する出力情報である接続情報部１９２Ｂａに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃを一時的に記憶する。なお、バッファメモリ１９２Ｂｂを省略し、記憶領域１９２Ｂから出力情報を送信するようにしてもよい。
【２６４５】
図３３３（Ｂ）に示すように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３は、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による入力制御（入力処理）及び出力制御（出力処理）によって、遊技機１０でのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を実現するものである。このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３は、入力部及び情報出力部としてのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａと、記憶領域１９３Ｂを備える。
【２６４６】
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの情報通信端末とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行うものであり、例えば検出機能部としての通信用のアンテナを備えるものである。
【２６４７】
記憶領域１９３Ｂは、接続情報部１９３Ｂａ、お宝画像情報部１９３Ｂｂ、カスタム情報部１９３Ｂｃ、遊技履歴情報部１９３Ｂｄ及びバッファメモリ１９３Ｂｅを備える。
【２６４８】
接続情報部１９３Ｂａは、ＮＦＣ通信機能及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときに当該携帯通信端末からの接続要求に含まれる出力情報としてのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報が、当該携帯通信端末と遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが可能であるか否かを判断するための情報を記憶情報として格納した記憶領域である。具体的には、接続情報部１９３Ｂａには、遊技機１０の機種名Ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレス Ｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードＣが格納されている。接続情報部１９３Ｂａに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣは、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃと対応している。即ち、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、ＮＦＣ通信モジュール１９２から送信された出力情報から取得したアドレスｂに基づいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＮＦＣ通信モジュール１９２から取得した機種名ａ及びパスワードｃを出力情報として送信することで接続要求を実行する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａは、自身のアドレスＢにスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末からアクセスにより入力情報の取得により接続要求を受けた場合、接続要求に含まれるスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末から受信した入力情報である機種名ａ及びパスワードｃが、記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９３Ｂａに格納された機種名Ａ及びパスワードＣと合致する場合（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの通信規格に適合した接続要求であると判断できる場合）、当該遊技機１０とスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立する。
【２６４９】
なお、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つは書き換えが可能であったが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣは書き換え不能であってもよいし、これらのうちの少なくとも１つは書き換えが不能であってもよい。もちろん、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ

に格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃの少なくとも１つを書き換え不能とする一方で、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣの少なくとも１つを書き換え可能としてもよい。この場合には、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときのＮＦＣ通信モジュール１９２とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規のペアリングの成立を制限することができ、また、制限されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを再許容することができ、さらに、携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規なペアリングを行うことができる。

【２６５０】

お宝画像情報部１９３Ｂｂは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よって、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末にダウンロード可能な画像（お宝画像）に関する設定情報を格納した記憶領域である。お宝画像としては、例えば図柄表示部３４１において特図遊技や大当たり遊技で実行される画像演出に登場するキャラクタや特定シーンに関する画像が挙げられる。具体的には、お宝画像としては、画像演出でのキャプチャ画像や、画像演出とは別に設定されるダウンロード専用のオリジナルの画像が挙げられる。

【２６５１】

一方、入力部及び情報出力部を備えるスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行によって、出力情報に基づいてお宝画像の送信要求を行うことで記憶領域であるお宝画像情報部１９３Ｂｂに格納されたお宝画像に関する記憶情報を入力情報として受信した場合、お気に入りのお宝画像をダウンロードして携帯通信端末の記憶領域に保存することができる。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図３６４（Ａ）参照）からお宝画像の項目をタップするなどして遊技機１０にお宝画像情報の送信を要求した場合、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面にダウンロード可能なお宝画像一覧画面（図３６４（Ｄ）参照）が表示され、この一覧画面に対して遊技機通信アプリＳＰ３で定められた所定の操作を行うことでお宝画像をダウンロード（保存）することができる。

【２６５２】

なお、お宝画像は、全ての画像が無常件にダウンロード可能としてもよいし、一部又は全部の画像を所定条件（例えば所定回数の大当たり、所定回数の大当たり連荘、所定回数の特図遊技の実行）が成立する場合にダウンロード可能とすることも考えられる。また、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されるお宝画像を、所定条件が成立する毎に追加することも考えられる。この場合の所定条件としては、例えば遊技機１０と同種類の遊技機での遊技回数や大当たり遊技回数が所定回数に達することなどが考えられる。また、お宝画像情報部１９３Ｂｂは省略可能である。例えば、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１に格納された記憶情報である画像データを出力情報としてスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信することも考えられ、また遊技設定可能な項目としてはお宝画像のダウンロードを省略することも考えられる。

【２６５３】

カスタム情報部１９３Ｂｃは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よってスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末において設定可能な遊技カスタムに関する設定情報を格納した記憶領域である。遊技カスタム可能な項目としては、例えば特図遊技や大当たり遊技において実行される各種遊技演出（情報出力部としての図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８の表示装置３８１での画像演出、可動役物部材３９やサブ可動表示部３８による可動役物演出、各種ランプ演出など）の構成演出の大当たり期待度や実行頻度、カットイン演出などの各種遊技演出において登場するキャラクタ、遊技説明などの文字表示や音声出力の言語（例えば日本語、中国語、韓国語、英語）が挙げられる。また、カスタム可能な遊技演出の具体例としては、特定リーチ

演出、特定リーチ演出中のタイトル演出やセリフ演出、予告演出（例えばカットイン演出、群演出、タイマ演出）、先読み演出、保留表示変化演出、プレミア演出（例えば大当たり確定演出、確変大当たり確定演出、レアキャラクタ登場演出）などが挙げられる。

【２６５４】

一方、入力部及び情報出力部を備えるスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行によって、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図３６４（Ａ）参照）からカスタム設定要求を行うことで、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された設定情報等に基づいて、カスタム可能な項目の一覧を示す入力部としてのカスタム一覧画面（図３６４（Ｃ）参照）を表示することができ、このカスタム一覧画面から目的のカスタム項目を選択した場合に、選択したカスタム項目のうちの設定可能な項目を示す入力部としての画面（図３６４（Ｃ１）～図３６４（Ｃ３）参照）が表示され、遊技者が画面に対して遊技機通信アプリＳＰ３で定められた所定の入力操作を行うことで、遊技機１０の遊技性のカスタムを実行することができる。

【２６５５】

ここで、本遊技機１０は、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって設定情報の設定による各種カスタム設定や、遊技履歴の閲覧などが可能である。一方、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではない。そのため、本遊技機１０では、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によっても各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能とされている。しかし、遊技機１０に設けられた入力部としての操作ボタン２０や選択決定部２１に対する入力操作によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを行うことは、操作が煩雑になる可能性がある。そのため、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを実行可能とすることで、各種カスタム設定などを行う場合の入力部に対する操作の簡便化を図ることが可能になる。また、遊技機１０では、設定情報の設定による各種カスタム設定などを行う場合、遊技機１０に対する直接入力と、スマートフォンＳＰなどに対する入力とを選択できるようになるため、利便性が向上される。

【２６５６】

なお、記憶領域としてのカスタム情報部１９３Ｂｃは、省略可能である。例えば、音声ランプ制御装置５のＲＯＭ５１１や表示制御装置６のＲＯＭ６１１などの他の記憶領域に格納された記憶情報であるカスタム情報を利用することが考えられ、また遊技設定可能な項目としては遊技カスタムを省略することも考えられる。

【２６５７】

遊技履歴情報部１９３Ｂｄは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示可能な遊技履歴に関する出力情報を格納した記憶領域である。遊技履歴情報としては、例えば当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報が挙げられる。具体的には、遊技履歴情報としては、例えば出力情報となり得る「総特図遊技回数情報」、「特図遊技回数情報」、「総大当たり回数情報」、「初当たり回数情報」、「確変大当たり回数情報」、「通常大当たり回数情報」、「大当たり連荘回数情報」、「大当たり当選特図遊技回数情報」が挙げられる。

【２６５８】

一方、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行による出力情報よって、遊技履歴情報の送信要求を行うことで記憶領域である遊技履歴情報部１９３Ｂｄに格納された遊技履歴に関する記憶情報を入力情報として受信した場合、遊技履歴情報をスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示することができる。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示された入力部としてメニュー画面（図３６４（Ａ）参照）から遊技履歴の項目をタップするなどして遊技履歴情報を要求した場合、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に遊技履歴の一部又は全部が表

示される（図３６４（Ｂ）参照）。
【２６５９】
なお、記憶領域としての遊技履歴情報部１９３Ｂｄは、省略可能である。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に遊技履歴を表示する場合に、遊技機１０の選択決定部２１を利用しての遊技設定を可能とするために音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２や表示制御装置６のＲＡＭ６１２などの他の記憶領域に格納された記憶情報である遊技履歴情報を利用することが考えられ、また遊技設定可能な項目としては遊技履歴の表示を省略することも考えられる。
【２６６０】
記憶領域であるバッファメモリ１９３Ｂｅは、ＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の外部に出力する出力情報を一時的に記憶するものである。例えば、バッファメモリ１９３Ｂｅは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが確立された場合に、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信する出力情報を一時的に記憶するものである。なお、バッファメモリ１９３Ｂｅを省略し、記憶領域１９３Ｂから記憶情報を送信するようにしてもよい。
【２６６１】
［主制御装置４の処理］
次に、図３３４～図３３７を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。
【２６６２】
［主制御装置４のメイン処理］
図３３４に示すように、本実施形態のメイン処理は、図２１を参照して説明した前述の第１の実施形態のメイン処理と基本的に同様であるが、特図遊技制御処理（ステップＳ１４０６）及び特定性能情報更新処理（ステップＳ１４１０）における一部の処理が、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、これらの処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。
【２６６３】
［特図遊技制御処理］
ここで、図３３５は、図３３４のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図遊技制御処理では、前述の第１の実施形態での特図遊技制御処理と基本的に同様の処理が実行されるが、第１の実施形態での特図遊技制御処理とは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示された場合（特図遊技が終了した場合）、遊技履歴情報の更新に必要なフラグ（特図変動回数加算フラグ、確変大当たり回数加算フラグ、通常大当たり回数加算フラグ）をオンに設定する処理が実行される点で異なる。
【２６６４】
＜ステップＳ１９０１～Ｓ１９０９＞
図３３５に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１～Ｓ１９０９では、ＭＰＵ４１は、前述の第１の実施形態での特図遊技制御処理のステップＳ１９０１～Ｓ１９０９と同様の処理を実行する。即ち、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１９０１～Ｓ１９０９として、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される記憶領域である特図保留格納エリア４１２ｂの記憶情報が入力情報に基づいて更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の出力制御（出力処理）、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示の制御を実行する。
【２６６５】
＜ステップＳ１９１０～Ｓ１９１４＞
ＭＰＵ４１は、ステップＳ１９０９の処理が終了した場合、特図変動回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１０）、処理をステップＳ１９１１に移行する。この特図

変動回数加算フラグは、特図遊技が終了したことを示すと共に、入力情報の有無に基づいて遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために必要なフラグであり、後述の特定性能情報更新処理における図３３７の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２０１において参照される。

【２６６６】

ステップＳ１９１１では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりであるか否かを判断する。

【２６６７】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（ステップＳ１９１１：Ｙｅｓ）、確変大当たり回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１２）、当該特図遊技制御処理を終了する。確変大当たり回数加算フラグは、後述の入力情報に基づく特定性能情報更新処理における図３３７の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２０６において、大当たり遊技の実行回数に関する記憶情報である遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために参照される。

【２６６８】

一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（ステップＳ１９１１：Ｎｏ）、特図変動が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１９１３）。

【２６６９】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ステップＳ１９１３：Ｙｅｓ）、通常大当たり回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１４）、当該特図遊技制御処理を終了する。通常大当たり回数加算フラグは、後述の特定性能情報更新処理における図３３７の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２１０において、大当たり遊技の実行回数に関する遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために参照される。

【２６７０】

一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（ステップＳ１９１３：Ｎｏ）、即ち当該大当たり抽選の結果が外れである場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【２６７１】

ここで、特図変動回数加算フラグは、特別図柄が停止表示された場合、即ち特図遊技の終了時にオンに設定されるが、特図変動回数加算フラグは、特別図柄の変動表示が開始された場合、即ち特図遊技の開始時にオンに設定されるようにしてもよい。また、確変大当たり回数加算フラグ及び通常大当たり回数加算フラグは、特別図柄が停止表示された場合、即ち特図遊技の終了時に設定される得るが、確変大当たり回数加算フラグ及び通常大当たり回数加算フラグは、大当たり遊技の開始時又は終了時にオンに設定されるようにしてもよい。

【２６７２】

［特定性能情報更新処理］

ここで、図３３６は、図３３４のメイン処理でのステップＳ１４０９において実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特定性能情報更新処理では、前述の第１の実施形態での特定性能情報更新処理と基本的に同様に、ベース情報などの特定性能情報の記憶情報を更新する処理が実行されるが、第１の実施形態での特定性能情報更新処理とは、遊技履歴情報更新処理（ステップＳ２５０９）が実行される点で異なる。

【２６７３】

［遊技履歴情報更新処理］

本実施形態の遊技履歴情報更新処理では、主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される記憶領域としての遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された記憶情報で

ある遊技履歴情報を更新する処理が実行される。
【２６７４】
＜ステップＳ３２０１及びＳ３２０２＞
図３３７に示すように、本実施形態の特定性能情報更新処理では、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、特図遊技の終了により特図遊技回数情報などの更新を行うか否かを判断する。
【２６７５】
ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技が終了したと判断される場合、特図遊技回数情報を更新し（ステップＳ３２０２）、処理をステップＳ３２０３に移行する。具体的には、例えば特図遊技回数情報における特図遊技回数カウンタの値に１を加算することで、特図遊技回数情報を更新する。
【２６７６】
一方、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了したと判断されない場合、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。
【２６７７】
＜ステップＳ３２０３＞
ステップＳ３２０３では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。
【２６７８】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０５に移行する。
【２６７９】
一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合、総特図遊技回数情報を更新し（ステップＳ３２０４）、処理をステップＳ３２０５に移行する。具体的には、例えば総特図遊技回数情報における総特図遊技回数カウンタの値に１を加算することで、総特図遊技回数情報を更新する。
【２６８０】
ここで、総特図遊技回数情報の更新は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合に実行される。つまり、本実施形態では、総特図遊技回数が、低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態で実行された特図遊技の回数となり、高確率モードである確変遊技状態で実行された特図遊技の回数は含まれない。これにより、遊技者は、低確率モードの大当たり確率を遊技履歴に基づいて簡易に算出することができる。もちろん、総特図遊技回数は、確変遊技状態で実行された特図遊技の回数を含んでいてもよいし、通常遊技状態で実行された特図遊技の回数のみであってもよい。
【２６８１】
＜ステップＳ３２０５及びＳ３２０６＞
ステップＳ３２０５では、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグをオフに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりであることを示す確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０６）。
【２６８２】
ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合、処理をステップＳ３２０７に移行する。
【２６８３】

一方、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合、処理をステップＳ３２１０に移行する。

【２６８４】

＜ステップＳ３２０７～Ｓ３２０９＞

確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２０７）、処理をステップＳ３２０８に移行する。具体的には、例えば確変大当たり回数情報における確変大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、確変大当たり回数情報を更新する。

【２６８５】

ステップＳ３２０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり連荘回数情報を更新し、処理をステップＳ３２０９に移行する。具体的には、例えば大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値に１を加算することで、大当たり連荘回数情報を更新する。

【２６８６】

ステップＳ３２０９では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグをオフに設定し、処理をステップＳ３２１６に移行する。

【２６８７】

＜ステップＳ３２１０＞

確変大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを示す通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１０）。

【２６８８】

ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合、処理をステップＳ３２１１に移行する。

【２６８９】

一方、ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでも通常大当たりでもなく外れである場合、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

【２６９０】

＜ステップＳ３２１１～Ｓ３２１５＞

通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合、ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２１１）、処理をステップＳ３２１２に移行する。具体的には、例えば通常大当たり回数情報における通常大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、通常大当たり回数情報を更新する。

【２６９１】

ステップＳ３２１２では、ＭＰＵ４１は、大当たり連荘回数情報を更新する。具体的には、例えば大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値に１を加算することで、大当たり連荘回数情報を更新する。

【２６９２】

また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３２１２で更新された大当たり連荘回数を記憶し（ステップＳ３２１３）、大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値をクリアする（ステップＳ３２１４）。そして、ＭＰＵ４１は、通常変大当たり回数加算フラ

グをオフに設定し（ステップＳ３２１５）、処理をステップＳ３２１６に移行する。
【２６９３】
＜ステップＳ３２１６＞
ステップＳ３２１６では、ＭＰＵ４１は、総大当たり回数情報を更新し、処理をステップＳ３２１７に移行する。具体的には、例えば総大当たり回数情報における総大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、総大当たり回数情報を更新する。
【２６９４】
＜ステップＳ３２１７＞
ステップＳ３２１７では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。
【２６９５】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２１９にスキップする。
【２６９６】
一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合、初大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２１８）、処理をステップＳ３２１９に移行する。具体的には、例えば初大当たり回数情報における初大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、初大当たり回数情報を更新する。
【２６９７】
＜ステップＳ３２１９～Ｓ３２２１＞
ステップＳ３２１９では、ＭＰＵ４１は、大当たり当選特図遊技回数情報において、ステップＳ３２０２において更新された特図遊技回数を、大当たり当選特図遊技回数として記憶する。また、ＭＰＵ４１は、特図遊技回数情報における特図遊技回数カウンタの値をクリする（ステップＳ３２２０）。さらに、ＭＰＵ４１は、更新後の遊技履歴情報を音声ランプ制御装置５に送信する遊技履歴情報コマンドを設定し（ステップＳ３２２１）、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。
【２６９８】
なお、遊技履歴情報コマンドは、主制御装置４によって実行される次回のメイン処理における外部出力処理（図３３４のステップＳ１４０１）において、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）に送信される。
【２６９９】
一方、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）は、メイン制御ユニット３３１の出力制御（処理）により送信された出力情報としての遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、サブ制御ユニット３３２に搭載された所定の記憶領域に記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。本実施形態のサブ制御ユニット３３２では、遊技履歴情報が、音声ランプ制御装置５の記憶領域であるＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂ（図３３３（Ｂ）参照）に記憶情報として記憶されている。音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に記憶された遊技履歴情報は、遊技機１０の入力部である選択決定部２１を利用して遊技設定を行う場合に参照され、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された遊技履歴情報は遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して遊技設定を行う場合に参照される。そして、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）が遊技履歴情報コマンドを受信した場合、詳細は後述するが、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）が行われる。
【２７００】
［音声ランプ制御装置５の処理］
次に、図３３８～図３５４を参照しつつ、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって

実行される処理について説明する。
【２７０１】
［副タイマ割込処理］
図３３８に示すように、本実施形態の副タイマ割込処理においては、ＭＰＵ５１は、第１の実施形態の副タイマ割込処理と同様に、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。さらに、本実施形態の副タイマ割込処理においては、ＭＰＵ５１は、第１の実施形態とは異なり、遊技設定処理（ステップＳ２７０６）を実行する。また、本実施形態の副タイマ割込処理は、コマンド判定処理の一部の処理が第１の実施形態とは異なる。以下においては、本実施形態の副タイマ割込処理における第１の実施形態との相違点を説明すると共に、この相違点の理解に必要な処理についても併せて説明する。
【２７０２】
［操作検出処理］
まず、図３３８の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図３３９は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【２７０３】
図３３９に示すように、操作検出処理では、ＭＰＵ５１は、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）を実行する。
【２７０４】
［操作ボタン操作検出処理］
操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ２８０１）では、入力部である操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ５１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無（入力情報の有無）が判断されることになる。ここで、図３４０は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図３４０を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。
【２７０５】
＜ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３＞
図３４０に示すように、操作ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ５１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０１）。次いで、ＭＰＵ５１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０２）。その後、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し（ステップＳ２９０３）、当該操作検出処理を終了する。
【２７０６】
このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ間隔の直近の３回分の操作状態が第１検出フラグ～第３検出フラグとして記憶領域としてのＲＡＭ５１２に記憶される。具体的に、第３検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第２検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第１検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。
【２７０７】
［操作検出パターン判定処理］
図３３９の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ２８０２の操作検出パターン判定

処理では、操作スイッチ２０ａにより検出される入力情報に基づいてオンオフが設定される第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される入力部である操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる（図３４２（Ａ）参照）。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる（図３４２（Ａ）参照）。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる（図３４２（Ａ）参照）。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる（図３４２（Ａ）参照）。ここで、図３４１は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図３４２（Ａ）は、操作ボタン２０に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図３４１及び図３４２（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【２７０８】

＜ステップＳ３００１＞

図３４１に示すように、操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００１）。ここで、ＭＰＵ５１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。

【２７０９】

＜ステップＳ３００２＞

第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００２）。ここで、ＭＰＵ５１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００３に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００８に移行する。

【２７１０】

＜ステップＳ３００３＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００３）。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【２７１１】

＜ステップＳ３００４＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００４）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図３４２（Ａ）参照）。そして、第１操作パターンフラグは、入力部である操作ボタン２０に対する操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第１操

作パターンフラグがオンに設定されている場合、この第１操作パターンフラグに基づいて操作ボタン２０が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０が継続操作されている時間に基づいて入力部としての操作ボタン２０に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

【２７１２】

＜ステップＳ３００５＞

第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００５）。ここで、ＭＰＵ５１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【２７１３】

＜ステップＳ３００６＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００６）。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００７に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【２７１４】

＜ステップＳ３００７＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（ステップＳ３００７）。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（図３４２（Ａ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

【２７１５】

＜ステップＳ３００８＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００８）。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００９に移行する。

【２７１６】

＜ステップＳ３００９＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００９）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「Ｏ

ＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図３４２（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

【２７１７】

＜ステップＳ３０１０＞

第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、又は第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３０１０）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図３４２（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。

【２７１８】

［選択ボタン操作検出処理］

図３３９の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）では、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【２７１９】

＜上選択ボタン操作処理＞

上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ５１は、入力部である上選択ボタン２１１の操作状態を検出機能部としての上選択ボタンスイッチ２１１ａにより検出される入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図３４０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図３４０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【２７２０】

＜下選択ボタン操作処理＞

下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ５１は、入力部である下選択ボタン２１２の操作状態を検出機能部としての下選択ボタンスイッチ２１１ｂにより検出される入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図３４０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図３４０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【２７２１】

＜左選択ボタン操作処理＞

左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ５１は、入力部である左選択ボタン２１３の操作状態を検出機能部としての左選択ボタンスイッチ２１１ｃにより検出される入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図３４０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図３４０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【２７２２】

＜右選択ボタン操作処理＞
右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ５１は、入力部である右選択ボタン２１４の操作状態を検出機能部としての右選択ボタンスイッチ２１１ｄにより検出される入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図３４０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図３４０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【２７２３】
［選択操作検出パターン判定処理］
図３３９の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）では、ＭＰＵ５１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【２７２４】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【２７２５】
ここで、図３４２（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、入力部である上選択ボタン２１１の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【２７２６】
また、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【２７２７】
さらに、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【２７２８】
また、ＭＰＵ５１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。

【２７２９】
＜下選択操作検出パターン判定処理＞
下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【２７３０】
ここで、図３４２（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、入力部である下選択ボタン２１２の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【２７３１】
また、ＭＰＵ５１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【２７３２】
さらに、ＭＰＵ５１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【２７３３】
また、ＭＰＵ５１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。
【２７３４】
＜左選択操作検出パターン判定処理＞
左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を入力情報の有無に基づいて判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【２７３５】
ここで、図３４２（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、入力部である左選択ボタン２１３の３回分の入力情報に基づく操作状態として

「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【２７３６】

また、ＭＰＵ５１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【２７３７】

さらに、ＭＰＵ５１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１左選択操作パターンフラグ及び第２左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン２１３の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【２７３８】

また、ＭＰＵ５１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン２１３が非操作状態であると判定する。

【２７３９】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

右選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１右選択操作検出フラグ、第２右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン２１４の操作履歴から右選択ボタン２１４に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【２７４０】

ここで、図３４２（Ｅ）に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、入力部である右選択ボタン２１４の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【２７４１】

また、ＭＰＵ５１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【２７４２】

さらに、ＭＰＵ５１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「Ｏ

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

【２７４３】

また、ＭＰＵ５１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン２１４が非操作状態であると判定する。

【２７４４】

［決定ボタン操作検出処理］

図３３９の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）では、ＭＰＵ５１は、

入力部である決定ボタン２１Ｂの操作状態を検出機能部としての決定操作スイッチ２１Ｂａにより検出される入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図３４１の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図３４１の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【２７４５】

［決定操作検出パターン判定処理］

決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）では、ＭＰＵ５１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１決定操作検出フラグ、第２決定操作検出フラグ及び第３決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン２１Ｂの操作履歴から決定ボタン２１Ｂに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図３４１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【２７４６】

ここで、図３４２（Ｆ）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ５１は、入力部である決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１決定操作パターンフラグをオンに設定し、第２決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【２７４７】

また、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【２７４８】

さらに、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第２決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが操作状態から非操作状

態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【２７４９】
　また、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン２１Ｂが非操作状態であると判定する。
【２７５０】
［コマンド処理］
　ここで、図３４３及び図３４４は、図３３８の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０３において実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【２７５１】
＜ステップＳ３１０１～Ｓ３１３７＞
　図３４３及び図３４４に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第１の実施形態での図４７及び図４８のコマンド判定処理におけるステップＳ３１０１～Ｓ３１３７の処理が実行され、メイン制御ユニット３３１の出力制御（処理）によって出力情報として送信されることでＳ３１３６において入力情報として受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでないと判断された場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３８に移行する。
【２７５２】
＜ステップＳ３１３８＞
　図３４４に示すように、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３８）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３９に移行し、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４１に移行する。
【２７５３】
＜ステップＳ３１３９及びＳ３１４０＞
　入力情報として受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、音声ランプ制御装置５における記憶領域であるＲＡＭ５１２の記憶情報である遊技履歴情報の内容を受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドに基づいて書き換える（更新する）（ステップＳ３１３９）。さらに、ＭＰＵ５１は、遊技履歴情報コマンドを無線通信制御装置１９０に転送し（ステップＳ３１４９）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２７５４】
　なお、無線通信制御装置１９０では、入力部である入出力Ｉ／Ｆ１９４を介して遊技履歴情報コマンドを受信した場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報である遊技履歴情報の内容の書き換え（更新）を行う（図３５５（Ａ）参照）。
【２７５５】
＜ステップＳ３１４１＞
　受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドでない場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３１４１）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２７５６】
［遊技設定処理］
　ここで、図３４５は、図３３８の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０６において実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技設定処理では、変動遊技演出及び大当たり遊技演出が実行されていない出力条件としての検出

待機状態において、遊技者による入力部である選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作に応じた検出機能部である各種スイッチからの入力情報に応じて、設定情報の設定による遊技設定カスタムや遊技履歴表示を行う。本実施形態では、遊技設定カスタムとして、情報出力部としての図柄表示部３４１において実行する各種遊技演出（例えば先読み演出、保留表示変化演出、特定リーチ演出、一発告知演出）の実行頻度や実行の有無の他、各種遊技演出の大当たり期待度アップなどの遊技性カスタム、遊技説明や遊技演出で使用される言語カスタム、変動遊技演出や大当たり遊技演出で登場するキャラクタのカスタムが設定可能である。キャラクタカスタムによって選択された選択キャラクタに対する選択キャラクタ画像７１４は、例えばスーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出を含む特定の演出が実行される場合を除いて、変動遊技演出及び変動停止状態（後述の変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照））において、情報出力部としての図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示される。また、選択キャラクタ画像７１４は、所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクタよりも優先して表示され、又は他のキャラクタよりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度が高い演出として表示されることも考えられる。また、遊技設定として、他の情報出力部としての演出要素、例えばスピーカ２６から出力される音量の設定、図柄表示部３４１の明るさや電飾部２７などの光量の設定を行えるようにすることも考えられる。

【２７５７】

なお、図３４５に示す遊技設定処理を説明する前に、図３４６及び図３４７を参照して遊技設定処理における情報出力部としての図柄表示部３４１において表示される表示画面の移行例を先に説明する。また、以下の説明では、説明の簡便のため、飾り図柄７１５の停止表示から所定時間経過しても後述の出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）、デモ画面、節電画面には移行せず、後述の変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）が維持され、変動停止画面７１となってから予め定められた所定時間の経過後に遊技設定が可能になるものとして説明する。もちろん、変動停止画面７１となってから即座に遊技設定が可能になるようにしてもよく、変動停止画面７１になってから所定時間が経過した場合に、入力部である選択決定部２１に対する遊技者の操作に依らず自動的に表示画面が変動停止画面７１から出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行するようにしてもよい。

【２７５８】

図３４６に示すように、サブ制御ユニット３３２（ＭＰＵ５１）の出力制御（処理）による情報出力部としての図柄表示部３４１での表示画面は、遊技者による入力部としての選択決定部２１に対する操作に基づいて入力された入力情報に応じて、少なくとも変動停止画面７１や、出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６、及びキャラクタ選択画面７７に移行する。これらの画面７１～７７は、同時に表示されることはなく、例えばトップメニュー画面７２からカスタム一覧画面７３に移行した場合にはトップメニュー画面７２は表示されない。また、画面７１～７７のいずれかが表示されている場合に、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞すると、画面７１～７７から飾り図柄７１５が変動表示される変動表示画面に移行する。つまり、飾り図柄７１５の変動表示が開始されると、画面７１～７７の表示が強制終了される。

【２７５９】

図３４６及び図３４７（Ａ）に示すように、情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される変動停止画面７１は、飾り図柄７１５の変動表示が停止された場合に保留数Ｎ及び保留数Ｍが「０」であり、かつ大当たり遊技状態に移行しない場合に飾り図柄７１５の変動が停止した状態が維持される画面である。本実施形態では、変動停止画面７１において、選択キャラクタ画像７１４が変動停止画面７１の右下隅部に出力情報が画像表示される。また、変動停止画面７１には、各画面７２～７７において遊技者によって「終了」７２５，７３５，７４５，７５６，７６６，７７８が選択された場合にも移行する。そのた

め、例えば遊技者が所望の操作を行うことで各種カスタム設定などが終了した場合にカスタム一覧画面７３などの表示を終了して変動停止画面７１を表示させると、再びトップメニュー画面７２を表示させないと、カスタム一覧画面７３などには移行させることができない。つまり、変動停止画面７１を表示させてしまうと、遊技性カスタムを再び実行する場合にはトップメニュー画面７２を再度表示させる必要がある。さらに、変動停止画面７１には、トップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３及びキャラクタ選択画面７７に移行してから、入力部としての選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作が所定期間なされなかった場合にも移行する。

【２７６０】

図３４６及び図３４７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示されるトップメニュー画面７２は、検出機能部としての各種操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ，２１Ｂａに対する遊技者の操作によって検出される入力情報に基づいて、遊技性を規定する遊技性カスタムや遊技履歴の閲覧を選択可能な画面に移行可能な画面であり、変動停止画面７１、カスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４の他、カスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４から移行される言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面から移行する画面である。具体的には、トップメニュー画面７２は、例えば変動停止画面７１が表示されてから所定時間経過以降の操作ボタン２０に対する検出待機状態において、遊技者によって入力部である選択決定部２１に対する所定の操作があった場合、即ちカスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４において遊技者によって「一つ戻る」７３４，７４４が仮選択された状態で選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂが操作された場合や、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７において遊技者によって「トップに戻る」７５５，７６５，７７７が仮選択された状態で選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂが操作された場合に、ＭＰＵ５１の入力制御（処理）によって、仮選択状態画像に対応する画像として表示される。なお、選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂなどの選択決定部２１以外の入力部としの操作部（例えば操作ボタン２０）が操作された場合に、ＭＰＵ５１の入力制御（処理）によって、表示画面が変動停止画面７１からトップメニュー画面７２に移行するようにしてもよい。

【２７６１】

ここで、図３４７（Ｂ）に示すように、出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２は、複数の選択画像７２１～７２５、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む複数の画像が表示されたものである。これらの複数の画像は、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される。

【２７６２】

複数の選択画像７２１～７２５は、選択可能な複数の項目を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。また、複数の選択画像７２１～７２５は、移行先の表示画面を選択するための画像でもある。つまり、複数の選択画像７２１～７２５のうちの仮選択画像された選択画像７２１～７２５が入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択されると、選択された選択画像７２１～７２５に対応した情報（画像）を表示する画面（例えばカスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４）が表示される。複数の選択画像７２１～７２５は、「カスタム一覧」の選択画像７２３、「遊技履歴」の選択画像７２４、及び「終了」の選択画像７２５などを含む。「カスタム一覧」の選択画像７２３は、トップメニュー画面７２から、変動遊技及び大当たり遊技における遊技設定を行うためのカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）に移行させるためのものである（図３４６参照）。「遊技履歴」の選択画像７２４は、トップメニュー画面７２から、当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報を表示する遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）に移行させるためのものである（図３４６参照）。「終了」の選択画像７２５は、表示画面をトップメニュー画面７２から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させるため

のものである（図３４６参照）。
【２７６３】
カーソル画像７２６は、仮選択されている項目を示す画像である。また、仮選択されている選択画像（図３４７（Ｂ）では「カスタマイズ一覧」の選択画像７２３）は、仮選択されていることを強調するために、他の選択画像７２１，７２２，７２４，７２５と区別可能な態様で表示される。
【２７６４】
選択決定部画像７２７は、入力部である選択決定部２１（図３２８及び図３３０参照）を模した画像であり、選択決定部２１に対する操作によって複数の項目のうちからの所望とする項目を選択できることを示す画像である。選択決定部画像７２７では、入力部としての上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像に「選択」との文字が付されていると共に、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像が強調して表示されている。また、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像は点滅表示などにより強調してもよい。また、選択決定部画像７２７では、決定ボタン２１Ｂに対応する画像に「決定」の文字が付され、仮選択された項目を選択する際に決定ボタン２１Ｂを操作すべきことを示している。選択決定部画像７２７の表示例は、図３４７（Ｂ）に示す態様に限らず、適宜変更可能である。
【２７６５】
なお、トップメニュー画面７２に「初期化」や「リセット」などの項目を表示し、当該項目が選択された場合にカスタム設定をデフォルト設定に変更可能にすることも考えられる。
【２７６６】
図３４６及び図３４７（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３は、検出機能部としての各種操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ，２１Ｂａに対する遊技者の操作によって検出される入力情報に基づいて、遊技性を規定する遊技性カスタムなどのカスタム可能な項目の設定情報の設定を可能とする画面への移行を可能とする画面であり、トップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）、又は言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）、遊技性カスタム画面７６（図３４７（Ｆ）参照）、及びキャラクタ選択画面７７（図３４７（Ｇ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、カスタム一覧画面７３には、トップメニュー画面７２において遊技者によって「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合や、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７において遊技者によって「一つ戻る」の選択画像７５５，７６５，７７６が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、決定操作がなれた仮選択項目（情報）に対応した情報を表示する画面としてカスタム一覧画面７３に移行される。
【２７６７】
ここで、図３４７（Ｃ）に示すように、カスタム一覧画面７３は、複数の選択画像７３１～７３６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む複数の画像が表示されたものである。これらの複数の画像は、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される。なお、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７は、トップメニュー画面７２の場合と同様であるため説明を省略する。以下においても、トップメニュー画面７２のカーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７と同様である場合には、同一の符号を付して説明を省略する。複数の選択画像７３１～７３５は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７３１～７３５は、「言語」の選択画像７３１、「遊技性」の選択画像７３２、「キャラクタ」の選択画像７３３、「一つ戻る」の選択画像７３４、及び「終了」の選択画像７３５を含む。
【２７６８】

「言語」の選択画像７３１は、表示画面をカスタム一覧画面７３から言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）に移行させるためのものである。「遊技性」の選択画像７３２は、表示画面をカスタム一覧画面７３から遊技性カスタム画面７６（図３４７（Ｆ）参照）に移行させるためのものである。「キャラクタ」の選択画像７３３は、表示画面をカスタム一覧画面７３からキャラクタ選択画面７７（図３４７（Ｇ）参照）に移行させるためのものである。「一つ戻る」の選択画像７３４は、表示画面をカスタム一覧画面７３からトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７３５は、表示画面をカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【２７６９】

なお、カスタム一覧画面７３に「初期化」や「リセット」などの項目を表示し、当該項目が選択された場合にカスタム設定をデフォルト設定に変更可能にすることも考えられる。

【２７７０】

図３４７（Ｄ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される遊技履歴画面７４は、各種遊技履歴を閲覧可能な画面に移行可能な画面であり、トップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、遊技履歴画面７４には、トップメニュー画面７２において遊技者によって「カスタム一覧画面７３」の選択画像７２３が選択された場合に移行する。遊技履歴画面７４は、複数の選択画像７４１～７４５、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む複数の画像が表示されたものである。これらの複数の画像は、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される。複数の選択画像７４１～７４５は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７４１～７５５は、「当日履歴」の選択画像７４１、「過去履歴」の選択画像７４２、「スランプグラフ」の選択画像７４３、「一つ戻る」の選択画像７４４、及び「終了」の選択画像７４５を含む。

【２７７１】

「当日履歴」の選択画像７４１は、表示画面を遊技履歴画面７４から当該遊技機１０での当日の遊技履歴（例えば総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、初当たり時の連荘回数、大当たりまでの特図遊技回数など）を表示する当日履歴画面（図示略）に移行させるためのものである。「過去履歴」の選択画像７４２は、表示画面を遊技履歴画面７４から前日以前の遊技履歴を表示する過去履歴画面（図示略）に移行させるためのものである。「スランプグラフ」の選択画像７４３は、表示画面を遊技履歴画面７４から当日（又は前日以前）の差玉の推移を示すスランプグラフ画面（図示略）に移行させるためのものである。「一つ戻る」の選択画像７４４は、表示画面を遊技履歴画面７４からトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７４５は、表示画面を遊技履歴画面７４から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【２７７２】

図３４７（Ｅ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示される言語設定画面７５は、検出機能部としての各種操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ，２１Ｂａに対する遊技者の操作によって検出される入力情報に基づいて、設定情報の設定により遊技者が所望する言語を設定可能な画面であり、カスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、言語設定画面７５には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「言語」の選択画像７３１が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「言語」の選択画像７３１が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。言語設定画面７５は、複数の選択画像７５１～７５６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画

像７５１～７５６は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７５１～７５６は、「日本語」の選択画像７５１、「○○語」の選択画像７５２、「××語」の選択画像７５３、「一つ戻る」の選択画像７５４、「トップ戻る」の選択画像７５５、及び「終了」の選択画像７５６を含む複数の画像が表示されたものである。これらの複数の画像は、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される。

【２７７３】

「日本語」の選択画像７５１、「○○語」の選択画像７５２及び「××語」の選択画像７５３は、遊技説明や遊技演出などの言語を設定するためのものである。「一つ戻る」の選択画像７５４は、表示画面を言語設定画面７５からカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）に移行させるためのものである。「トップに戻る」の選択画像７５５は、表示画面を言語設定画面７５からトップメニュー画面（図３４７（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７５６は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【２７７４】

図３４６及び図３４７（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示される遊技性カスタム画面７６は、検出機能部としての各種操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ，２１Ｂａに対する遊技者の操作によって検出される入力情報に基づいて、設定情報の設定により遊技性を規定する遊技性カスタムを設定可能な画面であり、カスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、遊技性カスタム画面７６には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「遊技性」の選択画像７３２が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「遊技性」の選択画像７３２が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。遊技性カスタム画面７６は、複数の選択画像７６１～７６６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む複数の画像が表示されたものである。これらの複数の画像は、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される。複数の選択画像７６１～７６６は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７６１～７６６は、「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１、「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２、「○○演出激熱」の選択画像７６３、「一つ戻る」の選択画像７６４、「トップ戻る」の選択画像７６５、及び「終了」の選択画像７６６を含む。

【２７７５】

「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１は、各種先読み演出（対象保留が当該変動となるまでの１又は複数の保留に対する特図遊技（飾り図柄７１５の変動表示）において実行される一連の演出）が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（先読み信頼度ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１は、「先読み信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「先読み信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とを含み、「先読み信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「先読み信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とは、「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【２７７６】

「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ（又はＯＦＦ）」の選択画像７６２は、保留表示の変化が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（保留変化信頼度ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２は、「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とを含み、「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とは、「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又

は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。
【２７７７】
「○○演出激熱／ＯＮ（又はＯＦＦ）」の選択画像７６３は、○○演出が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（○○演出激熱ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「○○演出激熱」の選択画像７６３は、「○○演出激熱／ＯＮ」と「○○演出激熱／ＯＦＦ」とを含み、「○○演出激熱／ＯＮ」と「○○演出激熱／ＯＦＦ」とは、「○○演出激熱」の選択画像７６３が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。
【２７７８】
「トップに戻る」の選択画像７６５は、表示画面を遊技性カスタム画面７６からトップメニュー画面（図３４７（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７６６は、表示画面を遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。
【２７７９】
図３４７（Ｇ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるキャラクタ選択画面７７は、検出機能部としての各種操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ，２１Ｂａに対する遊技者の操作によって検出される入力情報に基づいて、設定情報の設定により遊技者が所望するキャラクタを設定可能な画面であり、カスタム一覧画面７３から移行する画面である。具体的には、キャラクタ選択画面７７には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「キャラクタ」の選択画像７３３が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「キャラクタ」の選択画像７３３が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。キャラクタ選択画面７７は、複数の選択画像７７１～７７８、仮選択フレーム画像７７９、及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７７１～７７８は、複数のキャラクタ選択画像７７１～７７５、「一つ戻る」の選択画像７７６、「トップに戻る」の選択画像７７７、及び「終了」の選択画像７７８を含む複数の画像が表示されたものである。これらの複数の画像は、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される。
【２７８０】
複数のキャラクタ選択画像７７１～７７５は、選択キャラクタ画像７１４（図３４７（Ａ）参照）として表示させる選択キャラクタを、遊技者によって選択可能にする画像である。本実施形態では、例えば変動遊技演出及び大当たり遊技演出のために１０人のキャラクタ（キャラクタ１～キャラクタ１０）から遊技者が選択した任意のキャラクタをキャラクタ画像７１４（図３４７（Ａ）参照）として表示させることが可能である。
【２７８１】
また、キャラクタ選択画面７７には、選択可能な１０人のキャラクタのうちの５人のキャラクタが同時に表示され、中央に配置されるキャラクタが最も大きく表示され、中央から離れるに従いキャラクタが小さく表示される。これらの５人のキャラクタは、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作によって、キャラクタ１からキャラクタ９が左右にスクロールされることで変更される。もちろん、キャラクタ選択画面７７に同時に表示されるキャラクタの数は、５人に限らず、１人以上であれば何人でもよく、選択可能なキャラクタの全員を同時に表示してもよい。また、キャラクタ選択画面７７に複数のキャラクタを同時に表示する場合などには、全てのキャラクタを同じサイズで表示してもよい。
【２７８２】
仮選択フレーム画像７７９は、決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択可能なキャラクタであることを示す画像であり、当該キャラクタ選択画像の周囲を囲むように表示される。図３４７（Ｇ）では、中央に表示されたキャラクタ１が仮選択されたキャラクタで

ある。なお、仮選択フレーム画像７７９は、表示位置が固定されており、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作によっても位置が変更されることはない。なお、キャラクタ選択画面７７に複数のキャラクタを同じサイズで同時に表示する場合などには、選択ボタン２１３、右選択ボタン２１４などに対する操作によって仮選択フレーム画像７７９が移動するようにしてもよい。

【２７８３】

「一つ戻る」の選択画像７７６は、表示画面をキャラクタ選択画面７７からカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）に移行させるものである。「トップメニューに戻る」の選択画像７７７は、表示画面をキャラクタ選択画面７７からトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行させるものである。「終了」の選択画像７７８は、表示画面をキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【２７８４】

＜ステップＳ３３０１＞

図３４５の遊技設定処理の説明に戻り、この遊技設定処理では、ステップＳ３３０１において、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた表示画面が変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が変動停止画面７１であるか否かは、変動停止画面７１が表示されていることを示す変動停止画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【２７８５】

この変動停止画面表示フラグは、他の画面から変動停止画面７１に移行されたときにオンに設定され、変動停止画面７１から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、変動停止画面表示フラグは、図３３８の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７のカウンタ更新処理で更新される変動表示カウンタの値が０である場合にオンに設定され、また後述の図３４９のトップメニュー画面処理でのステップＳ３５０７、後述の図３５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０７、後述の図３５１の遊技履歴画面処理のステップＳ３７０７、後述の図３５２の言語設定画面処理のステップＳ３８０７、後述の図３５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９０７、又は後述の図３５３のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４００７の変動停止画面移行処理でオンに設定される。一方、変動停止画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に図３４８の遊技開始待機処理のステップＳ３４０２でオフに設定され、各画面７２～７７において「終了」が選択された場合（即ち後述の図３４９のトップメニュー画面処理でのステップＳ３５０８、後述の図３５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０８、後述の図３５１の遊技履歴画面処理のステップＳ３７０８、後述の図３５２の言語設定画面処理のステップＳ３８０８、後述の図３５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９０８、又は後述の図３５３のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４００８の変動停止画面移行処理）にオフに設定される。

【２７８６】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１である場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、検出待機状態における処理である遊技開始待機処理を実行し（ステップＳ３３０２）、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技開始待機処理の詳細は、図３４８を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１でない場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０３に移行する。

【２７８７】

＜ステップＳ３３０３及びＳ３３０４＞

ステップＳ３３０３では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた表示画面が、出力情報が画像として表示される設定情報の設定の実行を可能とするトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がトップメニュー画面７２であるか否かは、表示画面がトップ

メニュー画面７２であることを示すトップメニュー画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【２７８８】

このトップメニュー画面表示フラグは、他の画面からトップメニュー画面７２に移行されたときにオンに設定され、トップメニュー画面７２から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、トップメニュー画面表示フラグは、トップメニュー画面７２から展開される画面（カスタム一覧画面７３や遊技履歴画面７４など）において「一つ戻る」が選択された場合（即ち後述の図３５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１６、後述の図３５１の遊技履歴画面処理のステップＳ３７１６のトップメニュー画面移行処理）にオンに設定され、出力情報が画像として表示されるカスタム画面７５～７７などにおいて「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図３５２の言語設定画面処理のステップＳ３８１８、後述の図３５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２４、又は後述の図３５３のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１４のトップメニュー画面移行処理）にオンに設定される。一方、トップメニュー画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にトップメニュー画面処理のステップＳ３５０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がトップメニュー画面７２から他のカスタム画面７３，７４に移行された場合にトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５１０又はＳ３５１２でオフに設定される。

【２７８９】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２である場合（ステップＳ３３０３：Ｙｅｓ）、トップメニュー画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、トップメニュー画面処理は図３４９を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２でない場合（ステップＳ３３０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０５に移行する。

【２７９０】

＜ステップＳ３３０５及びＳ３３０６＞

ステップＳ３３０５では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた表示画面が、出力情報が画像として表示される設定情報の設定の実行を可能とするカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がカスタム一覧画面７３であるか否かは、表示画面がカスタム一覧画面７３であることを示すカスタム一覧画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【２７９１】

カスタム一覧画面表示フラグは、他の画面からカスタム一覧画面７３に移行されたときにオンに設定され、カスタム一覧画面７３から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、カスタム一覧画面表示フラグは、出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２において「カスタム一覧」が選択された場合（即ち後述の図３４９のトップメニュー画面処理のステップＳ３５１０のカスタム一覧画面移行処理）、カスタム一覧画面７３から展開されるカスタム画面７５～７７において「一つ戻る」が選択された場合（即ち後述の図３５２の言語設定画面処理のステップＳ３８１６、後述の図３５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２２、又は後述の図３５３のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１２のカスタム一覧画面移行処理）にオンに設定される。一方、カスタム一覧画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がカスタム一覧画面７３から他のカスタム画面７５～７７に移行された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６１２，Ｓ３６１４，Ｓ３６１６の画面移行処理でオフに設定される。

【２７９２】
　そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３である場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３３０６）、当該遊技設定処理を終了する。なお、カスタム一覧画面処理の詳細は、図３５０を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３でない場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０７に移行する。
【２７９３】
＜ステップＳ３３０７及びＳ３３０８＞
　ステップＳ３３０７では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた表示画面が、出力情報が画像として表示される遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が遊技履歴画面７４であるか否かは、表示画面が遊技履歴画面７４であることを示す遊技履歴画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【２７９４】
　遊技履歴画面表示フラグは、他の画面から遊技履歴画面７４に移行されたときにオンに設定され、遊技履歴画面７４から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、遊技履歴画面表示フラグは、出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２において「遊技履歴」が選択された場合（即ち後述の図３４９のトップメニュー画面処理のステップＳ３５１２のカスタム一覧画面処理）、当日履歴画面、過去履歴画面又はスランプグラフ画面において「一つ戻る」が選択された場合にオンに設定される。一方、遊技履歴画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に遊技履歴画面処理のステップＳ３７０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に当該遊技履歴画面処理におけるステップＳ３７０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がカスタム一覧画面７３から他のカスタム画面７５～７７に移行された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６１２，Ｓ３６１４，Ｓ３６１６の画面移行処理でオフに設定される。
【２７９５】
　そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３である場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３３０６）、当該遊技設定処理を終了する。なお、カスタム一覧画面処理の詳細は、図３５０を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３でない場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０９に移行する。
【２７９６】
＜ステップＳ３３０９及びＳ３３１０＞
　ステップＳ３３０９では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた表示画面が、出力情報が画像として表示される設定情報の設定の実行が可能な言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が言語設定画面７５であるか否かは、表示画面が言語設定画面７５であることを示す言語画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【２７９７】
　言語選択画面表示フラグは、他の画面から言語設定画面７５に移行されたときにオンに設定され、言語設定画面７５から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、言語選択画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「言語」が選択された場合（即ち後述の図３５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１０の言語設定画面移行処理）にオンに設定される。一方、言語選択画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に言語選択画面処理のステップＳ３８０２でオフに設定され、入力部に対する無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に言語選択画面処理におけるステップＳ３８０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、言語設定画面７５において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図３５２の言語選択画面処理のステップＳ３８１６のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ

