

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2025-18280
(P2025-18280A)

(43)公開日 令和7年2月6日(2025.2.6)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全643頁)

(21)出願番号 (22)出願日 (特許庁注：以下のものは登録商標) 1. B L U E T O O T H	特願2023-121850(P2023-121850) 令和5年7月26日(2023.7.26)	(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2 1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) 2C088 AA51 CA19 CA31 EA10 2C333 AA11 CA26 CA49 FA04 FA08 FA16 GA06

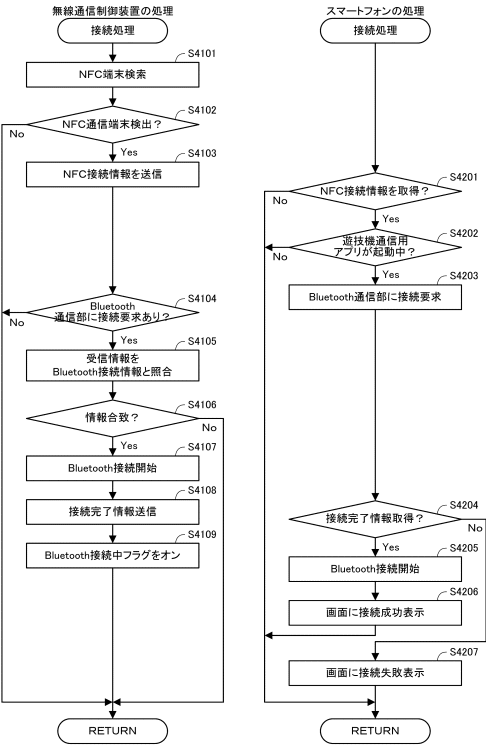
(54)【発明の名称】 遊技機

(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氣的に接続され、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

10

20

30

40

50

における特別図柄の変動表示、図柄表示部 3 4 1 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(大当たり遊技状態)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 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7、ランプ 3 9 1、可動役物部材 3 9 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 3 3 2)と、

前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力(B l u e t o o t h 通信による入力)が可能な入力手段(無線通信制御装置 1 9 0 の B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3)と、

10

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 1 9 0 による接続処理でのスマートフォン等の N F C 通信端末の検出待機状態)において、所定の検出対象(N F C 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(N F C 通信モジュール 1 9 2 の N F C 通信部 1 9 2 A)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(N F C 接続情報の出力)を実行可能な情報出力手段(N F C 通信部 1 9 2 A のアンテナ)と、

を備え、

20

所定の出力条件(N F C 接続情報の出力条件、N F C 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 1 9 0 の N F C 通信モジュール 1 9 2 の記憶領域 1 9 2 B)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(B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A への B l u e t o o t h 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 B l u e t o o t h 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】

30

【0 0 0 6】

【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。

40

【図 1 0】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 1】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 1 2】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 3】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 1 4】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 1 5】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 1 6】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 1 7】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

50

【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。

10

20

30

40

50

【図 4 4】図 4 3 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 4 5】図 4 3 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 4 6】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 4 7】図 4 2 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 4 8】図 4 2 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 4 9】図 4 7 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。

10

【図 5 0】図 4 7 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 5 1】図 5 1（A）は飾り図柄の色の一例を示す図、図 5 1（B）は図 4 7 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 5 2】図 5 2（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 5 2（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。

20

【図 5 3】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 5 4】図 4 2 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 5 5】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 5 6】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 5 7】入球振分装置を説明するための図。

【図 5 8】可変入賞装置を説明するための図。

30

【図 5 9】可変入賞装置を説明するための図。

【図 6 0】（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 6 1】遊技機のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図。

【図 6 2】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 6 3】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 6 4】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 6 5】図 1 7 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 6 6】図 1 7 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。

40

【図 6 7】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 6 8】図 6 7 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 6 9】図 6 8 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 7 0】図 6 8 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 7 1】図 6 7 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

50

フローチャート。

【図 7 2】図 6 7 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 7 3】図 6 7 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 7 4】疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図。