３８１８のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。
【２７９８】
そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が言語設定画面７５である場合（ステップＳ３３０９：Ｙｅｓ）、設定情報の設定が実行された場合に言語設定を変更する言語設定画面処理を実行し（ステップＳ３３１０）、当該遊技設定処理を終了する。なお、言語設定画面処理の詳細は、図３５２を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面が言語設定画面７５でない場合（ステップＳ３３０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１１に移行する。
【２７９９】
＜ステップＳ３３１１及びＳ３３１２＞
ステップＳ３３１１では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた表示画面が、出力情報が画像として表示される設定情報の設定の実行が可能な遊技性カスタム画面７６（図３４７（Ｆ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が遊技性カスタム画面７６であるか否かは、表示画面が遊技性カスタム画面７６であることを示す遊技性カスタム画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【２８００】
遊技性カスタム画面表示フラグは、他の画面から遊技性カスタム画面７６に移行されたときにオンに設定され、遊技性カスタム画面７６から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、遊技性カスタム画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「遊技性」が選択された場合（即ち後述の図３５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１２の遊技性カスタム画面移行処理）にオンに設定される。一方、遊技性カスタム画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に言語選択画面処理のステップＳ３９０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に遊技性カスタム画面におけるステップＳ３９０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、遊技性カスタム画面７６において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図３５３の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２２のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ３９２４のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。
【２８０１】
そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技性カスタム画面７６である場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、設定情報の設定が実行された場合に遊技性を変更する遊技性カスタム画面処理を実行し（ステップＳ３３１２）、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技性カスタム画面処理の詳細は、図３５３を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技性カスタム画面７６でない場合（ステップＳ３３１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１３に移行する。
【２８０２】
＜ステップＳ３３１３及びＳ３３１４＞
ステップＳ３３１３では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた表示画面が、出力情報が画像として表示される設定情報の設定の実行が可能な出力情報としてのキャラクタ選択画面７７（図３４７（Ｇ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がキャラクタ選択画面７７であるか否かは、表示画面がキャラクタ選択画面７７であることを示すキャラクタ選択画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【２８０３】
キャラクタ選択画面表示フラグは、他の画面からキャラクタ選択画面７７に移行されたときにオンに設定され、キャラクタ選択画面７７から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、キャラクタ選択画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「キャラクタ」が選択された場合（即ち後述の図３５０のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１４のキャラクタ選択画面移行処理）にオンに設定される。一方、キャラクタ選択画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にキャラクタ選択画

面処理のステップＳ４００２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にキャラクタ選択画面処理におけるステップＳ４００７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、キャラクタ選択画面７７において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図３５４のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１２のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ４０１４のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

【２８０４】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がキャラクタ選択画面７７である場合（ステップＳ３３１３：Ｙｅｓ）、設定情報の設定が実行された場合にキャラクタを変更するキャラクタ選択画面処理を実行し（ステップＳ３３１４）、当該遊技設定処理を終了する。なお、キャラクタ選択画面処理の詳細は、図３５４を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がキャラクタ選択画面７７でない場合（ステップＳ３３１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１５に移行する。

【２８０５】

＜ステップＳ３３１５＞

ステップＳ３３１５では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた表示画面が変動停止画面７１や、出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７のいずれでもない場合、現在の表示画面に対応した他の処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。

【２８０６】

［遊技開始待機処理］

ここに、図３４８は、図３４５の遊技設定処理のステップＳ３３０２で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技開始待機処理では、遊技者の入力部である操作ボタン２０に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）から出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行させる処理が実行される。

【２８０７】

＜ステップＳ３４０１及びＳ３４０２＞

図３４８に示すように、遊技開始待機処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドを受信したか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【２８０８】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、変動停止画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３４０２）、当該遊技開始待機処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドが入力されると、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動を開始させて変動停止画面７１の表示を終了し、飾り図柄７１５が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【２８０９】

＜ステップＳ３４０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１に移行してから出力条件としての予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３４０３）。例えば、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１が表示された場合（変動表示カウンタのカウンタ値が０になった場合）、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカ

ウンタ値を参照することで変動停止画面７１が表示されてからの時間を把握することができる。
【２８１０】
　ＭＰＵ５１は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０４に移行し、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。
【２８１１】
＜ステップＳ３４０４＞
　所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての操作スイッチ２０ａでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３操作パターンフラグ（図３４２（Ａ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である操作ボタン２０が操作されることで出力条件が成立したか否かを判断する（ステップＳ３４０４）。ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０が操作されたと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０５に移行し、操作ボタン２０が操作されていないと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。
【２８１２】
＜ステップＳ３４０５＞
　操作ボタン２０が操作されたと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１に移行してから所定時間以降に操作ボタン２０が操作されたと判断できるため（ステップＳ３４０３及びステップＳ３４０４でＹｅｓ）、出力条件の成立に基づいて、遊技者による入力部としての操作ボタン２０に対する操作に応じて、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって情報出力部としての図柄表示部３４１に表示される表示画面を変動停止画面７１から出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３４０５）、当該遊技開始待機処理を終了する。
【２８１３】
［トップメニュー画面処理］
　ここに、図３４９は、図３４５の遊技設定処理のステップＳ３３０４で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。トップメニュー画面処理では、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）から、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作によって入力された入力情報に応じた出力情報が画像として表示される画面、例えばカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）や遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）に移行させる処理が実行される。
【２８１４】
＜ステップＳ３５０１＞
　図３４９に示すように、トップメニュー画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、情報出力部としての図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。
【２８１５】
ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、出力情報が画像として表示される設定情報の設定の実行を可能とするトップメニュー画面７２の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステッ

プＳ３５０３に移行する。
【２８１６】
＜ステップＳ３５０２＞
飾り図柄７１５の変動が開始された場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【２８１７】
＜ステップＳ３５０３＞
飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての上選択操作スイッチ２１１ａでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｂ）参照）、及び検出機能部としての下選択操作スイッチ２１１ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【２８１８】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０５に移行する。
【２８１９】
＜ステップＳ３５０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、出力情報が画像として表示される設定情報の設定の実行を可能とするトップメニュー画面７２において仮選択表示を変更する仮選択表示変更処理を実行する（ステップＳ３５０４）。例えば、ＭＰＵ５１は、図３４７（Ｂ）に示す「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で上選択ボタン２１１が操作された場合、カーソル画像７２６を「カスタム一覧」の選択画像７２３よりも１つ上の選択画像７２２の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像７２３を仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、選択画像７２２を通常表示がから仮選択表示に変更する。一方、ＭＰＵ５１は、図３４７（Ｂ）に示す「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で下選択ボタン２１２が操作された場合、カーソル画像７２６を選択画像７２３よりも１つ下の「遊技履歴」の選択画像７２４の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、「遊技履歴」の選択画像７２４を通常表示から仮選択表示に変更する。即ち、トップメニュー画面７２が表示された状態では、トップメニュー画面７２が表示された複数の項目のうちの１つの項目を選択可能であり、同時に複数の項目は選択することができない。そして、ステップＳ３５０４の処理が終了した場合、ＭＰＵ５１は、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【２８２０】
なお、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２で場合に左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作がなされても、カーソル画像７２６や選択画像７２１～７２５の仮選択表示の移動などの処理は実行しない。
【２８２１】
＜ステップＳ３５０５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３５０５）。具体的には、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての決定操作スイッチ２１Ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設

定される第１～第３決定操作パターンフラグ（図３４２（Ｆ）参照）に基づいて、決定ボタン２１Ｂが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【２８２２】

ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０８に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０６に移行する。

【２８２３】

＜ステップＳ３５０６及びＳ３５０７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２に移行してから出力条件の成立である予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３５０６）。即ち、ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａや決定ボタン２１Ｂに対する無操作時間が所定時間継続されたか否かを判断する。例えば、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでトップメニュー画面７２に移行されてからの時間を把握することができる。

【２８２４】

ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３５０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行すると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にトップメニュー画面７２から変動停止画面７１に変更される。

【２８２５】

なお、表示画面が強制的にトップメニュー画面７２から変動停止画面７１に変更された場合、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２の表示中のカスタム設定からデフォルト設定に強制的に変更することも考えられる。

【２８２６】

また、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２から変動停止画面７１に変更された場合、再びトップメニュー画面７２を表示させるためには、入力部としての操作ボタン２０を操作する必要がある。

【２８２７】

一方、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３５０６：Ｎｏ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【２８２８】

＜ステップＳ３５０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「終了」の選択画像７２５（図３４７（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【２８２９】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３

５０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３５０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【２８３０】

＜ステップＳ３５０９＞

「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２における「カスタム一覧」の選択画像７２３（図３４７（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「カスタム一覧」であることで出力情報が画像として表示される遊技性カスタム画面７６の出力条件が成立したか否かを判断する。

【２８３１】

ＭＰＵ５１は、設定情報の設定による遊技性が設定可能とする「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１０に移行し、「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１１に移行する。

【２８３２】

＜ステップＳ３５１０＞

「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示される表示画面を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、トップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）からカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面移行処理を実行し（ステップＳ３５１０）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【２８３３】

＜ステップＳ３５１１＞

「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「遊技履歴」の選択画像７２４（図３４７（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技履歴」であるか否かを判断する。

【２８３４】

ＭＰＵ５１は、「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１２に移行し、「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１３に移行する。

【２８３５】

＜ステップＳ３５１２＞

「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示される表示画面をトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）から遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技履歴画面表示フラグをオンに設定する遊技履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３５１２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【２８３６】

＜ステップＳ３５１３＞
遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択された項目が「終了」、「カスタム一覧」及び「遊技履歴」以外である場合、ＭＰＵ５１は、遊技者によって選択された項目に対応する表示画面に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方、移行後の表示画面に対応した表示画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３５１３）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【２８３７】
なお、トップメニュー画面処理では、図柄表示部３４１におけるトップメニュー画面７２の表示中にエラーが発生した場合、トップメニュー画面７２に代えてエラー表示画面を表示するようにしてもよい。
【２８３８】
［カスタム一覧画面処理］
ここに、図３５０は、図３４５の遊技設定処理のステップＳ３３０６で実行されるカスタム一覧画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。カスタム一覧画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３（図３５０（Ｃ）参照）から、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、各種設定画面７５～７７（図３４７（Ｅ）～図３４７（Ｇ）参照）の他、変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。
【２８３９】
＜ステップＳ３６０１及びＳ３６０２＞
図３５０に示すように、カスタム一覧画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した出力条件が成立した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３６０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。
【２８４０】
ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドが入力され、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０２）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、カスタム一覧画面７３の表示を終了し、飾り図柄７１５が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０３に移行する。
【２８４１】
＜ステップＳ３６０３＞
飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての上選択操作スイッチ２１１ａでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｂ）参照）、及び検出機能部としての下選択操作スイッチ２１１ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【２８４２】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３

６０５に移行する。
【２８４３】
＜ステップＳ３６０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図３４９のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面７３においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３６０４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。
【２８４４】
＜ステップＳ３６０５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての決定操作スイッチ２１Ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３決定操作パターンフラグ（図３４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３６０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０６に移行する。
【２８４５】
＜ステップＳ３６０６及びＳ３６０７＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３に移行してから出力条件の成立である予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３６０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでカスタム一覧画面７３に移行されてからの時間を把握することができる。
【２８４６】
ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３６０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行すると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、カスタム一覧画面７３が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１に変更される。
【２８４７】
なお、カスタム一覧画面７３から変動停止画面７１に変更された場合、再びカスタム一覧画面７３を表示させてカスタム設定を可能にするためには、入力部としての操作ボタン２０を操作して出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２を情報出力部としての図柄表示部３４１に表示させた後、トップメニュー画面７２においてカスタム一覧画面７３を選択しカスタム一覧画面７３を表示させる必要がある。
【２８４８】
一方、ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３６０６：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。
【２８４９】
＜ステップＳ３６０８＞
決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅ

ｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「終了」の選択画像７２５（図３４７（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【２８５０】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３６０７）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０９に移行する。

【２８５１】

＜ステップＳ３６０９＞

「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３における「言語」の選択画像７３１（図３４７（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「言語」であることで出力情報が画像として表示される言語設定画面７５の出力条件が成立したか否かを判断する。

【２８５２】

ＭＰＵ５１は、「言語」の選択画像７３１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１０に移行し、「言語」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１１に移行する。

【２８５３】

＜ステップＳ３６１０＞

「言語」の選択画像７３１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、言語設定画面表示フラグをオンに設定する言語設定画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１０）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【２８５４】

＜ステップＳ３６１１＞

「言語」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３における「遊技性」の選択画像７３２（図３４７（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技性」であることで出力情報を画像として表示する遊技性カスタム画面７６の出力条件が成立したか否かを判断する。

【２８５５】

ＭＰＵ５１は、「遊技性」の選択画像７３２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１２に移行し、「遊技性」の選択画像７３２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１３に移行する。

【２８５６】

＜ステップＳ３６１２＞

「遊技性」の選択画像７３２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅ

ｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、遊技性カスタム画面７６（図３４７（Ｆ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技性カスタム画面表示フラグをオンに設定する遊技性カスタム画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１２）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【２８５７】

＜ステップＳ３６１３＞

「遊技性」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３における「キャラクタ」の選択画像７３３（図３４７（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「キャラクタ」であることで出力情報が画像として表示されるキャラクタ選択画面７７の出力条件が成立したか否かを判断する。

【２８５８】

ＭＰＵ５１は、「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１４に移行し、「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１５に移行する。

【２８５９】

＜ステップＳ３６１４＞

「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、キャラクタ選択画面７７（図３４７（Ｇ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技性カスタム画面表示フラグをオンに設定する遊技性カスタム画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【２８６０】

＜ステップＳ３６１５＞

「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３における「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であることで出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２の出力条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【２８６１】

＜ステップＳ３６１６＞　「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、トップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１６）、当該カスタム一覧画面処

理を終了する。
【２８６２】
従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、外部からの演出情報の設定に関する入力を可能とする場合、簡便な方法によってより好適に入力を可能とする構成が望まれる。
【２８６３】
本実施形態に係る遊技機１０は、
大当たり抽選条件が成立したか否かを判断するＭＰＵ４１により、大当たり抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、ＭＰＵ４１による大当たり抽選を実行する始動入賞処理や特図変動開始処理と、
大当たり抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示や図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示を実行するＭＰＵ４１による特図遊技制御処理やＭＰＵ５１による特図遊技演出制御処理と、
大当たり抽選の結果が大当たりであった場合に実行される大当たりに対応した表示結果を表示する変動表示の終了後に大当り遊技状態を実行するＭＰＵ４１による大当たり遊技制御処理と、
前記所定期間の変動表示中に図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等の複数の演出要素を用いて変動演出（特図遊技演出）を行なうＭＰＵ５１と、
ＭＰＵ５１と電気的に接続され、ＭＰＵ５１に対して遊技者によるカスタム設定に関する入力が可能な選択決定部２１と、
を備えた遊技機１０であって、
本遊技機１０は、
特図遊技や大当たり遊技が実行されていない待機状態において、押下操作（入力操作）があった場合に検出状態となる各種選択操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄや決定操作スイッチ２１Ｂａと、
各種選択操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄや決定操作スイッチ２１Ｂａが検出状態となった場合に少なくともカスタム項目の表示を実行可能な図柄表示部３４１と、
を備え、
各種入力画面（図３４７（Ｂ）～（Ｇ）参照）の表示条件が成立した場合に、図柄表示部３４１によって、ＲＯＭ６１１に記憶された遊技設定の画像のデータであって、カスタム設定の情報の入力に対応したトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）や各種設定画面７５～７７（図３４７（Ｅ）～図３４７（Ｇ）参照）を図柄表示部３４１に表示するよう構成され、
図柄表示部３４１に表示されたトップメニュー画面７２や各種設定画面７５～７７に対応したカスタム設定の情報の入力を検出した場合に、ＭＰＵ５１における遊技設定等のカスタム設定を実行し得るよう構成されている。
【２８６４】
これにより、遊技機１０の外部からの遊技設定等のカスタム設定に関する入力を可能とする場合、ＭＰＵ５１へのカスタム設定の情報の入力に対応したトップメニュー画面７２や各種設定画面７５～７７を表示し、表示されたトップメニュー画面７２や各種設定画面７５～７７に対応したカスタム設定の情報の入力を検出した場合にＭＰＵ５１における遊技設定等のカスタム設定を実行するので、カスタム設定に関する入力を可能とする場合、簡便な方法によってより好適に入力を可能としている。
【２８６５】
［遊技履歴画面処理］
ここに、図３５１は、図３４５の遊技設定処理のステップＳ３３０８で実行される遊技履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技履歴画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、出力情報が画像として表示さ

れる遊技履歴画面７４（図３５０（Ｄ）参照）から、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、各種遊技履歴画面（図示略）の他、変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【２８６６】

＜ステップＳ３７０１及びＳ３７０２＞

図３５１に示すように、遊技履歴画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の出力条件として検出待機状態において、情報出力部としての図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【２８６７】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、遊技履歴画面７４の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０３に移行する。

【２８６８】

＜ステップＳ３７０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３７０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての上選択操作スイッチ２１１ａでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｂ）参照）、及び検出機能部としての下選択操作スイッチ２１１ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【２８６９】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０５に移行する。

【２８７０】

＜ステップＳ３７０４＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図３４９のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３７０４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【２８７１】

＜ステップＳ３７０５＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての決定操作スイッチ２１Ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３決定操作パターンフラグ（図３４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３７０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに

対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０６に移行する。

【２８７２】

＜ステップＳ３７０６及びＳ３７０７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、出力情報が画像として表示される遊技履歴画面７４に移行してから出力条件の成立である予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３７０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで遊技履歴画面７４に移行されてからの時間を把握することができる。

【２８７３】

ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３７０７）、当該遊技履歴画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行すると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、遊技履歴画面７４が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に遊技履歴画面７４から変動停止画面７１に変更される。

【２８７４】

一方、ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３７０６：Ｎｏ）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【２８７５】

＜ステップＳ３７０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「終了」の選択画像７４５（図３４７（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【２８７６】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７４５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３７０７）、当該遊技履歴画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７４５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０９に移行する。

【２８７７】

＜ステップＳ３７０９＞

「終了」の選択画像７４５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「当日履歴」の選択画像７４１（図３４７（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「当日履歴」であるか否かを判断する。

【２８７８】

ＭＰＵ５１は、「当日履歴」の選択画像７４１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１０に移行し、「当日履歴」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１１に移行する。

【２８７９】
＜ステップＳ３７１０＞
「当日履歴」の選択画像７４１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）から当日履歴画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、当日履歴画面表示フラグをオンに設定する当日履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１０）、当該遊技履歴画面処理を終了する。
【２８８０】
＜ステップＳ３７１１＞
「当日履歴」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「過去履歴」の選択画像７４２（図３４７（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「過去履歴」であるか否かを判断する。
【２８８１】
ＭＰＵ５１は、「過去履歴」の選択画像７４２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１２に移行し、「過去履歴」の選択画像７４２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１３に移行する。
【２８８２】
＜ステップＳ３７１２＞
「過去履歴」の選択画像７４２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）から過去履歴画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、過去履歴画面表示フラグをオンに設定する過去履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。
【２８８３】
＜ステップＳ３７１３＞
「過去履歴」の選択画像７４２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「スランプグラフ」の選択画像７４３（図３４７（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「スランプグラフ」であるか否かを判断する。
【２８８４】
ＭＰＵ５１は、「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１４に移行し、「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１５に移行する。
【２８８５】
＜ステップＳ３７１４＞
「スランプグラフ」の選択画像７４３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）からスランプグラフ画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、スランプグラフ画面表示フラグをオンに設定するスランプグラフ画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。
【２８８６】
＜ステップＳ３７１５＞
「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ

３７１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であることで出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２の出力条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１６：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【２８８７】

＜ステップＳ３７１６＞

「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１における表示画面を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）からトップメニュー画面７２（図３４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１６）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【２８８８】

［言語選択画面処理］

ここに、図３５２は、図３４５の遊技設定処理のステップＳ３３１０で実行される言語選択画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。言語選択画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、遊技説明などの言語を複数の言語から所望の言語を設定し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、出力情報が画像として表示される言語設定画面７５から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【２８８９】

＜ステップＳ３８０１及びＳ３８０２＞

図３５２に示すように、言語選択画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず入力情報の出力条件として検出待機状態において、情報出力部としての図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３８０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【２８９０】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、言語選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、言語選択画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０３に移行する。

【２８９１】

＜ステップＳ３８０３＞　飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３８０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての上選択操作スイッチ２１１ａでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｂ）参照）、及び検出機能部としての下選択操作スイッチ２１１ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｃ）参

照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【２８９２】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０５に移行する。
【２８９３】
＜ステップＳ３８０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図３４９のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、出力情報が画像として表示された言語設定画面７５においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３８０４）、当該言語選択画面処理を終了する。
【２８９４】
＜ステップＳ３８０５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての決定操作スイッチ２１Ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３決定操作パターンフラグ（図３４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３８０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０６に移行する。
【２８９５】
＜ステップＳ３８０６及びＳ３８０７＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、出力情報が画像として表示される言語設定画面７５に移行してから出力条件の成立である予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３８０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで言語設定画面７５に移行されてからの時間を把握することができる。
【２８９６】
ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３８０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３８０７）、当該言語設定画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行すると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、言語設定画面７５が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に言語設定画面７５から変動停止画面７１に変更される。
【２８９７】
一方、ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３８０６：Ｎｏ）、当該言語設定画面処理を終了する。
【２８９８】
＜ステップＳ３８０８＞
決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅ

ｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「終了」の選択画像７５６（図３４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【２８９９】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３８０７）、当該言語設定画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０９に移行する。

【２９００】

＜ステップＳ３８０９＞

「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「日本語」の選択画像７５１（図３４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「日本語」であるか否かを判断する。

【２９０１】

ＭＰＵ５１は、「日本語」の選択画像７５１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１０に移行し、「日本語」の選択画像７５１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１１に移行する。

【２９０２】

＜ステップＳ３８１０＞

「日本語」の選択画像７５１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明や遊技演出などの言語として日本語を設定する共に、表示画面を言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する日本語設定処理を実行し（ステップＳ３８１０）、当該言語選択画面処理を終了する。

【２９０３】

＜ステップＳ３８１１＞

「日本語」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「○○語」の選択画像７５２（図３４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「○○語」であるか否かを判断する。

【２９０４】

ＭＰＵ５１は、「○○語」の選択画像７５２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１２に移行し、「○○語」の選択画像７５２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１３に移行する。

【２９０５】

＜ステップＳ３８１２＞

「○○語」の選択画像７５２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明や遊技演出などの言語として○○語を設定する共に、表示画面を言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する○○語設定処理を実行し（ステップＳ３８１２）、当該言語選択

画面処理を終了する。
【２９０６】
＜ステップＳ３８１３＞
「○○語」の選択画像７５２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「××語」の選択画像７５３（図３４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「××語」であるか否かを判断する。
【２９０７】
ＭＰＵ５１は、「××語」の選択画像７５３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１４に移行し、「××語」の選択画像７５３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１５に移行する。
【２９０８】
＜ステップＳ３８１４＞
「××語」の選択画像７５３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する××語設定処理を実行し（ステップＳ３８１４）、当該言語選択画面処理を終了する。
【２９０９】
＜ステップＳ３８１５＞
「××語」の選択画像７５３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であることで出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３の出力条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１７に移行する。
【２９１０】
＜ステップＳ３８１６＞
「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていると判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１における表示画面を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）からカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３８１６）、当該言語設定画面処理を終了する。
【２９１１】
＜ステップＳ３８１７＞　「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１７）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であることで出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２の出力条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７５４が選択されたと判断

した場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１８に移行し、「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１７：Ｎｏ）、当該言語設定画面処理を終了する。

【２９１２】

＜ステップＳ３８１８＞

「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１における表示画面を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）からトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行させると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３８１８）、当該言語設定画面処理を終了する。

【２９１３】

［遊技性カスタム画面処理］

ここに、図３５３は、図３４５の遊技設定処理のステップＳ３３１２で実行される遊技性カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技性カスタム画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、各種演出の出現頻度や信頼度などの遊技性を設定し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、出力情報が画像として表示される遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【２９１４】

＜ステップＳ３９０１及びＳ３９０２＞

図３５３に示すように、遊技性カスタム画面では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の出力条件として検出待機状態において、情報出力部としての図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【２９１５】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３９０２）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、遊技性カスタム画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０３に移行する。

【２９１６】

＜ステップＳ３９０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３９０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての上選択操作スイッチ２１１ａでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｂ）参照）、検出機能部としての下選択操作スイッチ２１１ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｃ）参照）、検出機能部としての左選択操作スイッチ２１１ｃでの検出結果に基づいて設定される第１～第３左選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｄ）参照）、及び検出機能部としての右選択操作スイッチ２１１ｄでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３右選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｅ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、又は右選択ボタン２１４が遊技者によって操作されたか否かを

判断する。
【２９１７】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０５に移行する。
【２９１８】
＜ステップＳ３９０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、及び右選択ボタン２１４のうちのいずれかであるかに応じて、出力情報が画像として表示される遊技性カスタム画面７６においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行するか、先読み信頼度ＵＰ、保留変化信頼度ＵＰ又は○○演出激熱のＯＮ・ＯＦＦを切り替える仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３９０４）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。
【２９１９】
＜ステップＳ３９０５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての決定操作スイッチ２１Ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３決定操作パターンフラグ（図３４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３９０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０６に移行する。
【２９２０】
＜ステップＳ３９０６及びＳ３９０７＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、出力情報が画像として表示される遊技性カスタム画面７６に移行してから出力条件の成立である予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３９０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで遊技性カスタム画面７６に移行されてからの時間を把握することができる。
【２９２１】
ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３９０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３９０７）、当該遊技性カスタム画面を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行すると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、遊技性カスタム画面７６が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１に変更される。
【２９２２】
一方、ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３９０６：Ｎｏ）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。
【２９２３】
＜ステップＳ３９０８＞
決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅ

ｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技性カスタム画面７６における「終了」の選択画像７６６（図３４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【２９２４】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３９０７）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０９に移行する。

【２９２５】

＜ステップＳ３９０９＞

「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であることで出力情報が画像として表示される遊技性カスタム画面７６の出力条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１０に移行し、「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１１に移行する。

【２９２６】

＜ステップＳ３９１０＞

「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１における表示画面を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、遊技性カスタム画面７６（図３４７（Ｆ）参照）からカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面移行処理を実行し（ステップＳ３９１０）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【２９２７】

＜ステップＳ３９１１＞

「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技性カスタム画面７６における「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であることで出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２の出力条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１２に移行し、「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１３に移行する。

【２９２８】

＜ステップＳ３９１２＞

「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１における表示画面を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、遊技性カスタム画面７６（図３４７（Ｆ）参照）からトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行させると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する

一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３８１２）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【２９２９】

＜ステップＳ３９１３＞

「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、仮選択確定処理を実行し（ステップＳ３８１３）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。仮選択確定処理では、現在選択されている遊技性カスタムに応じた遊技性の設定が行われる。具体的には、例えば先読み信頼度ＵＰがオンに設定されている場合は先読み演出の実行頻度が低く設定されると共に先読み演出が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、先読み信頼度ＵＰがＯＦＦ設定の場合は先読み演出の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。また、保留変化信頼度ＵＰがオンに設定されている場合は保留表示変化演出の実行頻度が低く設定されると共に保留表示変化演出が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、保留変化信頼度ＵＰがＯＦＦ設定の場合は保留表示変化演出の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。また、○○演出激熱がオンに設定されている場合は○○演出激熱の実行頻度が低く設定されると共に○○演出激熱が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、○○演出激熱がＯＦＦ設定の場合は○○演出激熱の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。

【２９３０】

［キャラクタ選択画面処理］

ここに、図３５４は、図３４５の遊技設定処理のステップＳ３３１４で実行されるキャラクタ選択処理の手順の一例を示すフローチャートである。キャラクタ選択処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、例えばスーパーリーチ演出、変動遊技演出及び変動停止状態（後述の変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照））において、情報出力部としての図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示されるキャラクタを選択し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、キャラクタ選択画面７７（図３４７（Ｇ）参照）から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【２９３１】

＜ステップＳ４００１及びＳ４００２＞

図３５４に示すように、キャラクタ選択処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の出力条件として検出待機状態において、情報出力部としての図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ４００１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【２９３２】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ４００２）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、キャラクタ選択画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００３に移行する。

【２９３３】

＜ステップＳ４００３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ４００３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての上選択操作スイッチ２１１ａでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定

される第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｂ）参照）、検出機能部としての下選択操作スイッチ２１１ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｃ）参照）、検出機能部としての左選択操作スイッチ２１１ｃでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３左選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｄ）参照）、及び検出機能部としての右選択操作スイッチ２１１ｄでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３右選択操作パターンフラグ（図３４２（Ｅ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、又は右選択ボタン２１４が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【２９３４】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００５に移行する。

【２９３５】

＜ステップＳ４００４＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４のうちのいずれかであるかに応じて、出力情報が画像として表示されるキャラクタ選択画面７７において、仮選択表示画像を変更する仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ４００４）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。具体的には、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４のいずれかが操作された場合には、仮選択されている選択キャラクタを変更し、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のいずれかが選択されている場合には、仮選択されている項目を上下に変更する。

【２９３６】

＜ステップＳ４００５＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、検出機能部としての決定操作スイッチ２１Ｂでの検出結果として得られる入力情報に基づいて設定される第１～第３決定操作パターンフラグ（図３４２（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ４００５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００６に移行する。

【２９３７】

＜ステップＳ４００６及びＳ４００７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、出力情報が画像として表示されるキャラクタ選択画面７７に移行してから出力条件の成立である予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ４００６）。例えば、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでキャラクタ選択画面７７に移行されてからの時間を把握することができる。

【２９３８】

ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ４００６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ４００７）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図３４７（Ａ）参照）に移行すると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定す

る一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、キャラクタ選択画面７７が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１に変更される。

【２９３９】

一方、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ４００６：Ｎｏ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【２９４０】

＜ステップＳ４００８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「終了」の選択画像７７８（図３４７（Ｇ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４００８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【２９４１】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７７８が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ４００７）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７７８が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００９に移行する。

【２９４２】

＜ステップＳ４００９＞

「終了」の選択画像７７８が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタの選択画像７５１（図３４７（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４００９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目がキャラクタの選択画像７７１であるか否かを判断する。

【２９４３】

ＭＰＵ５１は、キャラクタの選択画像７７１が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１０に移行し、キャラクタの選択画像７７１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１１に移行する。

【２９４４】

＜ステップＳ４０１０＞

キャラクタの選択画像７７１が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、選択キャラクタを仮選択されているキャラクタに設定すると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフにする一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定するキャラクタ設定処理を実行し（ステップＳ４０１０）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。即ち、キャラクタ設定処理では、表示画面がキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１に移行される。

【２９４５】

＜ステップＳ４０１１＞

キャラクタの選択画像７７１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による入力部としての決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４０１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であることで出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面７３の出力条件が成立した否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１２に移行し、「一つに戻る」の選択画像７７６が選択

されていないと判断した場合（ステップＳ４０１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１３に移行する。
【２９４６】
＜ステップＳ４０１２＞
「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されていると判断した場合（ステップＳ４０１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１における表示画面を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、キャラクタ選択画面７７（図３４７（Ｇ）参照）からカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）に移行させると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ４０１２）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。
【２９４７】
＜ステップＳ４０１３＞
「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４０１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４０１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であることで出力情報が画像として表示されるトップメニュー画面７２の出力条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１４に移行し、「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｎｏ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。
【２９４８】
＜ステップＳ４０１４＞
「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、情報出力部としての図柄表示部３４１における表示画面を、表示制御装置６における記憶領域としてのＲＯＭ６１１に記憶された画像データに基づいて、キャラクタ選択画面７７（図３４７（Ｇ）参照）からトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に移行させると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ４０１４）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。
【２９４９】
［無線通信制御装置１９０の処理］
次に、図３５５～図３６８を参照しつつ、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１によって実行される処理について説明する。無線通信制御装置１９０は、メイン処理（図示略）として、少なくとも以下に説明する遊技履歴更新処理（図３５５（Ａ）参照）及び外部機器通信処理（図３５５（Ｂ）参照）を実行する。
【２９５０】
［遊技履歴更新処理］
ここで、図３５５（Ａ）は、遊技履歴更新処理では、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報である遊技履歴情報の内容の書き換える（更新する）処理が実行される。
【２９５１】
＜ステップＳ４１００－１＞
図３５５（Ａ）に示すように、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１は、まず音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１による出力制御（出力処理）によって出力情報として送信（出力）され得る遊技履歴情報コマンドが入力情報として転送されてきたか否かを判断する（ステップＳ４１００－１）。ＭＰＵ１９１は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきた場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、処理

をステップＳ４１００－２に移行し、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきていない場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、当該遊技履歴更新処理を終了する。

【２９５２】

＜ステップＳ４１００－２＞

音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきた場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された遊技履歴情報の内容を、入力情報として受信した遊技履歴情報コマンドの内容に基づいて書き換え（更新し）（ステップＳ４１００－１）、当該遊技履歴更新処理を終了する。これにより、無線通信制御装置１９０では、遊技履歴情報が更新されるごとに最新の情報を記憶しておくことが可能になる。その結果、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に最新の遊技履歴情報を送信することが可能になる。

【２９５３】

［外部機器通信処理］

ここで、図３５５（Ｂ）は、外部機器通信処理の手順の一例を示すフローチャートである。外部機器通信処理では、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信に必要な処理が実行される。具体的には、図３５５（Ｂ）に示すように、外部機器通信処理では、接続処理（ステップＳ４１０１）、接続中処理（ステップＳ４１０２）、切断処理（ステップＳ４１０３）、及びパスワード変更処理（ステップＳ４１０４）が実行される。以下、外部機器通信処理で実行される各処理について説明する。また、以下においては、携帯通信端末がスマートフォンＳＰである場合を説明するが、携帯通信端末がスマートフォンＳＰ以外のものであっても、スマートフォンＳＰと同様に外部機器通信処理が実行される。さらに、以下においては、遊技機１０とスマートフォンＳＰとがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信により情報の送受が行われる場合について説明するが、情報の送受に使用される通信種別は、無線ＬＡＮ（例えばＷｉＦｉ（登録商標））などの他の無線通信であってもよい。

【２９５４】

［接続処理（基本例）］

ここで、図３５６（Ａ）は、図３５５（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される遊技機１０側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートである。この接続処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを行うための処理が実行される。また、図３５６（Ｂ）は、スマートフォンＳＰ側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図３５６（Ｂ）も参照しつつ、遊技機１０とスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングについて説明する。

【２９５５】

＜ステップＳ４１０１及びＳ４１０２＞

図３５６（Ａ）に示すように、遊技機１０側の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＮＦＣ接続の検出待機状態である場合に、検出機能部での入力情報に基づいて遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４１０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０３に移行する。ここで、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合、上皿２３の前方左方側に設けられた入力部としての接触部１９にスマートフォンＳＰが接触又は近接された可能性がある。一方、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４００２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【２９５６】

＜ステップＳ４１０３＞

遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４００２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図３３３（Ａ）参照）を、出力条件の成立に基づいて所定の出力制御（出力処理）を実行することＮＦＣ通信によってＮＦＣ通信圏内のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ４１０３）、処理をステップＳ４１０４に移行する。ＮＦＣ接続情報は、前述のように、遊技機１０の機種名ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレスｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードｃを出力情報として含む。

【２９５７】

一方、スマートフォンＳＰでは、ＮＦＣ通信によってＮＦＣ接続情報を取得した場合（図３３３（Ｂ）のステップＳ４２０１でＹｅｓ参照）、遊技機通信用アプリが起動中であることを条件に（図３３３（Ｂ）のステップＳ４２０２でＹｅｓ参照）、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに、遊技機１０からＮＦＣ通信により入力情報として受信したＮＦＣ接続情報に対応した記憶情報である接続情報（遊技機１０の機種名Ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレス Ｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードＣを含む）を出力制御（出力処理）の実行によって出力情報として送信することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求（ペアリング要求）を行う（図３３３（Ｂ）のステップＳ４２０３参照）。即ち、スマートフォンＳＰは、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信により、遊技機１０に対して設定情報の設定による各種カスタム設定のために出力情報を送信し、遊技機１０から各種情報を入力情報として受信可能となるようにペアリング要求を行う。

【２９５８】

＜ステップＳ４１０４＞

ステップＳ４１０４では、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があったか否かを判断する。ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４１０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０５に移行し、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４１０４：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【２９５９】

なお、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合、所定の出力制御（出力処理）を実行することでＮＦＣ接続情報を再送信するようにしてもよい。また、ＮＦＣ接続情報を再送信する回数を複数回に設定してもよく、この場合には接続情報の再送信回数に上限を設けることも考えられる。

【２９６０】

＜ステップＳ４１０５及びＳ４１０６＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４１０４：Ｙｅｓ）、即ちスマートフォンＳＰからの出力情報としての接続情報を入力情報として受信した場合、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が、ＮＦＣ通信によってスマートフォンＳＰに送信した接続情報に対応しているか否かを照合し（ステップＳ４１０５）、具体的には、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報に含まれる機種名、アドレス及びパスワードが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報である機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣと合致するか否かを判断する（ステップＳ４１０６）。

【２９６１】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致する場合（ステップＳ４１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０７に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致しない場合（ステップＳ４１０６：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【２９６２】

＜ステップＳ４１０７～Ｓ４１０９＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致する場合（ステップＳ４１０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始することで特定状態としてのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信状態を発生させ（ステップＳ４１０７）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）をスマートフォンＳＰに送信する（ステップＳ４１０８）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定し（ステップＳ４１０９）、当該接続処理を終了する。

【２９６３】

一方、スマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接続要求を行った場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）を入力情報として受信した場合（図３３３（Ｂ）のステップＳ４２０４でＹｅｓ参照）、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する（図３３３（Ｂ）のステップＳ４２０５参照）。これにより、スマートフォンＳＰは、遊技機１０におけるカスタム設定に対応した設定情報の設定の実行が可能になる。また、スマートフォンＳＰは、遊技機１０から受信した接続完了情報に基づいて、画面にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了したことを表示する（図３３３（Ｂ）のステップＳ４２０５参照、図３５７（Ａ）参照）。また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接続要求を行った場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）を受信しなかった場合（図３３３（Ｂ）のステップＳ４２０４でＮｏ参照）、スマートフォンＳＰの画面にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が失敗したことを表示する（図３３３（Ｂ）のステップＳ４２０７参照、図３５７（Ｂ）参照）。

【２９６４】

ところで、通常、遊技機は、遊技機に設けられるプッシュボタンやタッチパネルなどの入力部に対する遊技者の入力操作によって、遊技機に対する各種カスタム設定などの実行が可能に構成されているが、遊技機の入力部に対する入力操作は、遊技者にとっては煩雑である可能性がある。また、入力部は、遊技演出などにおける遊技者の操作用に使用されることが多いため、入力部を使用したカスタム設定（カスタム設定画面などの表示）には時間的制約を大きくなり、煩わしい操作を強いられる。特に、遊技機の移動を行う場合にカスタム設定を行うとすると、移動先の遊技機において再度の入力操作が必要になるために、時間的な制約や煩わしさが大きくなる。

【２９６５】

これに対して、この基本例の接続処理よると、遊技機１０の所定位置（例えば接触部１９）にスマートフォンＳＰを接触又は近接させるだけで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことができ、このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であれば、時間的制約を受けることなくスマートフォンＳＰに対する簡易な操作によって各種カスタム設定などを行うことができ、またカスタム設定の煩わしさが軽減される。このような利点は、遊技機１０の移動を行う場合に特に有意となる。

【２９６６】

なお、スマートフォンＳＰを利用したに設定情報などの設定よる各種カスタム設定などは、スマートフォンＳＰと遊技機１０とが特定状態としてのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続状態であれば、常時、実行可能としてもよいし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であっても特定の条件が成立する場合に一定の制限を設けてもよい。この場合の制限としては、例えば、特定の条件としては、飾り図柄の変動表示中、大当たり遊技中、特定のリーチ演出（例えば

スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出）の発生中が考えられる。

【２９６７】

また、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立した場合、遊技機１０の図柄表示部３４１において、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰがあることを示す表示を行うようにしてもよい（例えば図３６５（Ａ）における「ＢＴ通信中」の表示）。これにより、遊技者は、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したこと、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続中であることを確認することができる。また、「ＢＴ通信中」の表示などによってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在することが、遊技ホールの店員や、後に遊技を行う遊技者が把握することができる。これにより、例えば空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する特定状態である場合に、このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を特定の条件（例えば入力部としての接触部１９への接続切断用カードの接触、遊技機１０に設けられる接続切断用ボタンの操作）を成立させることで遊技ホールの店員が強制的に切断するなどして、当該遊技機１０と後の遊技者のスマートフォンＳＰとで新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができる。もちろん、遊技機１０に、後の遊技者によって先の遊技者などとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断できるようにしてもよい。

【２９６８】

また、遊技者が遊技機１０から離席する場合に、遊技機１０の図柄表示部３４１に離席中であることの表示を行うようにしてもよい（例えば図３６５（Ｂ）における「離席中」の表示）。このような離席中表示は、例えばスマートフォンＳＰの画面に、スマートフォンＳＰにインストールされたアプリによって、遊技機１０に離席中表示を要求するボタンなどを表示させ、このボタンなどを遊技者がタップすることで離席表示要求が遊技機１０に送信されるようにすることで実現可能である。また、遊技者の操作によって遊技機１０に対する入力が可能な入力部（タッチパネル、ボタン、レバーなど）に対する所定の操作（タッチ、押下、回転など）によって離席中表示を実現することも考えられる。また、離席時間表示を行う場合、同時に離席時間を表示することも考えられる。これにより、遊技機１０及び遊技ホールの店員などは、離席時間を把握できるため、離席時間が所定時間を超える場合に、遊技機１０によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し、遊技ホールの店員によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断するようにすることも考えらえる。

【２９６９】

また、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続などの無線通信の確立（ペアリング）ためのスマートフォンＳＰでの接続情報の取得は、他の方法であってもよい。例えば、遊技の待機状態などの所定期間において、遊技者の操作によって遊技機１０に対する入力が可能な入力部（タッチパネル、ボタン、レバーなど）に対する所定の操作（タッチ、押下、回転など）によって、遊技機１０の表示装置（例えば図柄表示部３４１）に二次元コードを表示させるようにし、この二次元コードをスマートフォンＳＰで読み取ることで、スマートフォンＳＰにおいて接続情報（機器名、アドレス、パスワード）を取得することが考えられる。

【２９７０】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３５８は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、出力条件の成立によりＮＦＣ通信部１９２Ａから出力情報として接続情報を送信してから、所定時間が経過してもスマートフォンＳＰからの出力情報による接続要求がない場合に、他のスマートフォンＳＰとのとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする点、及び１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能（制限）とする点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した基本例の接続処理とは異なる。

【２９７１】
＜ステップＳ４３０１＞
図３５８に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずスマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことを示すＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３０１）。ＮＦＣ接続情報送信フラグは、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してスマートフォンＳＰからの接続要求を受信しない場合に当該接続処理のステップＳ４３１３でオンに設定される。一方、ＮＦＣ接続情報送信フラグは、スマートフォンＳＰから接続要求があった場合に当該接続処理のステップＳ４３１６でオフに設定され、また、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してスマートフォンＳＰからの接続要求を所定時間内に受信しない場合に当該接続処理のステップＳ４３１９でオフに設定される。
【２９７２】
ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４３１５に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、処理のステップＳ４３０２に移行する。
【２９７３】
＜ステップＳ４３０２～Ｓ４３１０＞
ステップＳ４３０２～Ｓ４３１０では、ＭＰＵ１９１は、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４２０１～Ｓ４２０９と同様の処理を実行する。但し、ステップＳ４３０５では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにスマートフォンＳＰから接続要求がなかった場合（ステップＳ４３０５：Ｎｏ）、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４３１３に移行する。また、ステップＳ４３１０においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４３１１に移行する。
【２９７４】
＜ステップＳ４３１１及びＳ４３１２＞
ステップＳ４３１１では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図３３３（Ａ）参照）をＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換え、当該接続処理を終了する。ＮＦＣ接続情報の書き換えは、例えばＮＦＣ接続情報として含まれる機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つの情報を他の情報に書き換えることで実行される。そして、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報の書き換えが実行されたことを示すＮＦＣ接続情報書き換えフラグをオンに設定し（ステップＳ４３１２）、当該接続処理を終了する。
【２９７５】
このように、ＮＦＣ接続情報の書き換えることで、書き換え後のＮＦＣ接続情報が、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報である接続情報と対応しなくなる。そのため、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続（ペアリング）が完了した場合にＮＦＣ接続情報の書き換えると、ペアリングが完了したスマートフォンＳＰ以外のスマートフォンとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングが不能となる。その結果、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を利用した情報の送受を一人の遊技者のみが独占して行うことができ、他者によって遊技性カスタムなどのカスタム内容が変更されることが防止される。
【２９７６】
＜ステップＳ４３１３及びＳ４３１４＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにスマートフォンＳＰから接続要求がなかった場合（ステップＳ４３０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことを示すＮＦＣ接続情報送信フラグをオンに設定する（ステップＳ４３１３）。そして、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してからの時

間を計時する計時カウンタ（タイマ）をセットし（ステップＳ４３１４）、当該接続処理を終了する。

【２９７】

＜ステップＳ４３１５＞

ＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があったか否かを判断する（ステップＳ４３１５）。

【２９８】

ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４３１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１６に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４３１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１８に移行する。

【２９９】

＜ステップＳ４３１６及びＳ４３１７＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４３１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報送信フラグをオフに設定する（ステップＳ４３１６）。次いで、ＭＰＵ１９１は、タイマをクリアし（ステップＳ４３１７）、処理をステップＳ４３０６に移行してステップＳ４３０６～Ｓ４３１２の処理を実行する。

【２９８０】

＜ステップＳ４３１８～Ｓ４３２０＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４３１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、タイマに基づいてＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間（例えば１秒～１０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ４３１８）。

【２９８１】

ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過している場合（ステップＳ４３１８：Ｙｅｓ）、ＮＦＣ接続情報送信フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３１９）、タイマをクリアし（ステップＳ４３２０）、当該接続処理を終了する。

【２９８２】

一方、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過していない場合（ステップＳ４３１８：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【２９８３】

ところで、遊技機１０がＮＦＣ通信圏内にＮＦＣ通信可能なスマートフォンを検出した場合、スマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立するための接続情報を送信する。しかしながら、通信状況やスマートフォンＳＰでの接続情報の処理の状況などによっては、スマートフォンＳＰから即座に遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えないことも考えられる。そして、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望するにも関わらず、スマートフォンＳＰから即座に遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えない場合には、遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されるまで、繰り返し接続要求動作（例えば接触部１９へのスマートフォンＳＰの接触又は近接）を行う必要がある。

【２９８４】

これに対して、本変形例の接続処理によると、ＮＦＣ接続情報を送信したスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求が無い場合であっても、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過した場合にＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されることで、即ち遊技機１０が一度ＮＦＣ接続情報を送信すると、所定時間内にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受信するか、所定時間が経過するまではス

マートフォンＳＰからの接続要求待ち状態で継続される。そのため、ＮＦＣ接続情報を受信したスマートフォンＳＰが即座にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えない場合であっても、再度のＮＦＣ接続要求動作を行うことなくＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行える機会が付与される。一方、遊技機１０は、ＮＦＣ接続情報を出力情報として送信してから所定時間が経過するまでにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を入力情報として受信しなかった場合、ＮＦＣ接続情報送信フラグをオフに設定することで、出力条件として新たにスマートフォンＳＰを検出した場合に出力情報としてＮＦＣ接続情報を送信する。また、スマートフォンＳＰの所有者は、接続情報を受信した場合に所定時間内にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行うことでＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を完了させることができる。

【２９８５】

また、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立している場合であっても、当該遊技機１０は、ＮＦＣ接続圏内の携帯通信機器を検索している。そのため、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【２９８６】

これに対して、本変形例の接続処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在しない状態において新規のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されると、ＮＦＣ接続情報の書き換えが行われる。これにより、ＮＦＣ接続情報とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とが対応しなくなる。そのため、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合に遊技機１０がＮＦＣ接続可能なスマートフォンＳＰを検出して当該スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことで当該スマートフォンＳＰから当該遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなされた場合であっても、当該遊技機１０では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求が不適合なものであると判断できる。その結果、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されることがなく、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在している場合には、当該遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付けること（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立すること）が制限され、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被ることが防止される。

【２９８７】

なお、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求が所定時間内になかった場合、ＮＦＣ接続情報を再送信するようにしてもよい。また、ＮＦＣ接続情報を再送信する回数を複数回に設定してもよく、この場合には接続情報の再送信回数に上限を設けることも考えられる。

【２９８８】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３５９（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とする点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【２９８９】

＜ステップＳ４４０１＞

図３５９（Ａ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ

接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４４１０でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【２９９０】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）、当該接続処理を終了し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｎｏ）、処理のステップＳ４４０２に移行する。

【２９９１】

＜ステップＳ４４０２～Ｓ４４１０＞

ステップＳ４４０２～Ｓ４４１０では、ＭＰＵ１９１は、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、当該接続処理を終了する。

【２９９２】

ところで、図３５５の切断処理の変形例において説明したように、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【２９９３】

これに対して、本変形例の接続処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合に当該接続処理を終了されることで、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中である場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報が送信されることがない。その結果、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰと新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されることが防止される。その結果、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【２９９４】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３５９（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とする点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。また、当該接続処理は、他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能する手法が、図３５９（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）とは異なる。

【２９９５】

＜ステップＳ４５０１～Ｓ４５０９＞

図３５９（Ｂ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０１～Ｓ４５０９として、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行する。但し、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０９においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４５１０に移行する。

【２９９６】
＜ステップＳ４５１０＞
ステップＳ４５１０では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２における入力部であるＮＦＣ通信部１９２Ａ（例えば検出部であるＮＦＣ通信用のアンテナ）への電力供給を遮断し、当該接続処理を終了する。ここで、ＮＦＣ通信用のアンテナへの電力供給を遮断する方法としては特に制限はなく、公知の方法を採用することができる。例えば、ＮＦＣ通信モジュール１９２におけるＮＦＣ通信部１９２Ａ（ＮＦＣ通信用アンテナ）への電力供給の遮断は、ピンのオンによりＮＦＣ通信用アンテナが受ける電力をＧＮＤに落とす回路に対してＭＰＵ１９１によってピンをオンにする信号を出力することが考えられる。また、ＮＦＣ通信用のアンテナに電力供給する配線の途中にＭＰＵ１９１によってオンオフ制御されるスイッチを設け、このスイッチを電力供給遮断時にオフ制御することが考えられる。
【２９９７】
ところで、図３５５の切断処理の変形例において説明したように、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。
【２９９８】
これに対して、本変形例の接続処理によると、ＮＦＣ通信モジュール１９２におけるＮＦＣ通信部１９２Ａ（例えばＮＦＣ通信用アンテナ）への電力供給を遮断することで、ＮＦＣ通信部１９２ＡからのＮＦＣ接続情報の出力が不能となる。その結果、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰと新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されることが防止される。その結果、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。
【２９９９】
［接続処理（変形例）］
ここで、図３６０は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。
【３０００】
＜ステップＳ４５０１～Ｓ４５０４＞
図３６０に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０１～Ｓ４５０４として、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０４と同様の処理を実行し、処理をステップＳ４５０５に移行する。
【３００１】
＜ステップＳ４５０５＞
ステップＳ４５０５では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰ）が上限数（例えば２～５）であるか否かを判断する。
【３００２】
ＭＰＵ１９１は、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰの数）が上限数である場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、当該接続処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰ）が上限数でない場合（ステップＳ４５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０６に移行する。