【図 7 5】疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図。

【図 7 6】特 2 遊技演出パターンを説明するための図。

【図 7 7】小当たり遊技演出パターンを説明するための図。

【図 7 8】大当たり遊技演出パターンを説明するための図。

【図 7 9】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 A 1）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 8 0】図 7 3 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 8 1】図 7 3 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 8 2】図 6 7 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 8 3】図 6 7 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 8 4】図 6 7 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 8 5】図 6 7 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 8 6】図 6 7 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 8 7】図 6 7 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 8 8】図 1 6 8 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 8 9】図 6 7 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 9 0】図 6 7 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 9 1】図 4 2 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 9 2】図 4 2 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 9 3】図 4 2 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 9 4】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 9 5】特図遊技における図柄表示部での表示例を示す図。

【図 9 6】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 9 7】第 2 入賞口及び非電動役物の周辺を示す図。

【図 9 8】可変入賞装置を説明するための断面図。

【図 9 9】可変入賞装置を説明するための断面図。

【図 1 0 0】非電作動装置を説明するための断面図。

【図 1 0 1】非電作動装置を説明するための断面図。

【図 1 0 2】図 9 4 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 1 0 3】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

10

20

30

40

50

- 【図 1 0 4】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 0 5】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 0 6】図 1 7 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 1 0 7】図 1 7 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 1 0 8】図 9 4 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 1 0 9】図 1 0 8 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 1 1 0】図 1 0 8 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 1 1 1】図 1 0 8 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 1 1 2】図 1 0 8 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 1 1 3】図 1 1 2 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 1 1 4】図 1 1 2 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 1 1 5】図 1 0 8 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 1 1 6】図 1 0 8 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 1 1 7】図 1 0 8 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 1 1 8】図 1 0 8 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 1 1 9】図 1 0 8 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 1 2 0】図 1 0 8 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 1 2 1】図 1 0 8 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 1 2 2】図 1 0 8 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 1 2 3】図 1 0 8 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 1 2 4】図 9 4 に示す遊技機の動作を説明するための図。
- 【図 1 2 5】図 9 4 に示す遊技機の動作を説明するための図。
- 【図 1 2 6】図 9 4 に示す遊技機の動作を説明するための図。
- 【図 1 2 7】図 9 4 に示す遊技機の動作を説明するための図。
- 【図 1 2 8】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 1 2 9】図 1 2 8 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 1 3 0】図 1 2 8 に示す遊技機の上皿を上面側から見た一例を示す図。
- 【図 1 3 1】図 1 2 8 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 1 3 2】図 1 2 8 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 1 3 3】サブ制御ユニットの無線通信制御装置における N F C 通信モジュール及び B l u e t o o t h 通信モジュールの一例を示すブロック図。
- 【図 1 3 4】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。

10

20

30

40

50

【図 1 3 5】図 1 3 4 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 1 3 6】図 1 3 4 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 1 3 7】図 1 3 6 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 1 3 8】図 1 2 8 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 1 3 9】図 1 3 8 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 1 4 0】図 1 3 9 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 1 4 1】図 1 3 9 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 1 4 2】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 1 4 3】図 1 3 8 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 1 4 4】図 1 3 8 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 1 4 5】図 1 3 8 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 1 4 6】図 1 4 5 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 1 4 7】図 1 4 5 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 1 4 8】図 1 4 5 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 1 4 9】図 1 4 5 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 1 5 0】図 1 4 5 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 1 5 1】図 1 4 5 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 1 5 2】図 1 4 5 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 1 5 3】図 1 4 5 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 1 5 4】図 1 4 5 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 1 5 5】図 1 5 5 (A) は図 1 2 8 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 1 5 5 (B) は図 1 2 8 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 1 5 6】図 1 5 6 (A) は図 1 5 5 (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 1 5 6 (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 1 5 7】図 1 5 6 (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 1 5 8】図 1 5 5 (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 1 5 9】図 1 5 5 (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

10

20

30

40

50

を示すフローチャート。

【図 1 6 0】図 1 5 5 (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 1 6 1】図 1 5 5 (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 1 6 2】図 1 5 5 (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 1 6 3】図 1 5 5 (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 1 6 4】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。

10

【図 1 6 5】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 1 6 6】図 1 5 5 (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 1 6 7】図 1 5 5 (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 1 6 8】図 1 6 8 (A) は図 1 5 5 (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 1 6 8 (B) は図 1 5 5 (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。

20

【図 1 6 9】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 1 7 0】図 1 6 9 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 1 7 1】図 1 7 0 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 1 7 2】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 7 3】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 7 4】主制御装置で使用されるテーブル等の一例を示す図。

【図 1 7 5】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。

30

【図 1 7 6】図 1 7 5 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 1 7 7】図 1 7 6 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 1 7 8】図 1 7 5 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 1 7 9】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 1 8 0】図 1 7 9 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。

40

【図 1 8 1】図 1 7 9 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 1 8 2】図 1 8 1 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 1 8 3】図 1 8 1 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 1 8 4】図 1 7 9 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 1 8 5】図 1 7 9 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。

50

【図 1 8 6】図 1 8 5 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 1 8 7】図 1 8 5 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 1 8 8】図 1 7 9 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 1 8 9】図 1 7 9 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 1 9 0】図 1 7 9 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 1 9 1】図 1 7 9 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 1 9 2】図 1 7 9 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 1 9 3】図 1 6 9 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 1 9 4】図 1 9 3 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 1 9 5】図 1 9 3 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 1 9 6】図 1 9 3 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 1 9 7】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 1 9 8】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 1 9 9】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 2 0 0】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 2 0 1】図 2 0 0 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 2 0 2】図 2 0 0 に示す遊技機の上皿を上面側から見た一例を示す図。

【図 2 0 3】図 2 0 0 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 2 0 4】図 2 0 0 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 2 0 5】サブ制御ユニットの無線通信制御装置における N F C 通信モジュール及び B l u e t o o t h 通信モジュールの一例を示すブロック図。

【図 2 0 6】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 2 0 7】図 2 0 6 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 2 0 8】図 2 0 6 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 2 0 9】図 2 0 8 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 2 1 0】図 2 0 0 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 2 1 1】図 2 1 0 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 2 1 2】図 2 1 1 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 2 1 3】図 2 1 1 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 2 1 4】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 2 1 5】図 2 1 0 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

10

20

30

40

50

示すフローチャート。

【図 2 1 6】図 2 1 0 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 2 1 7】図 2 1 0 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 2 1 8】図 2 1 7 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 2 1 9】図 2 1 7 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 2 2 0】図 2 1 7 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 2 2 1】図 2 1 7 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 2 2 2】図 2 1 7 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 2 2 3】図 2 1 7 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 2 2 4】図 2 1 7 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 2 2 5】図 2 1 7 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 2 2 6】図 2 1 7 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 2 2 7】図 2 2 7 (A) は図 2 0 0 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 2 2 7 (B) は図 2 0 0 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 2 2 8】図 2 2 8 (A) は図 2 2 7 (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 2 2 8 (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 2 2 9】図 2 2 8 (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の表示画面例を示す図。

【図 2 3 0】図 2 2 7 (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 2 3 1】図 2 2 7 (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 2 3 2】図 2 2 7 (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 2 3 3】図 2 2 7 (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 2 3 4】図 2 2 7 (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 2 3 5】図 2 2 7 (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 2 3 6】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 2 3 7】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 2 3 8】図 2 2 7 (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。

10

20

30

40

50

【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 10 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

イチ 2 1 B a (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。

【 0 0 2 1 】

発射ハンドル 2 2 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 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 3 2 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 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 が操作されている状況では、0 . 6 s e c 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 3 2 が駆動制御される。