【３００３】
＜ステップＳ４５０６～Ｓ４５１０＞
ステップＳ４５０６～Ｓ４５１０では、ＭＰＵ１９１は、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０５～Ｓ４１０９と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求のあったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングに必要な処理を実行する。但し、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５１０においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４５１１に移行する。
【３００４】
＜ステップＳ４５１１＞
ステップＳ４４１１では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰの数）に１加算し、当該接続処理を終了する。
【３００５】
このように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続可能な機器数（スマートフォン数）に上限数を設け、その上限数を複数に設定することで、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能となる。
【３００６】
ところで、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する場合、このスマートフォンＳＰがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され得る。一方、当該スマートフォンＳＰの所有者が、例えば当該遊技機１０での遊技を切り上げ、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある他の遊技機１０で遊技するなどして、当該遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内に存在する場合がある。この場合、当該遊技機１０が空席であるとして遊技を開始する遊技者は、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができず、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行できないことが懸念される。
【３００７】
これに対して、本変形例の接続処理によると、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能であると、当該遊技機１０が空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続されている場合であっても、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して設定情報の変更などによる各種カスタムを実行することが可能になる。
【３００８】
また、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能となる。これにより、複数のスマートフォンＳＰで同一の遊技機１０と情報の送受信を行うことができることで、例えば、隣席で遊技する遊技者などを含めた複数の遊技者で、同一の遊技機１０の情報を共有して遊技を楽しむことができる。
【３００９】
［接続処理（変形例）］
ここで、図３６１（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中に他のスマートフォンからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続対象を、１のスマートフォンＳＰから他のスマートフォンＳＰに切り替える点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。
【３０１０】
＜ステップＳ４６０１及びＳ４６０２＞
図３６１（Ａ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＮＦＣ接続の検出待機状態である場合に遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４６０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内に

ＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０３に移行し、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４６０２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【３０１１】

＜ステップＳ４６０３＞

遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０３）。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４６１２でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【３０１２】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４６０４に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｎｏ）、処理のステップＳ４６０６に移行する。

【３０１３】

＜ステップＳ４６０４及びＳ４６０５＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとの既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ４６０４）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定し（ステップＳ４６０５）、処理をステップＳ４６０６に移行する。

【３０１４】

＜ステップＳ４６０６～Ｓ４６１２＞

ステップＳ４６０６～Ｓ４６１１では、ＭＰＵ１９１は、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０３～Ｓ４１０８と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングに必要な処理を実行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１２）、当該接続処理を終了する。即ち、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がない場合にスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、このスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始し、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合にスマートフォンＳＰから他のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。

【３０１５】

ところで、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０において遊技しておらず、当該遊技機１０が空席である場合がある。遊技機１０が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機１０での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合、当該遊技機１０で遊技を開始する遊技者が当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望する場合であっても、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができない。その結果、当該遊技者が希望するカスタム設定を当該遊技機１０に対して行えなくなる。

【３０１６】

これに対して、本変形例の接続処理によると、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場

合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断して新たにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続があったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。これにより、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始することができる。その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行う意思のない遊技者（例えば前の遊技者）が所有するスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に起因して他の遊技者（例えば新たな遊技者）が遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行えない事態が発生することを抑制できる。その結果、新たな遊技者は、当該遊技機１０に対して希望するカスタム設定を行えなくなる。

【３０１７】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３６１（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中に他のスマートフォンからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続対象を、１のスマートフォンＳＰから他のスマートフォンＳＰに切り替える点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）と同様であるが、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに切断確認を行う点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）とは異なる。

【３０１８】

＜ステップＳ４７０１及びＳ４７０２＞

図３６１（Ｂ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まず検出待機状態である場合に遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４７０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０３に移行し、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４７０２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【３０１９】

＜ステップＳ４７０３＞

遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンとがスマートフォンＳＰとがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０３）。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４７１４でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【３０２０】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４７０４に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｎｏ）、処理のステップＳ４７０８に移行する。

【３０２１】

＜ステップＳ４７０４及びＳ４７０５＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断してもよいかを確認する

ためのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断確認情報を送信し（ステップＳ４７０４）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があったか否かを判断する（ステップＳ４７０５）。

【３０２２】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合（ステップＳ４７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０６に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求がなかった場合（ステップＳ４７０５：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【３０２３】

＜ステップＳ４７０６及びＳ４７０７＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合（ステップＳ４７０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとの既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ４７０６）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定し（ステップＳ４７０７）、処理をステップＳ４７０８に移行する。

【３０２４】

＜ステップＳ４７０８～Ｓ４７１４＞

ステップＳ４７０８～Ｓ４７１４では、ＭＰＵ１９１は、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４６０６～Ｓ４６１２と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングに必要な処理を実行し、当該接続処理を終了する。即ち、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がない場合にスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、このスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。一方、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断確認を行い、このスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合に既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。

【３０２５】

ところで、図３６１（Ａ）を参照して説明した変形例の接続処理では、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、新たなスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合には、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されたスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。しかしながら、例えば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立された遊技機１０で遊技者が遊技中であったり、たまたま離席しているときに、当該遊技機１０のＮＦＣ接続圏内の他のスマートフォンＳＰが当該遊技機１０によって検出されることも考えられる。この場合、当該遊技機１０での遊技者は、意に反して当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることになる。その結果、当該遊技者は、当該遊技機１０との自信のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を再確立する動作が必要とされ、場合によっては、各種カスタム設定を再度強いられる可能性がある。

【３０２６】

これに対して、本変形例の接続処理によると、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰに接続確認要求を行った上で、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰから切断要求があったことを条件に既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断して新たにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続があったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。これにより、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰの所有者は、自己に意に反して当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることを防止できる結果、再度のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立や再度のカスタム設

定を強いられることが防止される。
【３０２７】
　また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰの所有者の切断同意が得られることを条件に、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始することができる。その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行う意思のない遊技者（例えば前の遊技者）が所有するスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に起因して他の遊技者（例えば新たな遊技者）が遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行えない事態が発生することを抑制できる。
【３０２８】
　なお、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求をしたスマートフォンＳＰが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰから切断要求がないことで遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しない場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求をしたスマートフォンＳＰに遊技機１０からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しなかったことや、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が不能であることを示す情報を送信するようにすることで、当該スマートフォンＳＰの画面においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しなかったことや、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が不能であることを表示するようにしてもよい。
【３０２９】
　また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰに切断確認をしてから一定時間が経過するまでに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を含めて、何らの情報の送信がなされなかった場合、当該スマートフォンＳＰから切断要求がなされた場合と同様に、当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断するようにしてもよい。
【３０３０】
［通信中処理（基本例）］
　ここで、図３６２（Ａ）は、図３５５（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される遊技機１０側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートである。この接続処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが実行される。
【３０３１】
＜ステップＳ４８０１＞
　図３６２（Ａ）に示すように、この通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４８０１）。
【３０３２】
　ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４８０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【３０３３】
＜ステップＳ４８０２及びＳ４８０３＞
　Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ４８０２）。ここで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データとしては、例えば遊技履歴情報、キャラクタ画像情報などが挙げられる。
【３０３４】
　ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ４８０２：Ｙｅｓ）、送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ

４８０３）、当該通信中処理を終了する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ４８０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【３０３５】

［通信中処理（変形例）］

ここで、図３６２（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図３３３（Ｂ）参照）に格納し、バッファメモリ１９３Ｂｅに蓄積されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへの送信データが所定値以上となった場合に送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図３６２（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。

【３０３６】

＜ステップＳ４９０１＞

図３５６（Ｂ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９０１）。

【３０３７】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【３０３８】

＜ステップＳ４９０２及びＳ４９０３＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ４９０２）。

【３０３９】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ４９０２：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図３３３（Ｂ）参照）に記憶情報として格納し（ステップＳ４９０３）、処理をステップＳ４９０４に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ４９０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【３０４０】

＜ステップＳ４９０４及びＳ４９０５＞

ステップＳ４９０４では、ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅでの送信データの格納量が所定値以上であるか否かを判断する。ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された送信データの格納量が所定値以上である場合（ステップＳ４９０４：Ｙｅｓ）、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された全ての送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ４９０５）、当該通信中処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された送信データの格納量が所定値未満である場合（ステップＳ４９０４：Ｎｏ）、送信データをスマートフォンＳＰに送信することなく、当該通信中処理を終了する。

【３０４１】

ところで、図３６２（Ａ）に示す基本例の通信中処理では、遊技機１０は、スマートフォンＳＰに対する送信データが発生するごとにスマートフォンＳＰに当該送信データが送信される。この場合、容量が小さい送信データであっても逐次スマートフォンＳＰに送信

されるため、遊技機１０からスマートフォンＳＰへのデータの送信頻度が多くなり、ＭＰＵ１９１の制御負担が大きくなる。

【３０４２】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図３３３（Ｂ）参照）に格納し、バッファメモリ１９３Ｂｅに蓄積されたスマートフォンＳＰに送信すべきデータが所定量以上になった場合に送信データがスマートフォンＳＰに送信される。そのため、送信データの容量が小さい場合、送信データが発生するたびにスマートフォンＳＰに送信データを送信する必要がなくなり、送信データの送信頻度を低減することができる。これにより、ＭＰＵ１９１の制御負担を軽減することができる。

【３０４３】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３６２（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたとき、即ち遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したときに、スマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合に送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【３０４４】

＜ステップＳ５００１～Ｓ５００９＞

図３６２（Ｃ）に示すように、本変形例の接続処理では、ステップＳ５００１～Ｓ５００９において、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、処理をステップＳ５０１０に移行する。

【３０４５】

＜ステップＳ５０１０～Ｓ５０１２＞

ステップＳ５０１０では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する。

【３０４６】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、送信データをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図３３３（Ｂ）参照）に記憶情報として格納してから（ステップＳ５０１１）、送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ５０１２）、当該接続処理を終了する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ５０１０：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【３０４７】

［通信中処理（変形例）］

ここで、図３６３（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからのデータ送信要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図３６２（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。

【３０４８】

＜ステップＳ５１０１＞

図３６３（Ａ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０１）。

【３０４９】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５１０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【３０５０】
＜ステップＳ５１０２及びＳ５１０３＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ５１０２）。
【３０５１】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ５１０２：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図３３３（Ｂ）参照）に記憶情報として格納し（ステップＳ５１０３）、処理をステップＳ５１０４に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ５１０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【３０５２】
＜ステップＳ５１０４及びＳ５１０５＞
ステップＳ５１０４では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求があったか否かを判断する。
【３０５３】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求があった場合（ステップＳ５１０４：Ｙｅｓ）、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された全ての送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ５１０５）、当該通信中処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求がなかった場合（ステップＳ５１０４：Ｎｏ）、送信データをスマートフォンＳＰに送信することなく、当該通信中処理を終了する。
【３０５４】
ところで、図３６２（Ａ）に示す基本例の通信中処理では、遊技機１０は、スマートフォンＳＰに対する送信データが発生するごとにスマートフォンＳＰに当該送信データが送信される。この場合、容量が小さい送信データであっても逐次スマートフォンＳＰに送信されるため、遊技機１０からスマートフォンＳＰへのデータの送信頻度が多くなり、ＭＰＵ１９１の制御負担が大きくなる。
【３０５５】
これに対して、本変形例の通信中処理によると、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図３３３（Ｂ）参照）に格納し、スマートフォンＳＰからの要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信する。そのため、送信データの容量が小さい場合、送信データが発生するたびにスマートフォンＳＰに送信データを送信する必要がなくなり、送信データの送信頻度を低減することができる。これにより、ＭＰＵ１９１の制御負担を軽減することができる。
【３０５６】
また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからのデータ送信要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信することで、遊技者は、希望するタイミングでスマートフォンＳＰの入力情報としてデータを受信することができる。
【３０５７】
［通信中処理（変形例）］
ここで、図３６３（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからの遊技設定等要求に応じて遊技機１０の遊技設定を行う点で、図３６２（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。

【３０５８】

＜ステップＳ５２０１＞

図３６３（Ｂ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０１）。

【３０５９】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５２０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【３０６０】

＜ステップＳ５２０２＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があったか否かを判断する（ステップＳ５２０２）。

【３０６１】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があった場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５２０３に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求がない場合（ステップＳ５２０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【３０６２】

＜ステップＳ５２０３及びＳ５２０４＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があった場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０において遊技設定等に必要な処理を行い（ステップＳ５２０３）、スマートフォンＳＰに遊技設定完了等情報を所定の出力制御（出力処理）の実行により送信して（ステップＳ５２０４）、当該接続中処理を終了する。

【３０６３】

遊技設定等要求としては、例えば遊技機１０において設定可能な前述の言語設定（図３５２参照）、遊技性カスタム設定（図３５３参照）やキャラクタ選択（図３５４参照）の他、遊技履歴情報の要求やキャラクタ画像の送信要求などが挙げられる。

【３０６４】

ところで、本遊技機１０は、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。しかしながら、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではない。そのため、本遊技機１０では、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によっても各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能とされている。しかし、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを行うことは、操作が煩雑になる可能性がある。

【３０６５】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが実行可能とされることで、各種カスタム設定などを行う場合、スマートフォンＳＰの画面をタッチするなどの操作によって実行できるため、各種カスタム設定などの操作の簡便化を図ることが可能になる。また、遊技機１０では、各種カスタム設定などを行う場合、遊技機１０に対する直接入力

と、スマートフォンＳＰなどに対する入力とを選択できるようになるため、利便性が向上される。

【３０６６】

ここで、図３６４は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰの画面の表示例である。スマートフォンＳＰの画面の表示例としては、図３６４（Ａ）に示すメニュー画面、図３６４（Ｂ）に示す遊技履歴画面、図３６４（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面、図３６４（Ｄ）に示すお宝画像一覧画面などが挙げられる。

【３０６７】

図３６４（Ａ）に示すメニュー画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能なトップメニュー画面７２（図３４７（Ｂ）参照）に相当するものであり、遊技設定等要求が可能な項目のタブ（入力部である「遊技履歴」のタブ、「カスタム」のタブ、「お宝画像」のタブ）の表示を含む。

【３０６８】

「遊技履歴」のタブは、遊技履歴に関する情報の送信を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「遊技履歴」のタブがタップされると、遊技機１０に遊技履歴に関する情報の送信要求がなされ、スマートフォンＳＰが遊技機１０から遊技履歴に関する情報を受信した場合、図３６４（Ｂ）に示す遊技履歴画面が表示される。

【３０６９】

「カスタム」のタブは、遊技機１０での遊技設定を要求可能にするものであり、遊技者によって「カスタム」のタブがタップされると、スマートフォンＳＰの画面に図３６４（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面が表示される。

【３０７０】

「お宝画像」のタブは、キャラクタ画像に関する情報の送信を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「お宝画像」のタブがタップされると、遊技機１０にお宝画像（キャラクタのキャプチャ画像）に関する情報の送信要求がなされ、スマートフォンＳＰが遊技機１０からお宝画像に関する情報を受信した場合、図３６４（Ｃ）に示すお宝画像一覧画面が表示される。

【３０７１】

図３６４（Ｂ）に示す遊技履歴画面は、遊技機１０での遊技履歴が表示されたものであり、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能な遊技履歴画面７４（図３４７（Ｄ）参照）から展開される画面（図示略）に相当するものである。

【３０７２】

図３６４（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能なカスタム一覧画面７３（図３４７（Ｃ）参照）に相当するものであり、遊技設定等要求が可能な項目のタブ（入力部である「遊技性」のタブ、「キャラクタ」のタブ、「言語」のタブ）の表示を含む。

【３０７３】

「遊技性」のタブは、特図遊技や大当たり遊技で実行される遊技演出の実行頻度や大当たり期待度（信頼度）などの設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「遊技性」のタブがタップされると、図３６４（Ｃ１）に示す遊技性カスタム画面が表示される。遊技性カスタム画面は、図柄表示部３４１に表示可能な遊技性カスタム画面７６（図３４７（Ｃ）参照）に相当するするものであり、スマートフォンＳＰの遊技性カスタム画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０での遊技性カスタムが可能である。

【３０７４】

「キャラクタ」のタブは、図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示されるキャラクタ（図３４７（Ａ）参照）、又は所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクタよりも優先して表示されるキャラクタなどの設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「キャラクタ」のタブがタップされると、図３６４（Ｃ）に示すキャラクタ

一覧画面が表示される。キャラクター一覧画面は、選択可能なキャラクタの画像一覧を表示するものであり、図柄表示部３４１に表示可能な遊技性カスタム画面７６（図３４７（Ｇ）参照）に相当するするものである。そして、スマートフォンＳＰのキャラクタ選択画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０でのキャラクタ選択（設定）が可能である。

【３０７５】

「言語」のタブは、遊技説明や特定の遊技演出などの言語の設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「言語」のタブがタップされると、図３６４（Ｃ３）に示す言語選択画面が表示される。言語設定画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能な言語設定画面７５（図３４７（Ｅ）参照）に相当するするものであり、スマートフォンＳＰの言語設定画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０での言語設定が可能である。

【３０７６】

図３６４（Ｄ）に示すお宝画像一覧画面はスマートフォンＳＰからお宝画像に関する情報の送信を要求した場合に遊技機１０から送信されてきたお宝画像の一覧が表示されたものである。お宝画像一覧画面では、例えば所定のキャラクタ画像をタップ又はピンチアウトすることで所定の画像を拡大することができ、所定の画像をダブルタップすることで所定の画像をスマートフォンＳＰに保存することができる。

【３０７７】

このように、遊技機１０（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに情報を送信（出力）できることで、遊技者は、遊技機１０が特図変動表示の検出待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において入力部（操作ボタン２０や選択決定部２１など）を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、遊技機１０の各種カスタムに対する利便性が向上する。

【３０７８】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機１０の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、遊技履歴を着席した状態で遊技の継続に支障を与えないでスマートフォンＳＰにおいて確認できるため、遊技履歴を確認の利便性が向上される。

【３０７９】

なお、遊技者がスマートフォンＳＰを利用して遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行した場合、少なくとも変動遊技及び大当たり遊技が実行されていない遊技の待機状態において、図３６５に示すように、カスタムされた内容がＭＰＵ５１による出力制御（出力処理）により図柄表示部３４１に表示されるようにしてもよい。図３６５（Ａ）は、遊技性カスタムとして「○○リーチ激熱」及び「先読み激熱」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例であり、図３６５（Ｂ）は、キャラクタ設定（選択）として「キャラクタＣ」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例であり、図３６５（Ｃ）は、言語設定として「日本語」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例である。また、カスタムされた内容が図柄表示部３４１に表示されるタイミングとしては、遊技者がスマートフォンＳＰを利用して各種カスタムを実行したタイミングであっても、特図遊技の実行中に常時又は所定期間（例えばスーパーリーチやスペシャルリーチの非実行時）であってもよく、また各種カスタム後に操作ボタン２０や選択決定部２１を操作によってカスタム内容が表示されるようにしてもよい。もちろん、遊技の待機状態以外の状態（変動遊技又は大当たり遊技が実行されている状態）において、図３６５に示すような図柄表示部３４１での表示を実行するようにしてもよい。

【３０８０】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３６３（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたとき、即ち遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされたときに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからの遊技設定等要求に応じて遊技機１０の遊技設定を行う点で、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）、図３６３（Ｂ）を参照して説明した通信中処理（変形例）とは異なる。

【３０８１】

＜ステップＳ５３０１～Ｓ５３０９＞

図３６３（Ｃ）に示すように、本変形例の接続処理では、ステップＳ５３０１～Ｓ５３０９において、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、処理をステップＳ５３１０に移行する。

【３０８２】

＜ステップＳ５３１０～Ｓ５３１２＞

ステップＳ５３１０～Ｓ５３１２では、ＭＰＵ１９１は、図３６３（Ｂ）を参照して説明した通信中処理のステップＳ５２０２～Ｓ５２０４と同様の処理を実行し、当該接続処理を終了する。即ち、本変形例の接続処理では、図３５６（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）の実行後に、即座に、図３６３（Ｂ）を参照して説明した通信中処理（変形例）が実行される。

【３０８３】

ところで、通常、遊技機１０では、電源投入を行った場合の各種カスタム設定の初期設定はデフォルト設定であり、その後に遊技者によって各種カスタム設定が行われると、最終的なカスタム設定が、カスタムの初期設定化（デフォルト設定化）を行わない限り維持される。そのため、遊技者は、各種カスタム設定を行う場合、既存の設定がデフォルト設定であるかカスタム設定であるかを問わず、自己が希望するカスタム設定とは異なっていることが多い。その結果、遊技者がカスタム設定を行う場合、遊技を開始する場合に逐一カスタム設定を行う必要がある。

【３０８４】

これに対して、本変形例の接続処理によると、遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされたときに、遊技機１０に遊技設定等要求がなされる。そのため、例えば、スマートフォンＳＰにおいてカスタム内容を記憶領域に記憶しておき、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたときにスマートフォンＳＰから遊技機１０に当該カスタム内容を送信するようにする構成を採用することが可能になる。このような構成によれば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の開始後に改めて遊技者がスマートフォンＳＰによって遊技設定等要求を行うことなく、遊技機１０において自動的に遊技性カスタムやキャラクタ選択を行うことが可能になるため、遊技性カスタムなどの各種カスタムの利便性が向上される。

【３０８５】

なお、スマートフォンＳＰにおいて記憶するカスタム内容は、遊技者の操作によって決定されるものであってもよく、また遊技者による前回のカスタム内容（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時のカスタム内容）や、設定頻度の高いカスタム内容であってもよい。

【３０８６】

［切断処理（基本例）］　ここで、図３６６（Ａ）は、図３５５（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される遊技機１０側の切断処理の手順の一例を示すフローチャートである。この切断処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。また、図３６６（Ｂ）は、スマートフォンＳＰ側の切断処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図３６６（Ｂ）も参照しつつ、遊技機１０とスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断処理について説明する。

【３０８７】

＜ステップＳ５４０１＞

図３６６（Ａ）に示すように、この基本例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５４０１）。

【３０８８】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５４０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５４０１：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【３０８９】

＜ステップＳ５４０２及びＳ５４０３＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ５４０２）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５４０３）、当該切断処理を終了する。

【３０９０】

一方、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０の無線通信の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに所定の出力制御（出力処理）により切断要求を送信した場合（図３６６（Ｂ）のステップＳ５５０１でＹｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（図３６６（Ｂ）のステップＳ５５０２）。

【３０９１】

ところで、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０において遊技しておらず、当該遊技機１０が空席である場合がある。遊技機１０が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機１０での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合、当該遊技機１０で遊技を開始する遊技者が当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望する場合であっても、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができない。その結果、当該遊技者が希望するカスタム設定を当該遊技機１０に対して行えなくなる。

【３０９２】

これに対して、本変形例の切断処理によると、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰの所有者からの切断要求によって、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断することができる。そのため、当該遊技機１０において遊技を行う遊技者がＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことができるため、遊技機１０に対するカスタム設定などを行うことができる。

【３０９３】

なお、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断は、例えば遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＮＦＣ接続が切断された場合（スマートフォンＳＰが遊技機１０のＮＦＣ接続の圏外となった場合）、遊技機１０やスマートフォンＳＰの電源がオフにされた場合にも実行することが考えられる。

【３０９４】

［切断処理（変形例）］

ここで、図３６６（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時の未送信の送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図３６６（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。

【３０９５】
＜ステップＳ５６０１＞
図３６６（Ｃ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５６０１）。
【３０９６】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５６０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５６０１：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。
【３０９７】
＜ステップＳ５６０２及びＳ５６０３＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがある場合（ステップＳ５６０２：Ｙｅｓ）、未送信の送信データがないと判断されるまで（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、ステップＳ５６０２及びＳ５６０３の処理を繰り返す。一方、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがない場合（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ５６０４に移行する。
【３０９８】
＜ステップＳ５６０４及びＳ５６０５＞
スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがない場合（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ５６０４）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５６０５）、当該切断処理を終了する。
【３０９９】
一方、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０の無線通信の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに所定の出力制御（出力処理）により切断要求を送信した場合（図３６６（Ｄ）のステップＳ５７０１でＹｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０からの受信データがないと判断してから（図３６６（Ｄ）のステップＳ５７０２でＮｏ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（図３６６（Ｄ）のステップＳ５５０４）。
【３１００】
ところで、図３６６（Ａ）に示す基本例の切断処理では、遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから切断要求があった場合、当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が即座に切断される。しかしながら、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続時に遊技機１０からスマートフォンＳＰに未送信の送信データがあると、送信データの送信処理が途中で強制終了されてしまうため、遊技機１０及びスマートフォンＳＰの双方での処理エラーやデータの破損などが発生する可能性がある。
【３１０１】
これに対して、本変形例の切断処理によると、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがなくなるまでスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され、未送信の送信データがなくなった場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。そのため、スマートフォンＳＰから遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求なされたときに、既に受信した遊技設定等要求のうちの未実行の要求がある場合、全ての要求を処理してからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断することができる。これにより、処理中の要求の実行

中にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることが回避できるため、実行中の処理の強制終了に起因する遊技機１０及びスマートフォンＳＰの双方での処理エラーやデータの破損などの発生することが抑制される。

【３１０２】

［切断処理（変形例）］

ここで、図３６７（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、図３５８を参照して説明した接続処理が実行される場合のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断処理に対応する点で、図３６６（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。

【３１０３】

＜ステップＳ５８０１～Ｓ５８０３＞

図３６７（Ａ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ５８０１～Ｓ５８０３において、図３６６（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）のステップＳ５４０１～Ｓ５４０３を実行することで、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、処理をステップＳ５８０４に移行する。

【３１０４】

＜ステップＳ５８０４＞

ステップＳ５８０４では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＮＦＣ接続情報書き換えフラグは、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図３３３（Ｂ）参照）がＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたことを示すものであり、図３５８の接続処理のステップＳ４３１２においてオンに設定される。

【３１０５】

ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５８０５に移行し、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【３１０６】

＜ステップＳ５８０５＞

ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）からＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換え（復帰し）（ステップＳ５８０５）、当該切断処理を終了する。

【３１０７】

ところで、図３５８を参照して説明した変形例の接続処理では、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とするために、ＮＦＣ接続情報とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とが対応しなくなるように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在しない状態において新規のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されると、ＮＦＣ接続情報の書き換えが行われる。しかしながら、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断後もＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報に対応しないＮＦＣ接続情報のままであると、遊技機１０が新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立が可能な状態となっていても、新規なＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立ことができない。

【３１０８】

これに対して、本変形例の切断処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されてＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたＮＦＣ接続情報が、ＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換えられる。これにより、ＮＦＣ接続情報がＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報に対応したものに復帰される。そのため、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されて遊技機１０が新規なＢｌｕｅ

ｔｏｏｔｈ接続が確立可能な状態となったときに、遊技機１０は、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することが可能になる。

【３１０９】

［切断処理（変形例）］

ここで、図３６７（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断が可能な点で、図３６７（Ａ）を参照して説明した切断処理（変形例）とは異なる。

【３１１０】

＜ステップＳ５９０１＞

図３６７（Ｂ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があったか否かを判断する（ステップＳ５９０１）。

【３１１１】

ここで、強制切断要求は、例えば無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信する操作部（例えば押しボタン）をサブ制御ユニット３３２に設け、この操作部を遊技ホールの店員などが操作することで無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信するように構成することで実現することができる。また、ＮＦＣ接続やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続などで強制切断要求信号を送信可能なカードや店員のスマートフォンなどのデバイスを、遊技機１０の接触部１９やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接触又は近接させることで、無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信するように構成することでも実現することができる。

【３１１２】

ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があった場合（ステップＳ５９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５９０２に移行し、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求がない場合（ステップＳ５９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ５９０３に移行する。

【３１１３】

＜ステップＳ５９０２＞

遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があった場合（ステップＳ５９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し（ステップＳ５９０２）、処理をステップＳ５９０５に移行する。

【３１１４】

＜ステップＳ５９０３及びＳ５９０４＞

遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求がない場合（ステップＳ５９０１：Ｎｏ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５９０３）。

【３１１５】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５９０３：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し（ステップＳ５９０４）、処理をステップＳ５９０５に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５９０３：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【３１１６】

＜ステップＳ５９０５＞

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断した場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５９０５）、処理をステップＳ５９０６に移行する。

【３１１７】

＜ステップＳ５９０６＞

ステップＳ５９０６では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＮＦＣ接続情報書き換えフラグは、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図３３３（Ｂ）参照）がＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたことを示すものであり、図３５８の接続処理のステップＳ４３１２においてオンに設定される。

【３１１８】

ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５９０７に移行し、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【３１１９】

＜ステップＳ５９０７＞

ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）からＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換え（復帰し）（ステップＳ５９０７）、当該切断処理を終了する。

【３１２０】

本変形例の切断処理では、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行うことで、遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断することが可能である。

【３１２１】

ところで、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、このスマートフォンＳＰがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され得る。一方、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０での遊技を切り上げ、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある他の遊技機１０で遊技するなどして、当該遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内に存在する場合がある。この場合、当該遊技機１０が空席であるとして遊技を開始する遊技者は、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができず、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行できないことが懸念される。

【３１２２】

これに対して、本変形例の切断処理によると、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行うことで、遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断することが可能であると、例えば遊技者が店員を呼んでＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断してもらうことで、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行することが可能になる。

【３１２３】

また、遊技機１０は、前述のように、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰがある場合、遊技機１０の図柄表示部３４１にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信中であることを示す「ＢＴ通信中」などの表示を行うように構成可能である（例えば図３６５（Ａ）における「ＢＴ通信中」の表示）。このような構成では、遊技ホールの店員や遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在することを把握することができる。これにより、例えば空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマ

ートフォンＳＰが一定時間以上存在ことを「ＢＴ通信中」などの表示をチェックすることで把握することができるため、「ＢＴ通信中」などの表示によって当該遊技機１０が一定時間以上空席であると判断される場合に、当該遊技機１０での非遊技者のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を容易に切断することができる。

【３１２４】

なお、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行って遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断した場合、強制切断から所定時間経過前に遊技機１０のＮＦＣ接続圏内に当該ファイスマートフォンＳＰが存在することを検出した場合、当該スマートフォンＳＰから接続要求があったときに再度Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を実行するようにしてもよい。

【３１２５】

また、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求があった場合、この強制切断要求から所定時間経過後に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから切断要求がなかった場合に強制切断するようにしてもよく、強制切断要求から所定時間経過前に当該スマートフォンＳＰから切断要求があった場合には強制切断することなく、当該スマートフォンＳＰからの切断要求に基づいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断するようにしてもよい。

【３１２６】

［切断処理（変形例）］

ここで、図３６８（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の有効時間（時間制限）を設け、接続有効時間が経過した場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制切断する点で、図３６６（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。

【３１２７】

＜ステップＳ６００１＞

図３６８（Ａ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ６００１）。

【３１２８】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ６００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ６００２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ６００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ６００３に移行する。

【３１２９】

＜ステップＳ６００２＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ６００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し（ステップＳ６００２）、処理をステップＳ６００５に移行する。

【３１３０】

＜ステップＳ６００３及びＳ６００４＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ６００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過したか否かを判断する（ステップＳ６００３）。

【３１３１】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過している場合（ステップＳ６００３：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し（ステップＳ６００４）、処理をステップＳ６００５に移行する。

【３１３２】

＜ステップＳ６００５＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断した場合、ＭＰＵ１９１は、接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ６００５）、当該切断処理を終了する。

【３１３３】

本変形例の切断処理では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過した場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が強制的に切断される。そのため、当該遊技機１０が空席となった後にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続している場合であっても、当該遊技機１０が空席となってから一定時間が経過するとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が強制的に切断される。その結果、当該遊技機１０での遊技の開始時に当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立できない場合であっても、当該遊技機１０での遊技の開始から一定時間経過することで当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができる。

【３１３４】

このように、遊技機１０では、スマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続したい遊技機１０の所定位置（接触部１９）に接触又は近接させるという簡易な動作によって、スマートフォンＳＰが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立に必要な接続情報をＮＦＣ通信によって遊技機１０から受信可能であり、スマートフォンＳＰはＮＦＣ通信により受信した接続情報を基に遊技機１０に対して接続要求を行ってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することが可能である。これにより、遊技者は、スマートフォンＳＰに対する簡易な操作によって遊技機１０での各種遊技カスタムや遊技履歴の閲覧などを実行することができる。

【３１３５】

通常、遊技ホールには多数の遊技機１０が設置されており、遊技ホールに入店した遊技者が仮に所望の１台の遊技機１０を選択して遊技すべく当該遊技機１０と自身のスマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続しようとする場合、当該スマートフォンＳＰにおいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能な多数の機器の中から、自身が遊技しようとする遊技機１０を探し出し、自身で遊技機１０などに設置された情報を確認しながら自らパスワードを入力して接続要求をしなければならない。

【３１３６】

一方、遊技機１０では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が遊技可能な条件ではなく、遊技機１０とスマートフォンＳＰとをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続しなくても、遊技そのものを実行することができる。そうすると、遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に必要な操作、例えば多数のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続可能な遊技機から自身が遊技を行う遊技機１０を探し出す操作が煩雑であると、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことなく遊技を進行することが考えられ、その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続によって利用できる機能、即ちスマートフォンＳＰの操作により実行可能な各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などといった機能を使用することなく、遊技を進行することが考えられる。

【３１３７】

これに対して、遊技機１０では、従来にはないスマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続したい遊技機１０の所定位置（接触部１９）に接触又は近接させるという簡易な操作によって、遊技者が遊技を行う遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能になる。これにより、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続によって利用できる機能を簡易に利用して、高い興趣の遊技を行うことが可能になる。

【３１３８】

［パスワード変更処理］

通常、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信やＷｉＦｉ（登録商標）通信可能な通信機器は、一度通信状態となった機器のアドレス、機器名、パスワードを記憶しておき、通信範囲内に相手機器が存在する場合には、記憶された情報を基に接続要求を行って、機器の所有者に確認や操作を行わせることなく自動で接続（自動接続）を行うようになっている。これにより、煩雑な手続きを行うことなく機器を使用して通信を行っている。それは、通常Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ等で通信させる機器は、固定的な関係（例えば同一の所有者）のもとに通信が行われることを想定しているので、そのような関係下では、接続させることを前提に２つの機器を通信範囲に存在させることになる。そのような関係下では、接続の度に各種の接続確認を行うことは無駄であり、その手間を省くために自動接続機能が採用されている。

【３１３９】

しかしながら、遊技ホールにおいて、通信機器と遊技機との間での上記の機能（自動接続）は、むしろマイナスとなってしまう。例えば、遊技機は多様な遊技者を満足させるために、多様なコンテンツを用い、かつ多様なスペックを搭載して多種製造されており、遊技ホールにも多種多様な遊技機が設置されている。そして、同種の遊技機においても、遊技された履歴等により個体差があり、性能は均一ではない。そのため、遊技者は、その日の気分や遊技機の性能を確かめるなどして遊技する遊技機を決定する。そして、決定した遊技機がスマートフォンなどの携帯通信機器と無線通信が可能に構成されている場合、遊技機と、遊技者のスマートフォンとをリンク（無線通信接続）させて遊技を行うことが可能であり、リンクを行って遊技を行った場合には、遊技を終了する場合にリンクを切断することになる。

【３１４０】

しかし、遊技者は、毎日同じ遊技ホールで遊技を行うわけはなく、同じ遊技ホールで遊技を行う場合であっても同じ遊技機のみを遊技をするわけでもない。そのため、以前にリンクを行った遊技機のある遊技ホールに再度入店した場合に以前にリンクした遊技機と自動接続されてしまうことは、遊技者及び遊技ホールの双方にとって問題である。

【３１４１】

ここで、図３６８（Ｂ）は、図３５５（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０４において実行されるパスワード変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。このパスワード変更処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時に、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報のパスワード（図３３３（Ｂ）参照）、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワード（図３３３（Ｂ）参照）を変更する処理が実行される。

【３１４２】

＜ステップＳ６１０１＞

図３６８（Ｂ）に示すように、このパスワード変更処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ６１０１）。

【３１４３】

ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ６１０２に移行し、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｎｏ）、パスワード変更処理を終了する。

【３１４４】

＜ステップＳ６１０２～Ｓ６１０４＞

遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報であるＢｌｕｅｔｏｏｔ

ｈ接続情報のパスワードＣ（図３３３（Ｂ）参照）を変更する（ステップＳ６１０２）。この場合のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードＣは、例えば複数準備されたパスワードから乱数抽選によって選択されるパスワードに設定してもよいし、記憶領域１９３Ｂの記憶情報等を利用してもよい。例えば、変更後のパスワードは、記憶領域１９３Ｂに記憶されている現状の設定内容や遊技履歴に基づいて設定することが考えられる。具体的には、例えばチェックサムの手法に準じ、設定内容や遊技履歴の語列の個々の語の総計の下位１語をそのまま符号値し、その符号値を変更後のパスワードとして設定することが考えられる。

【３１４５】

また、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードを参照し、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂの記憶情報であるＮＦＣ接続情報のパスワードｃ（図３３３（Ａ）参照）をＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードに対応するものに変更する（ステップＳ６１０３）。そして、ＭＰＵ１９１は、接続切断フラグをオフに設定し（ステップＳ６１０４）、当該パスワード変更処理を終了する。

【３１４６】

このように、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断による特定状態としての通信接続状態を終了した場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードとＮＦＣ接続情報のパスワードとをそれぞれ対応するものに変更することで、以前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたスマートフォンＳＰが、遊技機１０のＮＦＣ接続圏内に進入した場合であっても、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとが再び自動接続されることが防止される。これにより、空席であるために当該遊技機１０で遊技を開始した遊技者が、当該遊技機１０とのＮＦＣ接続（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続）を実行することが可能になる。しかも、１の遊技機１０との以前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたスマートフォンＳＰの所有者が、当該１の遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続（ペアリング）を望む場合には、当該１の遊技機１０の所定位置（接触部１９）にスマートフォンＳＰを接触又は近接させるだけで、ＮＦＣ通信を基に自動的にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立でき、簡易にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行うことができる。

【３１４７】

また、遊技機１０は、スマートフォンＳＰへの接続情報の送信が可能な特定状態になってから当該接続情報を送信した場合に、ＮＦＣ接続情報のパスワードｃ（図３３３（Ａ）参照）を変更し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時にＮＦＣ接続情報のパスワードｃをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードＣに合致するものに戻すようにしてもよい。

【３１４８】

以上では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードとＮＦＣ接続情報のパスワードとを変えることを説明したが、必ずしもパスワードのみを変更する必要はなく、パスワード、アドレス及び機器名のうちの少なくとも１つを、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とＮＦＣ接続情報とで一致（対応）するように変更することで同様な効果を得ることができる。

【３１４９】

このような本発明では、各種カスタムの利便性を向上させることができる。より具体的には、本発明では、例えば所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報（接続情報部１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部３４１等）での変動演出の設定可能情報に関する情報（遊技設定等要求、遊技設定完了）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることでとで、特定

された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。

【３１５０】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技機１０（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに情報を送信（出力）できる。そのため遊技者は、遊技機１０の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において操作ボタン２０や選択決定部２１を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、利便性が向上する。

【３１５１】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機１０の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、着席した状態で、かつスマートフォンＳＰにおいて確認できるため、利便性が向上される。

【３１５２】

なお、前述した接続処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、前述した通信中処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、前述した切断処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、パスワード変更処理は省略することができ、切断処理に組み込む（切断処理の一部として実行する）こともできる。

【３１５３】

また、スマートフォンＳＰなどの無線通信機器において、遊技機１０の機能の一部を実現するようにしてもよい。例えば、遊技機１０で実行される遊技演出の一部をスマートフォンＳＰにおいて実現するようにしてもよい。具体的には、遊技機１０において操作ボタン２０の操作することで実行される演出を、スマートフォンＳＰに操作ボタンの画像を表示して、その操作ボタンの画像をタップすることで実行するようにしてもよい。また、発射ハンドル２２や操作ボタン２０などが振動する振動演出（バイブ演出）が実行されるタイミングで、スマートフォンＳＰを振動させるようにしてもよい。さらに、遊技機１０から出力される音声を、スマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたイヤホンや、スマートフォンＳＰのスピーカから出力させることも考えられる。

【３１５４】

当該遊技機では、所定の検出対象が検出手段によって検出された場合に情報出力手段によって所定の出力が可能であることで、所定の出力条件が成立した場合に所定の記憶部に記憶された複数の情報が出力可能である。また、当該遊技機は、複数の情報に対応した所定の情報の入力が検出された場合に、演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されている。そのため、当該遊技機では、所定の検出対象、例えば遊技者が所有するスマートフォン等の通信端末を用いて、演出要素によって実行される変動演出の設定が可能になる。その結果、遊技機に設けられる操作ボタン等の操作手段を操作することなく変動演出の設定が可能になるため、遊技者が変動演出をカスタム設定する際の利便性が向上される。

【３１５５】

本実施形態に係る遊技機１０は、

大当たり抽選条件が成立したか否かを判断するＭＰＵ４１により、大当たり抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、ＭＰＵ４１による大当たり抽選を実行する始動入賞処理や特図変動開始処理と、

大当たり抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示や図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示を実行するＭＰＵ４１による特図遊技制御処理やＭＰＵ５１による特図遊技演出制御処理と、
大当たり抽選の結果が大当たりであった場合に実行される大当たりに対応した表示結果を表示する変動表示の終了後に大当り遊技状態を実行するＭＰＵ４１による大当たり遊技制御処理と、
前記所定期間の変動表示中に図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等の複数の演出要素を用いて変動演出（特図遊技演出）を行なうＭＰＵ５１と、
ＭＰＵ５１と電気的に接続され、ＭＰＵ５１に対して遊技者によるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力が可能な無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３と、
を備えた遊技機１０であって、
本遊技機１０は、
無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態において、ＮＦＣ通信端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に検出状態となるＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａと、
ＮＦＣ通信部１９２Ａが検出状態となった場合に少なくともＮＦＣ接続情報の出力を実行可能なＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナと、
を備え、
ＮＦＣ通信端末が検出された場合（ＮＦＣ接続情報の出力条件が成立した場合）、ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナによって、無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに記憶された情報であってＭＰＵ５１へのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力に対応した機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報を出力するよう構成され、
出力された機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、ＭＰＵ５１における遊技設定等のカスタム設定を実行し得るよう構成されたことを特徴とする。

【３１５６】

これにより、遊技機１０（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの出力が受信可能になると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに情報を送信できる。そのため遊技者は、遊技機１０の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において操作ボタン２０や選択決定部２１を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技設定等のカスタム設定を行うことで、遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができる。そのため、従来よりも少ない作業で遊技設定等のカスタム設定の情報の設定可能状態を発生させることが可能となる。

【３１５７】

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

【３１５８】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【３１５９】

［発明の概要］

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあ

るが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【３１６０】

［付記Ａ１］

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示することを特徴とする遊技機。

【３１６１】

付記Ａ１に係る遊技機では、所定遊技状態中に第１の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第２の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣

が向上される。
【３１６２】
　また、付記Ａ１に係る遊技機では、所定遊技状態にける特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示が表示される。そのため、特別遊技状態が１回発生される場合だけでなく、一連の有利遊技状態として複数回の特別遊技状態が実行される場合にも、特定演出表示が表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって１回の特別遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、１回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態が発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、一連の有利遊技状態が発生した場合の利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。
【３１６３】
［付記Ａ２］
　前記複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される前記特別遊技状態の終了時又は終了後に、前記特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示を実行することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。
【３１６４】
　付記Ａ２に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される特別遊技状態の終了時又は終了後に、特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行される。このように、複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される特別遊技状態の終了時又は終了後に、特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行されることで、報知表示に基づいて一連の有利遊技状態が終了することを認識可能であると共に、複数回の特別遊技状態での結果を、一連の有利遊技状態での結果であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に満足感を与えることが可能になる。
【３１６５】
［付記Ａ３］
　前記特定演出表示の開始後に前記特別条件の成立に基づく前記特別遊技状態の発生が起きない場合は、前記所定状態における前記特別遊技状態の終了時又は終了後に前記特定演出表示を終了する場合に前記対応する報知表示を実行する付記Ａ２に記載の遊技機。
【３１６６】
　付記Ａ３に係る遊技機では、特定演出表示の開始後に特別条件の成立に基づく特別遊技状態の発生が起きない場合は、所定状態における特別遊技状態の終了時又は終了後に特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行される。このように、特定演出表示の開始後に特別条件の成立に基づく特別遊技状態の発生が起きない場合は、所定状態における特別遊技状態の終了時又は終了後に特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行されることで、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態の発生しない場合（１回しか特別遊技状態の発生しない、いわゆる単発）であっても、報知表示に基づいて一連の有利遊技状態が終了することを認識可能となる。
【３１６７】
［付記Ｂ１］
　遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、
　遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、
前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、
所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、
本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記複数回の特別遊技状態は、第１の特別遊技状態と、前記第１の特別遊技状態とは異なる第２の特別遊技状態と、を含み、
前記特定演出表示手段は、前記特定演出表示として特定の演出画像（ステージ演出、出玉表示）を、前記第１の特別遊技状態の期間と、前記第１の特別遊技状態と前記第２の特別遊技状態との間の非特別遊技状態（特図遊技が実行される遊技状態、小当たり遊技状態）の期間と、前記第２の特別遊技状態の期間と、の間で継続して表示することを特徴とする遊技機。
【３１６８】
付記Ｂ１に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される一連の有利遊技状態において、特定演出表示として特定の演出画像が、第１の特別遊技状態の期間と、第１の特別遊技状態と第２の特別遊技状態との間の期間と、第２の特別遊技状態の期間と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態では、複数回の特別遊技状態の間で非特別遊技状態が発生する場合であっても、非特別遊技状態の期間において、特定の演出画像によって特別遊技状態が継続しているように見せかけることができる。
【３１６９】
［付記Ｃ１］
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２

２）と、
遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、
を備え、
前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、
所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、
本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記第１の入球手段が前記受入非許可状態となる上限個数（例えば１個）より、前記第２の入球手段の開閉動作が終了となる前記所定の複数の遊技球の入球の方が多数（例えば４個）であることを特徴とする遊技機。
【３１７０】
付記Ｃ１に係る遊技機では、第１の入球手段が受入非許可状態となる上限個数より、第２の入球手段の開閉動作が終了となる所定の複数の遊技球の入球の方が多数である。このように、第１の入球手段が受入非許可状態となる上限個数より、第２の入球手段の開閉動作が終了となる所定の複数の遊技球の入球の方が多数であることで、第１の入球手段の一度の受入許可状態での第１の入球手段への入球数よりも、第２の入球手段の一度の開閉動作による第２の入球手段への入球のほうが多くなる。その結果、所定遊技状態での特定の特典結果の発生期待度が低くなるために、第２の入球手段への遊技球の入球によって必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態が実行される特定遊技状態が発生し難い一方で、特定遊技状態が発生した場合に第２の入球手段への遊技球の入球によって複数回の特別遊技状態が発生され得る。つまり、所定遊技状態から特定遊技状態に移行され難い反面、

特定遊技状態に移行された場合に特別遊技状態の発生によって遊技者が多くの利益を獲得可能な遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【３１７１】

［付記Ｄ１］

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記特定演出表示手段が前記特定演出表示を実行する場合に、その間に実行される前記特定遊技状態の実行回数が異なる（例えば２回～４回）ように構成されていることを特徴とする遊技機。

【３１７２】

付記Ｄ１に係る遊技機では、特定演出表示が実行される場合に、その間に実行される特定遊技状態の実行回数が異なるように構成されている。そのため、遊技者は、有利遊技状態において特定遊技状態が何回実行されるかを予測し難く、その結果、有利遊技状態において最大限の利益（例えば出玉）が得られること、より多くの利益が得られることに期待しつつ、有利遊技状態での遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上され

る。
【３１７３】
［付記Ｅ１］
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、
遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、
を備え、
前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、
所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、
本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記複数回の特別遊技状態は、第１の特別遊技状態と、前記第１の特別遊技状態の次に発生される第２の特別遊技状態と、を含み、　前記特別遊技状態を実行する場合に、遊技者に前記所定の発射操作を要求する要求表示（右打ち表示）を実行する要求表示実行手段を備え、
前記要求表示は、前記第１の特別遊技状態と、前記第１の特別遊技状態と前記第２の特別遊技状態（第２特図遊技状態、小当たり遊技状態）との間と、前記第２の特別遊技状態と、に渡って継続して表示されることを特徴とする遊技機。
【３１７４】
付記Ｅ１に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される一連の有利遊技状態において、所定の発射操作を要求する要求表示が、第１の特別遊技状態と、第１の特別遊技

状態と第２の特別遊技状態との間と、第２の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態では、第１の特別遊技状態と第２の特別遊技状態との間で特別遊技状態以外の遊技状態が発生する場合であっても、特別遊技状態以外の遊技状態において、要求表示によって特別遊技状態が発生しているように見せかけることができる。これにより、一連の有利遊技状態が特別遊技状態以外の遊技状態を含む場合であっても、遊技者に、特別遊技状態が発生した場合の利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【３１７５】

また、一連の有利遊技状態において要求表示が継続して表示されることよって、遊技者は一連の有利遊技状態において要求表示に従って所定の発射操作を行うべきであることを理解できる。そのため、遊技者が一連の有利遊技状態において所定の発射操作を行わないことによる遊技者に対する不利益の発生、即ち特別遊技状態での利益（例えば多量の出玉）を獲得できない不利益や、第２の入球手段への遊技球の入球によっても特別条件が成立しないことでの特別遊技状態の不発生の不利益が発生することを防止することができる。

【３１７６】

［付記Ｆ１］

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別

遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記特別条件は、特別入球領域（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３）に遊技球が入球（Ｖ入賞）することを少なくとも含むことを特徴とする遊技機。
【３１７７】
付記Ｆ１に係る遊技機では、第２の入球手段の開放作動中での遊技球の入球を契機として成立し得る遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための特別条件が、特別入球領域への遊技球の入球を少なくとも含む。即ち、遊技者は、特別入球領域に遊技球を入球させて特別条件を成立させることで特別遊技状態を発生させることができる。このように、第２の入球手段の開放作動中での遊技球の入球を契機として成立し得る遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための特別条件が、特別入球領域への遊技球の入球を少なくとも含むことで、特別遊技状態を発生させるための特別条件が明確化されると共に、遊技者は、特別入球領域に遊技球が入球可能な発射操作を行うだけで、特別条件を成立させて特別遊技状態を発生させることが可能となる。そのため、特別条件が成立せずに特別遊技状態が発生しないという不利益が生じることが防止される。
【３１７８】
［付記Ｇ１］
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、
遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、
を備え、
前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、
所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、