【 0 0 2 2 】

上皿 2 3 は、パネル 2 5 の下方に配置されており、後述の払出機構 1 3 0 の払出装 1 3 2 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 3 2 に導くために用いられる。また、下皿 2 4 は、上皿 2 3 のさらに下方に設けられており、上皿 2 3 で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【 0 0 2 3 】

パネル 2 5 は、遊技者が遊技機 1 0 の前方から内枠 1 2 の遊技盤 3 1 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 2 6 は、前面枠 1 1 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 2 6 の設置位置は、前面枠 1 1 の上端部に限らない。また、電飾部 2 7 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。

【 0 0 2 4 】

〔内枠 1 2 の構成〕

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 を備える。内枠 1 2 は、上述のように前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。そのため、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 は、前面枠 1 1 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 3 1 の盤面上の記載を省略している。

【 0 0 2 5 】

制御ユニット 3 3 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられており、メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 を有する。なお、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 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 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 の詳細については後段で詳述する。

【 0 0 2 6 】

図 4 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、サブ可動表示部 3 8、及び可動役物部材 3 9 が設けられている。

【 0 0 2 7 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技球発射機構 3 2 から発射された遊技球を遊技盤 3 1 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 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。

【 0 0 2 8 】

ここで、遊技球発射機構 3 2 は、図 2 に示すように、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊

10

20

30

40

50

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に電氣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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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「5 R 確変大当たり」、「16 R 確変大当たり」又は「5 R 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「16 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち 16 R 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「5 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め 5 R 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 16 R 確変大当たり又は 5 R 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「5 R 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「16 R 確変大当たり」の場合に 16 R 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、5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりであることを示唆する

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 3 8 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 3 8 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】

10

なお、サブ可動表示部 3 8 の待機位置や作動位置は、図柄表示部 3 4 1 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 3 8 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 3 8 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 3 8 は、左右方向 D 3 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 3 8 は、上下方向 D 2、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 3 8 は省略可能であり、サブ可動表示部 3 8 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 3 6 は、遊技盤 3 1 の右上部に配置された普通図柄表示部 3 6 1、第 1 特別図柄表示部 3 6 2、第 2 特別図柄表示部 3 6 3、第 1 特図保留数表示部 3 6 4 及び第 2 特図保留数表示部 3 6 5 を備える。

20

【0052】

普通図柄表示部 3 6 1 は、普通図柄（普図）としての LED 対を含み、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R への入賞を契機として実行される電動役物 3 1 5 b 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 3 3 1 (MPU 4 1) は、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R 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。

30

【0053】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 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 3 1 4 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 3 3 1 (MPU 4 1) は、第 1 入賞口 3 1 4 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。

40

【0054】

第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 3 1 5 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 3 3 1 (MPU 4 1) は、第 2 入賞口 3 1 5 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

50

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も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。

10

【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。

20

【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。

30

【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氣的に接続され、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に電氣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、

40

50

例えば 50MHz～3GHz の電波を検知可能である。

【0065】

[裏バックユニット13]

図3に示すように、裏バックユニット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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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、変動が開始される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。

30

【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。

40

【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

50

ア R E A 1 ～ 第 4 保 留 エ リ ア R E A 4、又 は 第 2 特 図 保 留 格 納 エ リ ア R E B の 第 1 保 留 エ リ ア R E B 1 ～ 第 4 保 留 エ リ ア R E B 4（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 2 7 の 特 図 デ ー タ 設 定 処 理 で の ス テ ッ プ S 2 0 0 8 に お い て 設 定 さ れ る。

【 0 0 7 9 】

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 2 9 の 大 当 たり 遊 技 制 御 処 理 に お け る ス テ ッ プ S 2 2 0 4 に お い て 設 定 さ れ る。

【 0 0 8 0 】

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 2 9 の 大 当 たり 遊 技 制 御 処 理 に お け る ス テ ッ プ S 2 2 0 8 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。

【 0 0 8 1 】

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 3 0 の 大 当 たり 遊 技 制 御 処 理 に お け る ス テ ッ プ S 2 2 1 4 に お い て 設 定 さ れ る。

【 0 0 8 2 】

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 3 0 の 大 当 たり 遊 技 制 御 処 理 に お け る ス テ ッ プ S 2 2 1 6 に お い て 設 定 さ れ る。

【 0 0 8 3 】

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 3 0 の 大 当 たり 遊 技 制 御 処 理 に お け る ス テ ッ プ S 2 2 1 7 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。

【 0 0 8 4 】

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 3 1 の 大 当 たり 遊 技 制 御 処 理 に お け る ス テ ッ プ S 2 2 2 9 に お い て 設 定 さ れ る。

【 0 0 8 5 】

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 3 1 の 大 当 たり 遊 技 制 御 処 理 に お け る ス テ ッ プ S 2 2 3 3 に お い て 設 定 さ れ る。

【 0 0 8 6 】

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 3 2 の 大 当 たり 遊 技 制 御 処 理 に お け る ス テ ッ プ S 2 2 3 9 に お い て 設 定 さ れ る。

【 0 0 8 7 】

10

20

30

40

50

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 3 1 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 1 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 3 1 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 2 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 3 2 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 8 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 2 9 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 5 0 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 3 5 の遊技設定値変更処理でのステップ S 2 4 0 8 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、M P U 4 1 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 M P U 4 1 に入力する。具体的に、M P U 4 1 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 M P U 4 1 に、予め設定された間隔（例えば 4 m s e c ）でクロック信号が供給され、M P U 4 1 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 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 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 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にクロック信号が供給されてもよい。

【0095】

R O M 4 1 1 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。R A M 4 1 2 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、M P U 4 1 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、R A M 4 1 2 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、R A M 4 1 2 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 1 0 の主制御装置 4 の M P U 4 1 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、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a、特図保留格納エリア 4 1 2 b 及び普図保留格納エリア 4 1 2 c 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】

10

20

30

40

50

抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 が記憶されている。大当たり乱数カウンタ C 1 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 C 2 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 C 3 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 4 1 2 a には、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び特図変動種別カウンタ C S 1 が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタ C S 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタ C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5、普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2、及び普図変動種別カウンタ C S 2 が記憶されている。普通当たり乱数カウンタ C 4 は、第 2 入賞口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b 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 C 5 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 C I N 2 は、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタ C S 2 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。

10

【 0 0 9 8 】

20

そして、各抽選用カウンタ C 1 ~ C 5, C I N 1, C I N 2, C S 1, C S 2 は、M P U 4 1 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 C 1 ~ C 5, C I N 1, C I N 2, C S 1, C S 1 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 M P U 4 1 によって参照される。

【 0 0 9 9 】

特図保留格納エリア 4 1 2 b は、第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B 及び特図実行エリア A E を備える。第 1 特図保留格納エリア R E A は、第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4、及び第 1 特図保留数記憶エリア N A A を含む。第 2 特図保留格納エリア R E B は、第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B を含む。

30

【 0 1 0 0 】

そして、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれかに格納される。また、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 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 R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに格納される。なお、第 1 特図保留格納エリア R E A 及び第 2 特図保留格納エリア R E B ごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a（大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 など）が個別に設けられてもよい。

40

【 0 1 0 1 】

このように、遊技機 1 0 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に加えて、特図変動種別カウンタ C S 1 が第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 2 特図保留格

50

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

10

20

30

40

50

用エリアの値が優先して特図実行エリアA E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R E Aの第1保留エリアR E A 1及び第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1の特図当否情報が交互に特図実行エリアA E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、MPU 41は、1回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリアA E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R E Aの第1保留エリアR E A 1が特図実行エリアA Eに移動された場合には、第2保留エリアR E A 2に格納された特図当否情報は第1保留エリアR E A 1にシフトし、第3保留エリアR E A 3に格納された特図当否情報は第2保留エリアR E A 2にシフトし、第4保留エリアR E A 4に格納された特図当否情報は第3保留エリアR E A 3にシフトする。