本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示する前記特定演出表示の実行中に行われる最後の前記特別遊技状態の終了時又は終了後に前記一連の有利遊技状態を終了させる場合、前記一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示（総出玉表示（出玉結果表示））を実行することを特徴とする遊技機。
【３１７９】
付記Ｇ１に係る遊技機では、一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示の実行中に行われる最後の特別遊技状態の終了時又は終了後に、一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示が実行される。このように、一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示の実行中に行われる最後の特別遊技状態の終了時又は終了後に、一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示が実行されることで、複数回の特別遊技状態での結果を、１回の特別遊技状態での結果であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に満足感を与えることが可能になる。
【３１８０】
［付記Ｇ２］
前記一連の有利遊技状態中に発生した前記特別遊技状態の数に応じた表示を行う手段を備えることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。
【３１８１】
付記Ｇ２に係る遊技機では、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数に応じた表示が行われる。このように、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数に応じた表示が行われることで、当該表示に基づいて、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数（いわゆるラッシュ状態の連荘数）を把握することができる。
【３１８２】
［付記Ｈ１］
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、
遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、
を備え、
前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、
所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、
本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記特別条件が成立することに基づく前記特別遊技状態を実行する場合に、前記特別遊技状態において付与する価値（大当たり遊技のラウンド遊技数）を複数の中からランダムに決定する手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【３１８３】
付記Ｈ１に係る遊技機では、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を実行する場合に、特別遊技状態において付与する価値が複数の中からランダムに決定される。このように、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を実行する場合に、特別遊技状態において付与する価値が複数の中からランダムに決定されることで、特別遊技状態が実行される場合に、遊技者は、大きな価値が付与されることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。特に、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態が１回の特別遊技状態であるかのように見せ掛ける場合、複数回の特別遊技状態の結果の合計が、大きな価値であることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。
【３１８４】
［付記Ａ１］
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、
所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、 前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り

替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であることを特徴とする遊技機。
【３１８５】
付記Ａ１に係る遊技機では、所定条件の成立により第１動作手段が動作される場合、第１動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段が、第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えられる。そのため、第１動作手段の動作により流入部から遊技球が流入した場合、先に第１入球部に所定数の遊技球が入球し、その後に、第２入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第３動作手段の特定の動作が実行され得る。
【３１８６】
また、付記Ａ１に係る遊技機では、第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第２動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側である。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に垂直方向の下方側第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、垂直方向の上方側の第３動作手段の特定の動作が実行され得る。
【３１８７】
このような遊技機では、前述のような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。
【３１８８】
［付記Ｂ１］
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、
所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側であることを特徴とする遊技機。
【３１８９】
付記Ｂ１に係る遊技機では、所定条件の成立により第１動作手段が動作される場合、第１動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段が、第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第２入球部への入球が可

能な第２状態に切り替えられる。そのため、第１動作手段の動作により流入部から遊技球が流入した場合、先に第１入球部に所定数の遊技球が入球し、その後に、第２入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【３１９０】

また、付記Ｂ１に係る遊技機では、第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第２動作手段の配設位置よりも、遊技球の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に遊技球の流下方向の下流側の第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、遊技球の流下方向の上流側の第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【３１９１】

このような遊技機では、前述のような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【３１９２】

［付記Ｂ２］

前記第２動作手段と、前記第３動作手段とは、当該遊技機の正面視において、前後方向に位置ずれして配置されていることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【３１９３】

付記Ｂ２に係る遊技機では、第２動作手段と第３動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれして配置されている。このように、第２動作手段と第３動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれして配置されていることで、第２動作手段及び第３動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第２動作手段と第３動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【３１９４】

［付記Ｂ３］

前記第２動作手段の前記所定の動作と、前記第３動作手段の前記特定の動作とは、異なる動作態様であることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【３１９５】

付記Ｂ３に係る遊技機では、第２動作手段の所定の動作と第３動作手段の特定の動作とが異なる動作態様である。このように、第２動作手段の所定の動作と第３動作手段の特定の動作とが異なる動作態様であることで、第２動作手段及び第３動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第２動作手段と第３動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【３１９６】

［付記Ｂ４］

前記流入部から流入して前記第１入球部及び前記第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口（３７８）を備えることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【３１９７】

付記Ｂ４に係る遊技機では、流入部から流入して第１入球部及び第２入球部のいずれに

も入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備える。このように、流入部から流入して第１入球部及び第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備えることで、遊技盤に遊技球が不要に滞留することを防止することが可能になる。例えば、流入部から過剰数の遊技球が入球した場合や、誘導手段が第１状態でも第２状態でもない状態である場合であっても、第１入球部及び第２入球部に遊技球入球しなかった遊技球を排出口から排出できる。これにより、イレギュラーな事態が発生した場合における流入部や、第１入球部及び第２入球部の周辺での球詰まりを防止することができる。

【３１９８】

［付記Ｂ５］

前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（３７３Ｃ，３７３Ｄ）が設けられていることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【３１９９】

付記Ｂ５に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。例えば、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【３２００】

［付記Ｂ６］

前記流入部から流入した遊技球を、前記流入部から前記第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられていることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【３２０１】

付記Ｂ６に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球を流入部から第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球を流入部から第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第１入球部の配設位置に到達するまでの時間と、第２入球部の配設位置に到達するまでの時間とに差異を設けることが可能になる。例えば流路のうちの１の流路が、第１入球部の配置位置に遊技球が到達可能な他の流路に比べて、遊技球の移動速度が小さい場合には、第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、振分手段を設けることによって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【３２０２】

［付記Ｂ７］

発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤（３１）の形成された遊技領域に進入する遊技機であって、

前記第３動作手段は、前記第２動作手段よりも前記所定位置に近い位置に配設されていることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。
【３２０３】
付記Ｂ７に係る遊技機では、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第３動作手段が第２動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されているので、遊技において遊技者は効率よく遊技を行うことができる。具体的には、例えば発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第３動作手段が第２動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されていることで、所定位置から第３動作手段までの遊技球の移動距離（移動時間）を、所定位置から第２動作手段までの遊技球の移動距離（移動時間）に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。
【３２０４】
［付記Ｃ１］
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、
所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、
前記第２動作手段と、前記第３動作手段とは、当該遊技機の正面視において、前後方向に位置ずれして配置されていることを特徴とする遊技機。
【３２０５】
付記Ｃ１に係る遊技機では、第２動作手段と第３動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれして配置されている。このように、第２動作手段と第３動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれして配置されていることで、第２動作手段及び第３動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第２動作手段と第３動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。

例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【３２０６】

［付記Ｄ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、

前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記第２動作手段の前記所定の動作と、前記第３動作手段の前記特定の動作とは、異なる動作態様であることを特徴とする遊技機。

【３２０７】

付記Ｄ１に係る遊技機では、第２動作手段の所定の動作と第３動作手段の特定の動作とが異なる動作態様である。このように、第２動作手段の所定の動作と第３動作手段の特定の動作とが異なる動作態様であることで、第２動作手段及び第３動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第２動作手段と第３動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【３２０８】

［付記Ｅ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、　所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３

１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、
前記流入部から流入して前記第１入球部及び前記第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口（３７８）を備えることを特徴とする遊技機。
【３２０９】
付記Ｅ１に係る遊技機では、流入部から流入して第１入球部及び第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備える。このように、流入部から流入して第１入球部及び第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備えることで、遊技盤に遊技球が不要に滞留することを防止することが可能になる。例えば、流入部から過剰数の遊技球が入球した場合や、誘導手段が第１状態でも第２状態でもない状態である場合であっても、第１入球部及び第２入球部に遊技球入球しなかった遊技球を排出口から排出できる。これにより、イレギュラーな事態が発生した場合における流入部や、第１入球部及び第２入球部の周辺での球詰まりを防止することができる。
【３２１０】
［付記Ｆ１］
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、
所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、
前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（３７３Ｃ，３７３Ｄ）が設けられていることを特徴とする遊技機。
【３２１１】

付記Ｆ１に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。例えば、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【３２１２】

［付記Ｇ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、

前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記流入部から流入した遊技球を、前記流入部から前記第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられていることを特徴とする遊技機。

【３２１３】

付記Ｇ１に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球を流入部から第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球を流入部から第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第１入球部の配設位置に到達するまでの時間と、第２入球部の配設位置に到達するまでの時間とに差異を設けることが可能になる。例えば流路のうちの１の流路が、第１入球部の配置位置に遊技球が到達可能な他の流路に比べて、遊技球の移動速度が小さい場合には、第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、振分手段を設けることによって、

誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【３２１４】

［付記Ｈ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、

前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤（３１）の形成された遊技領域に進入する遊技機であって、

前記第３動作手段は、前記第２動作手段よりも前記所定位置に近い位置に配設されていることを特徴とする遊技機。

【３２１５】

付記Ｈ１に係る遊技機では、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第３動作手段が第２動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されているので、遊技において遊技者は効率よく遊技を行うことができる。具体的には、例えば、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第３動作手段が第２動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されていることで、所定位置から第３動作手段までの遊技球の移動距離（移動時間）を、所定位置から第２動作手段までの遊技球の移動距離（移動時間）に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【３２１６】

［付記Ａ１］

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成

立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする遊技機。

【３２１７】
付記Ａ１に係る遊技機では、所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部３４１等）での変動演出の設定可能情報に関する情報（遊技設定等要求、遊技設定完了）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることでとで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。

【３２１８】
［付記Ｂ１］　所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、
前記第２の入力状態が発生した場合に、前記所定の待機状態において前記第１の入力状態が発生した場合に出力した前記複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【３２１９】
付記Ｂ１に係る遊技機では、第２の入力状態が発生した場合に、所定の待機状態において第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備える。このように、第２の入力状態が発生した場合に、所定の待機状態において第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えることで、複数の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力又は出力が可能となることが抑制できる。そのため、設定可能情報に関する情報の入力又は出力が可能となる所定の検出対象を１つに限定することが可能になる。

【３２２０】
［付記Ｃ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、　前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）

の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、
前記第１の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで前記所定の情報の入力が検出されなかった場合に、前記第２の入力状態を発生させるためには再度前記第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【３２２１】
付記Ｃ１に係る遊技機では、第１の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで所定の情報の入力が検出されなかった場合に、第２の入力状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備える。このように、第１の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで所定の情報の入力が検出されなかった場合に、第２の入力状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えることで、第１の入力状態を発生させる検出対象が検出された場合であっても、検出された検出対象が第２の入力状態を発生させる可能性が低いものである場合、他の適切な検出対象によって第１の入力状態の発生及び第２の入力状態の発生が阻害されこと、即ち他の適切な検出対象との間の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が阻害されることが防止される。
【３２２２】
［付記Ｄ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、 前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、
前記第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力の発生に基づいて強制的に前記第２の入力状態を終了させる終了入力手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【３２２３】
付記Ｄ１に係る遊技機では、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させる終了入力手段を備える。このように、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させる終

了入力手段を備えることで、第２の入力状態を発生させた検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力を不能とすることができる。これにより、
第２の入力状態を発生させたにも関わらず設定可能情報に関する情報の入力及び出力が行われない状況にある検出対象との情報の入出力を不能として、新たな第１の入力状態の発生、ひいては新たな第２の入力状態の発生が可能となるため、強制終了された検出対象とは別の検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力可能になる。

【３２２４】

［付記Ｅ１］

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、

前記第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には前記第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【３２２５】

付記Ｅ１に係る遊技機では、第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備える。このように、第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備えることで、第２の入力状態を発生させた検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力が不能とされた場合に、当該検出対象によって第１の入力状態が発生されることが防止される。そのため、当該検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力が不能とされた後に、新たな検出対象によって第１の入力状態及び第２入力状態を発生させることが可能となり、当該検出対象とは別の検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力可能になる。

【３２２６】

［付記Ｆ１］

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１

，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、
前記第２の入力状態において、前記第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【３２２７】
付記Ｆ１に係る遊技機では、第２の入力状態において、第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備える。このように、第２の入力状態において、第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備えることで、第２の入力状態を発生させた先の検出対象とは別の検出対象が第１の入力状態を発生させた場合に、先の検出対象に特定情報を出力して特定可能情報に関する情報の入力及び出力を不能とすることを確認することが可能になる。これにより、特定情報を出力して先の検出対象に確認をとった上で、特定可能情報に関する情報の入力及び出力を可能とする検出対象を、先の検出対象から別の検出対象に切り替えることが可能になる。
【３２２８】
［付記Ａ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２２９】
付記Ａ１に係る遊技機では、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作手段が、第１状態又は第２状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、当該遊技機では、第１状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。即ち、当該遊技機では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に応じて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第１状態及び第２状態のいずれが発生するかよって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第１状態及び第２状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、当該遊技機では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。
【３２３０】
［付記Ａ２］
前記第２状態は、前記第１状態よりも遊技者にとって有利度が高いことを特徴とする付記１に記載の遊技機。
【３２３１】
付記Ａ２に係る遊技機では、第２状態が第１状態よりも遊技者にとって有利度が高い。即ち、当該遊技機では、特定遊技状態において、遊技者にとって有利度が低い第１状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、遊技者にとって有利度が高い第２状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行される。これにより、特定遊技状態において、遊技者にとって有利度が低い第１状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、遊技者にとって有利度が高い第２状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも技術介入性が低くなる。その結果、所定停止状態では、遊技者にとって有利度が低い第１状態の発生により所定停止状態に移行された場合のほうが、遊技者にとって有利度が高い第２状態の発生により所定停止状態に移行された場合に比べて、無駄な遊技球の打ち出し個数の低減が可能になる。
【３２３２】
［付記Ｂ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させてから前記所定動作手段を前記所定動作状態に移行させるまでの間に、前記第２状態を発生させた入賞と同様に所定の入賞が検出された場合に、当該検出を無効とする無効手段（ＭＰＵ４１による可変入賞口賞球制限フラグのオン）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３２３３】
付記Ｂ１に係る遊技機では、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させてから所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの間に、第２状態を発生させた入賞と同様に所定の入賞が検出された場合に当該検出が無効とされる。これにより、所定動作状態での過剰入賞が無効とされる。そのため、第２状態の発生後の所定停止状態における入賞によって、所定停止状態での入賞検出で新たな第２状態が発生される不都合が防止され、また、過剰入賞による賞球の発生が防止される。
【３２３４】
［付記Ｃ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態

に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記第２状態が発生するまでの時間を可変させる可変手段を備え、
第１の時間（１０秒以上１５秒未満）で前記第２状態が発生した場合に、前記第１の時間よりも短い第２の時間（１０秒未満）で前記第２状態が発生した場合よりも早く前記所定動作状態に移行させ得る（例えばインターバルパターン２）ように構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２３５】
付記Ｃ１に係る遊技機では、第１の時間で第２状態が発生した場合に、第１の時間よりも短い第２の時間で第２状態が発生した場合よりも早く所定動作状態に移行させ得るように構成されている。即ち、当該遊技機では、所定動作手段が所定動作状態となった後に第２状態が発生するまでの時間が長いと所定動作手段が所定停止状態である時間が短くなり、所定動作手段が所定動作状態となった後に第２状態が発生するまでの時間が短いと所定動作手段が所定停止状態である時間が長くなる。これにより、所定動作状態での第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができ、また、所定動作状態での第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合と、所定動作状態での第１状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合とで、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。
【３２３６】
［付記Ｄ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、 前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
前記第１状態は、前記所定動作手段が予め定められた所定の期間（可変入賞口３１６の最大開放時間（規定時間）の経過）、前記所定動作状態を継続した後に発生し得ることを特徴とする遊技機。

【３２３７】
付記Ｄ１に係る遊技機では、第１状態が、所定動作手段が予め定められた所定の期間、所定動作状態を継続した後に発生し得る。また、当該遊技機では、特定遊技状態において、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させる場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合には、所定動作手段が所定停止状態である期間が短く設定される。これにより、所定動作手段が所定の期間、所定動作状態を継続した後に第１状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である期間と所定動作手段が所定停止状態である期間との合計期間極端に長くなることが防止される。その結果、特定遊技状態の総時間が長くなり過ぎることが防止される。
【３２３８】
［付記Ｄ２］
前記第２状態は、前記所定動作状態における前記所定の期間の経過前の所定数（可変入賞口３１６への遊技球の最大入球数（規定個数）の入賞により発生し得ることを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。
【３２３９】
付記Ｄ２に係る遊技機では、第２状態が、所定動作状態における所定の期間の経過前の所定数の入賞により発生し得る。即ち、当該遊技機では、第２状態が、所定の期間よりも短い期間の経過により発生し得る。これにより、所定動作状態での第１状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合と、所定動作状態での第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合とで、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。
【３２４０】
［付記Ｅ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、

前記特定遊技状態において、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記所定動作手段を前記所定動作状態に移行させるまでの期間を複数の異なる期間（インターバルパターン２～５により規定されるインターバル時間）に変化させ得ることを特徴とする遊技機。

【３２４１】

付記Ｅ１に係る遊技機では、特定遊技状態において、第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの期間を複数の異なる期間に変化させ得る。これにより、所定動作手段が所定動作状態に移行されてから第２状態が発生するまでの期間に応じて、所定動作手段が所定停止状態である期間を設定することが可能になる。例えば、所定動作手段が所定動作状態に移行されてから第２状態が発生するまでの期間が短いほど所定動作手段が所定停止状態である期間を長く設定（所定動作手段が所定動作状態に移行されてから第２状態が発生するまでの期間が長いほど所定動作手段が所定停止状態である期間を短く設定）することができる。そのため、所定動作状態での第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。

【３２４２】

［付記Ｅ２］

前記複数の異なる期間のうちの実施される１の期間を抽選により決定する手段を備える付記Ｅ１に記載の遊技機。

【３２４３】

付記Ｅ２に係る遊技機では、複数の異なる期間のうちの実施される１の期間が抽選により決定される。このように、複数の異なる期間のうちの実施される１の期間が抽選により決定されることで、抽選方法の設定に応じて、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの複数の異なる期間のうちの実施される１の期間に関し、均一化を図ることが可能であり、これとは逆に偏りを持たせることが可能になる。そのため、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの期間に関して幅広い設定が可能になり、多様な遊技性の実現が可能となる。

【３２４４】

［付記Ｆ１］

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、　前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記特定遊技状態において、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記維持状態実行手段による前記所定停止状態とは異なる特定停止状態（例えばインターバルパターン３～５）を実行する実行手段（ＭＰＵ４１）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３２４５】
付記Ｆ１に係る遊技機では、特定遊技状態において、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、所定動作手段を所定停止状態に維持する維持状態実行手段による所定停止状態とは異なる特定停止状態を実行する実行手段を備える。これにより、当該遊技機では、所定動作手段が所定動作状態である場合に、第１状態が発生する場合と第２状態が発生する場合とで、所定動作手段を異なる停止状態に移行させることができる。そのため、遊技者は、所定動作手段が所定動作状態である場合に、第１状態が発生するか第２状態が発生するかに着目して遊技の進行を楽しむことができ、また、所定動作手段が如何なる停止状態に移行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。
【３２４６】
また、当該遊技機では、所定停止状態及び特定停止状態との相違を停止状態の期間の相違として設定することが可能である。そのため、例えば、所定動作手段が所定停止状態である場合の停止状態の期間を、所定動作手段が特定停止状態である場合の停止状態の期間よりも短く設定することが可能である。これにより、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。
【３２４７】
［付記Ｇ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設

定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記第２状態が発生して前記所定停止状態に移行した後に、前記第１状態が発生して前記所定停止状態に移行した場合には実行されない特別演出（インターバル演出パターン３～５）を行う特別演出実行手段（ＭＰＵ５１）を備え、
前記特別演出は、当該特別演出の実行中及び実行後に前記所定動作手段が前記所定動作状態に移行されることのない第１演出（インターバル演出表示Ａ）と、当該特別演出の実行後に前記所定動作手段が前記所定動作状態に移行される第２演出（インターバル演出表示Ｂ）と、を少なくとも有することを特徴とする遊技機。
【３２４８】
付記Ｇ１に係る遊技機では、第２状態が発生して所定停止状態に移行した後に、第１状態が発生して所定停止状態に移行した場合には実行されない特別演出が実行される。これにより、遊技者は、特別演出が実行されるか否かによって、所定動作状態において第１状態及び第２状態のいずれが発生したかを把握することができる。そのため、所定停止状態に移行した場合、遊技者に、特別演出が実行されるか否かに着目させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。
【３２４９】
また、当該遊技機では、第２状態が発生して所定停止状態に移行した後に実行される特別演出が、当該特別演出の実行中及び実行後に所定動作手段が所定動作状態に移行されることのない第１演出と、当該特別演出の実行後に所定動作手段が所定動作状態に移行される第２演出と、を少なくとも有する。そのため、当該遊技機では、第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行された場合、特別演出として、先に、所定動作状態に移行されることのない期間であることを示す第１演出が実行され、その後に、所定動作状態に移行される可能性があることを示す第２演出が実行される。これにより、第２状態が発生して特別演出が実行される場合、遊技者に、第１演出から第２演出に移行されるタイミングに着目させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。
【３２５０】
さらに、特別演出として第１演出が実行されてから第２演出に切り替えられることで、所定動作手段が所定停止状態である場合に遊技球の打ち出しを停止する遊技者からすれば、第１演出から第２演出への切り替えタイミングを見計らって遊技球の打ち出しを実行することができる。そのため、所定動作手段が所定停止状態である場合での遊技者に、第１演出から第２演出に移行されるタイミングに着目させつつ、遊技球の打ち出しタイミングを意図させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。
【３２５１】
［付記Ｈ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、　前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なく

とも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
　前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
　前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
　本遊技機は、
　前記特定遊技状態において、第１の前記所定動作状態（Ｙ回目のラウンド遊技実行状態）において前記第１状態が発生して前記所定停止状態に移行した後に第２の前記所定動作状態（Ｙ＋１回目のラウンド遊技実行状態）に移行する場合に、少なくとも前記第１の前記所定動作状態の途中から前記第２の前記所定動作状態の開始後において所定の演出（Ｙ回目のラウンド遊技演出）を継続して実行するように構成されたことを特徴とする遊技機。

【３２５２】
　付記Ｈ１に係る遊技機では、特定遊技状態において、第１の所定動作状態において第１状態が発生して所定停止状態に移行した後に第２の所定動作状態に移行する場合に、少なくとも第１の所定動作状態の途中から第２の所定動作状態の開始後において所定の演出を継続して実行するように構成されている。即ち、当該遊技機では、第１の所定動作状態において第１状態が発生して所定停止状態に移行した後に第２の所定動作状態に移行する場合、これらの所定動作状態の間の所定停止状態において、所定停止状態に固有の演出が実行されず、第１の所定動作状態において実行された所定の演出が実行されるため、遊技者は、所定停止状態が実行されていることを演出からは把握し難くなる。また、当該遊技機では、特定遊技状態において、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させる場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、第１状態の発生により移行される所定停止状態の期間を短く設定する場合、例えば所定停止状態の期間を遊技球の打ち出しを停止する必要が無い程度の期間に設定する場合、遊技者が無駄に止め打ちを行うことが防止され、遊技者に与える不利益を軽減することができる。

【３２５３】
［付記Ｉ１］
　始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
　前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
　前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、　を備えた遊技機であって、
　前記制御手段は、
　前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
　前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
　前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合であっても、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合であっても、前記維持状態実行手段による前記所定期間（インターバル基本時間Ａ）の前記所定停止状態を経由するように構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２５４】
付記Ｉ１に係る遊技機では、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合であっても、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合であっても、維持状態実行手段による所定期間の所定停止状態を経由するように構成されている。これにより、当該遊技機では、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合、及び第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合のいずれにおいても、少なくとも所定期間の所定動作手段の所定停止状態が維持される。そのため、所定動作手段の所定停止状態である所定期間において、過剰入賞の有無を検出することができる。その結果、所定期間において検出された入賞を有効とするか無効とするかを設定可能な遊技性が付与れる。例えば、第１状態の発生により移行された所定停止状態の所定期間において検出された入賞を有効とする一方で、第２状態の発生により移行された所定停止状態の所定期間において検出された入賞を無効とする遊技性を付与することができる。これにより、第１状態の発生により所定停止状態に移行される場合と、第２状態の発生により所定停止状態に移行される場合とで遊技者が獲得できる利益差を軽減することが可能になる。特に、遊技機の出荷時の個体差や遊技機の経年劣化などにより、遊技機間において、所定動作状態での第１状態と第２状態との発生比率にバラツキがある場合、また遊技者の技量差による所定動作状態での第１状態と第２状態との発生比率にバラツキがある場合などには、第１状態の発生により所定停止状態に移行される場合と、第２状態の発生により所定停止状態に移行される場合とで遊技者が獲得できる利益差を軽減することが可能になることの意義は大きい。
【３２５５】
［付記Ａ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、 前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等の

ＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２５６】
付記Ａ１に係る遊技機では、所定の検出対象が検出手段によって検出された場合に情報出力手段によって所定の出力が可能であることで、所定の出力条件が成立した場合に所定の記憶部に記憶された複数の情報が出力可能である。また、当該遊技機は、複数の情報に対応した所定の情報の入力が検出された場合に、演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されている。そのため、当該遊技機では、所定の検出対象、例えば遊技者が所有するスマートフォン等の通信端末を用いて、演出要素によって実行される変動演出の設定が可能になる。その結果、遊技機に設けられる操作ボタン等の操作手段を操作することなく変動演出の設定が可能になるため、遊技者が変動演出をカスタム設定する際の利便性が向上される。
【３２５７】
［付記Ｂ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続

情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に特定状態（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続等の無線通信接続状態）となり、
前記特定状態が発生した場合に、前記所定の出力条件が成立した場合に出力した前記複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【３２５８】
付記Ｂ１に係る遊技機では、複数の情報に対応した所定の情報の入力が検出されることで特定状態が発生した場合に、所定の出力条件が成立した場合に出力した複数の情報が出力されることが抑制されることで、所定の検出対象によって所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得る状態が確立された場合に、当該所定の検出対象とは異なる対象によって所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行可能となることが抑制される。そのため、当該遊技機での所定の設定可能情報に関する情報の設定を所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得る状態が確立された当該所定の検出対象の所有者のみが実行可能となり、他者によって当該遊技機の所定の設定可能情報に関する情報の設定内容が変更されることが防止される。
【３２５９】
［付記Ｃ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、 前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に特定状態（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続等の無線通信接続状態）となり、
前記所定の出力条件が成立してから所定期間が経過するまで前記所定の情報の入力が検出されなかった場合に、前記特定状態を発生させるには再度前記所定の出力条件を成立させることが必要となるよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２６０】
付記Ｃ１に係る遊技機では、所定の出力条件が成立してから所定期間が経過するまで所定の情報の入力が検出されなかった場合に、特定状態を発生させるには再度所定の出力条件を成立させることが必要となるよう構成されていることで、所定の検出対象が検出されてから所定時間が経過するまでは、当該遊技機から出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力が即座に検出されない場合であっても、当該所定の検出対象による所定の設定可能情報に関する情報の設定が可能とされる状態が維持される。また、所定の検出対象が検出されてから所定時間が経過してからは、特定状態を発生させるには再度所定の出力条件を成立させることが必要となることで、当該所定の検出対象による所定の設定可能情報に関する情報の設定が不能とされる。そのため、所定の検出対象が検出された場合に、当該所定の検出対象の所有者が所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行する意思がない場合、例えば偶発的に所定の検出対象が検出された場合、当該所定の検出対象以外の遊技者が所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行することが可能になる。
【３２６１】
［付記Ｄ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、
を備えた遊技機であって、

本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に特定状態（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続等の無線通信接続状態）となり、
前記特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立（例えば当該遊技機の電源のオン・オフや遊技ホールの店員による特定操作）に基づいて前記特定状態を終了させるよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２６２】
付記Ｄ１に係る遊技機では、複数の情報に対応した所定の情報の入力が検出されることで特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立に基づいて特定状態を終了させるよう構成されたことで、当該遊技機における先の遊技者との間で確立された所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得る状態を解除することが可能になる。例えば、営業時間前の当該遊技機の立ち上げ時、営業時間後の当該遊技機の電断時、営業中における遊技ホールの店員や遊技者による特定操作（例えばボタンやスイッチ等の操作部に対する操作）に特定状態を終了させることができる。これにより、新規な遊技者が、当該遊技機において所定の設定可能情報に関する情報の設定を新たに実行し得る状態を確立することが可能になる。
【３２６３】
［付記Ｅ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、 前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３
における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、

を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に特定状態（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続等の無線通信接続状態）となり、
前記特定状態を終了した場合に、所定の条件（例えば変更されたパスワードの等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を満たしていない場合、前記特定状態を発生させないよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２６４】
［付記Ｅ２］
前記所定の条件は、少なくとも前記所定の出力条件の成立が必要であることを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。
【３２６５】
付記Ｅ１に係る遊技機では、複数の情報に対応した所定の情報の入力が検出されることで発生した特定状態が終了した場合、所定の条件を満たしていない場合に自動的に特定状態を発生させないよう構成されたことで、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接することを条件に新たに特定状態を発生させるように構成することができる。例えば、所定の条件として所定の出力条件の成立した場合に新たな特定状態を発生させることが可能になる。その結果、例えば当該所定の検出対象以外の遊技者が所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行することが可能になる。
【３２６６】
［付記Ｆ１］　所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、

前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記情報出力手段によって前記複数の情報を出力した場合に、前記出力された前記複数の情報に対応した複数の前記所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２６７】
付記Ｆ１に係る遊技機では、情報出力手段によって複数の情報を出力した場合に、前記出力された複数の情報に対応した複数の所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されることで、当該遊機において複数の所定の情報が入力された場合に、当該遊技機に対して所定の設定可能情報に関する情報の設定を可能とすることができる。そのため、当該遊技機に対して所定の設定可能情報に関する情報の設定する意思のない所定の検知対象が所定の検知対象が所定の設定可能情報に関する情報の設定を可能とされることを防止しつつ、当該遊技機に対して所定の設定可能情報に関する情報の設定する意思の遊技者の所定の検知対象を選択的に当該遊技機に対して所定の設定可能情報に関する情報の設定を可能とすることができる。また、当該遊技機に対して所定の設定可能情報に関する情報の設定する意思の遊技者の所定の検知対象を選択的に当該遊技機に対して所定の設定可能情報に関する情報の設定を可能とすることで、複数の検知対象について同時に当該遊技機に対して所定の設定可能情報に関する情報の設定を可能とすることができる。
【３２６８】
［付記Ｇ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、

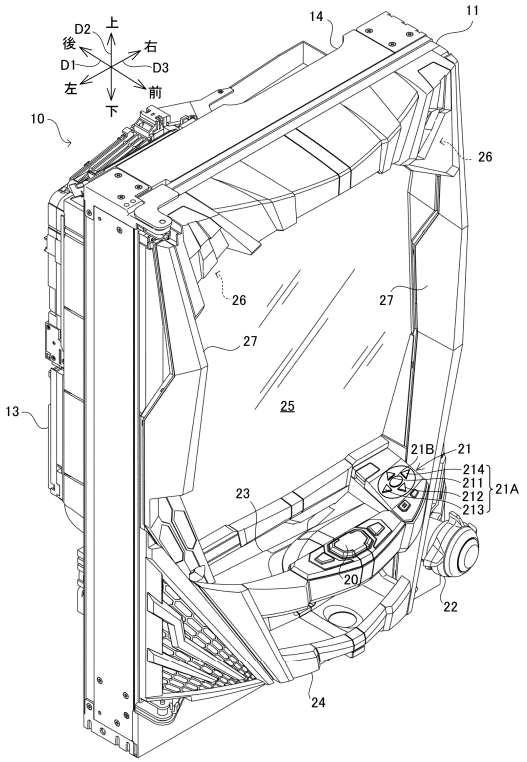
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記情報出力手段によって前記複数の情報を出力した場合に、前記出力された前記複数の情報に対応して複数の前記所定の情報の入力が同時に発生することがないよう、所定の規則（ＮＦＣ接続情報送信フラグのオン、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグのオンによる制限）に従って選択的に一の前記所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【３２６９】
付記Ｇ１に係る遊技機では、情報出力手段によって複数の情報を出力した場合に、前記出力された複数の情報に対応して複数の所定の情報の入力が同時に発生することがないよう、所定の規則に従って選択的に一の前記所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されたことで、当該遊技機における所定の設定可能情報に関する情報の設定が複数の所定の検出対象によって実行可能とされることが防止され、当該遊技機に対して１つの所定の検出対象のみが、所定の設定可能情報に関する情報の設定が可能になる。そのため、当該遊技機における所定の設定可能情報に関する情報の設定が他者によって変更されることが防止される。

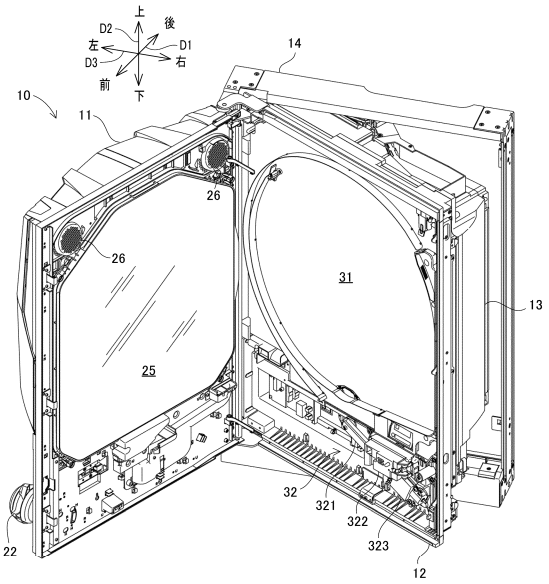
【３２７０】
［付記Ｈ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（主制御装置４による大当たり抽選・当否判定）を実行する当否抽選手段（主制御装置４による始動入賞処理・特図変動開始処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示（特別図柄表示部３６２,３６３における特別図柄の変動表示、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（主制御装置４による特図遊技制御処理等）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当り遊技状態）を実行する特定遊

技実行手段（主制御装置４による大当たり遊技制御処理）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、ランプ３９１、可動役物部材３９等）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（サブ制御ユニット３３２）と、
前記演出実行手段と電気的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置１９０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態（無線通信制御装置１９０による接続処理でのスマートフォン等のＮＦＣ通信端末の検出待機状態）において、所定の検出対象（ＮＦＣ通信端末）が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段（ＮＦＣ通信モジュール１９２のＮＦＣ通信部１９２Ａ）と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（ＮＦＣ接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（ＮＦＣ通信部１９２Ａのアンテナ）と、
を備え、
所定の出力条件（ＮＦＣ接続情報の出力条件、ＮＦＣ通信端末の検出）が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部（無線通信制御装置１９０のＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡへのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求の入力）に対応した複数の情報（機器名、アドレス、パスワード等のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続用の情報）を出力するよう構成され、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定（遊技設定等のカスタム設定）を実行し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に特定状態（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続等の無線通信接続状態）となり、
少なくとも前記特定状態かつ前記変動表示を実行していない非変動表示状態（遊技球の入球の検出待機状態）において、前記変動表示手段で前記特定状態に対応した特定情報（カスタム画面）を表示し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。
【３２７１】
付記Ｈ１に係る遊技機では、少なくとも複数の情報に対応した所定の情報の入力が検出されることで発生した特定状態かつ変動表示を実行していない非変動表示状態において、変動表示手段で特定状態に対応した特定情報を表示し得るよう構成されたことで、変動表示に気を取られることなく、変動表示手段での表示内容にしたがって所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行することが可能になる。
【符号の説明】
【３２７２】
１０：遊技機
３１：遊技盤
３１４：第１入賞口
３１５：第２入賞口
３１６：可変入賞口
３１７Ｌ，３１７Ｒ：スルーゲート
３４１：図柄表示部
４：主制御装置
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ

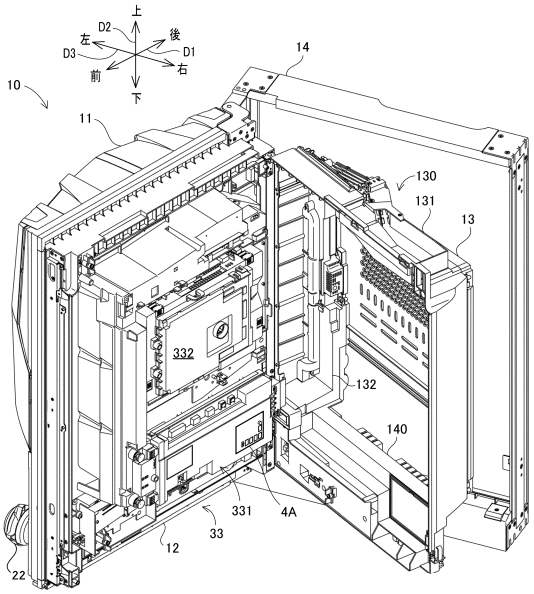
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ
５１１：ＲＯＭ
５１２：ＲＡＭ
【図面】
【図１】



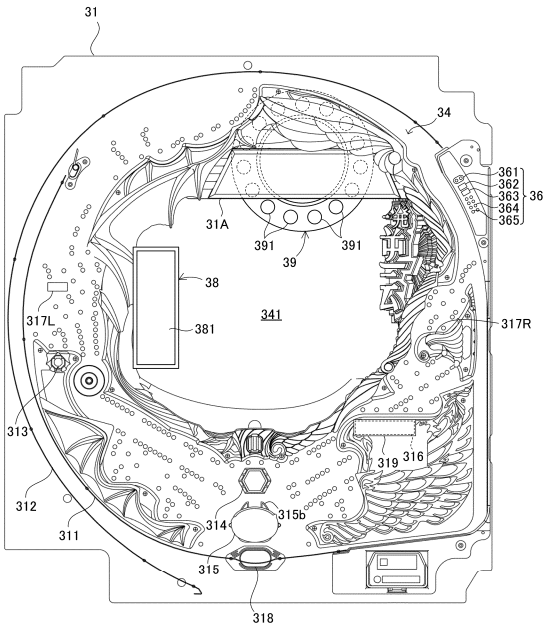
【図２】



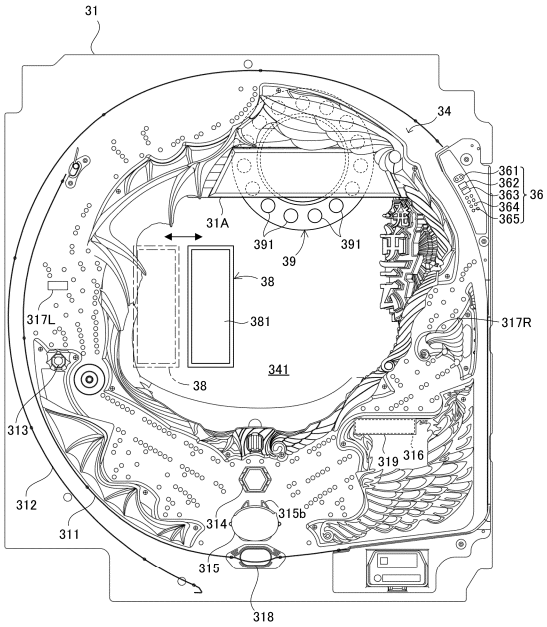
【図３】


上
後
左
右
前
下
D1
D2
D3
10
11
12
13
14
22
33
130
131
132
140
331
332
4A

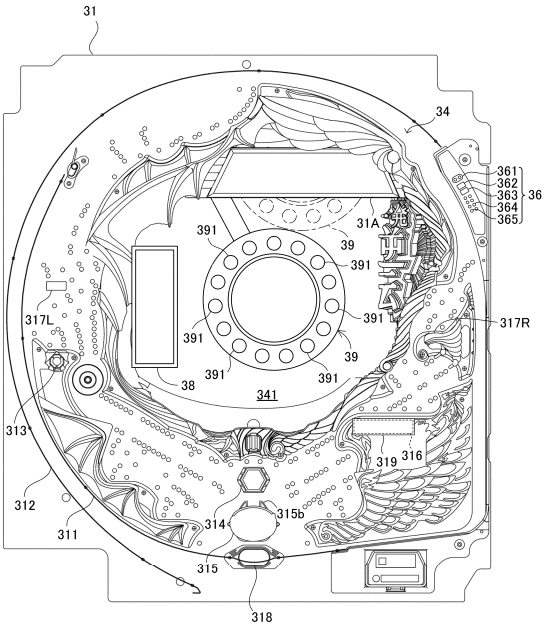
【図４】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
38
341
381
317L
317R
313
312
311
314
315
315b
316
318
319

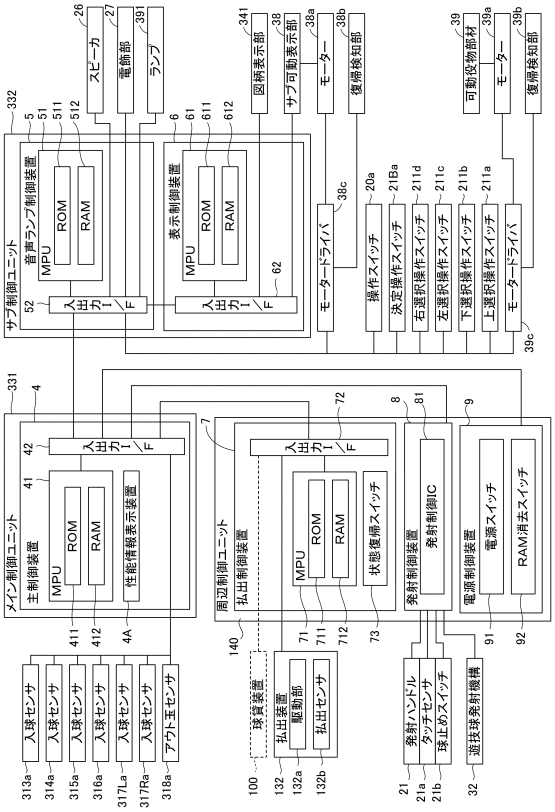
【図５】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
38
341
381
317L
317R
313
312
311
314
315
315b
316
318
319

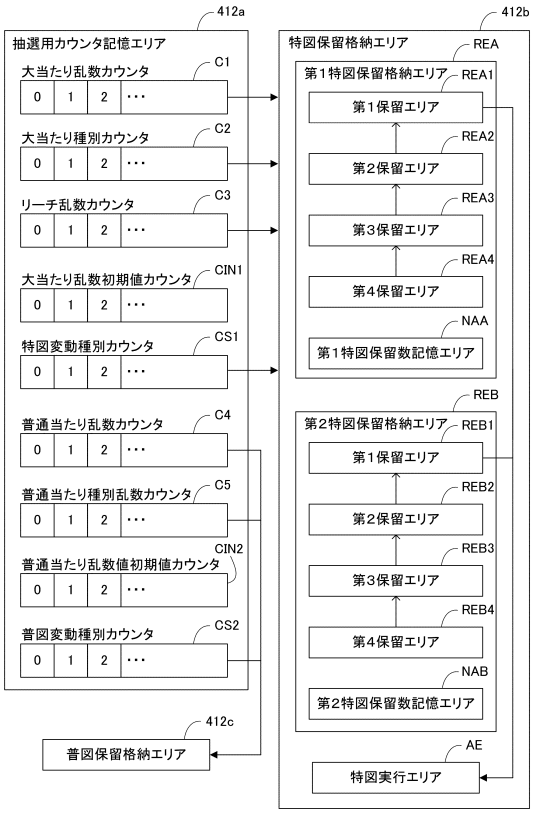
【図６】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
38
341
317L
317R
313
312
311
314
315
315b
316
318
319

【図７】



【図８】



【図９】

(A)低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

(B)高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～820	大当たり	約1／79．9
	821～65535	外れ	
2	0～844	大当たり	約1／77．6
	845～65535	外れ	
3	0～868	大当たり	約1／75．4
	869～65535	外れ	
4	0～892	大当たり	約1／73．4
	893～65535	外れ	
5	0～916	大当たり	約1／71．5
	917～65535	外れ	
6	0～940	大当たり	約1／69．6
	941～65535	外れ	

(C)振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

(D)外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

【図１０】

(A) 通常大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

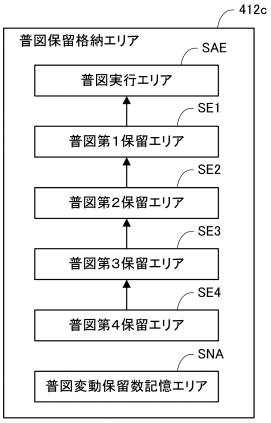
(B) 確変大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～9	01(30s)
10～99	02(60s)
100～199	03(90s)

(C) 外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～149	04(7s)
	150～199	05(10s)

【図１１】



【図１２】

(A)低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

(B)高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

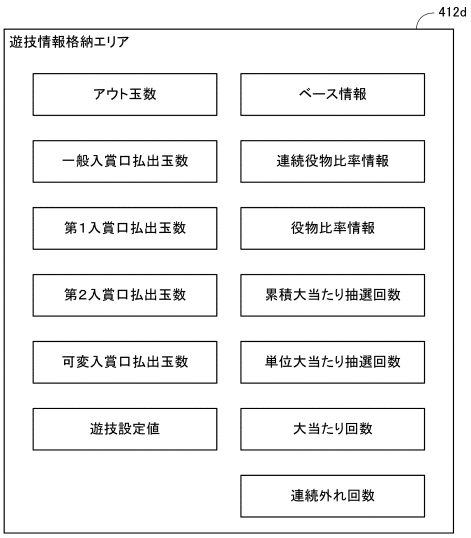
(C)低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0～99	短開放	0．1秒
100～199	長開放	6秒

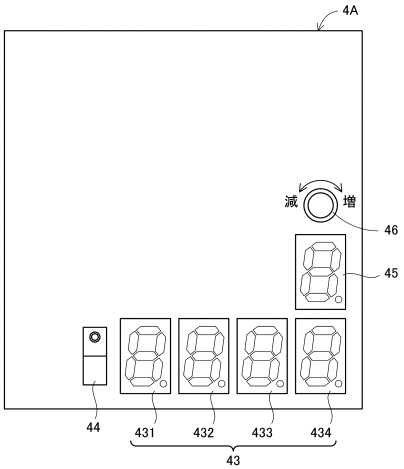
(D)高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0．1秒
1～199	長開放	6秒