10

【0110】

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

【0111】

大当たり乱数カウンタC 1は、後述の図17の主タイマ割込処理のステップS 1003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C 1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C I N 1の値が当該大当たり乱数カウンタC 1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C I N 1は、大当たり乱数カウンタC 1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R E A 1又は第2特図保留格納エリアR E A 2の第1～第4保留エリアR E A 1～R E A 4，R E B 1～R E B 4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C 1の値が格納される。

20

【0112】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM 411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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、大当たり確率を一樣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樣とし、高確率モードに対して複

50

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-S-T 機を含む S-T 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、MPU 41 は、特図実行エリア A-E 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。

10

【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、MPU 41 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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、ROM 411 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

50

ごとに対応するリーチ乱数カウンタ C 3 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 C 3 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「5 R 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「5 R 確変大当たり」又は「16 R 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 C S 1 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 30 s 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 60 s 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 90 s 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 C 3 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 C S 1 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 C S 1 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 C S 1 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 7 s 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 10 s 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。

10

【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。

20

【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

30

40

50

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 3 4 1 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 2 6 によって音声演出を実行し、電飾部 2 7 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 1 0 では、主制御装置 4 の M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部 3 4 1 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 1 0 の M P U 4 1 が 8 ビットマイコンで構成される場合であっても、その M P U 4 1 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 3 4 1 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 1 0 (A) ～図 1 0 (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 1 1 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 4 1 2 c の一例を示すブロック図である。図 1 1 に示すように、普図保留格納エリア 4 1 2 c は、普図第 1 保留エリア S E 1、普図第 2 保留エリア S E 2、普図第 3 保留エリア S E 3、普図第 4 保留エリア S E 4、普図変動保留数記憶エリア S N A 及び普図実行エリア S A E を含む。

【0153】

普図第 1 保留エリア S E 1 ～普図第 4 保留エリア S E 4 は、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R 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 C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 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 S N A は、普図当否情報が格納されている普図第 1 保留エリア S E 1 ～普図第 4 保留エリア S E 4 の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリア S N A 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 S A E は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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 S E 1 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、M P U 4 1 は、1 回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリア S A E 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 C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 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 1 2 (A) 及び図 1 2 (B) 参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図 1 2 (C) 及び図 1 2 (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 S E 1 に格納された普図当否情報が普図実行エリア S A E に移動された場合には、普図第 2 保留エリア S E 2 に格納された普

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

【 0 1 5 6 】

普通当たり乱数カウンタ C 4 は、後述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ～ 2 9 9 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 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ～普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R 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 C 4 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 4 1 2 c に格納された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値によって電動役物 3 1 5 b 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。

10

【 0 1 5 7 】

ここで、図 1 2 (A) 及び図 1 2 (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 1 2 (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 1 2 (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。

20

【 0 1 5 8 】

図 1 2 (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するテーブルである。図 1 2 (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 C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ～ 2 9 9 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 3 1 5 b の作動頻度が低くされている。

【 0 1 5 9 】

図 1 2 (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するテーブルである。図 1 2 (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 C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ～ 2 9 9 の場合に普図当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 3 1 5 b の作動頻度が高くされている。

30

【 0 1 6 0 】

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 1 2 (A) 及び図 1 2 (B) に示される例には限定されず適宜変更可能である。

40

【 0 1 6 1 】

普通当たり種別乱数カウンタ C 5 は、後述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ～ 1 9 9 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 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ～普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R 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 C 5 の値が格納される。また、普図第 1 保留エリア S E 1 ～普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が普図当たりである場合に、普図第 1 保留エリア S E 1 ～普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値によって、普図当たり

50

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 3 1 5 b の開放時間が設定される。

【0162】

ここで、図 1 2（C）及び図 1 2（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 1 2（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 1 2（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 3 1 5 b 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 3 1 5 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 3 1 5 b の開放時間が短いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難く、多くの場合、第 2 入賞口 3 1 5 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 3 1 5 b 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 3 1 5 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 3 1 5 b の開放時間が長いために第 2 入賞口 3 1 5 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 1 2（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するテーブルである。図 1 2（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 C 5 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 C 5 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 C 5 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 C 5 の値が 1 個又は 2 個）に設定することも可能である。