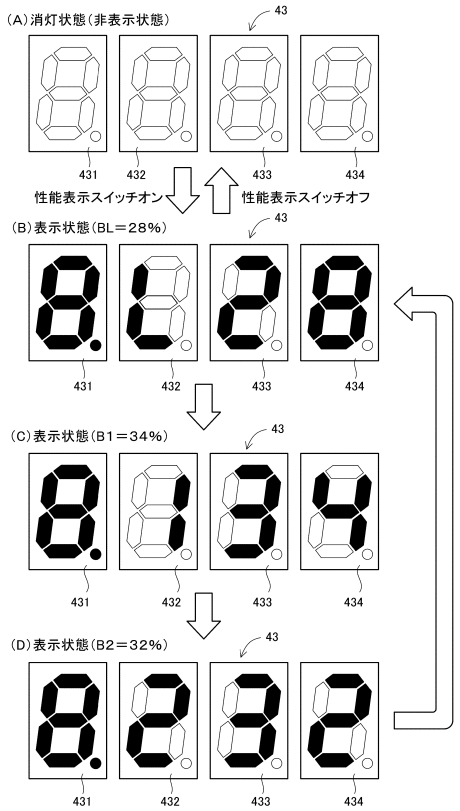
【図１３】



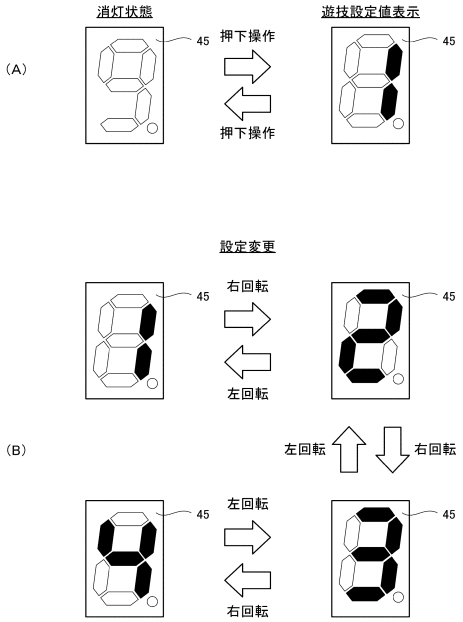
【図１４】



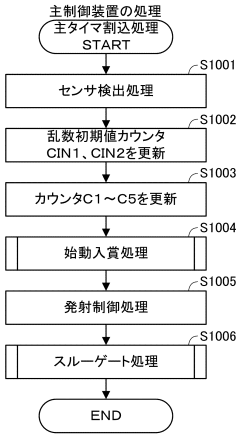
【図１５】



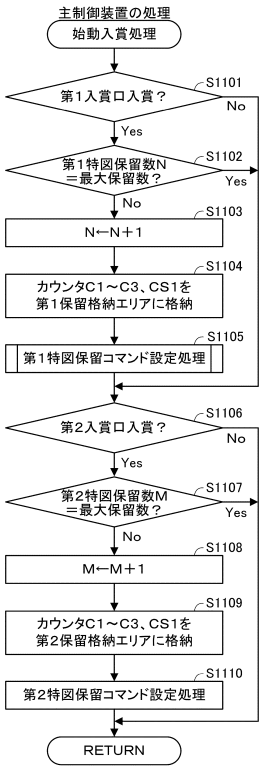
【図１６】



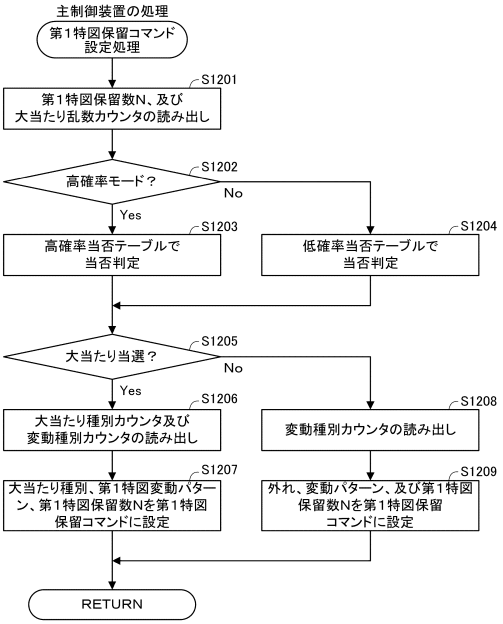
【図１７】



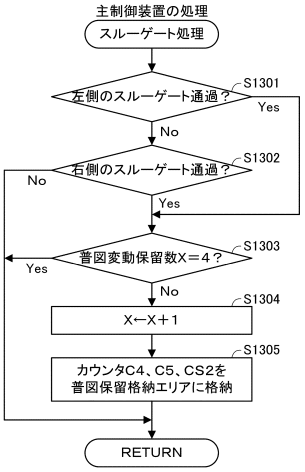
【図１８】



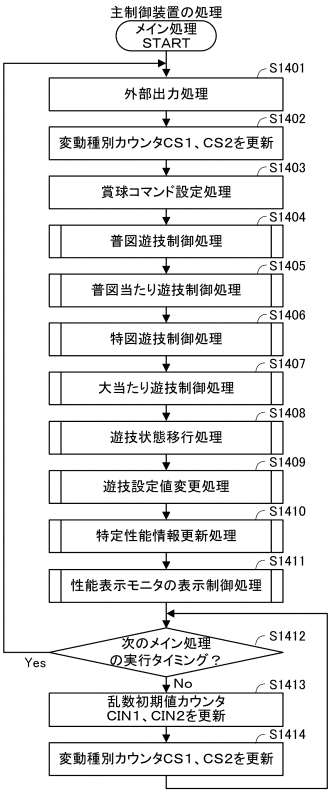
【図１９】



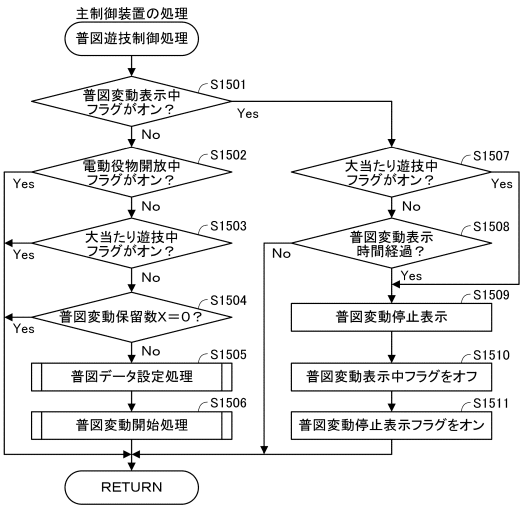
【図２０】



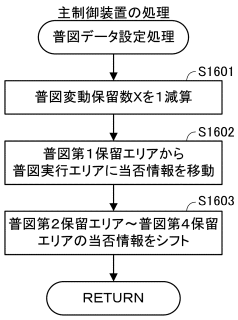
【図２１】



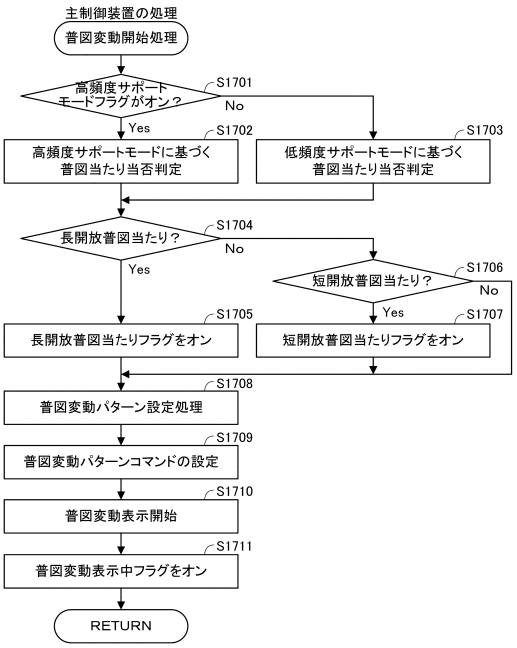
【図２２】



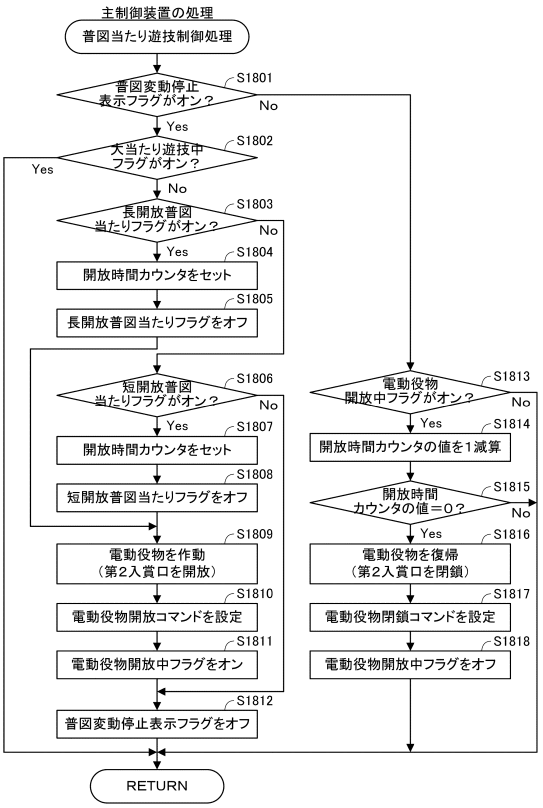
【図２３】



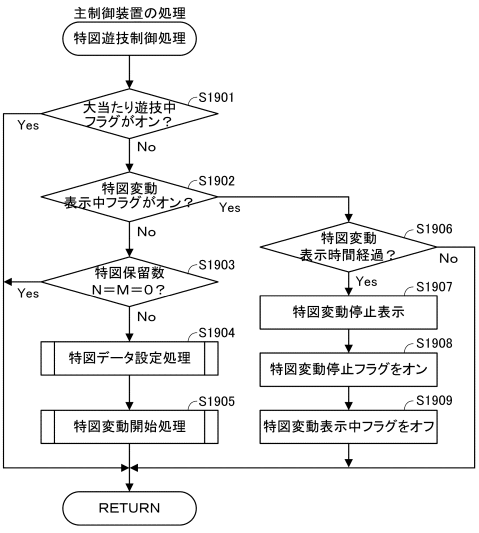
【図２４】



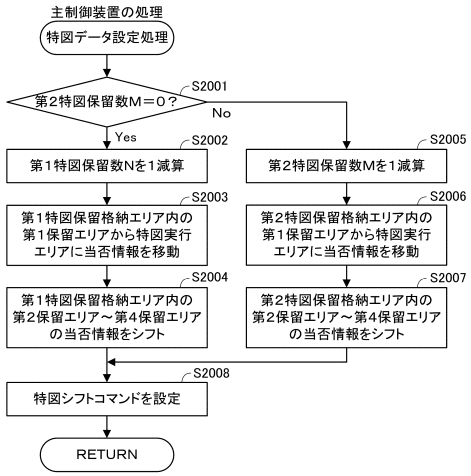
【図２５】



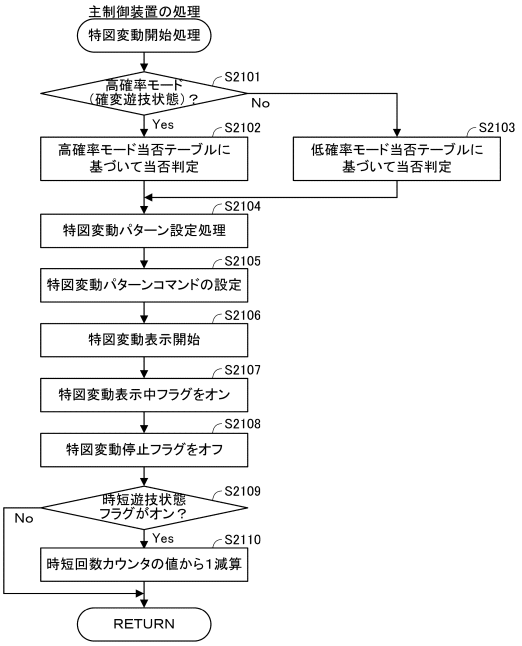
【図２６】



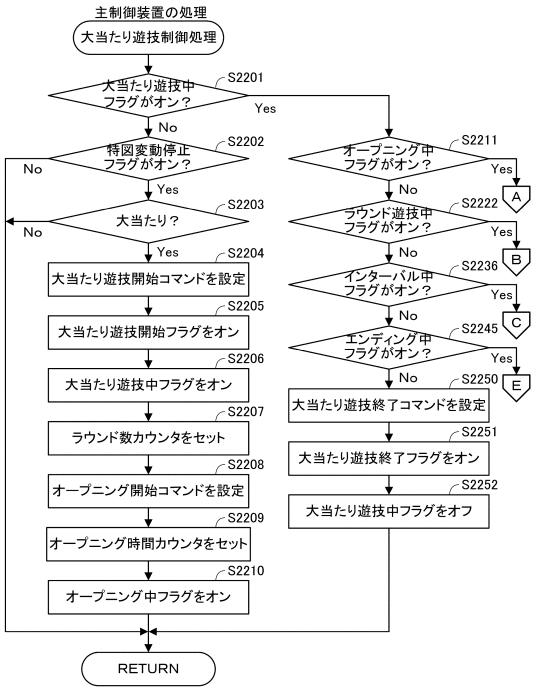
【図２７】



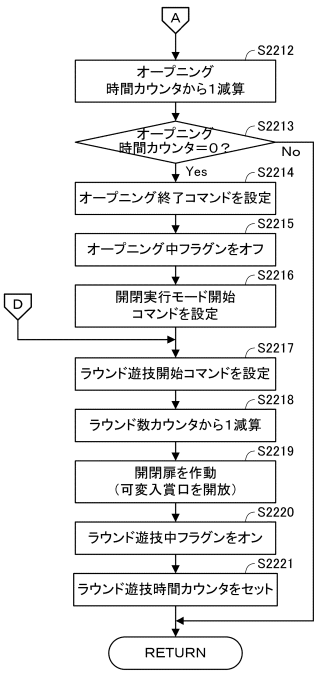
【図２８】



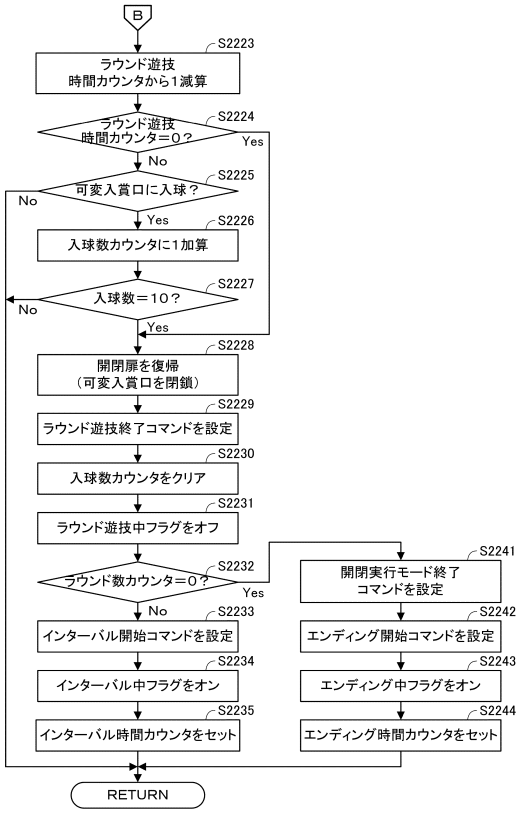
【図２９】



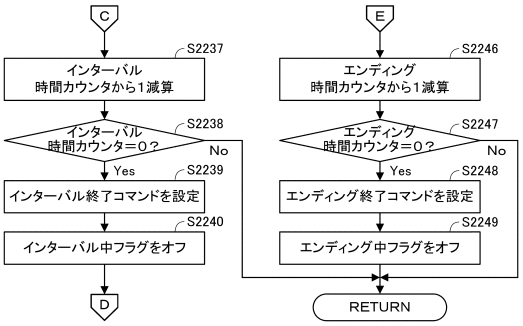
【図３０】



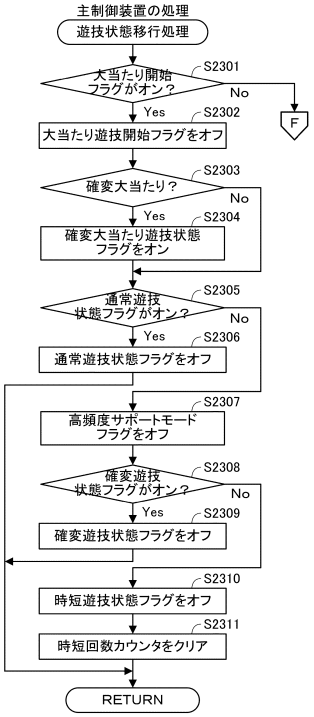
【図３１】



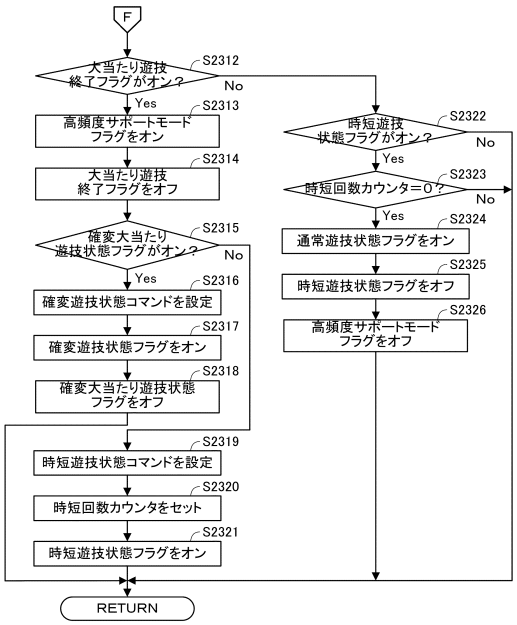
【図３２】



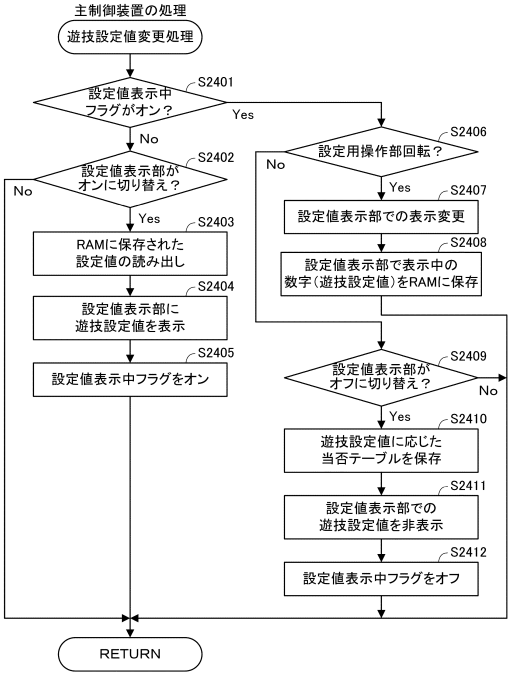
【図３３】



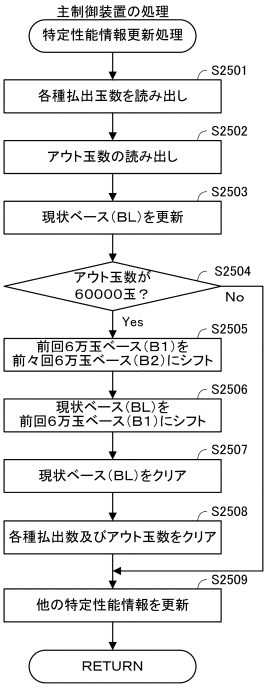
【図３４】



【図３５】



【図３６】



【図３７】

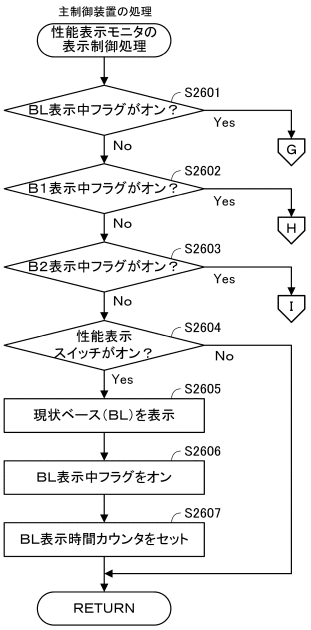
（A）ベース情報（アウト玉数＜60000玉）

ベース種別	略号	ベース値（%）
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

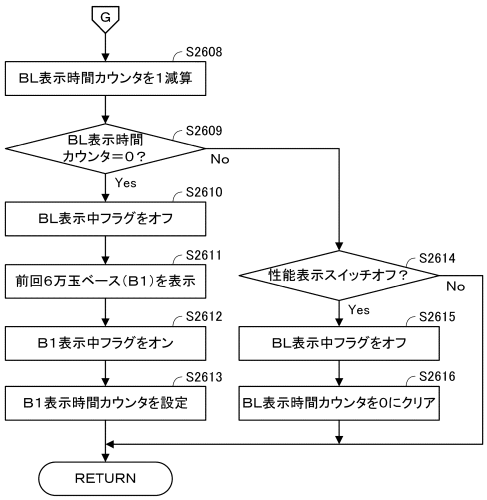
（B）ベース情報（アウト玉数＝60000玉）

ベース種別	略号	ベース値（%）
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

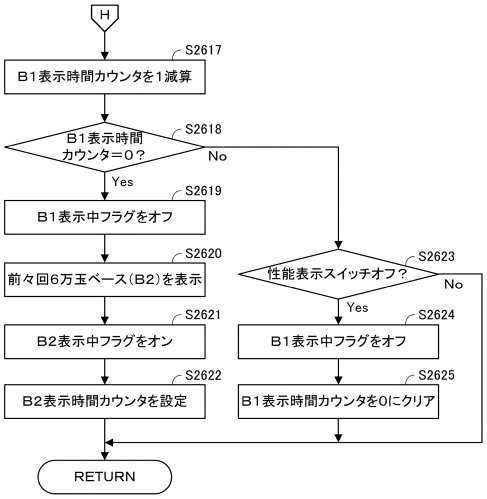
【図３８】



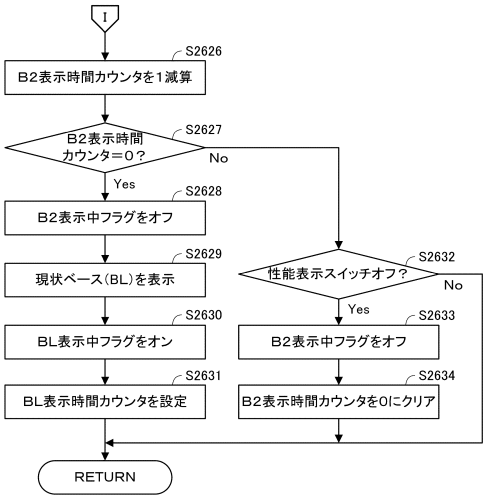
【図３９】



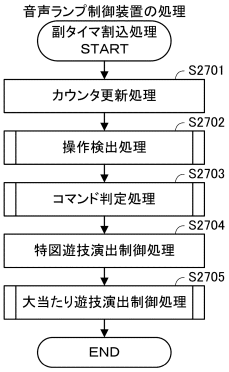
【図４０】



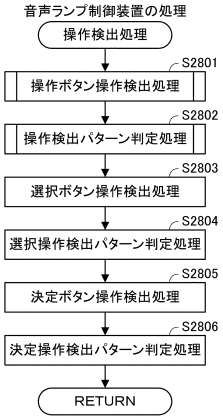
【図４１】



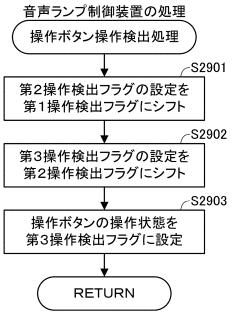
【図４２】



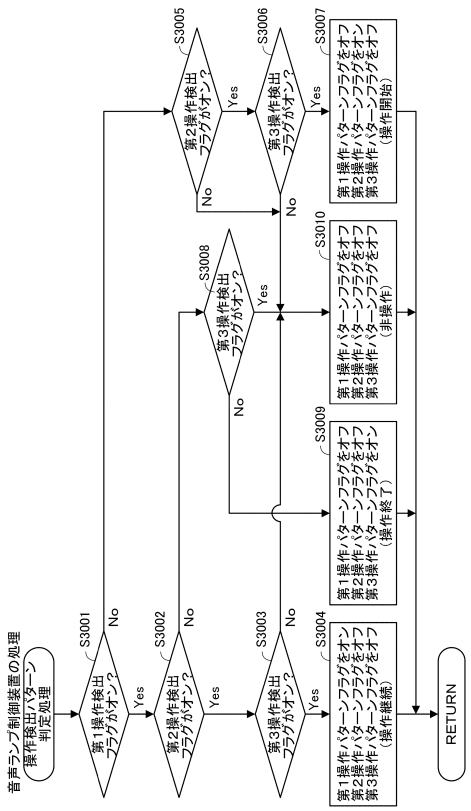
【図４３】



【図４４】



【図４５】



【図４６】

操作ボタン操作データ

(A)

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データ

(B)

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データ

(C)

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データ

(D)

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

右選択ボタン操作データ

(E)

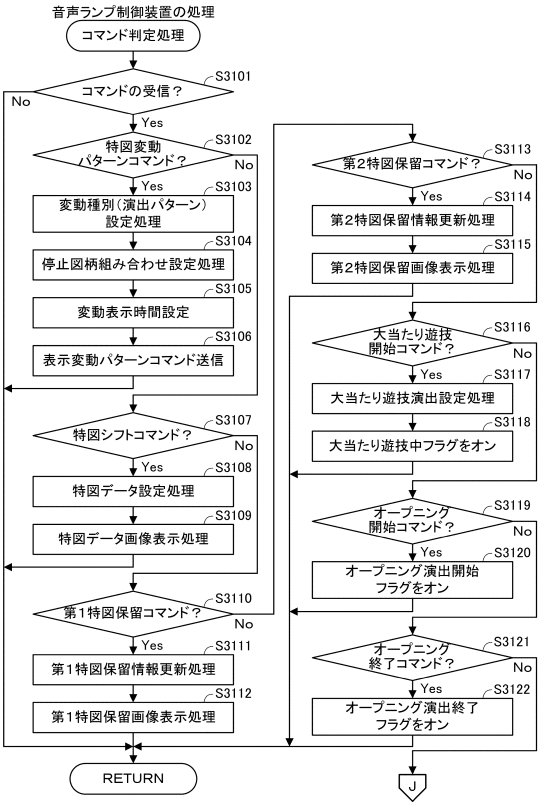
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

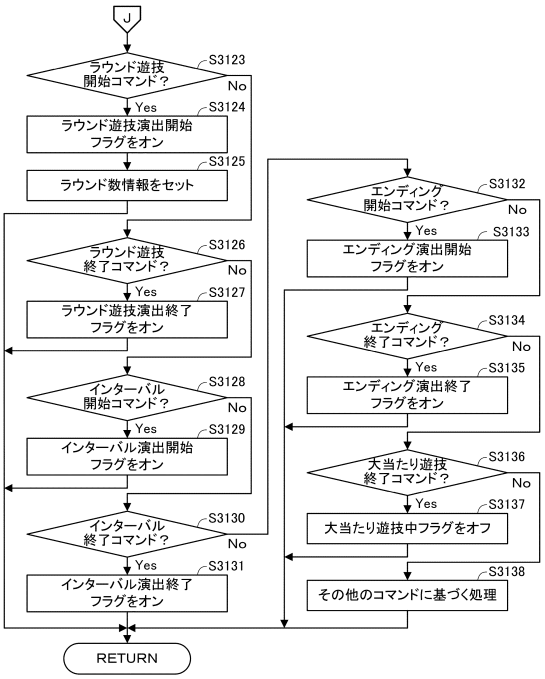
(F)

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

【図４７】



【図４８】



【図４９】

変動種別テーブル

特図変動パターンコマンド	変動種別（演出パターン）	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図５０】

（A）ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10～19		演出パターンX2	演出パターンX3	
20～29	演出パターンX2	演出パターンX3		
30～39			演出パターンX4	
40～49	演出パターンX3	演出パターンX4		
50～59				
60～69	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX2
70～79				演出パターンX3
80～89	演出パターンX5			演出パターンX4
90～99				
100～109				

（B）スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10～19				演出パターンY2
20～29	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY3
30～39				演出パターンY4
40～49	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY5
50～59				
60～69	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4	
70～79				
80～89	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	
90～99				
100～109				

（C）スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10～19				演出パターンZ2
20～29	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ3
30～39				演出パターンZ4
40～49	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ5
50～59				
60～69	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
70～79				
80～89	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
90～99				
100～109				

【図５１】

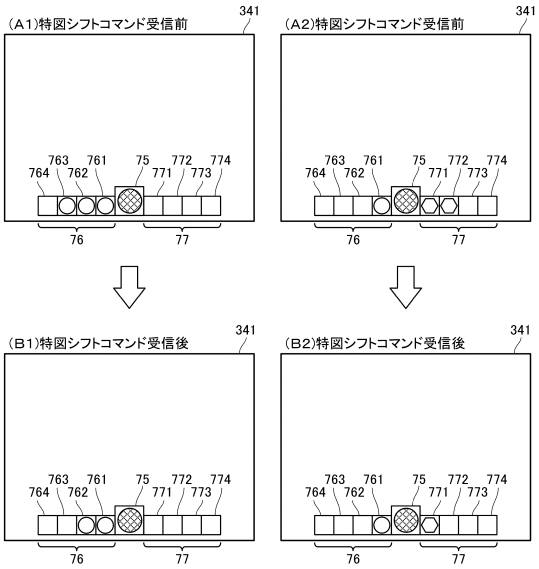
（A）飾り図柄の色の一例

飾り図柄	色
1	緑色
2	青色
3	赤色
4	青色
5	緑色
6	青色
7	赤色
8	青色
9	緑色

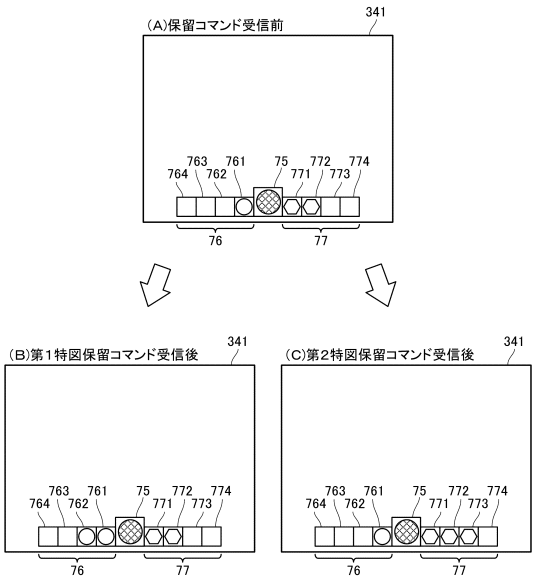
（B）第１停止図柄選択テーブル

第１停止図柄種別カウンタ	抽選結果			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～4	1	1	1	1
5～9		2	2	2
10～14	2	3	3	
15～19				3
20～24			4	4
25～29	4		5	
30～34			6	5
35～39	5		7	6
40～44		4		
45～49	6	5		7
50～54		6		8
55～59	8	7	8	
60～64		8	9	9
65～69	9	9		
70～74				
75～79				
80～84				
85～89				
90～94				
95～99				

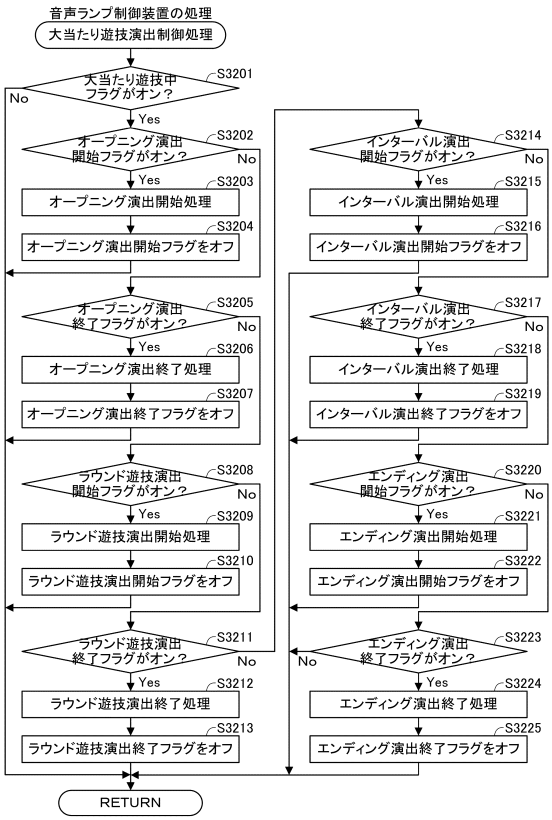
【図５２】



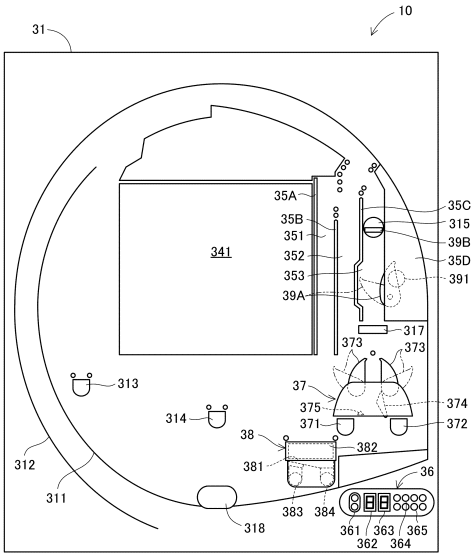
【図５３】



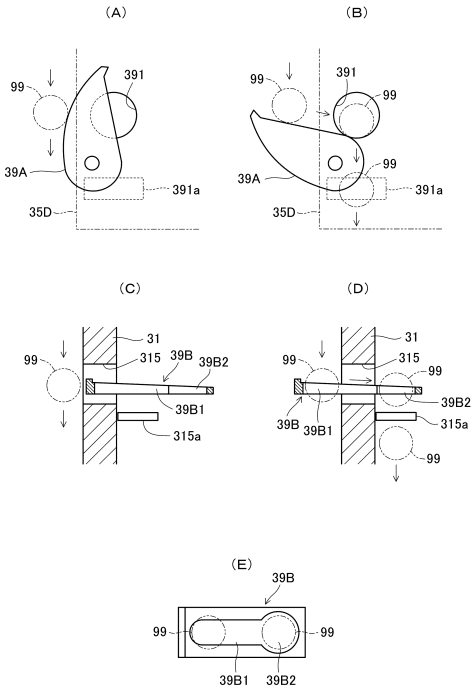
【図５４】



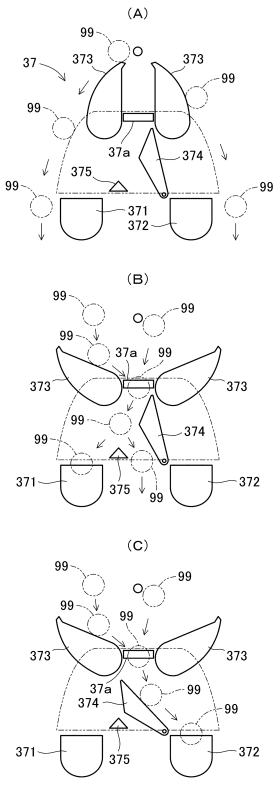
【図５５】



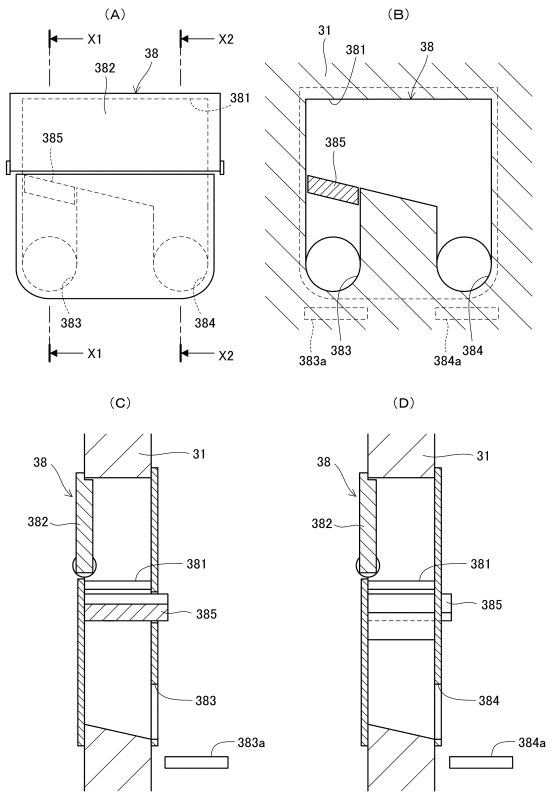
【図５６】



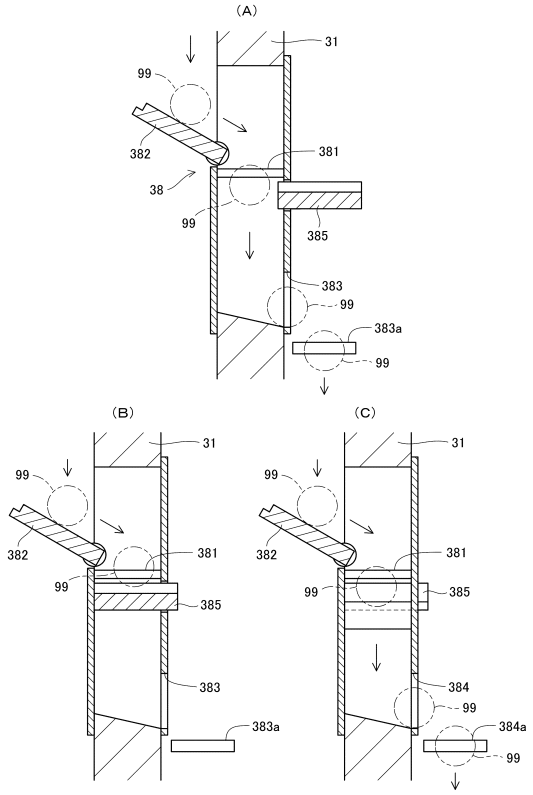
【図５７】



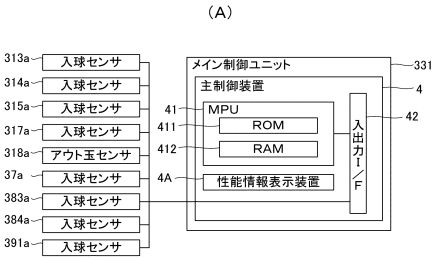
【図５８】



【図５９】



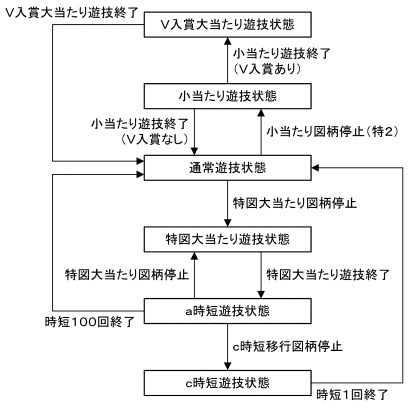
【図６０】



(B)

入賞口種別	一般入賞口	第1入賞口	第2入賞口	入賞口	通常入賞口
賞球数	3個	3個	3個	15個	15個

【図６１】



【図６２】

(A)通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

(B)時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

(C)通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
0～199	短開放	0．1秒
－	長開放	10秒

(D)時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
－	短開放	0．1秒
0～199	長開放	10秒

【図６３】

(A)通常特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0～205	大当たり	約1／318．1	0%	0%
―	小当たり			
―	c時短移行			
206～65535	外れ			

(B)a時短特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0～205	大当たり	約1／318．1	0%	約2／318．1
―	小当たり			
206～617	c時短移行			
206～65535	外れ			

(C)特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
―	大当たり	0%	約2／3	0%
0～43690	小当たり			
―	c時短移行			
43691～65535	外れ			

(D)特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
0～18(95%)	4R大当たり	600玉	a時短遊技状態（時短100回）
19(5%)	10R大当たり	1500玉	

(E)V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
―	4R大当たり	600玉	通常遊技状態
0～19(100%)	10R大当たり	1500玉	

【図６４】

(A)特1外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ c時短移行	0～69	04(　7s)
	70～139	05(10s)
	140～199	06(15s)

(B)特1当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

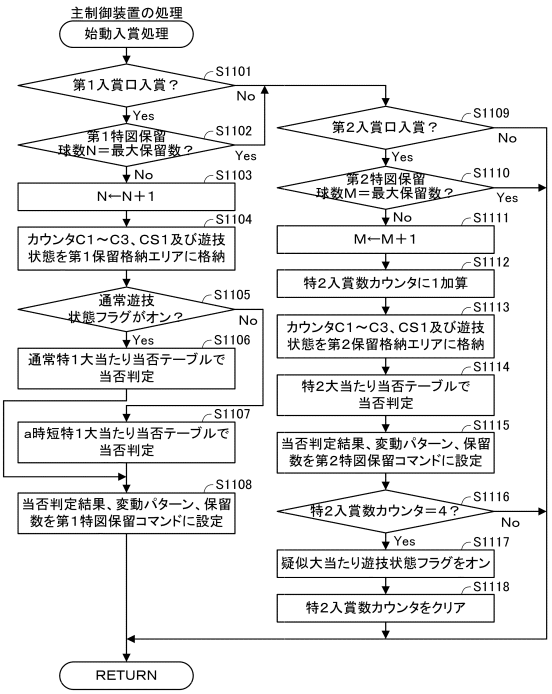
(C)特2変動テーブルA(特2入賞カウンタ＝1)

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～199	06(15s)

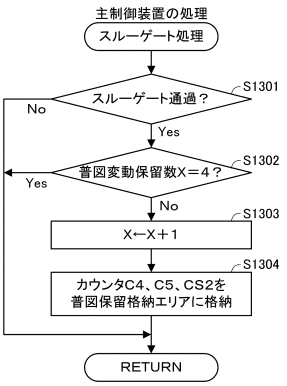
(D)特2変動テーブルB(特2入賞カウンタ＝2～4)

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～199	07(　1s)

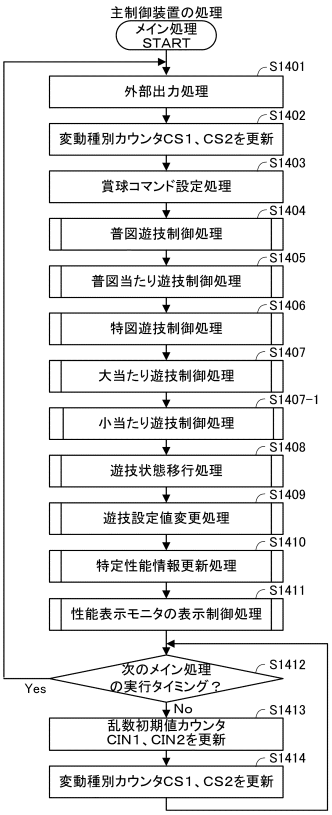
【図６５】



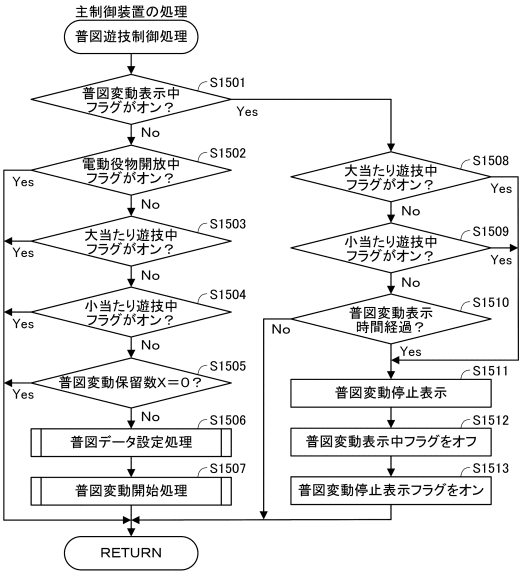
【図６６】



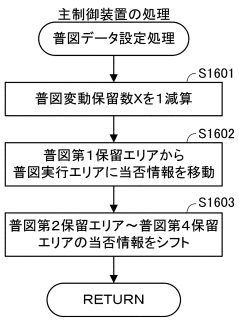
【図６７】



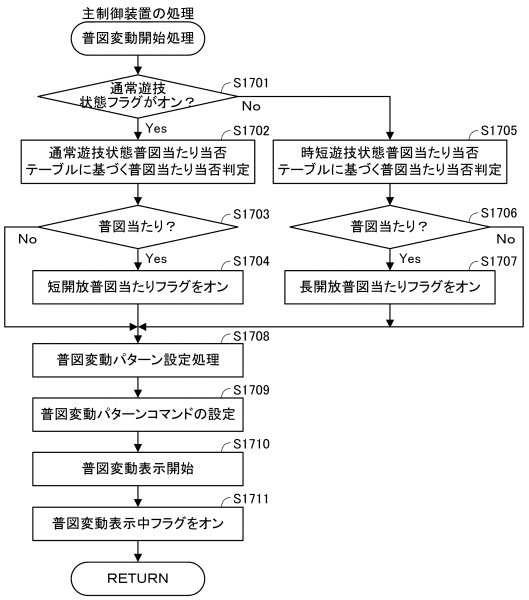
【図６８】



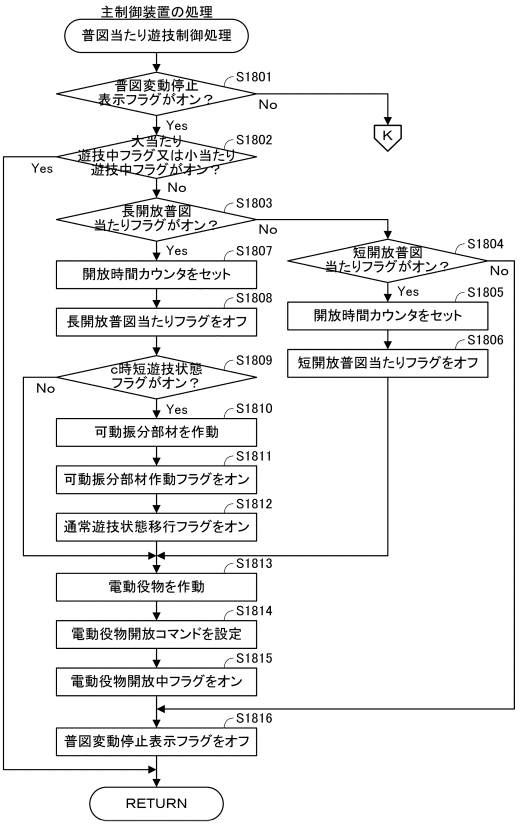
【図６９】



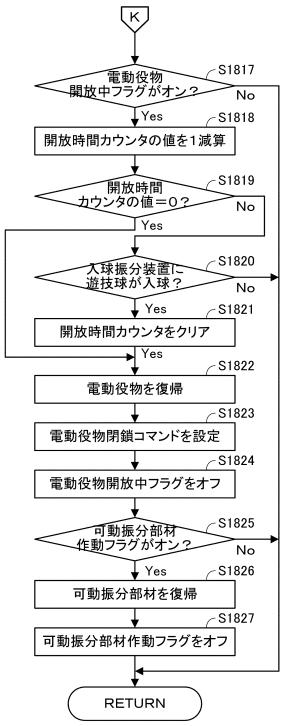
【図７０】



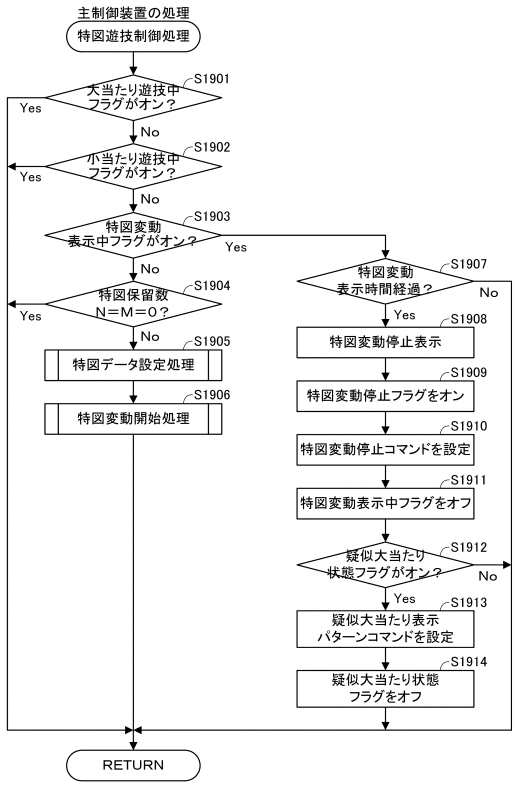
【図７１】



【図７２】



【図７３】



【図７４】

疑似大当たり遊技パターンコマンド

変動回数	コマンド種別	抽選結果			
		第１変動（当該第２特図遊技）	第２変動（第２特図保留１）	第３変動（第２特図保留２）	第４変動（第２特図保留３）
4回	パターンA1	小当たり	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA2	外れ	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA3	小当たり	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA4	小当たり	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA5	小当たり	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA6	外れ	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA7	外れ	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA8	外れ	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA9	小当たり	外れ	外れ	小当たり
	パターンA10	小当たり	外れ	小当たり	外れ
	パターンA11	小当たり	小当たり	外れ	外れ
	パターンA12	外れ	外れ	外れ	小当たり
	パターンA13	外れ	外れ	小当たり	外れ
	パターンA14	外れ	小当たり	外れ	外れ
	パターンA15	小当たり	外れ	外れ	外れ
	パターンA16	外れ	外れ	外れ	外れ
3回	パターンB1	小当たり	小当たり	小当たり	―
	パターンB2	外れ	小当たり	小当たり	―
	パターンB3	小当たり	外れ	小当たり	―
	パターンB4	小当たり	小当たり	外れ	―
	パターンB5	外れ	外れ	小当たり	―
	パターンB6	外れ	小当たり	外れ	―
	パターンB7	小当たり	外れ	外れ	―
	パターンB8	外れ	外れ	外れ	―
2回	パターンC1	小当たり	小当たり	―	―
	パターンC2	外れ	小当たり	―	―
	パターンC3	小当たり	外れ	―	―
	パターンC4	外れ	外れ	―	―
1回	パターンD1	小当たり	―	―	―
	パターンD2	外れ	―	―	―

【図７５】

疑似大当たり遊技演出パターン

演出パターン種別	第1変動（当該第2特図遊技）			第2変動（第2特図保留1）			第3変動（第2特図保留2）			第4変動（第2特図保留3）		
パターンA1	特2A	小当A	大当A	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当C
パターンA2	特2A	小当A	—	特2C	小当A	大当A	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当C
パターンA3	特2A	小当A	大当A	特2C	—	—	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当C
パターンA4	特2A	小当A	大当A	特2C	小当B	大当B	特2C	—	—	特2C	小当B	大当C
パターンA5	特2A	小当A	大当A	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当C	特2D	—	—
パターンA6	特2A	—	—	特2B	—	—	特2B	小当A	大当A	特2C	小当B	大当C
パターンA7	特2A	—	—	特2B	小当A	大当A	特2C	—	—	特2C	—	—
パターンA8	特2A	—	—	特2B	小当A	大当B	特2C	小当B	大当C	特2D	—	—
パターンA9	特2A	小当A	大当A	特2C	—	—	特2C	—	—	特2C	—	—
パターンA10	特2A	小当A	大当A	特2C	—	—	特2C	小当B	大当C	特2D	—	—
パターンA11	特2A	小当A	大当A	特2C	小当B	大当C	特2C	—	—	特2D	—	—
パターンA12	特2A	—	—	特2B	—	—	特2B	—	—	特2B	小当A	大当D
パターンA13	特2A	—	—	特2B	—	—	特2B	小当A	大当D	特2D	—	—
パターンA14	特2A	—	—	特2B	小当A	大当D	特2D	—	—	特2D	—	—
パターンA15	特2A	小当A	大当D	特2D	—	—	特2D	—	—	特2D	—	—
パターンA16	特2A	—	—	特2B	—	—	特2B	—	—	特2B	—	—

【図７６】

（A）特2遊技演出パターン

演出パターン種別	変動時間	特徴
特2遊技演出パターンA（特2A）	15秒	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・飾り図柄が大きく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンB（特2B）	1秒	・右打ち表示及び出玉表示なし ・飾り図柄が小さく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンC（特2C）	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンD（特2D）	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり終了表示あり（総出玉表示あり）

（B）特2遊技演出パターンA



（C）特2遊技演出パターンB



（D）特2遊技演出パターンC



（E）特2遊技演出パターンD

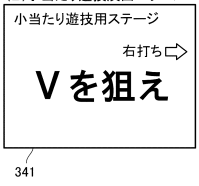


【図７７】

（A）小当たり遊技演出パターン

演出パターン種別	特徴
小当たり遊技演出パターンA（小当A）	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・小当たり遊技用ステージ演出
小当たり遊技演出パターンB（小当B）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出

（B）小当たり遊技演出パターンA



（C）小当たり遊技演出パターンB

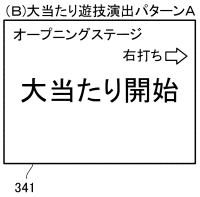


【図７８】

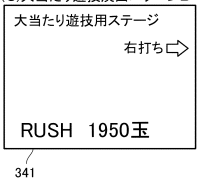
（A）大当たり遊技演出パターン

演出パターン種別	特徴
大当たり遊技演出パターンA（大当A）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・オープニングで大当たり開始表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンB（大当B）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり開始表示及び大当たり終了表示なし ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンC（大当C）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・エンディングで大当たり終了表示あり（総出玉表示あり） ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンD（大当D）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・オープニングの大当たり開始表示あり ・エンディングの大当たり終了表示あり（総出玉表示あり） ・大当たり遊技用ステージ演出

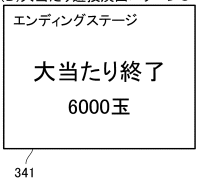
（B）大当たり遊技演出パターンA



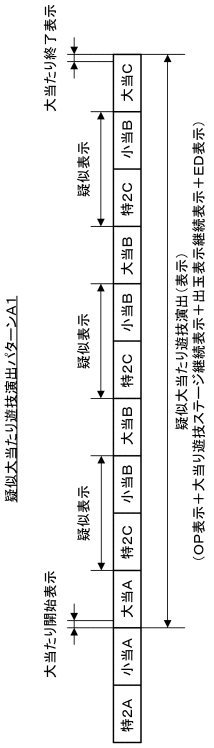
（C）大当たり遊技演出パターンB



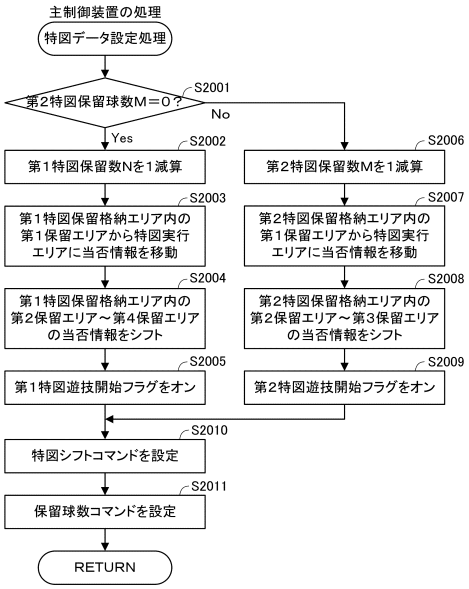
（D）大当たり遊技演出パターンC



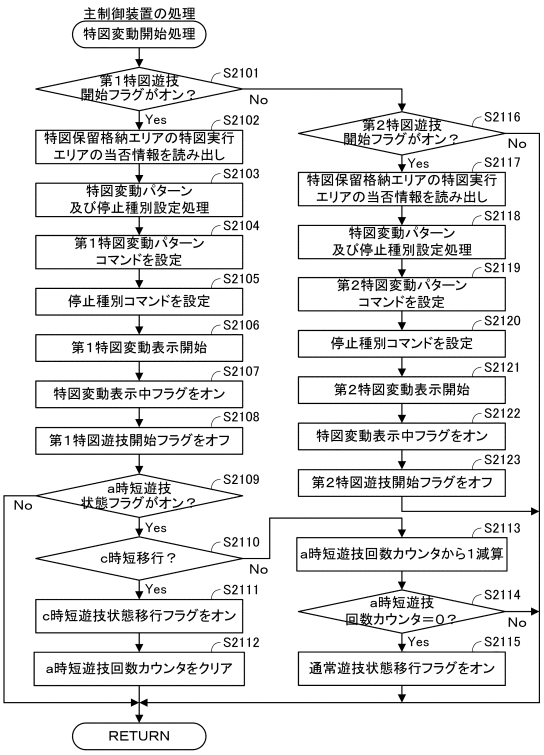
【図７９】



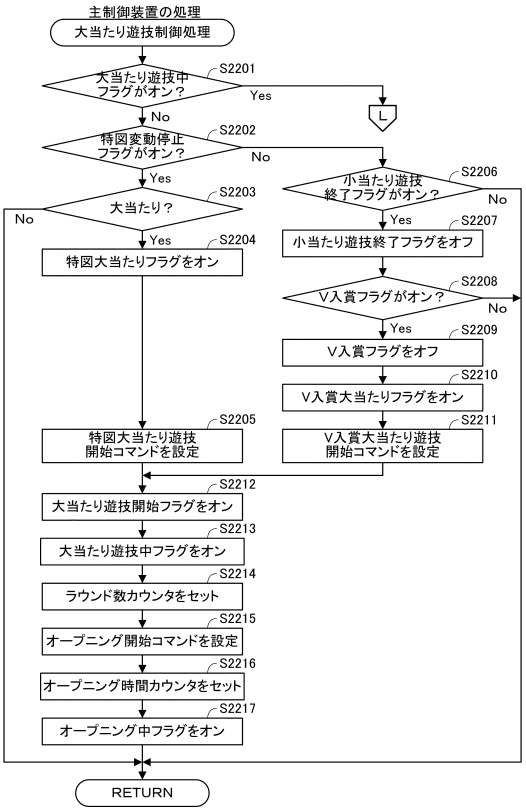
【図８０】



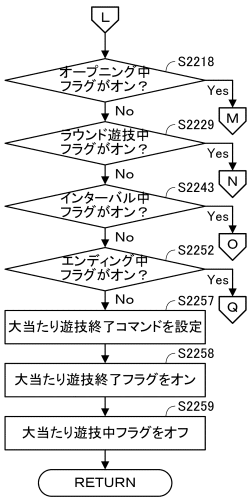
【図８１】



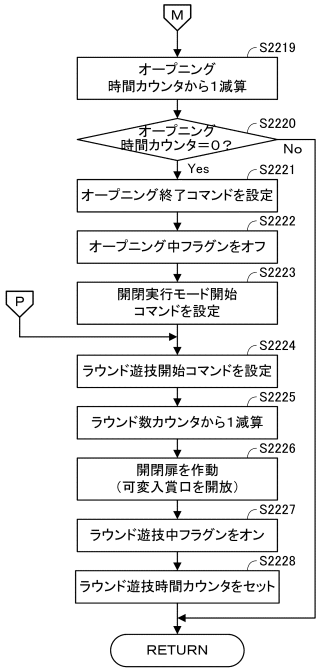
【図８２】



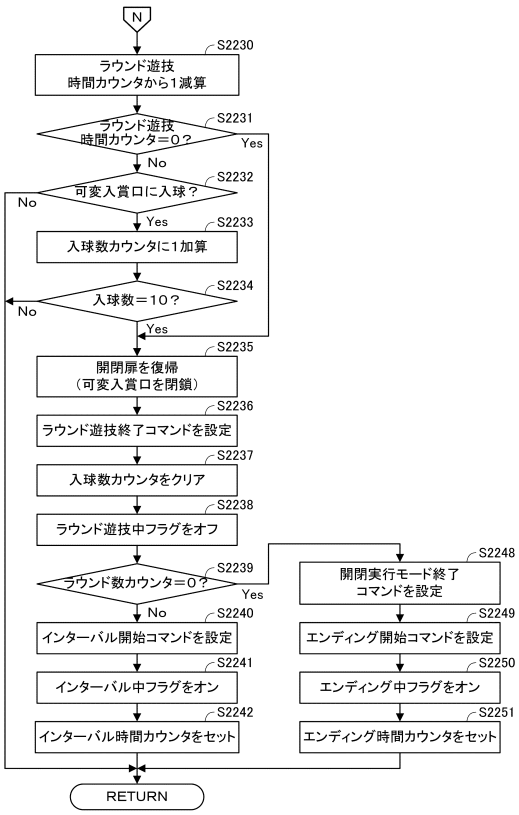
【図８３】



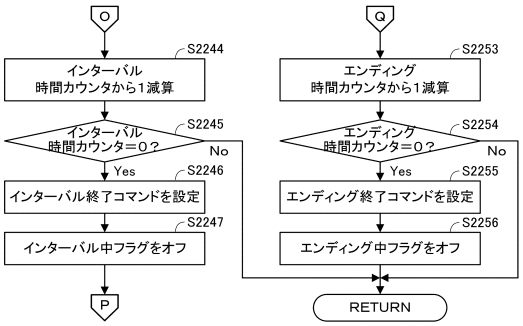
【図８４】



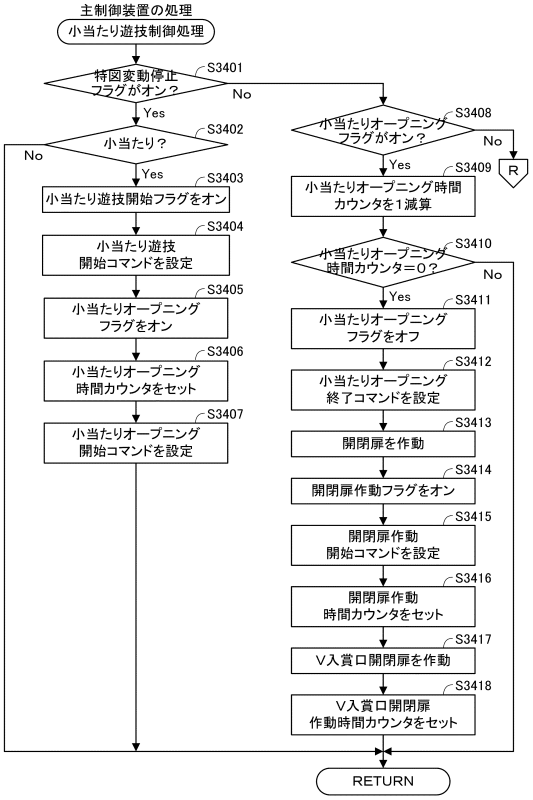
【図８５】



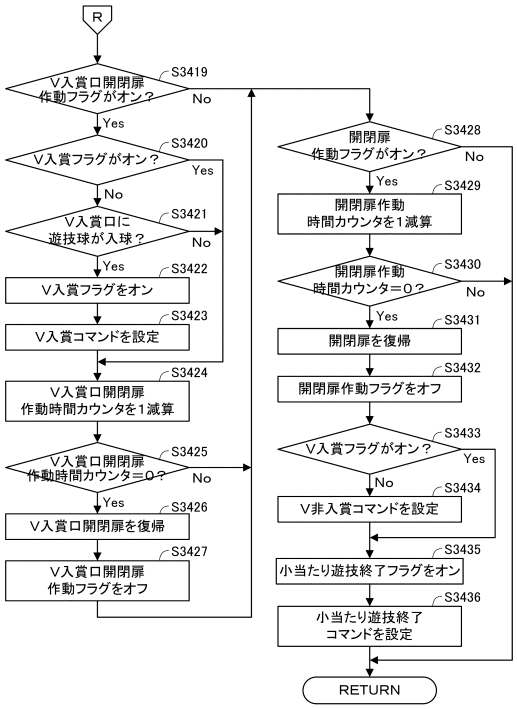
【図８６】



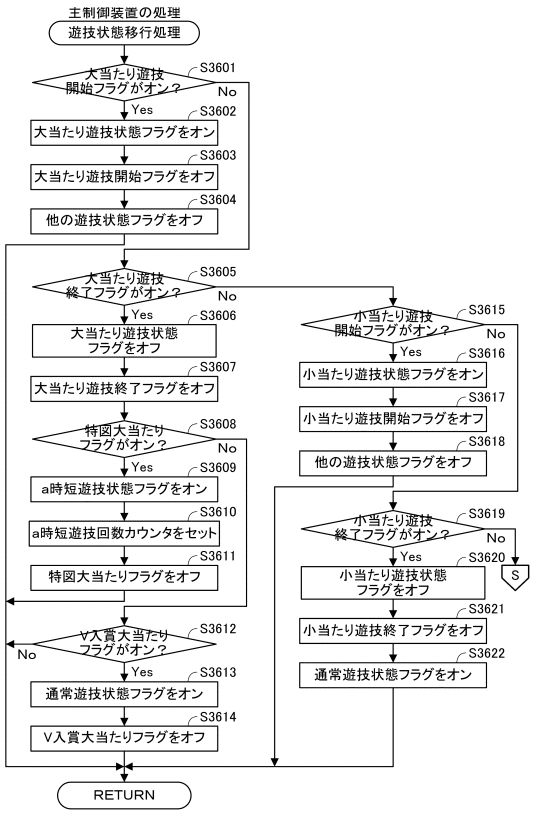
【図８７】



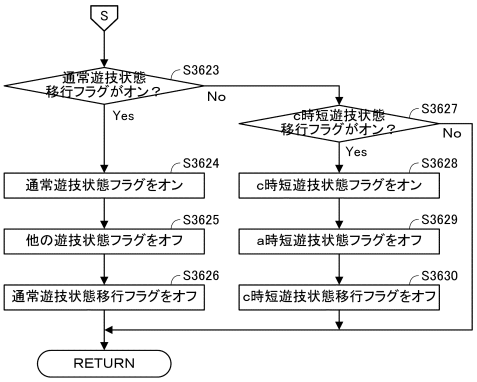
【図８８】



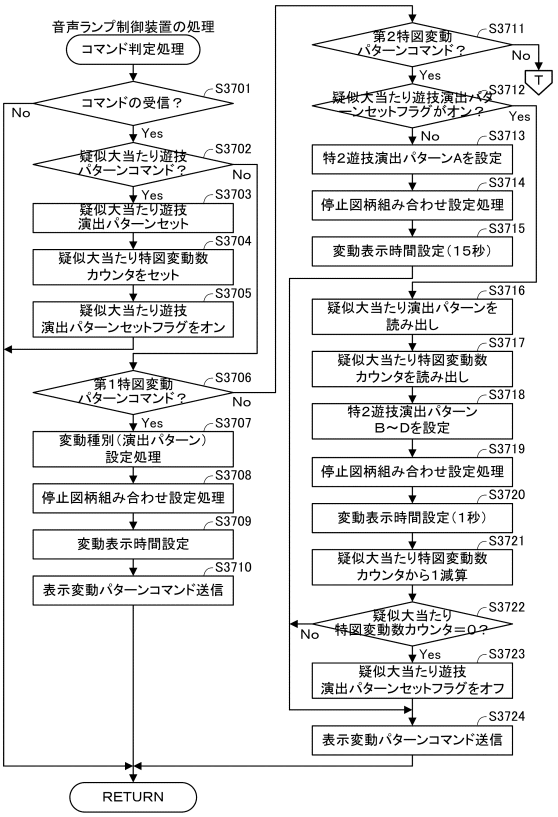
【図８９】



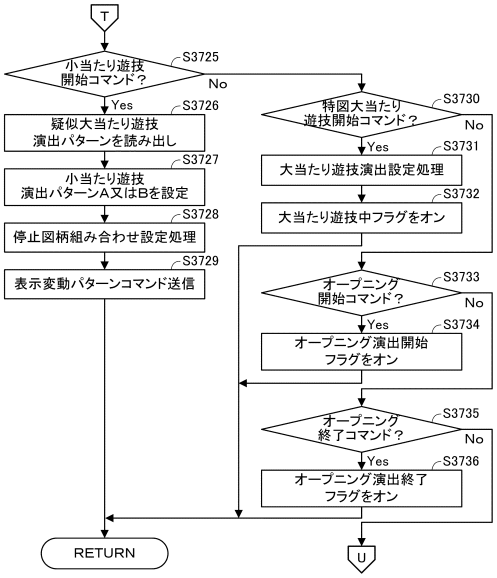
【図９０】



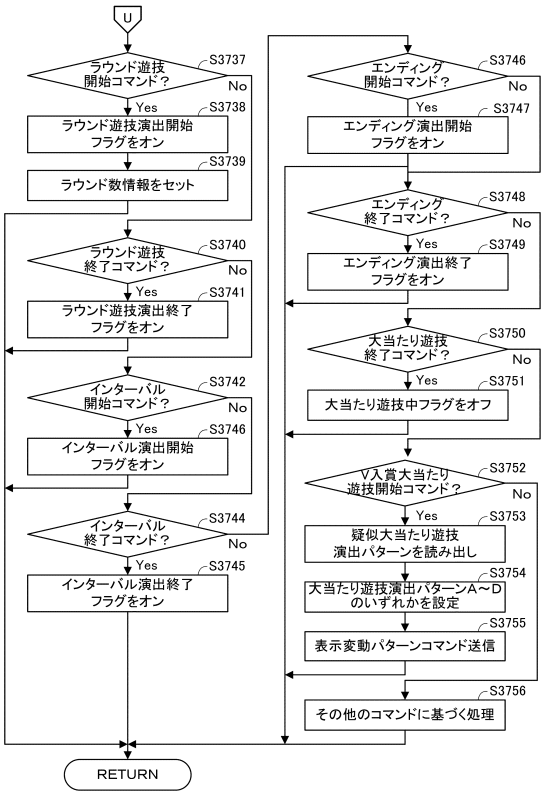
【図９１】



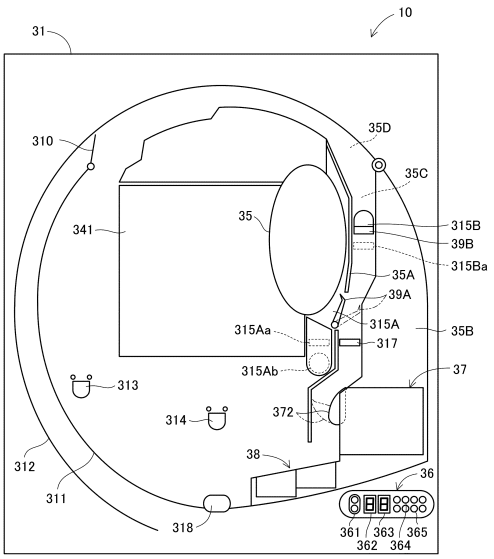
【図９２】



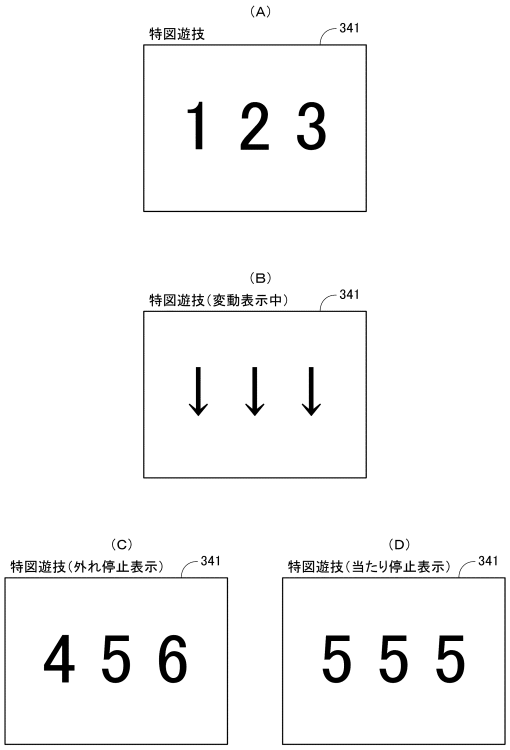
【図９３】



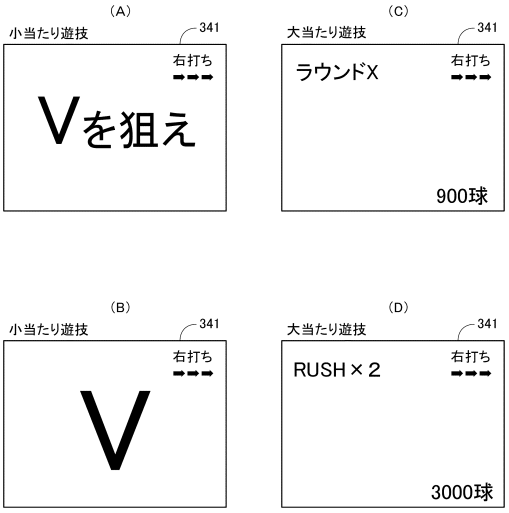
【図９４】



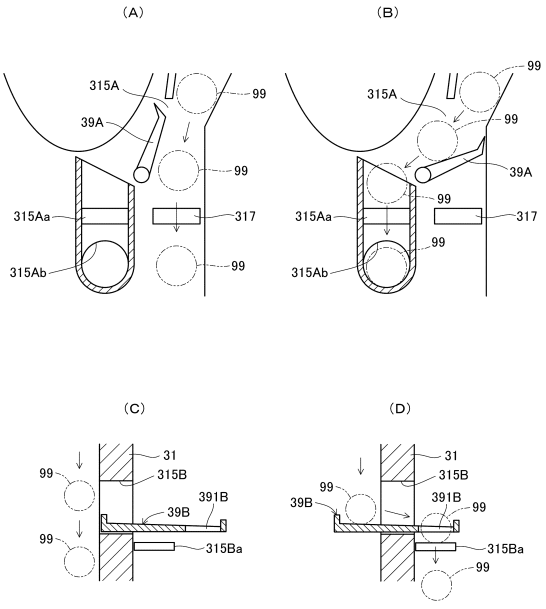
【図９５】



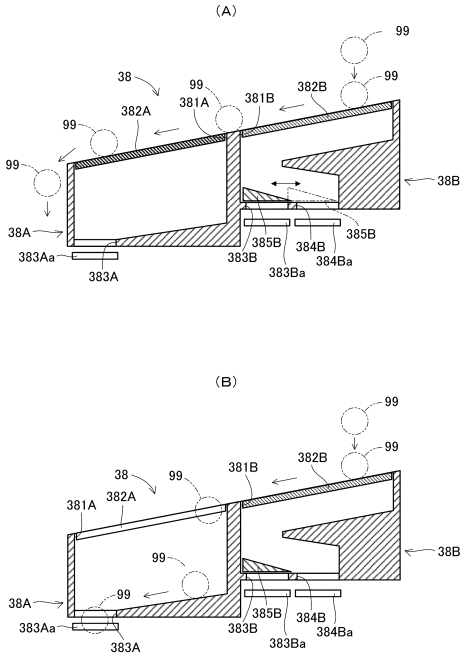
【図９６】



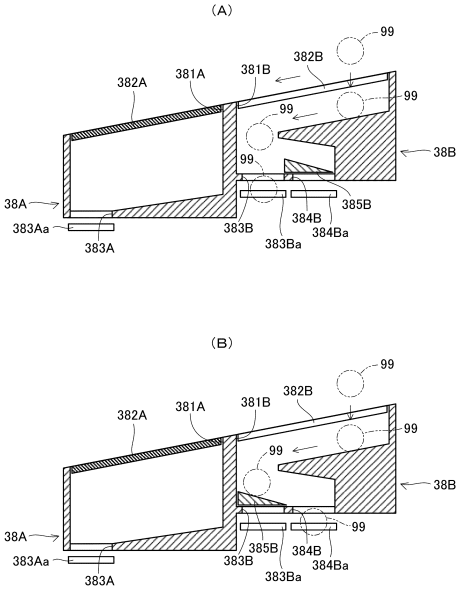
【図９７】



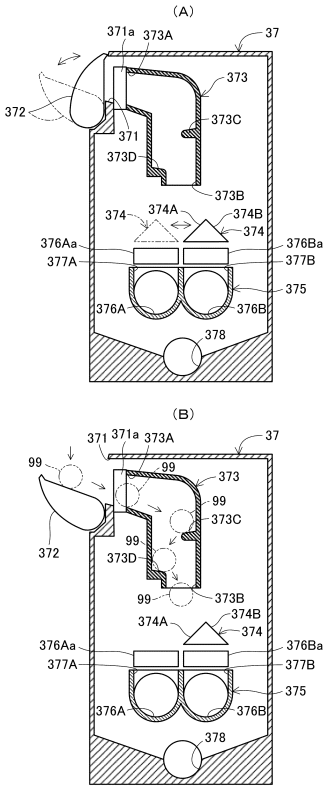
【図９８】



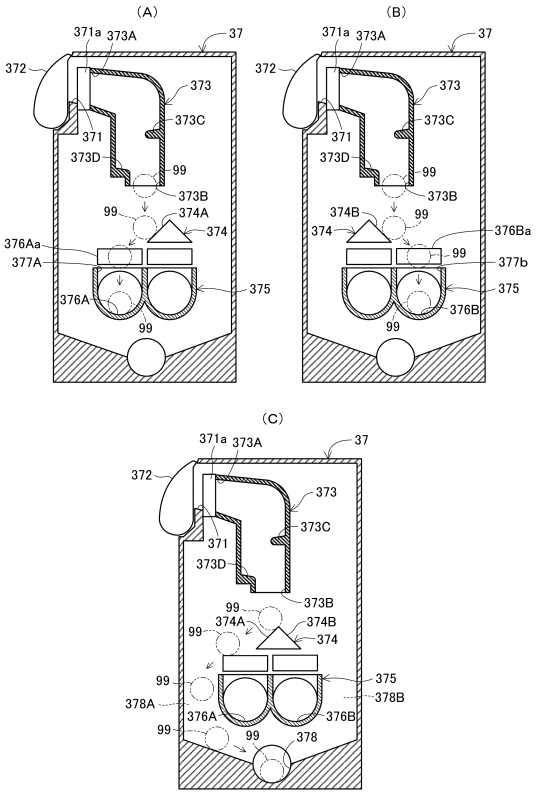
【図９９】



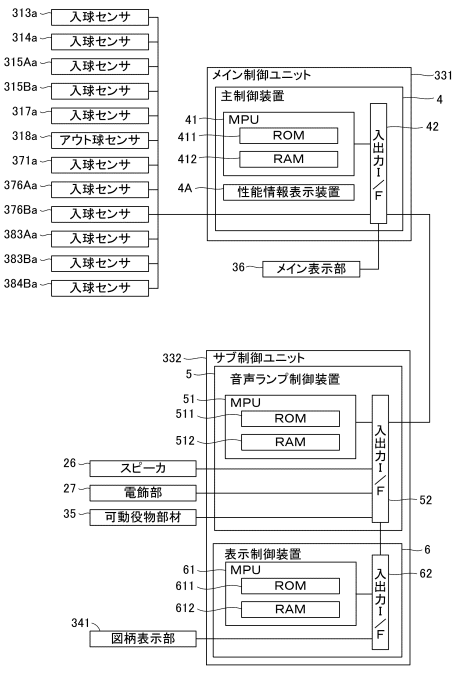
【図１００】



【図１０１】



【図１０２】



【図１０３】

（A）通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
－	当たり	0%
0～299	外れ	

（B）a時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0～299	当たり	100%
－	外れ	

（C）通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
0～199	短開放	0．1秒
－	長開放	10秒

（D）a時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
－	短開放	0．1秒
0～199	長開放	10秒

【図１０４】

（A）特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
0～205	大当たり	約1／318．1	0%
－	小当たり		
206～65535	外れ		

（B）特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
－	大当たり	0%	100%
0～65535	小当たり		
－	外れ		

（C）特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
0～9(50%)	4R大当たり	600球	通常遊技状態
0～19(50%)	10R大当たり	1500球	a時短遊技状態

（D）V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
－	4R大当たり	600球	通常遊技状態
0～19(100%)	10R大当たり	1500球	

【図１０５】

（A）特1外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～69	04(　7s)
	70～139	05(10s)
	140～199	06(15s)

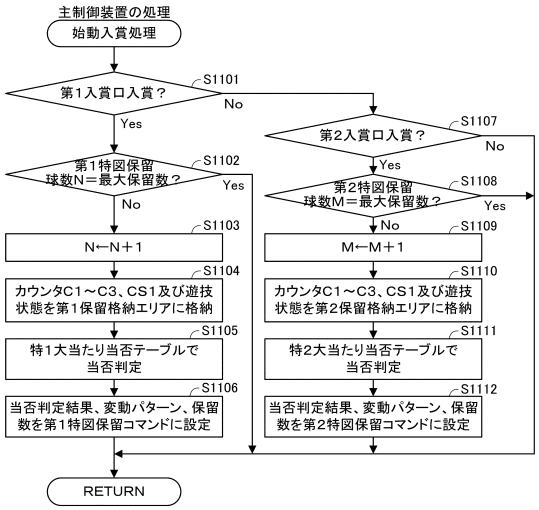
（B）特1当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

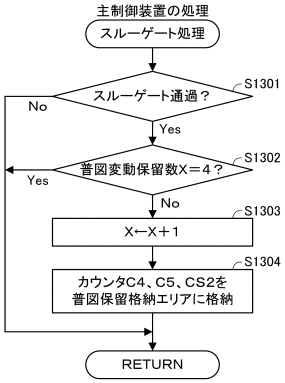
（C）特2変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～199	07(　1s)

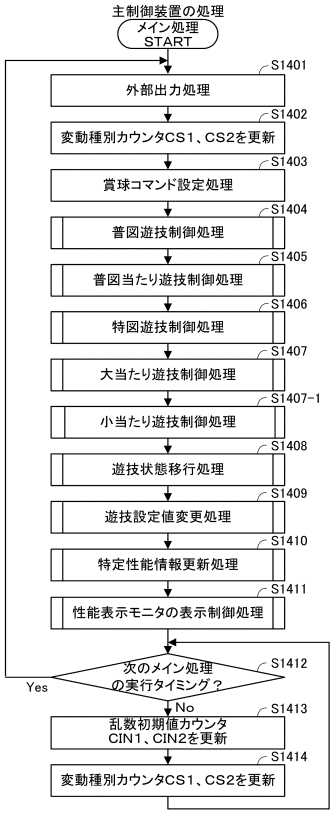
【図１０６】



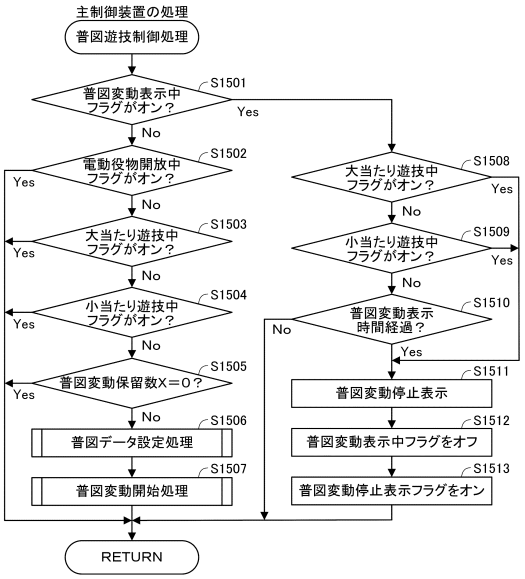
【図１０７】



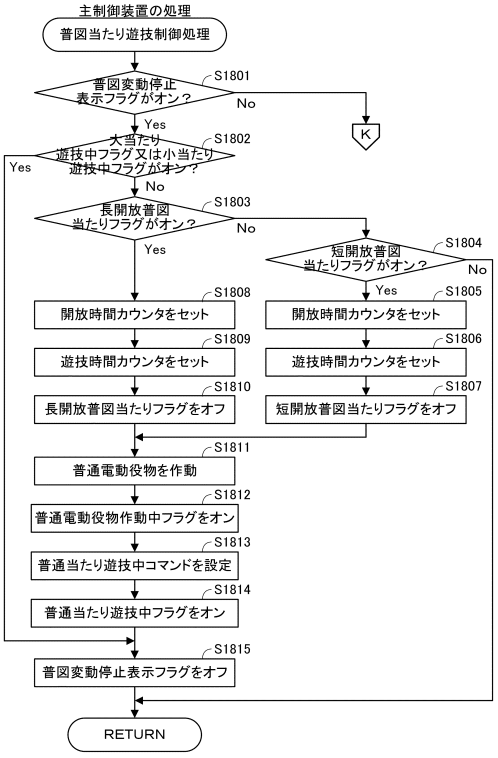
【図１０８】



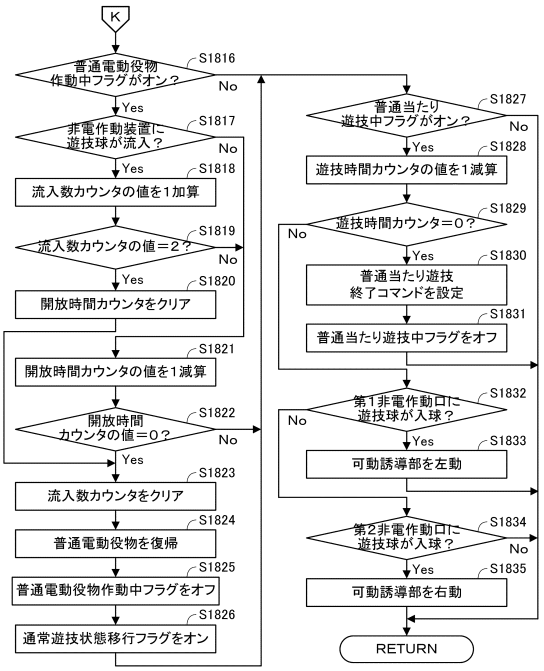
【図１０９】



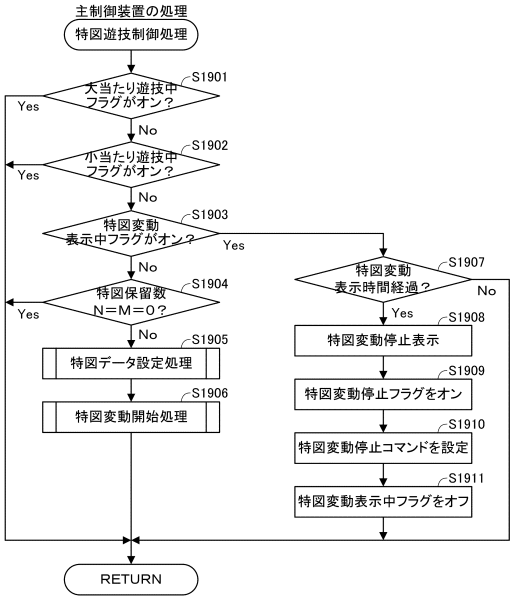
【図１１０】



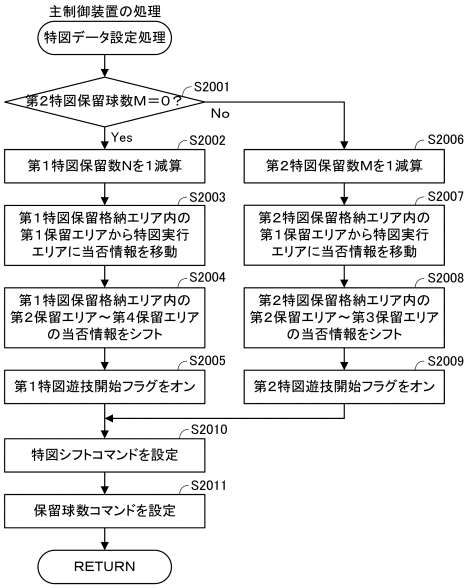
【図１１１】



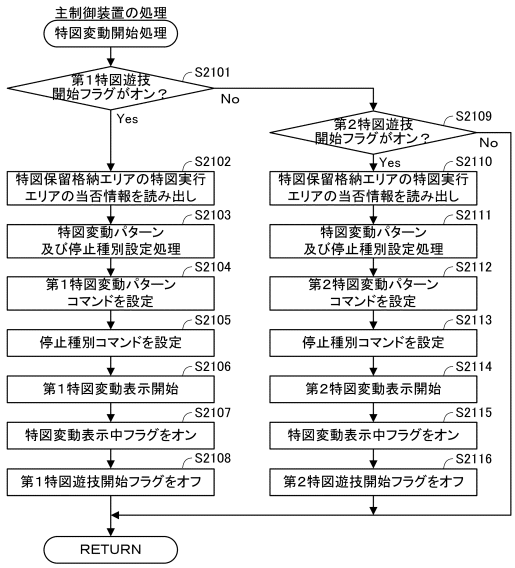
【図１１２】



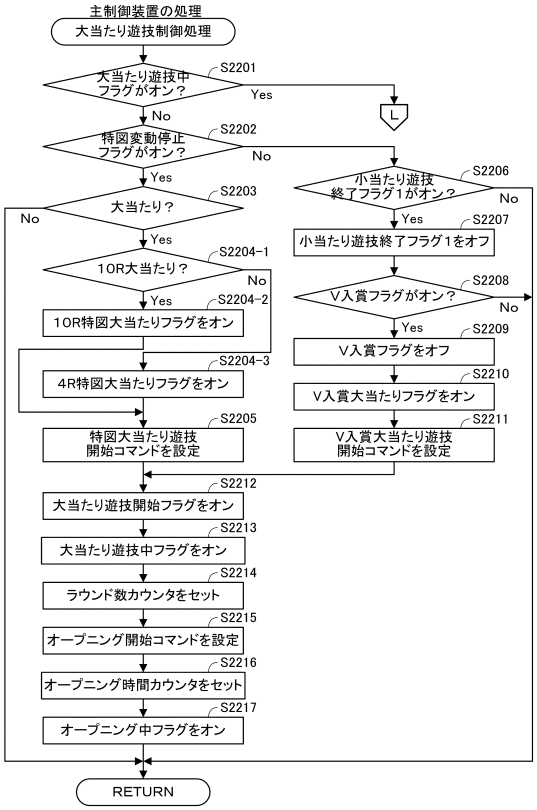
【図１１３】



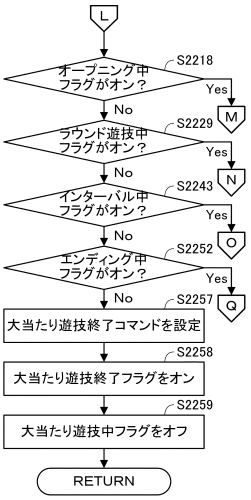
【図１１４】



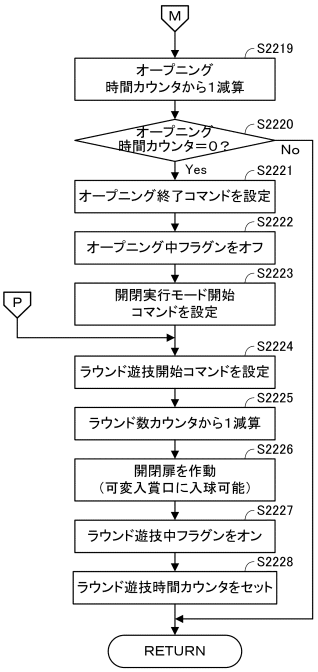
【図１１５】



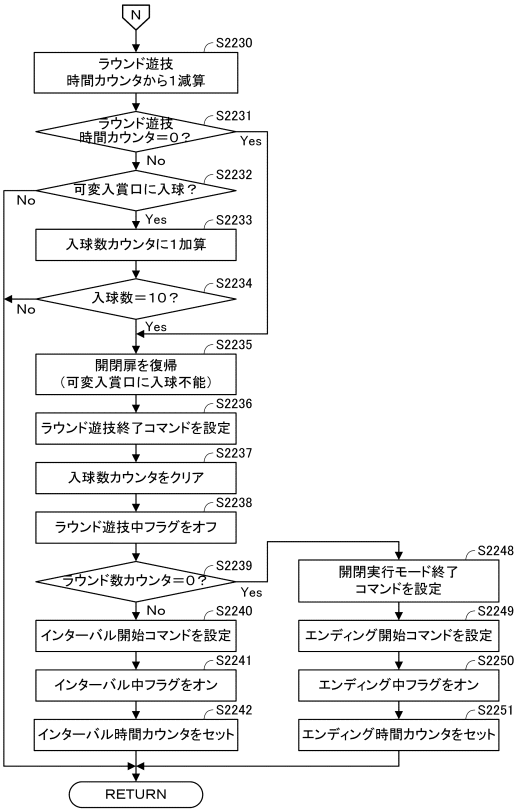
【図１１６】



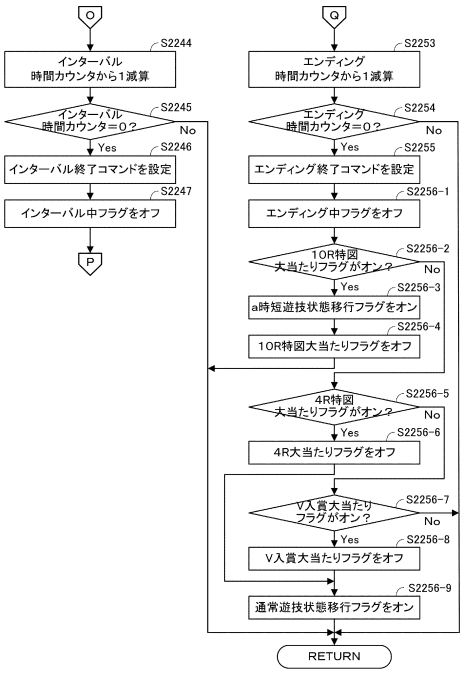
【図１１７】



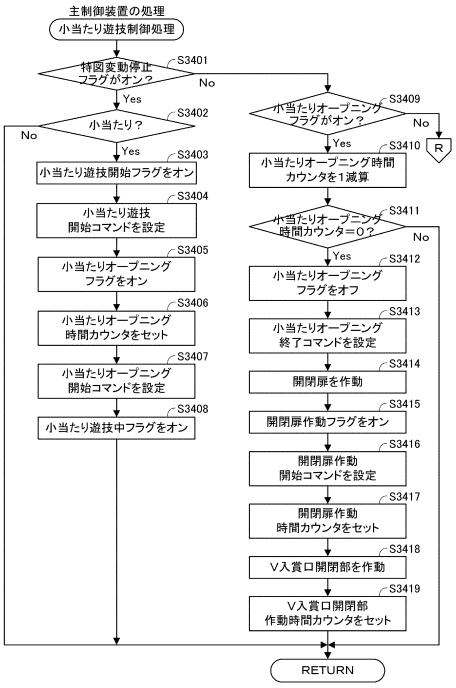
【図１１８】



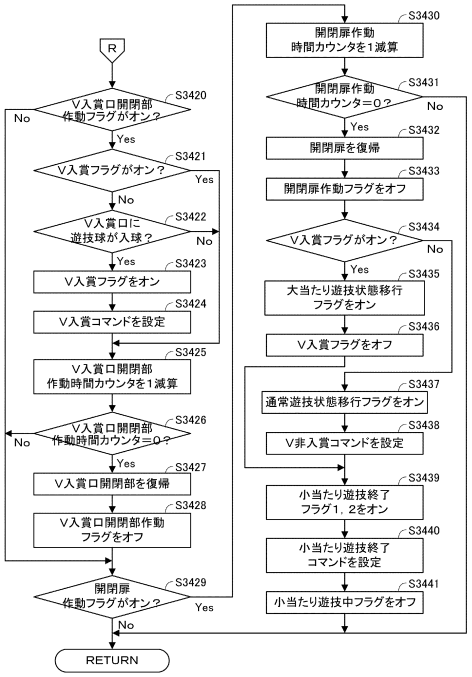
【図１１９】



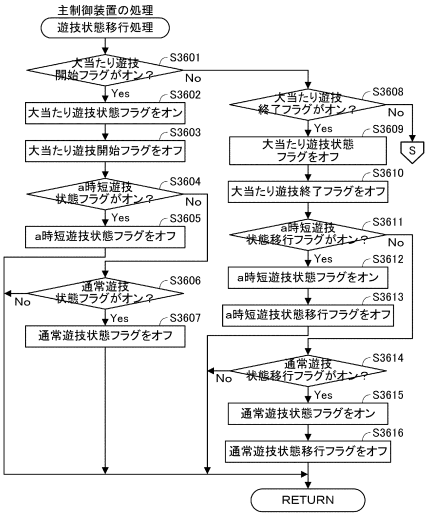
【図１２０】



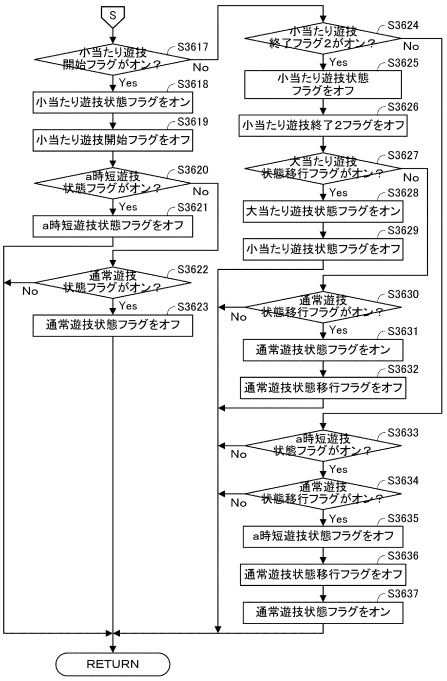
【図１２１】



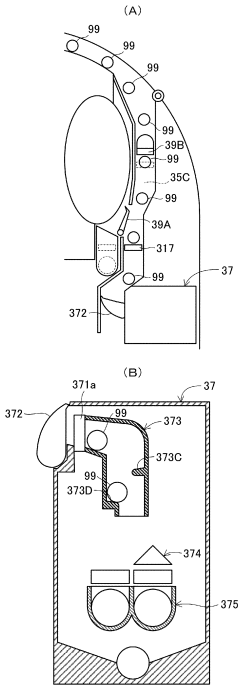
【図１２２】



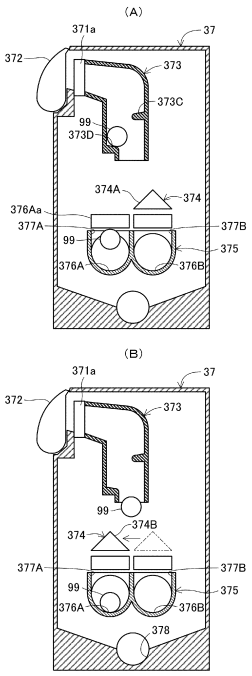
【図１２３】



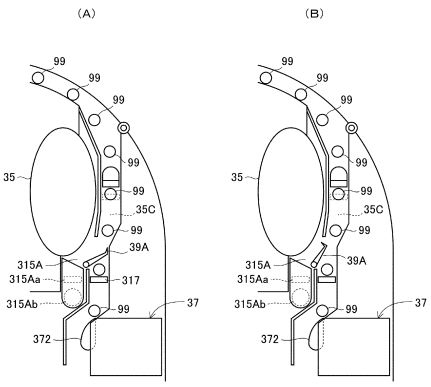
【図１２４】



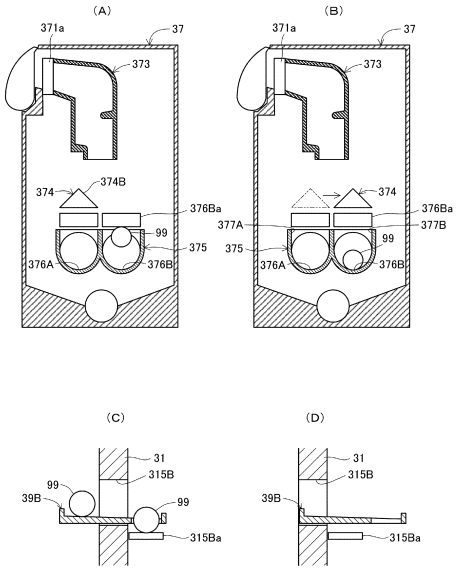
【図１２５】



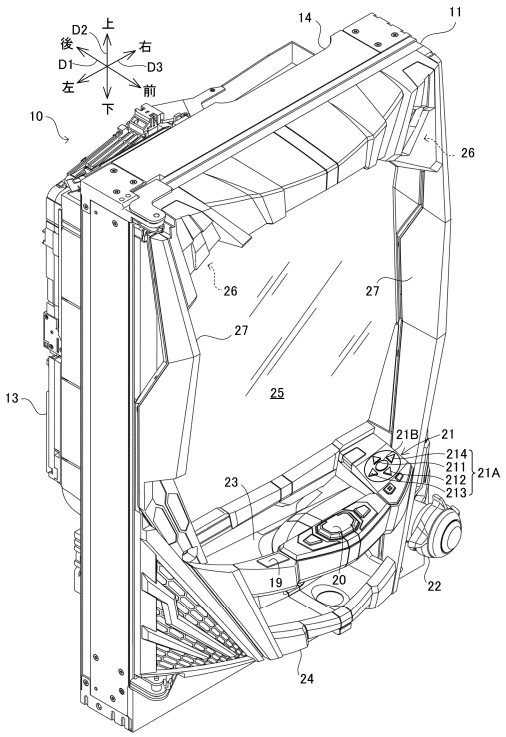
【図１２６】



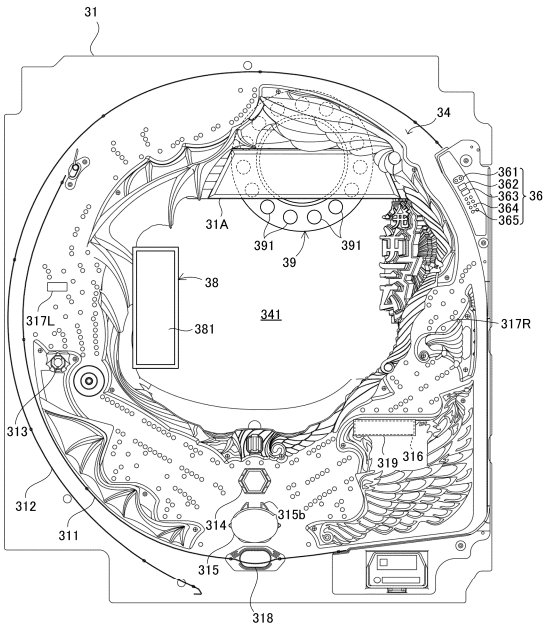
【図１２７】



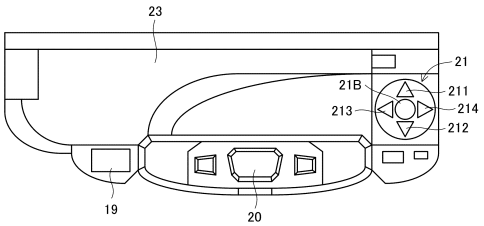
【図１２８】



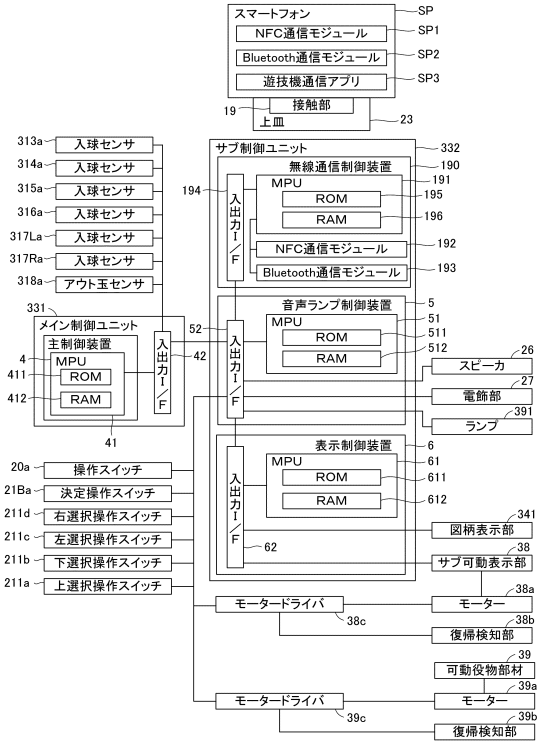
【図１２９】



【図１３０】



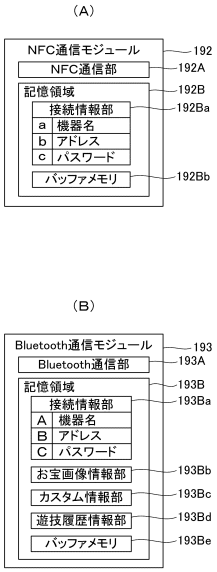
【図１３１】



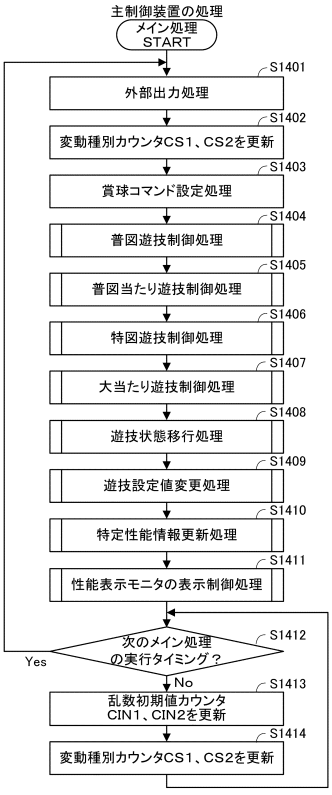
【図１３２】



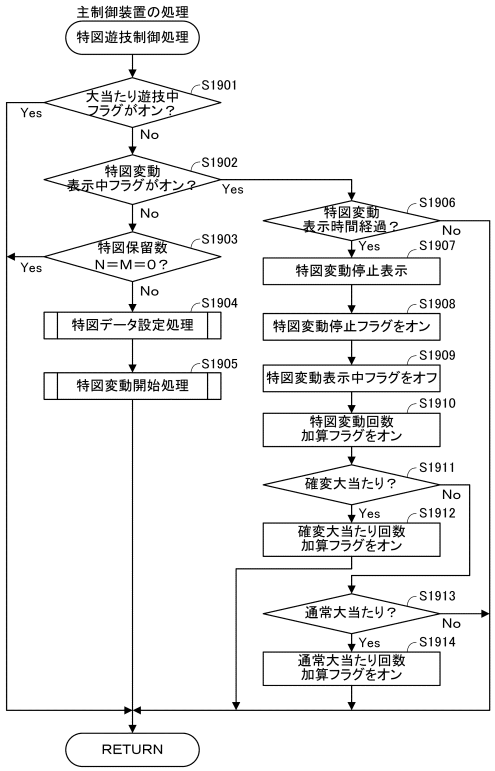
【図１３３】



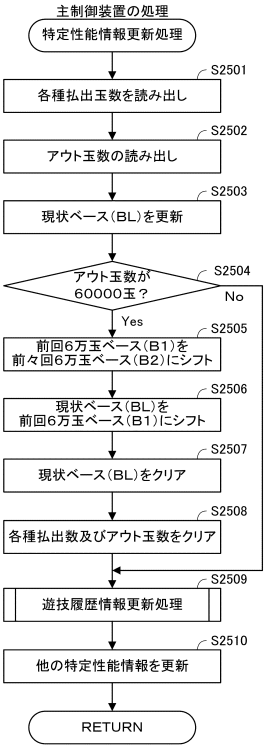
【図１３４】



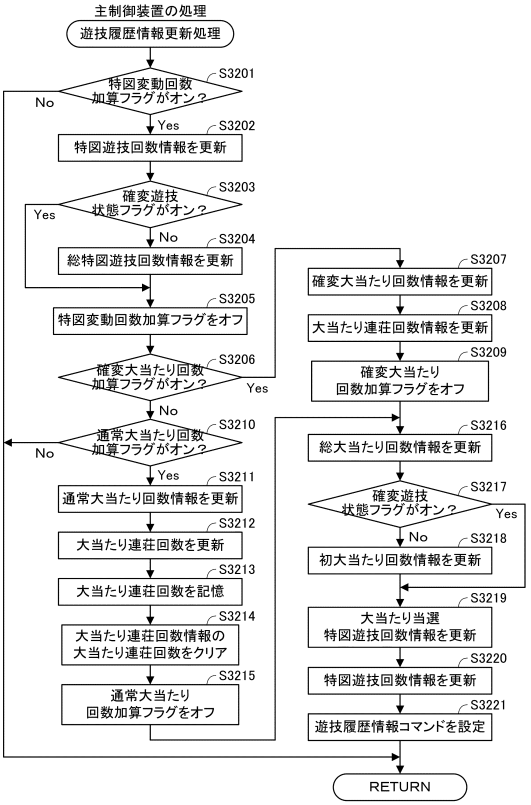
【図１３５】



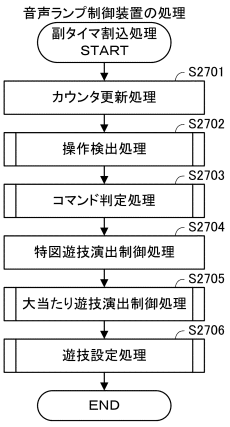
【図１３６】



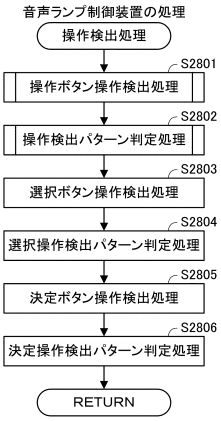
【図１３７】



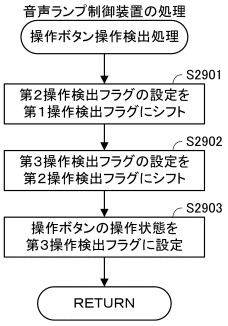
【図１３８】



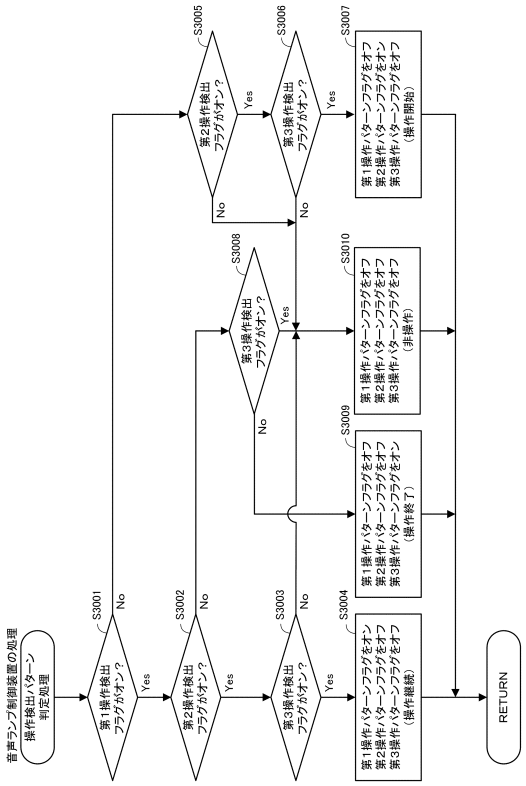
【図１３９】



【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】

(A) 操作ボタン操作データテーブル

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(B) 上選択ボタン操作データテーブル

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(C) 下選択ボタン操作データテーブル

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(D) 左選択ボタン操作データテーブル

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

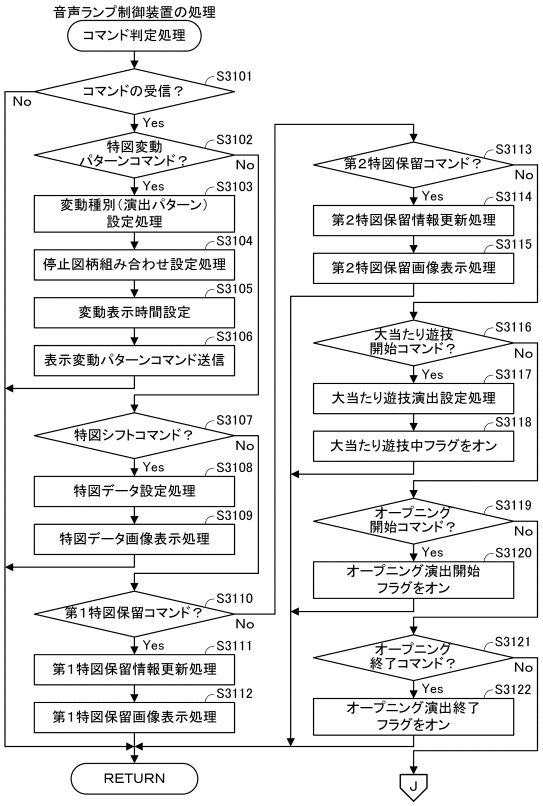
(E) 右選択ボタン操作データテーブル

右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

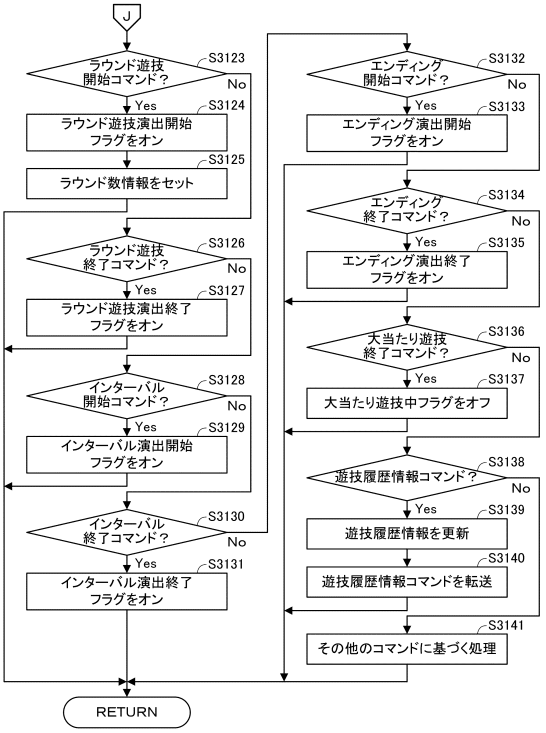
(F) 決定ボタン操作データテーブル

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

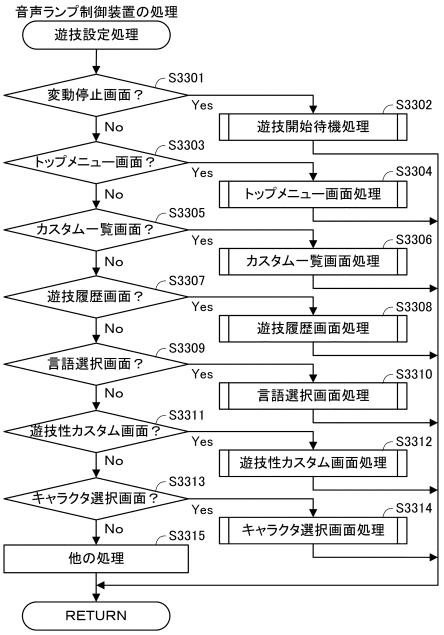
【図１４３】



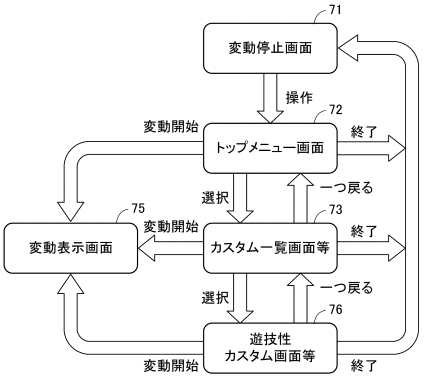
【図１４４】



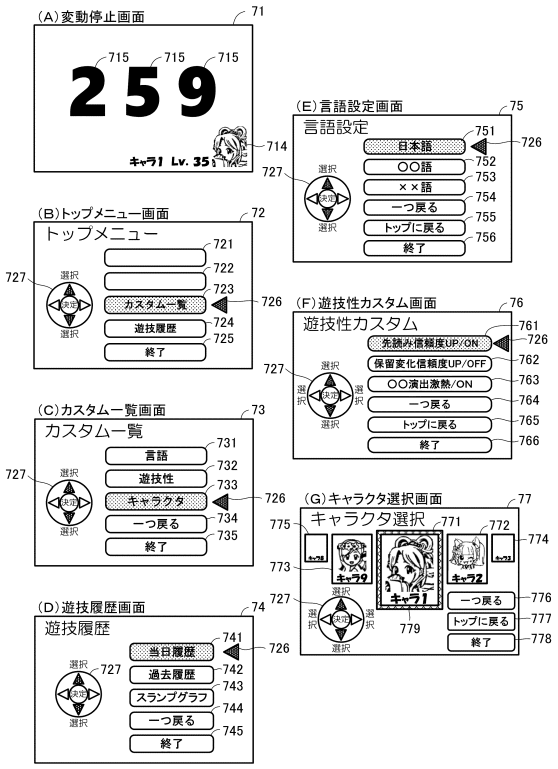
【図１４５】



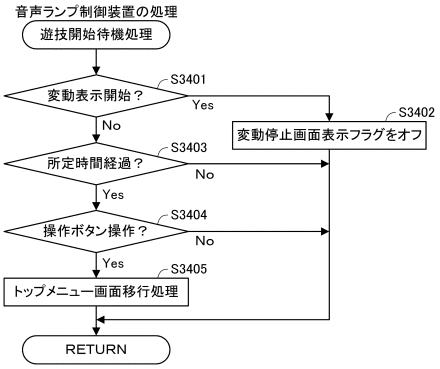
【図１４６】



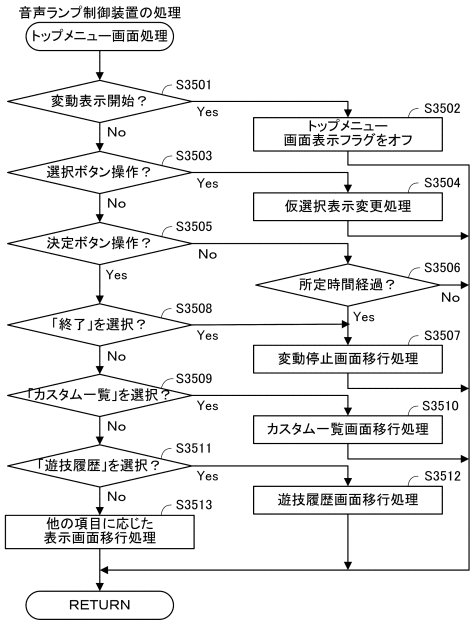
【図１４７】



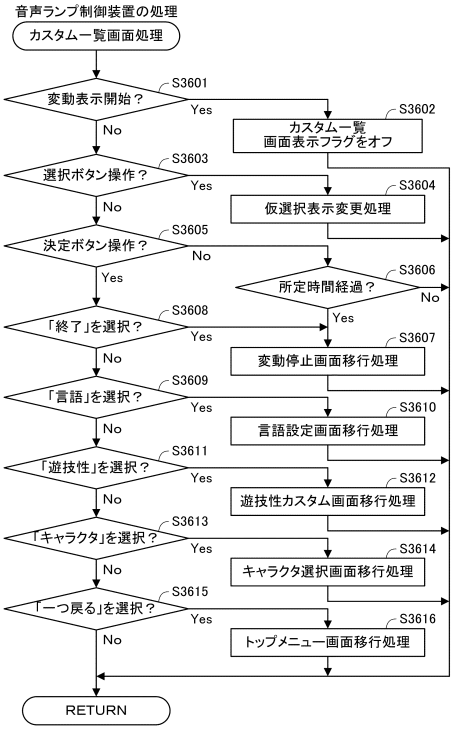
【図１４８】



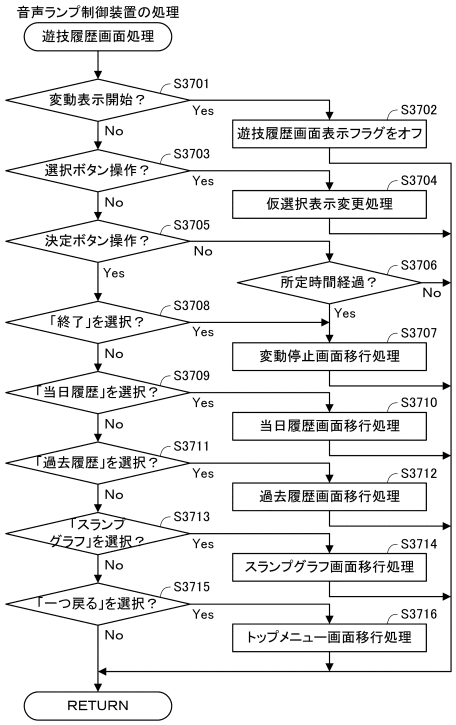
【図１４９】



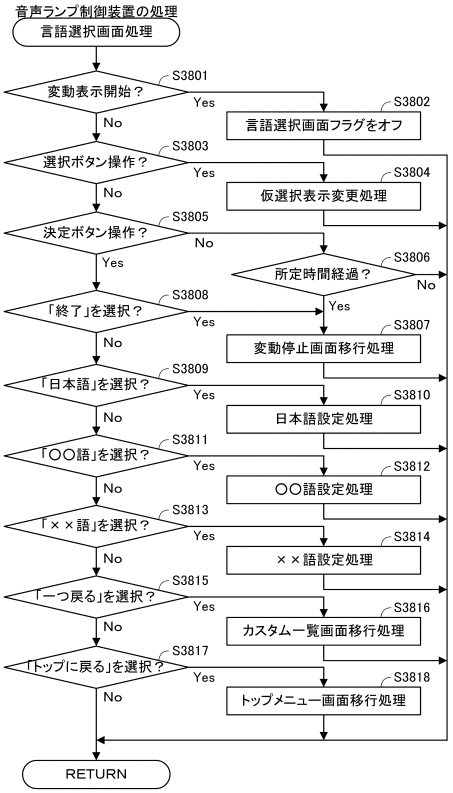
【図１５０】



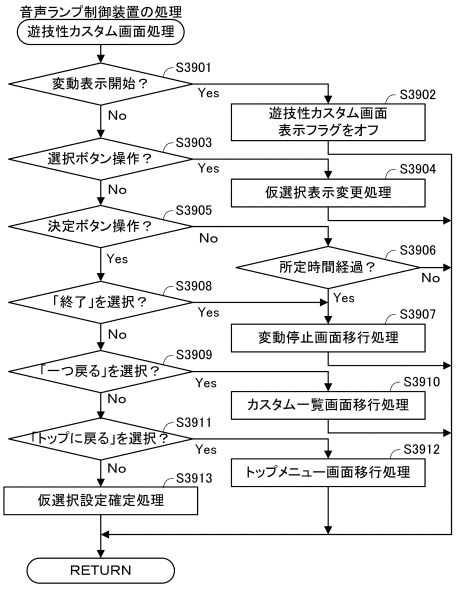
【図１５１】



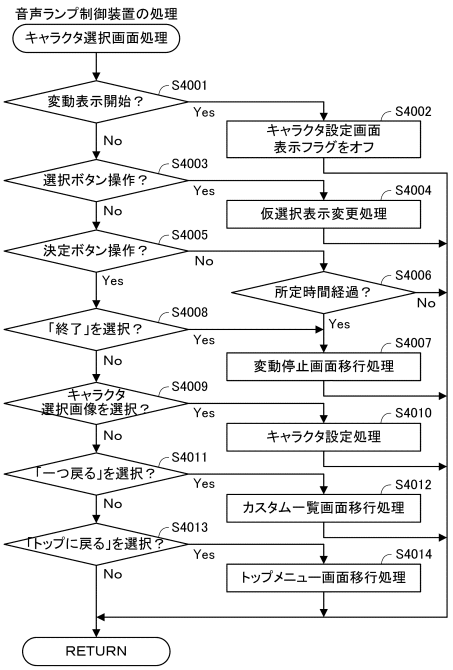
【図１５２】



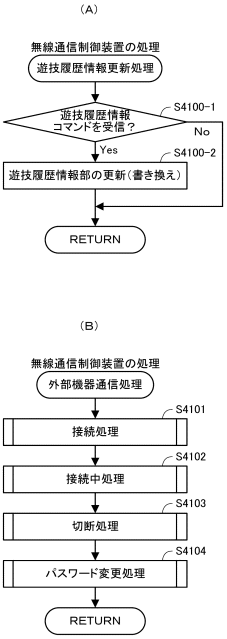
【図１５３】



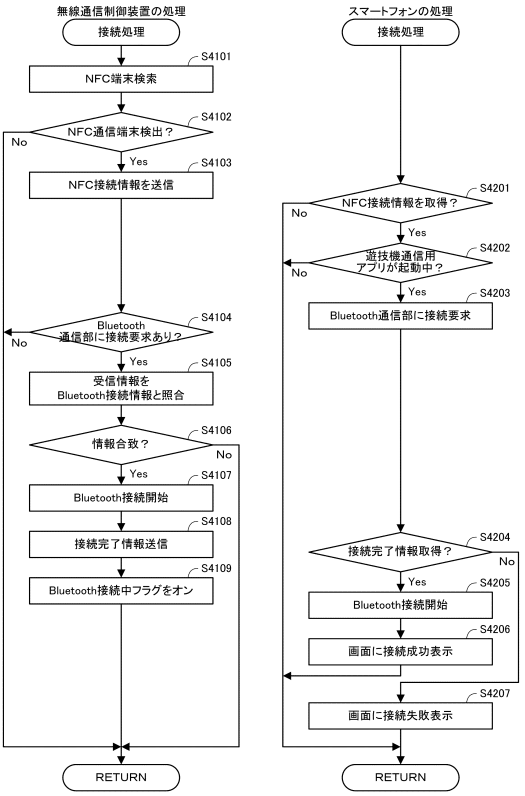
【図１５４】



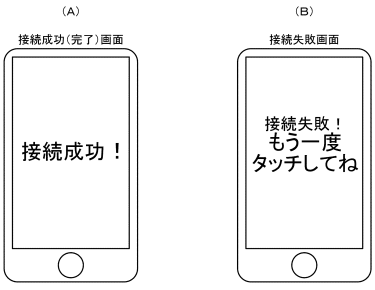
【図１５５】



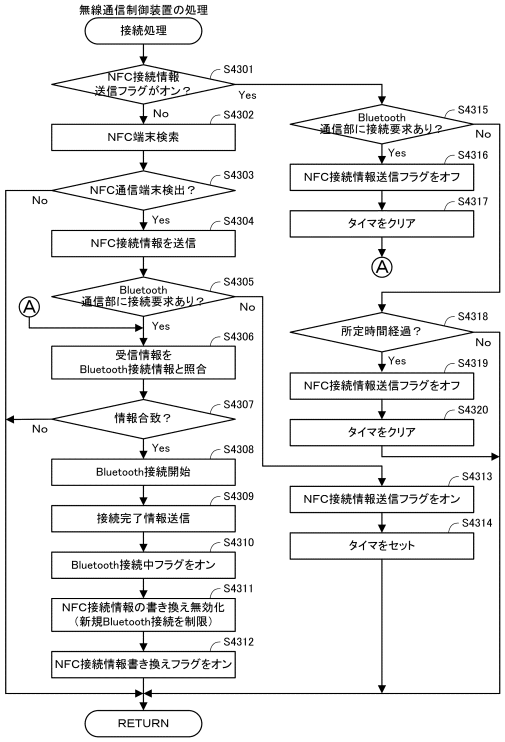
【図１５６】



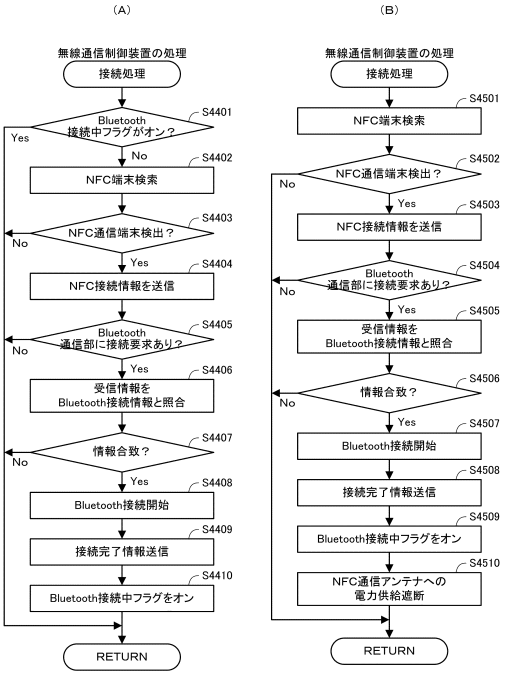
【図１５７】



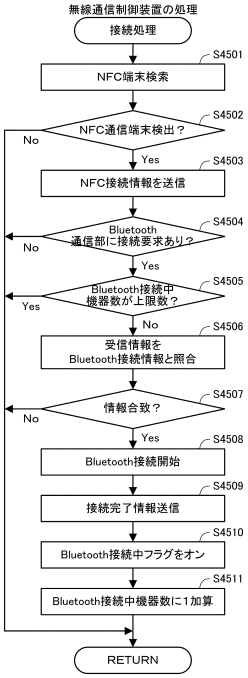
【図１５８】



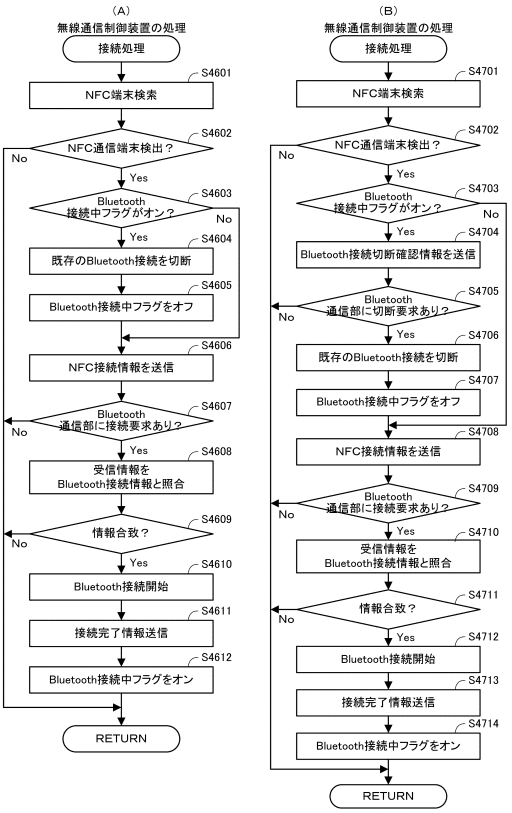
【図１５９】



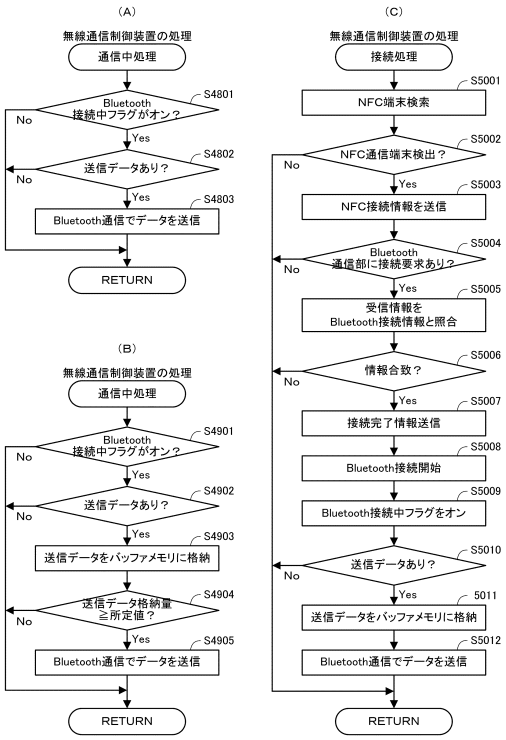
【図１６０】



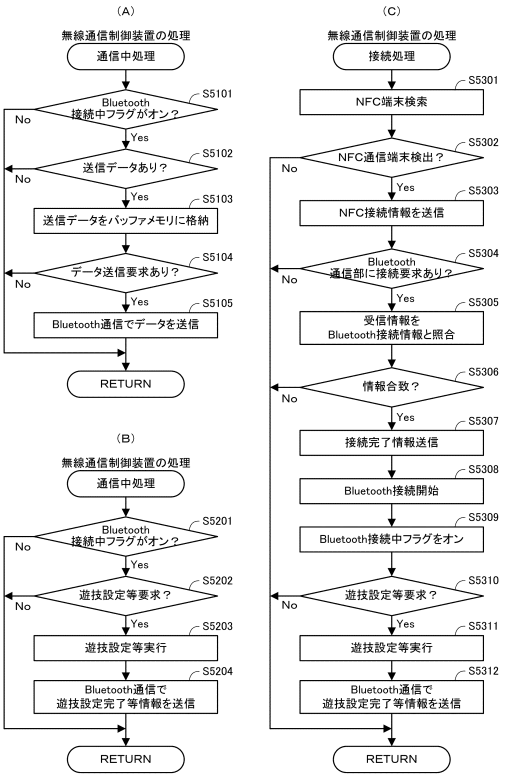
【図１６１】



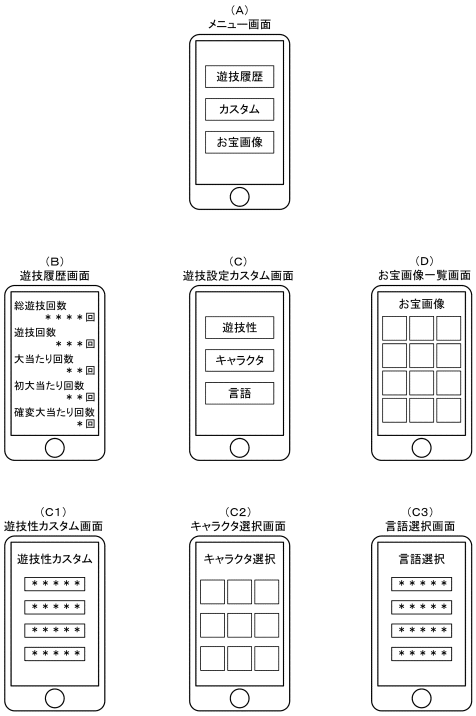
【図１６２】



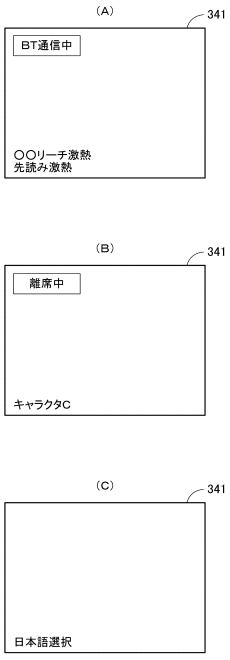
【図１６３】



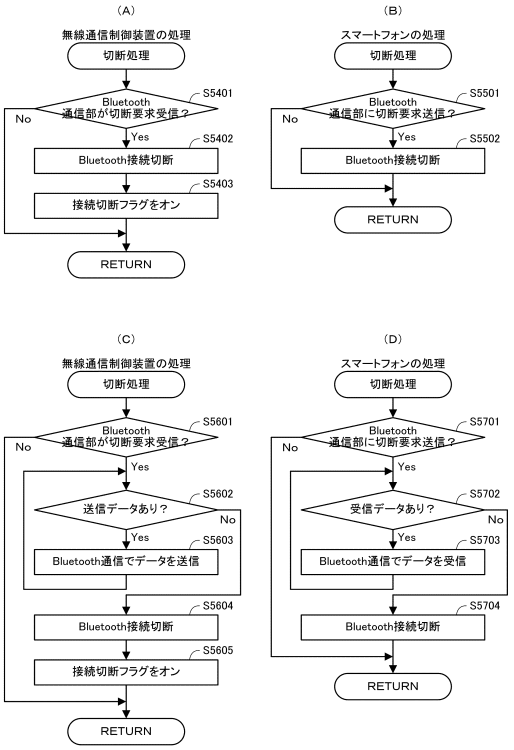
【図１６４】



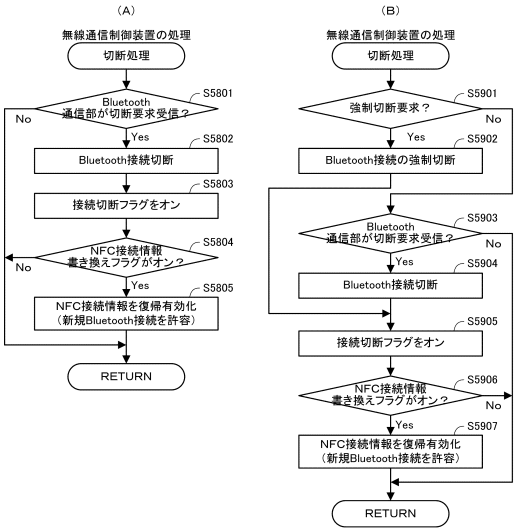
【図１６５】



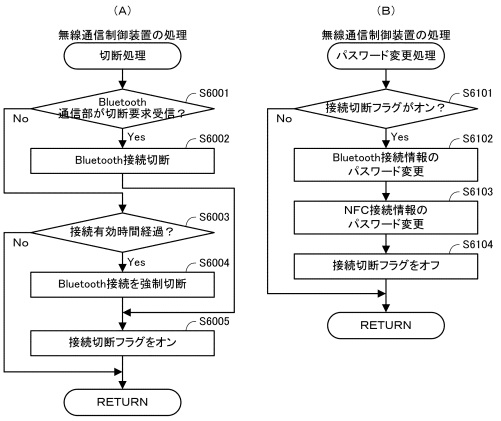
【図１６６】



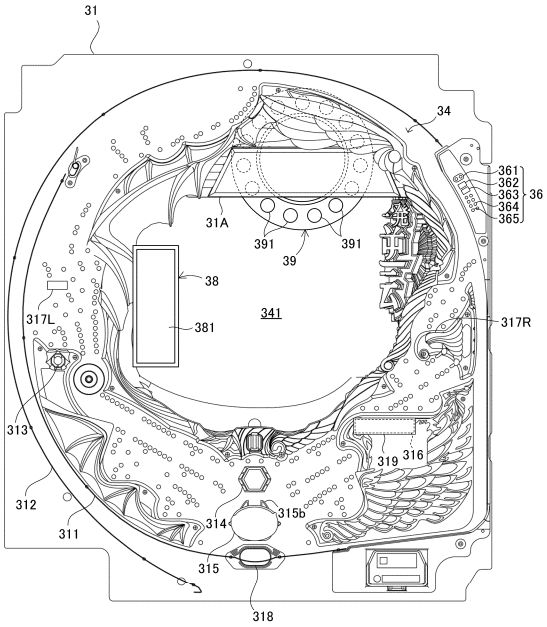
【図１６７】



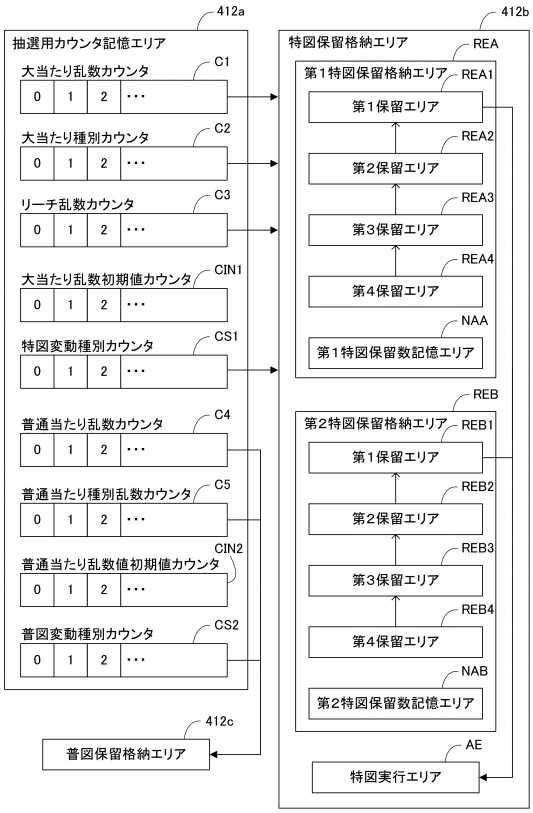
【図１６８】



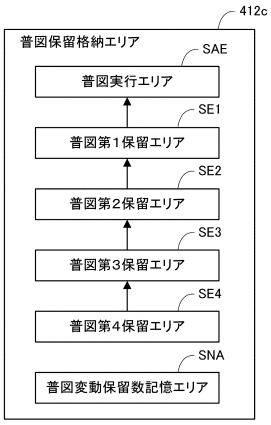
【図１６９】



【図１７０】



【図１７１】



【図１７２】

（A）低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

（B）高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～820	大当たり	約1／79．9
	821～65535	外れ	
2	0～844	大当たり	約1／77．6
	845～65535	外れ	
3	0～868	大当たり	約1／75．4
	869～65535	外れ	
4	0～892	大当たり	約1／73．4
	893～65535	外れ	
5	0～916	大当たり	約1／71．5
	917～65535	外れ	
6	0～940	大当たり	約1／69．6
	941～65535	外れ	

（C）振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

（D）外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

【図１７３】

通常大当たり変動テーブル

（A）

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01（30s）
20～119	02（60s）
120～199	03（90s）

確変大当たり変動テーブル

（B）

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～9	01（30s）
10～99	02（60s）
100～199	03（90s）

外れ変動テーブル

（C）

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0～99	01（30s）
前後外れ以外リーチ	100～149	02（60s）
	150～199	03（90s）
完全外れ	0～149	04（ 7s）
	150～199	05（10s）

【図１７４】

（A）インターバルパターン種別設定テーブル

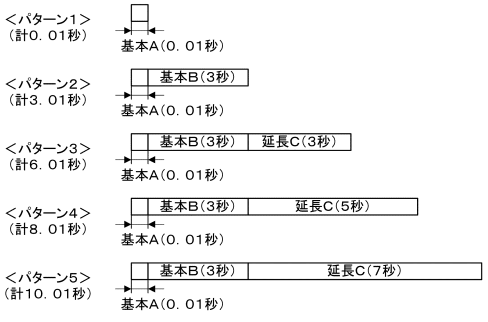
ラウンド遊技時間（作動状態時間）	インターバルパターン種別	インターバル時間（非作動状態時間）
15秒（上限時間開放）	パターン1	基本A
10秒以上15秒未満	パターン2	基本A＋基本B
10秒未満	パターン3	基本A＋基本B＋延長A
	パターン4	基本A＋基本B＋延長B
	パターン5	基本A＋基本B＋延長C

上記表（A）、下記表（B）及び図（C）において、
・パターン1～5は、それぞれインターバルパターン1～5の略
・基本A～Bは、それぞれインターバル基本時間A～Bの略
・延長A～Cは、それぞれインターバル延長時間A～Cの略

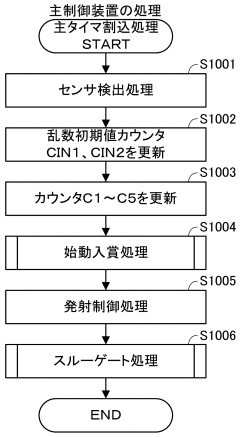
（B）延長時間設定抽選テーブル

延長時間設定抽選乱数カウンタ	インターバルパターン種別	延長時間種別
0～3	パターン3	延長A（3秒）
4～7	パターン4	延長B（5秒）
8～11	パターン5	延長C（7秒）

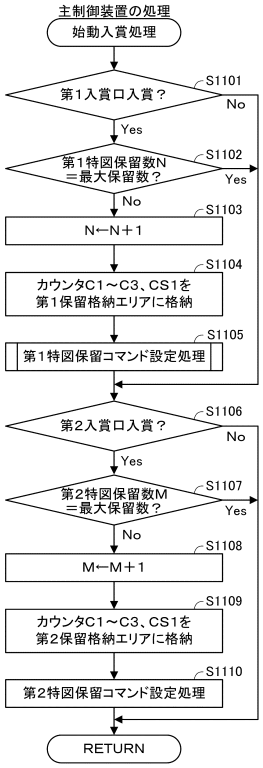
（C）インターバルパターン1～5のインターバル時間



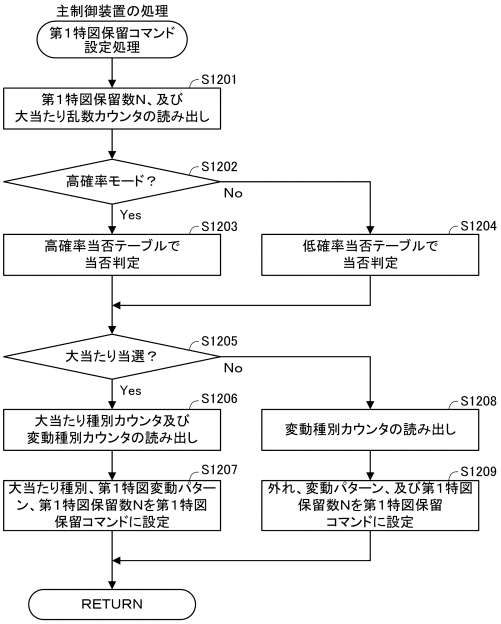
【図１７５】



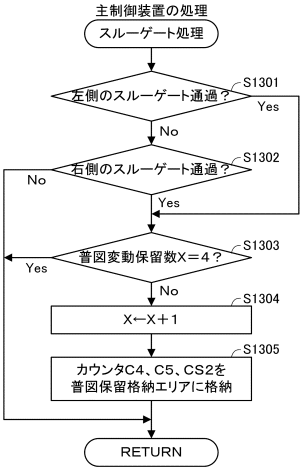
【図１７６】



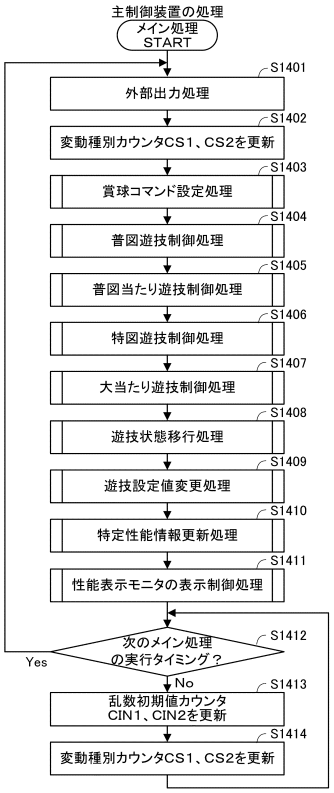
【図１７７】



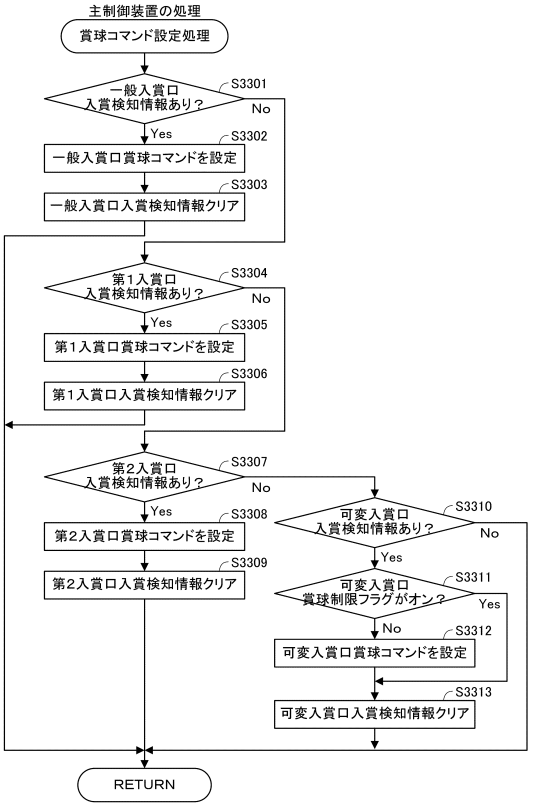
【図１７８】



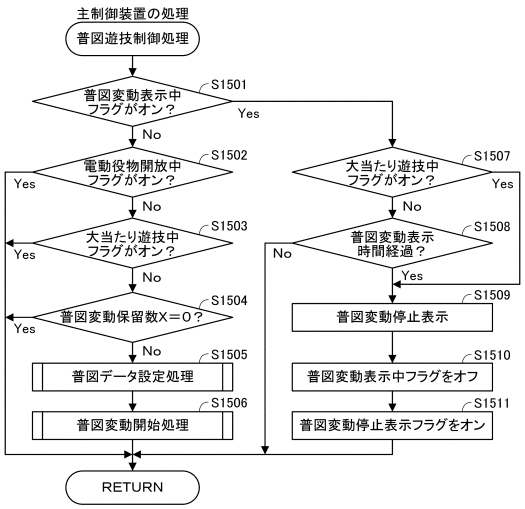
【図１７９】



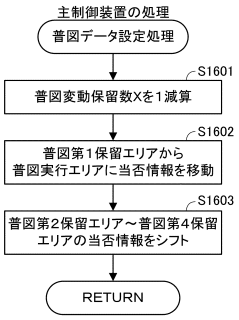
【図１８０】



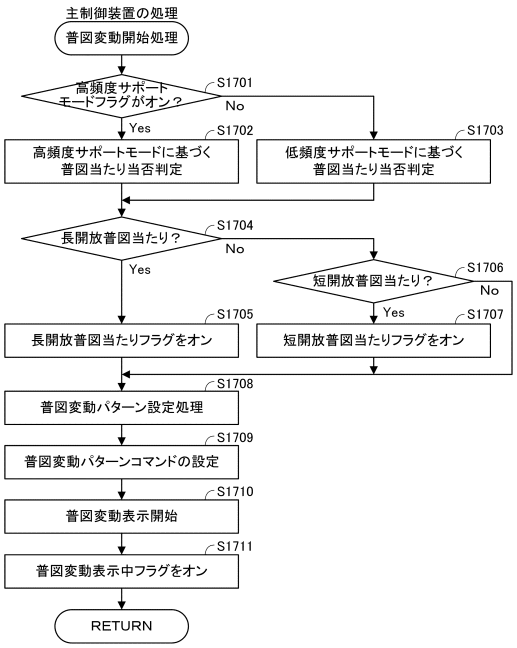
【図１８１】



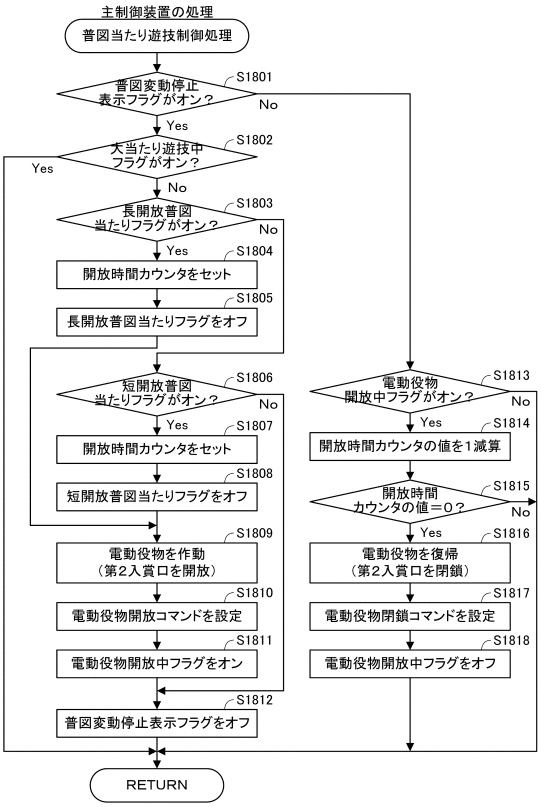
【図１８２】



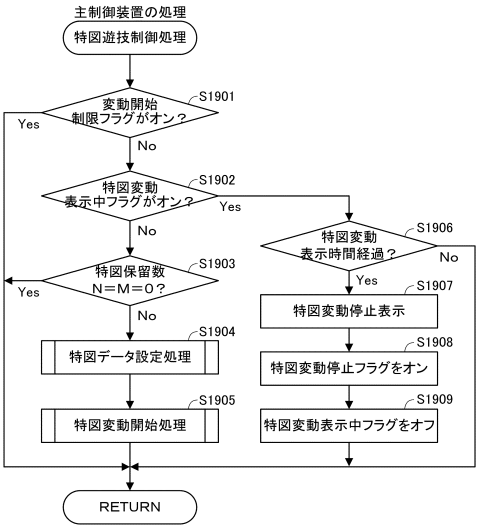
【図１８３】



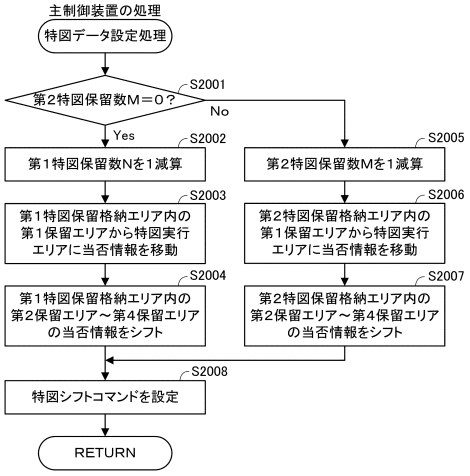
【図１８４】



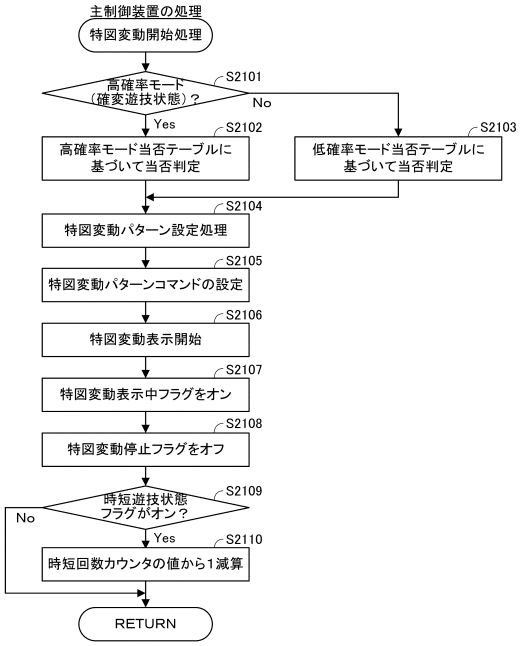
【図１８５】



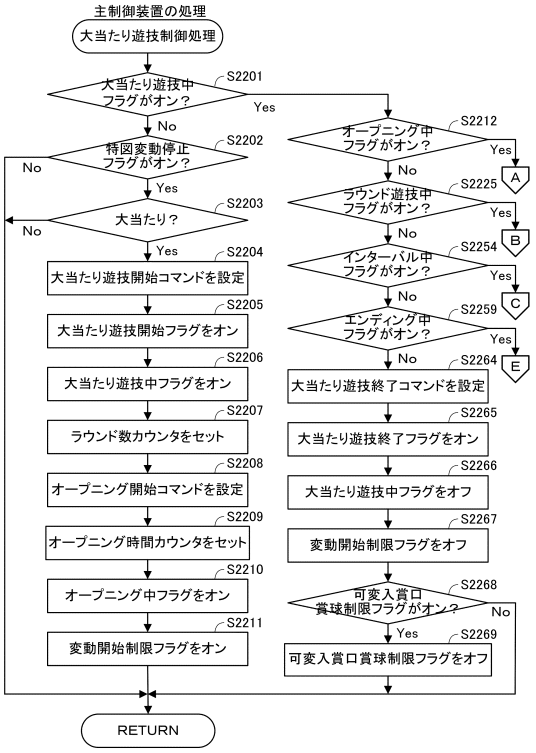
【図１８６】



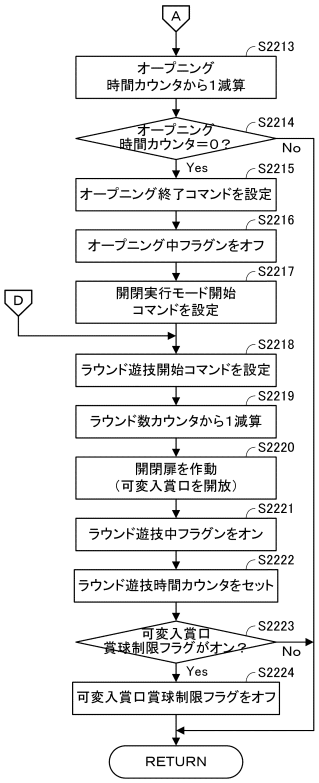
【図１８７】



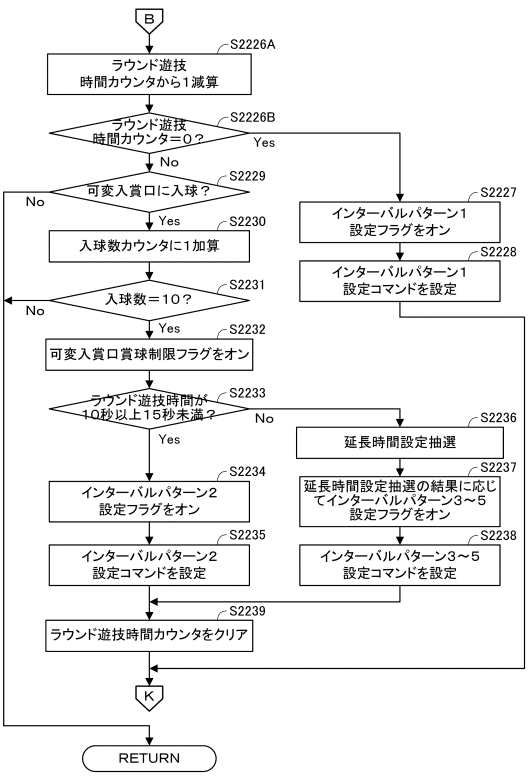
【図１８８】



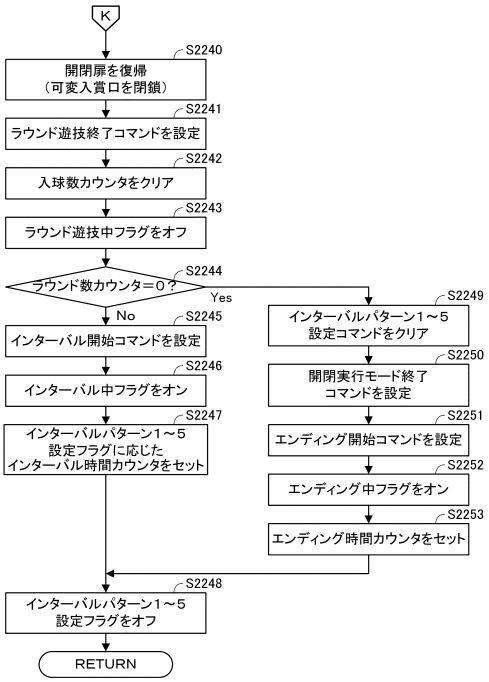
【図１８９】



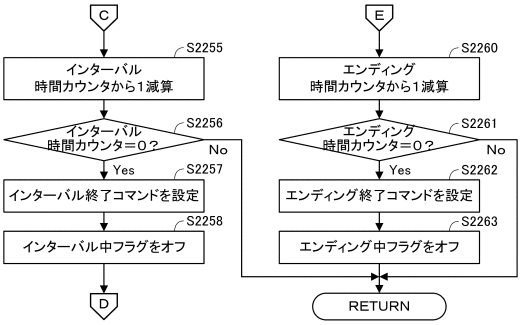
【図１９０】



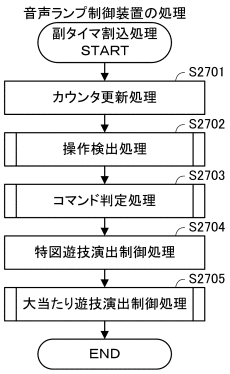
【図１９１】



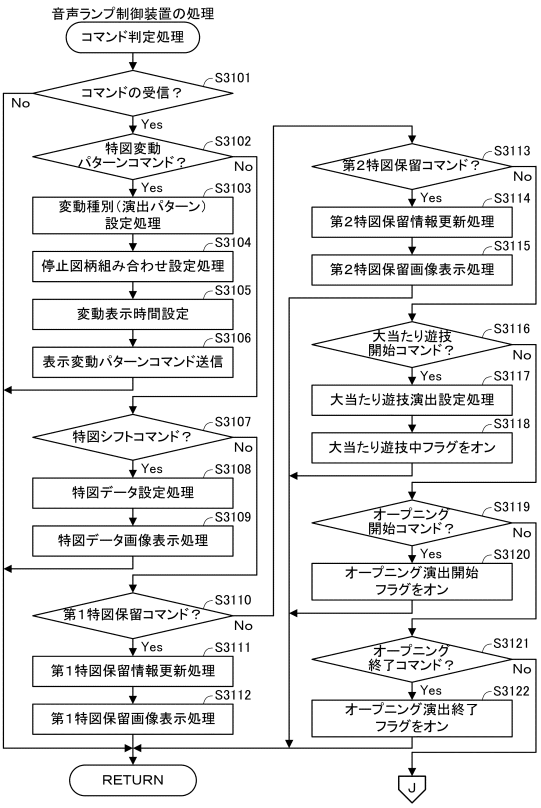
【図１９２】



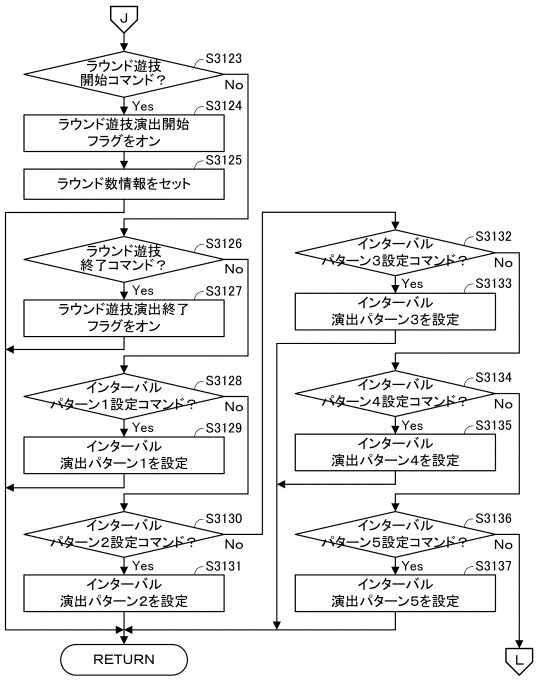
【図１９３】



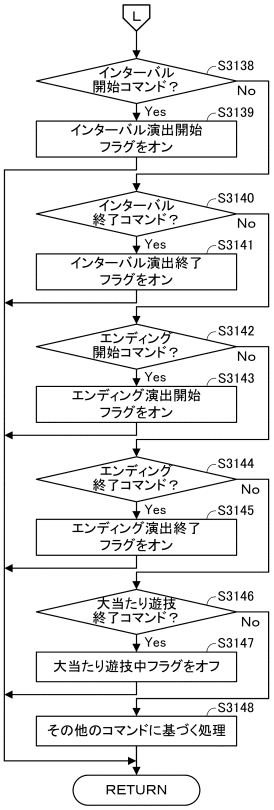
【図１９４】



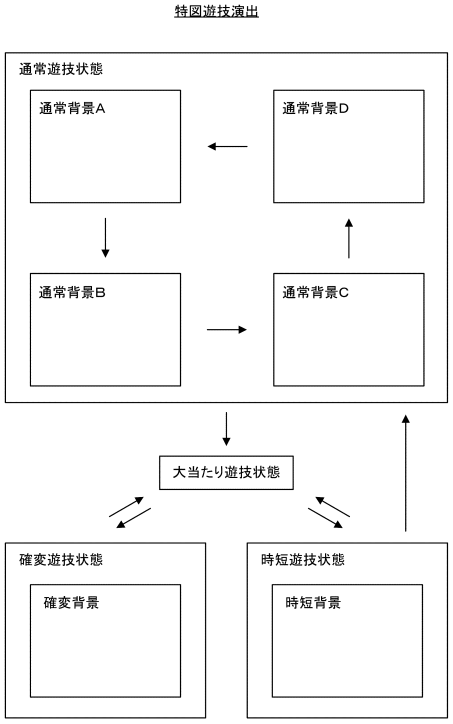
【図１９５】



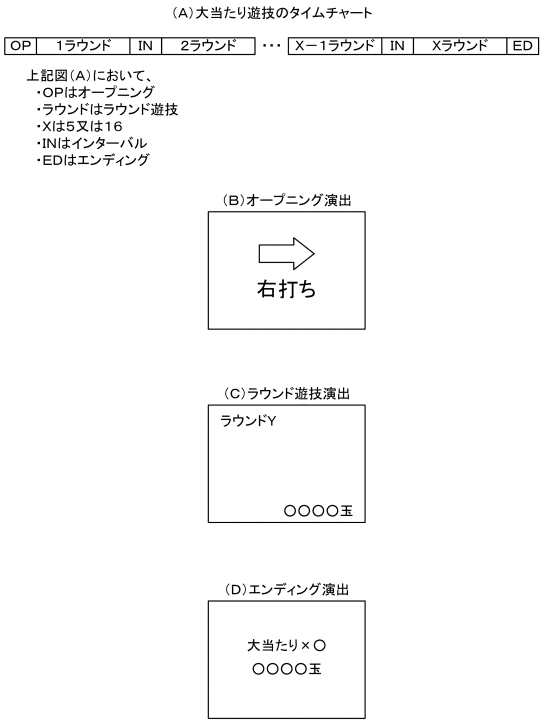
【図１９６】



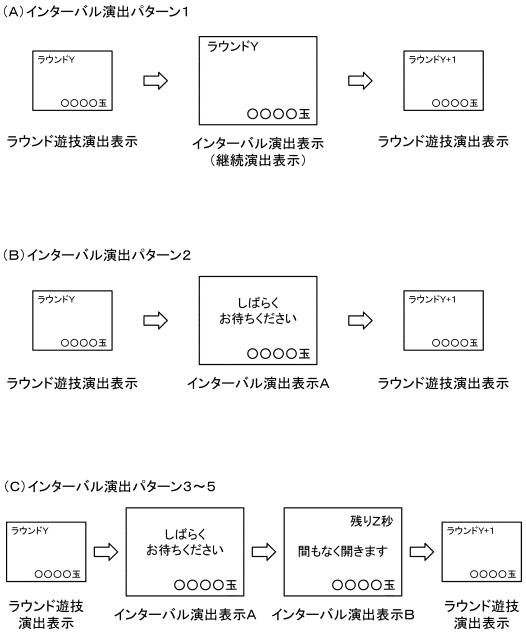
【図１９７】



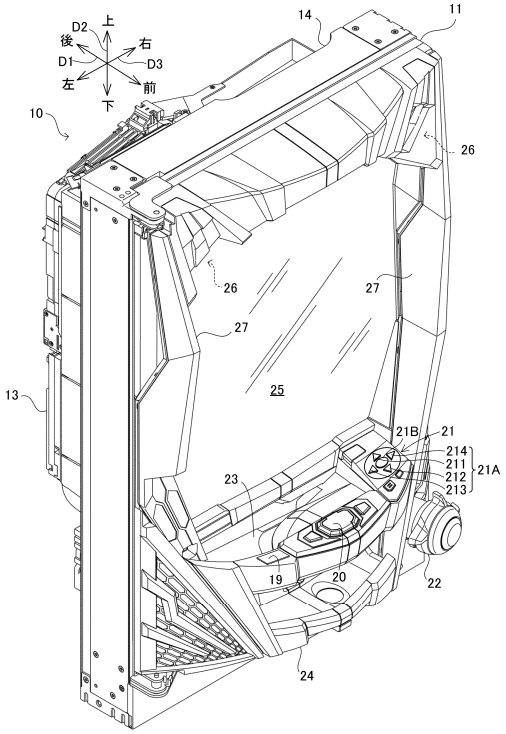
【図１９８】



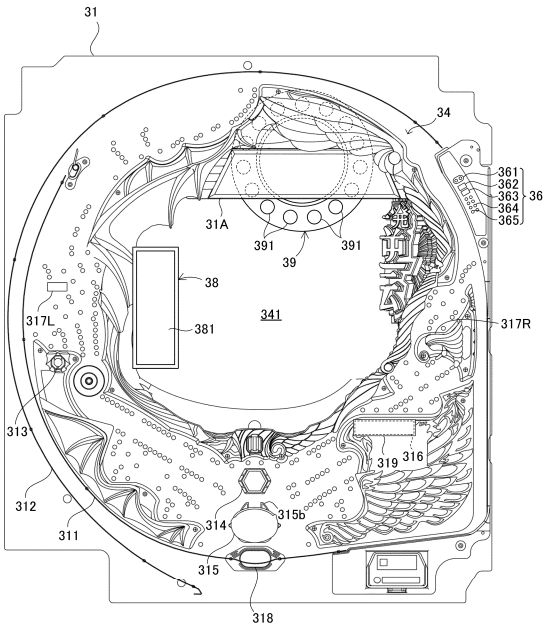
【図１９９】



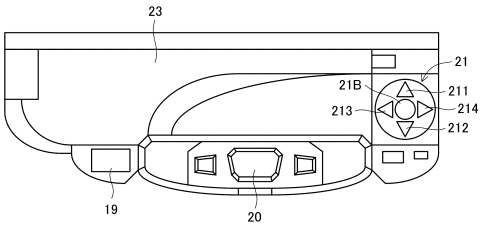
【図２００】



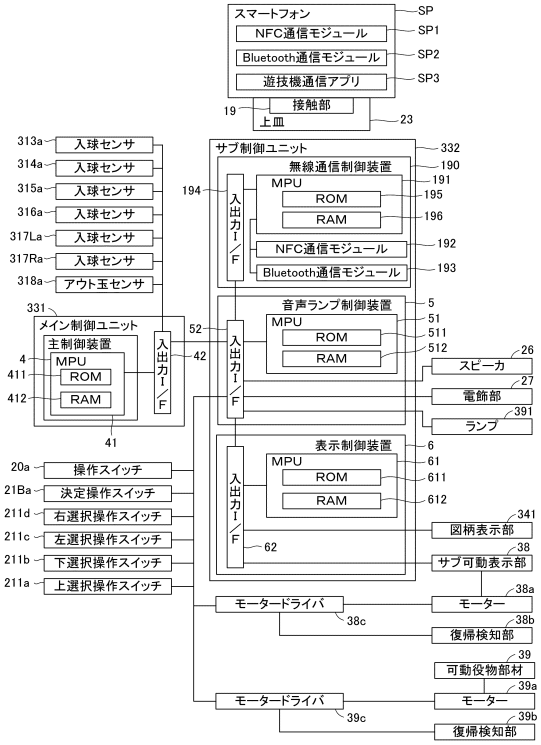
【図２０１】



【図２０２】



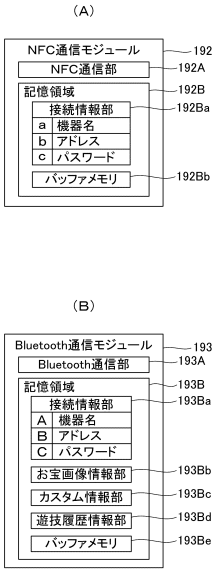
【図２０３】



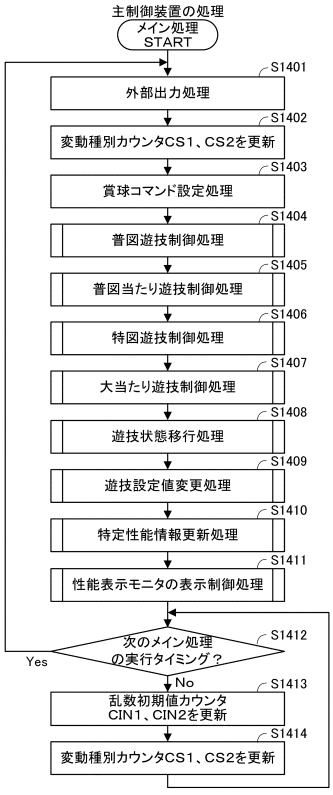
【図２０４】



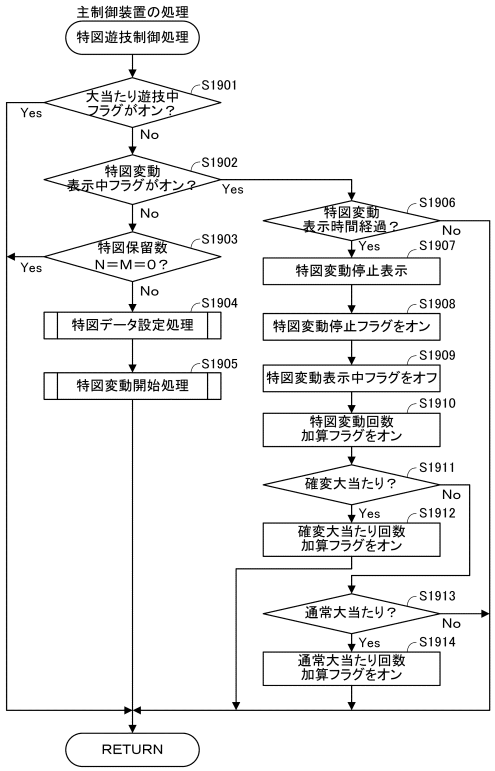
【図２０５】



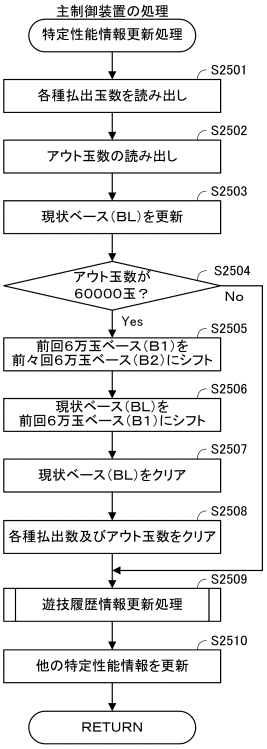
【図２０６】



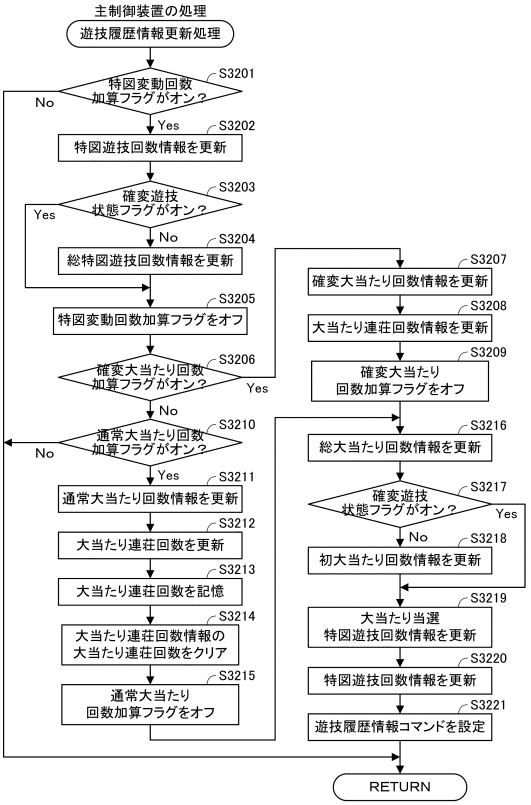
【図２０７】



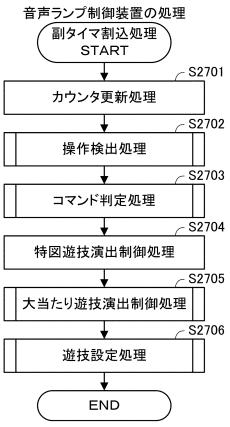
【図２０８】



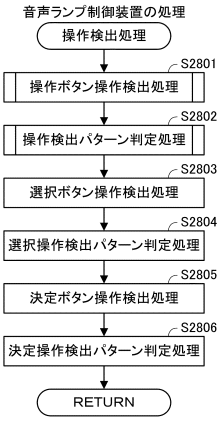
【図２０９】



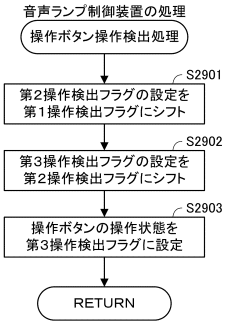
【図２１０】



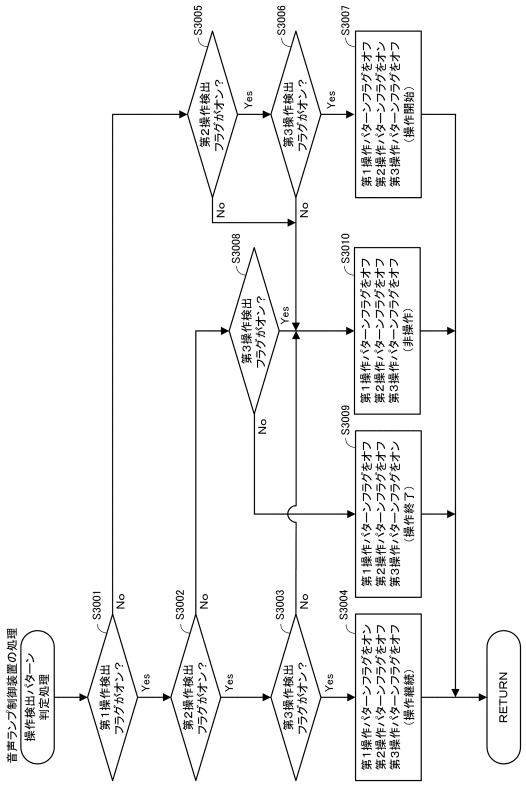
【図２１１】



【図２１２】



【図２１３】



【図２１４】

操作ボタン操作データテーブル

(A)

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データテーブル

(B)

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データテーブル

(C)

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データテーブル

(D)

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

右選択ボタン操作データテーブル

(E)

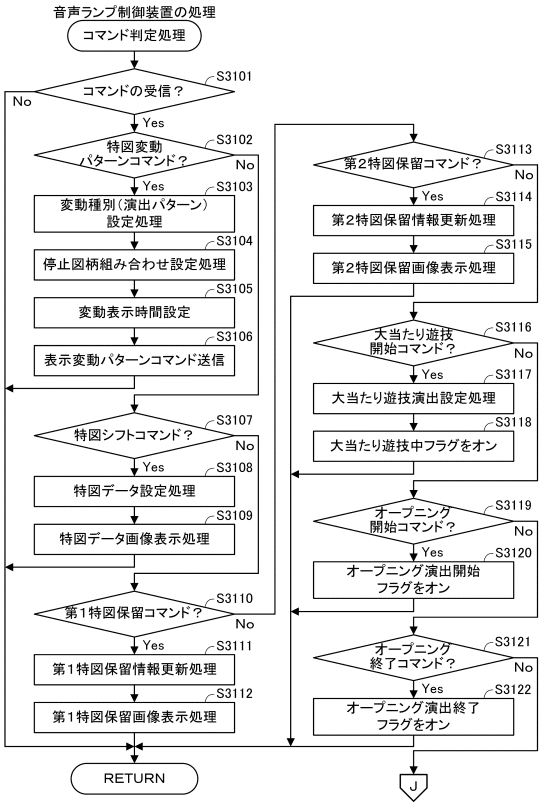
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データテーブル

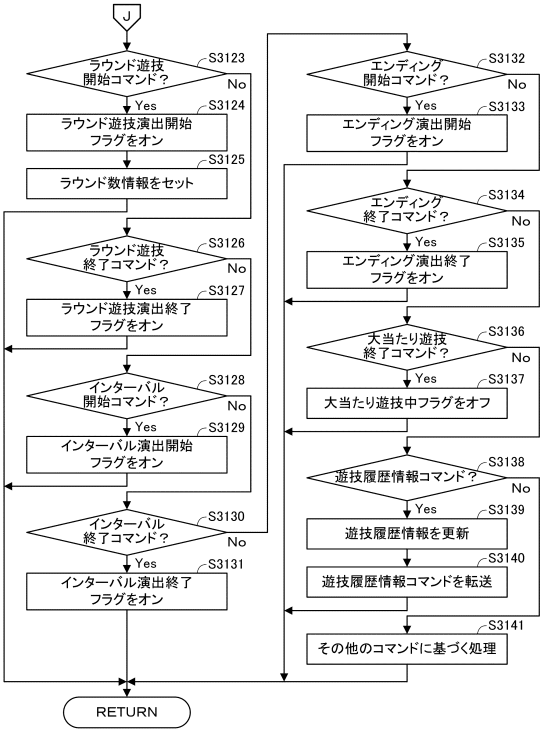
(F)

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

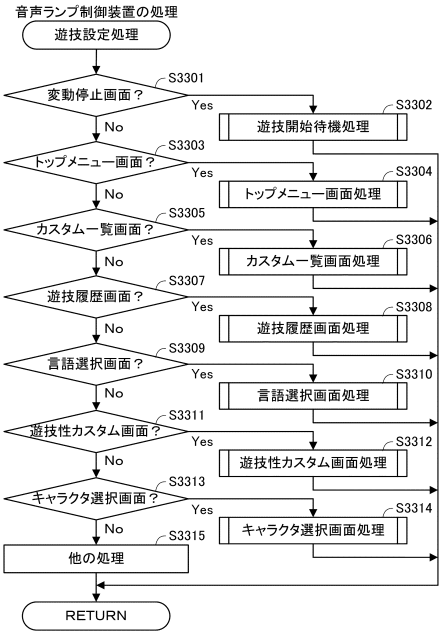
【図２１５】



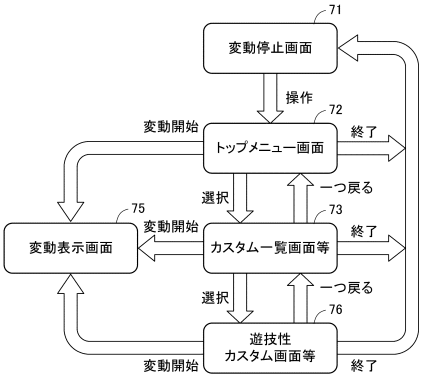
【図２１６】



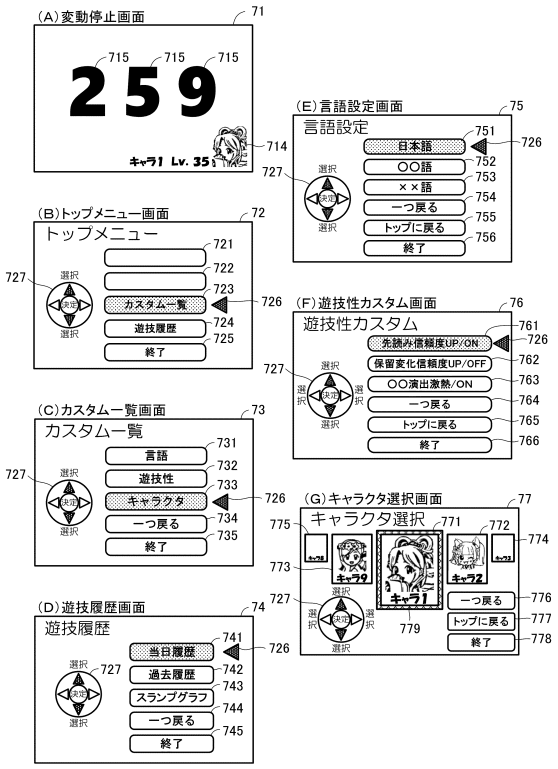
【図２１７】



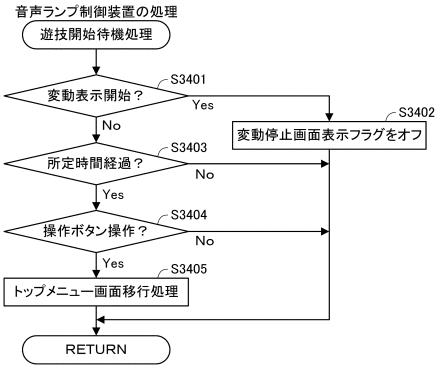
【図２１８】



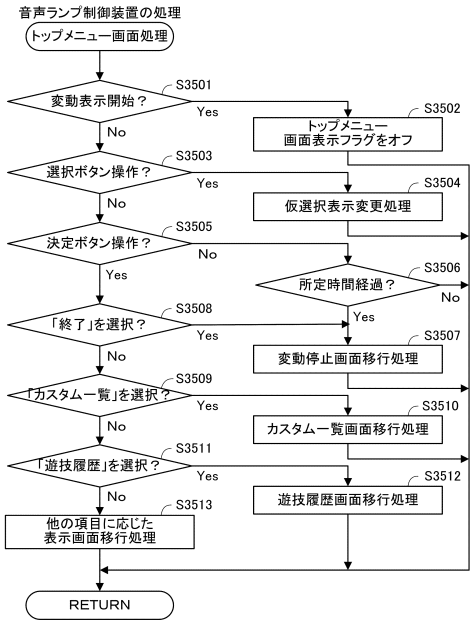
【図２１９】



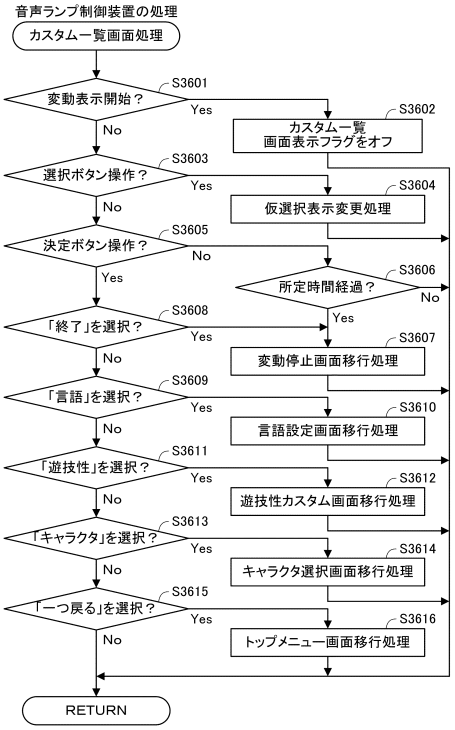
【図２２０】



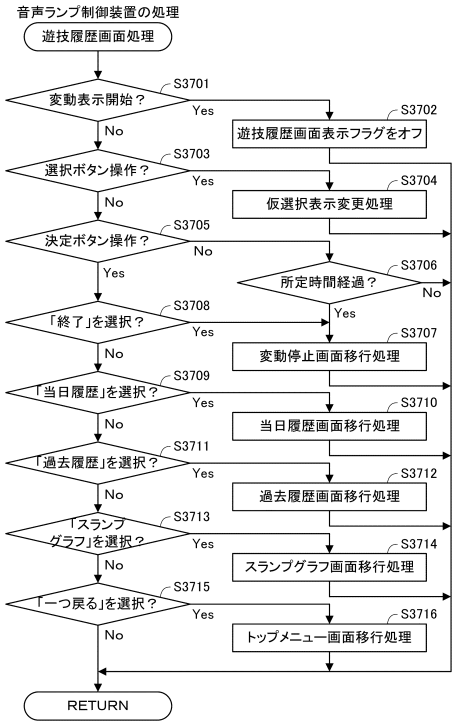
【図２２１】



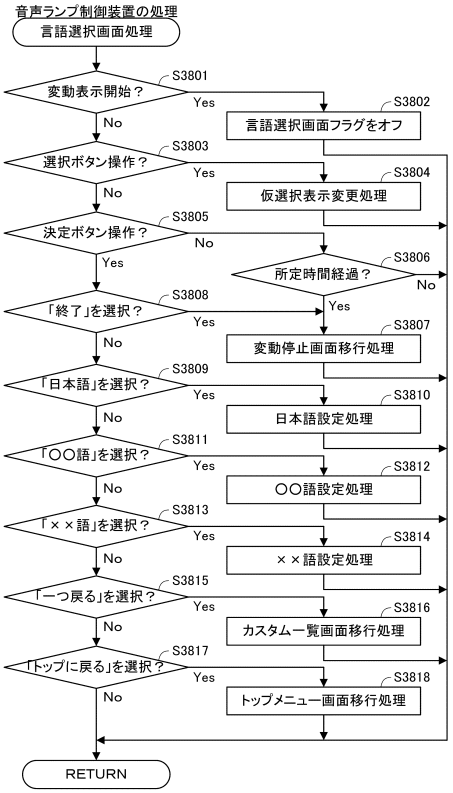
【図２２２】



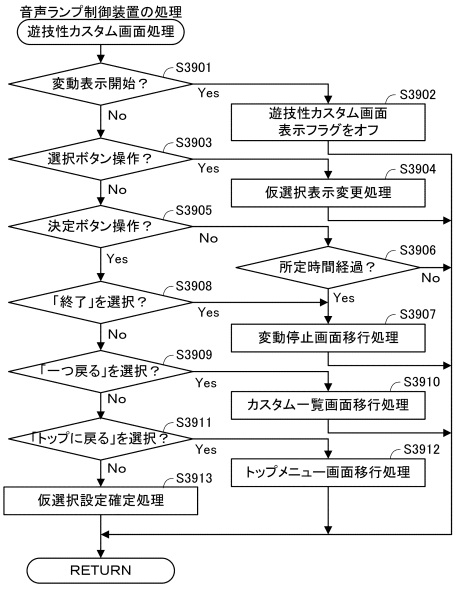
【図２２３】



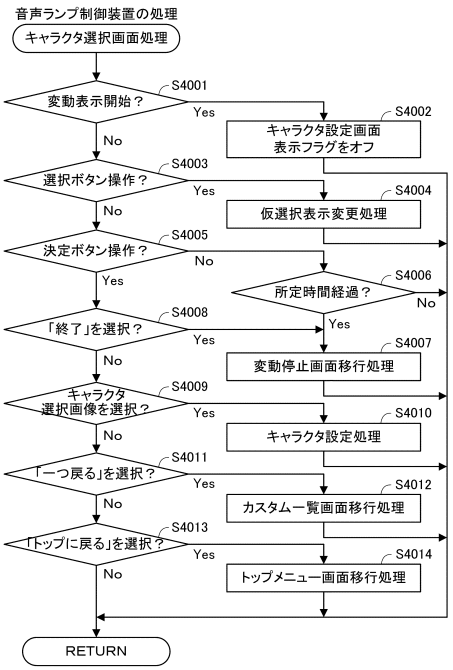
【図２２４】



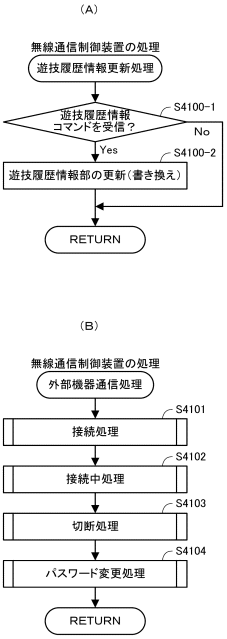
【図２２５】



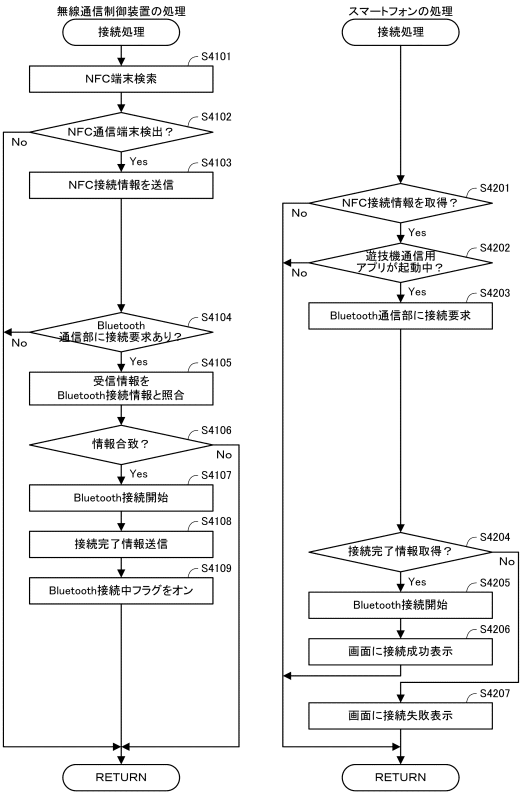
【図２２６】



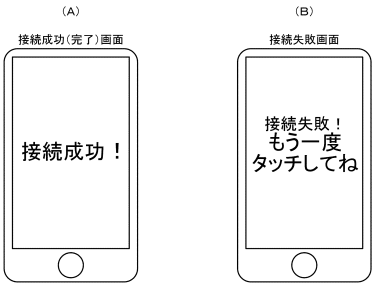
【図２２７】



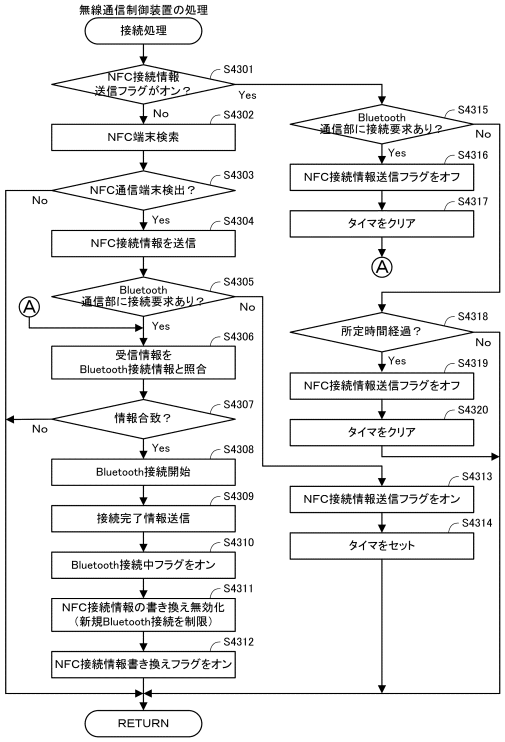
【図２２８】



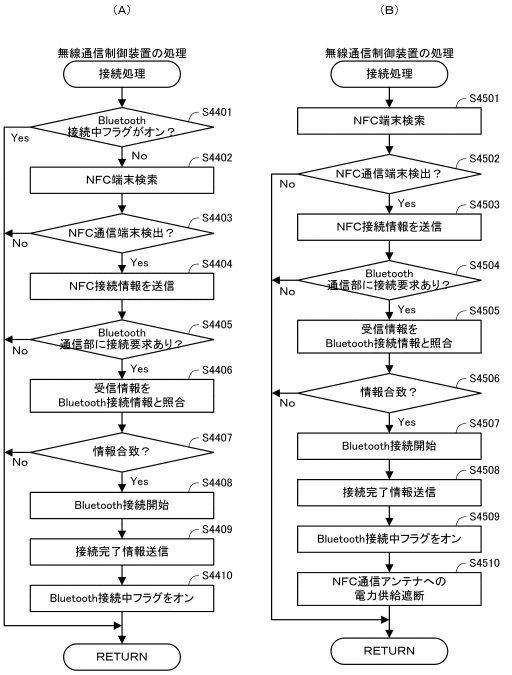
【図２２９】



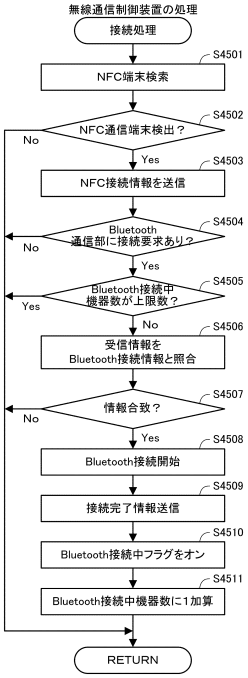
【図２３０】



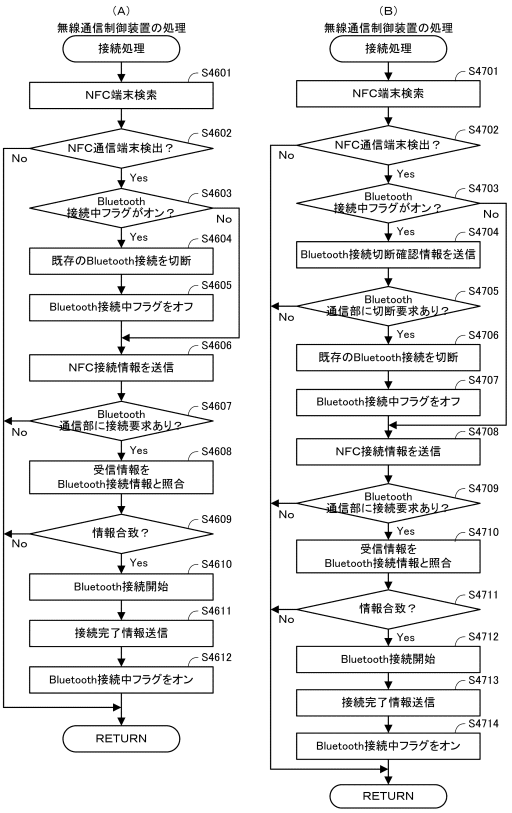
【図２３１】



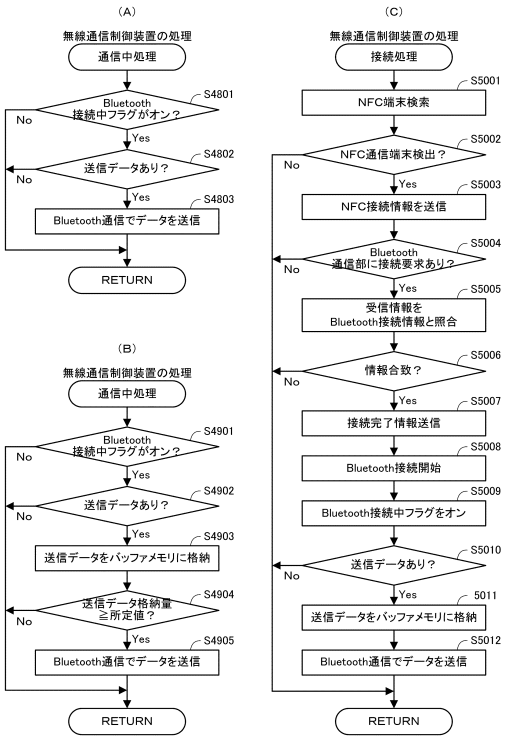
【図２３２】



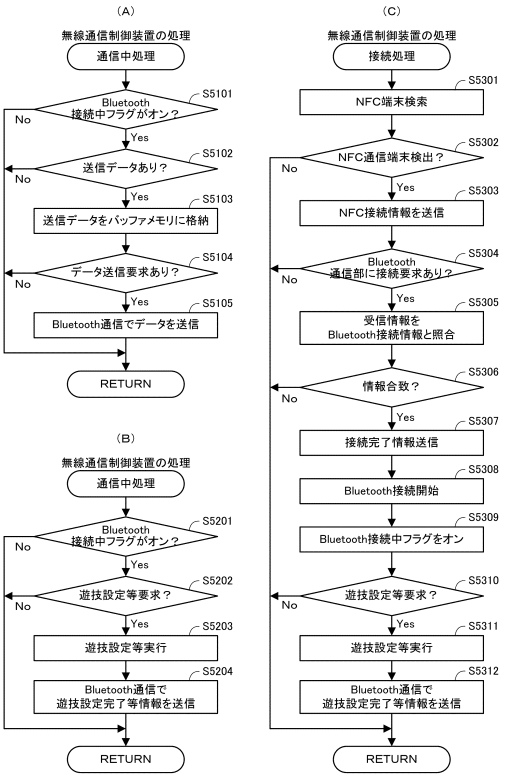
【図２３３】



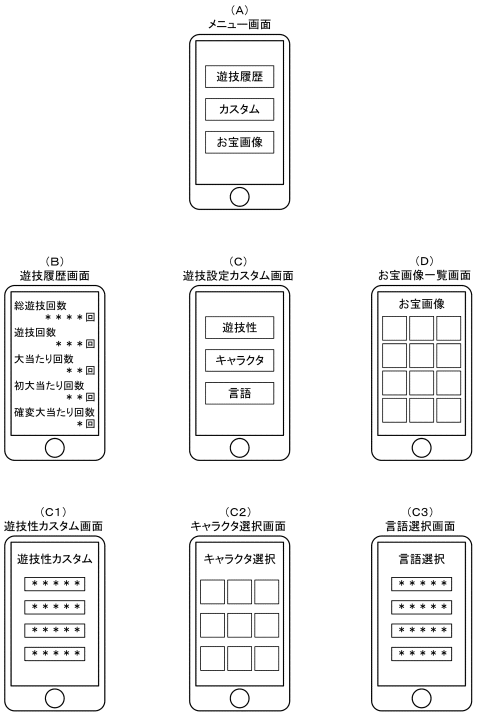
【図２３４】



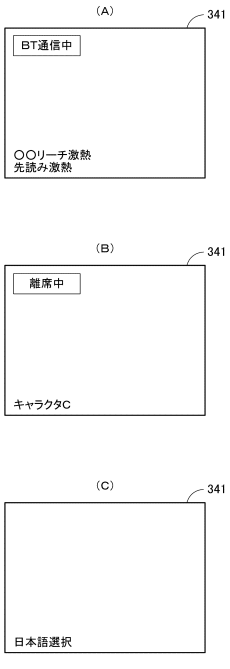
【図２３５】



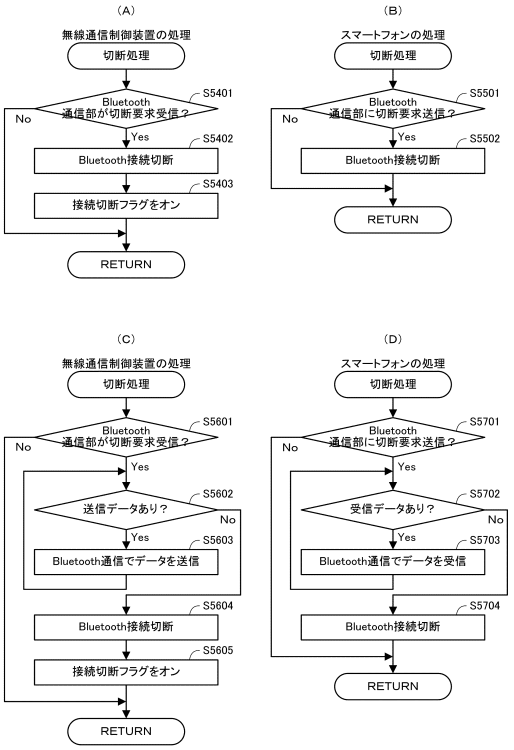
【図２３６】



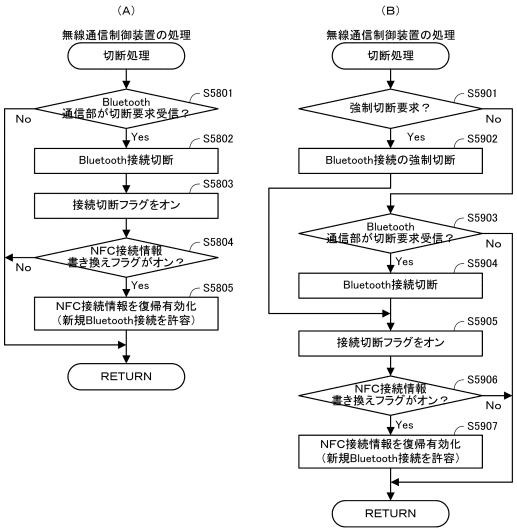
【図２３７】



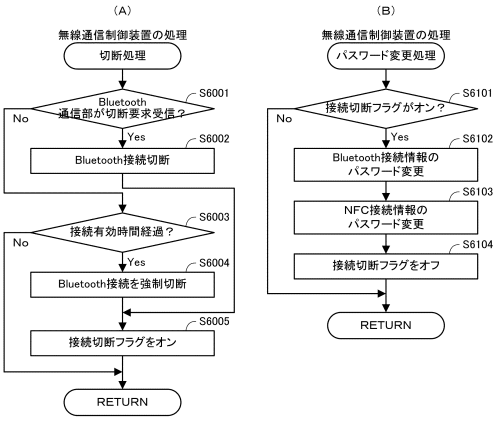
【図２３８】



【図２３９】


（A）
無線通信制御装置の処理
切断処理
S5801
Bluetooth
通信部が切断要求受信？
No
Yes
S5802
Bluetooth接続切断
S5803
接続切断フラグをオン
S5804
NFC接続情報
書き換えフラグがオン？
No
Yes
S5805
NFC接続情報を復帰有効化
（新規Bluetooth接続を許容）
RETURN
（B）
無線通信制御装置の処理
切断処理
S5901
強制切断要求？
No
Yes
S5902
Bluetooth接続の強制切断
S5903
Bluetooth
通信部が切断要求受信？
No
Yes
S5904
Bluetooth接続切断
S5905
接続切断フラグをオン
S5906
NFC接続情報
書き換えフラグがオン？
No
Yes
S5907
NFC接続情報を復帰有効化
（新規Bluetooth接続を許容）
RETURN

【図２４０】


（A）
無線通信制御装置の処理
切断処理
S6001
Bluetooth
通信部が切断要求受信？
No
Yes
S6002
Bluetooth接続切断
S6003
接続有効時間経過？
No
Yes
S6004
Bluetooth接続を強制切断
S6005
接続切断フラグをオン
RETURN
（B）
無線通信制御装置の処理
パスワード変更処理
S6101
接続切断フラグがオン？
No
Yes
S6102
Bluetooth接続情報の
パスワード変更
S6103
NFC接続情報の
パスワード変更
S6104
接続切断フラグをオフ
RETURN