【0166】

図 1 2（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するテーブルである。図 1 2（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 C 5 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 C 5 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 1 2（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 C 5 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 3 1 5 b 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 3 1 5 b 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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「

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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」＝ $100 \times (\text{「一般入賞口払出玉数」} + \text{「第1入賞口払出玉数」}) / \text{「アウト玉数」}$ 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

40

50

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での累積ベースを含ませてもよい。

10

【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」＝ $100 \times \frac{\text{可変入賞口払出玉数}}{\text{総払出玉数}}$ 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。

20

【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」＝ $100 \times \frac{\text{第2入賞口払出玉数} + \text{可変入賞口払出玉数}}{\text{総払出玉数}}$ 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。

30

【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。

40

【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

50

）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」当たり的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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0188】

50

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た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。

10

【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witch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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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し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し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から音声出力される音声演出、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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132及び球貸装置100が接続されている。

【0219】

払出装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。

40

【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

50

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、MPU 71 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 IC 81 を備える。具体的に、発射制御 IC 81 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 IC 81 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 IC 81 は、予め設定された周期（例えば 0.6 sec）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、0.6 sec 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 IC 81 に入力される。これにより、発射制御 IC 81 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 IC 81 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

10

20

30

40

50

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 R A M 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 24 V 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 22 V 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 N M I 割込処理を実行する。

10

【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 M P U 41 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、M P U 41 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 N M I 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、N M I 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、R A M 412 が正常に動作しているか否かが確認され、R A M 412 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。

20

【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 M P U 41 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 2 m s e c 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 S 1001>

図 17 に示すように、ステップ S 1001 では、M P U 41 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 313 a ～ 316 a、317 L a、317 R a、アウト玉センサ 318 a などの検出状態を判断する。このとき、M P U 41 は、入球センサ 313 a ～ 316 a、317 L a、317 R a 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 R A M 412 に保存する。また、M P U 41 は、アウト玉センサ 318 a によってアウト玉が検出された場合には、R A M 412 の遊技情報格納エリア 412 d 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 412 d のアウト玉数を更新する。

30

【0231】

<ステップ S 1002>

次に、ステップ S 1002 では、M P U 41 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 の更新を実行する。具体的には、M P U 41 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 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。

40

【0232】

<ステップ S 1003>

続いて、ステップ S 1003 では、M P U 41 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、普通当たり乱数カウンタ C 4、及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の更新を実行する。具体的には、M P U 41 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、普通当たり乱数

50

カウンタ C 4、及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5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。

【 0 2 3 3 】

<ステップ S 1 0 0 4 及び S 1 0 0 5 >

その後、MPU 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップ S 1 0 0 4）、発射制御処理を実行する（ステップ S 1 0 0 5）。なお、始動入賞処理の詳細は、図 1 8 を参照して後述する。

【 0 2 3 4 】

発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることがタッチセンサ 2 1 a 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 2 1 b 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 2 2 に触れていないことがタッチセンサ 2 1 a により検出されている場合、又は球止めスイッチ 2 1 b 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。MPU 4 1 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。

【 0 2 3 5 】

<ステップ S 1 0 0 6 >

ステップ S 1 0 0 6 では、MPU 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R を遊技球が通過した場合に、MPU 4 1 によって、RAM 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c 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 2 0 を参照して後述する。

【 0 2 3 6 】

[始動入賞処理]

ここで、図 1 8 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 4 で MPU 4 1 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 1 8 を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【 0 2 3 7 】

<ステップ S 1 1 0 1 >

図 1 8 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 では、MPU 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : Yes）、処理をステップ S 1 1 0 2 に移行し、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : No）、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。

【 0 2 3 8 】

<ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、MPU 4 1 は、RAM 4 1 2 の第 1 特図保留数記憶エリア N A A 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、MPU 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 2 : Yes）、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。一方、MPU 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 2 : 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 S 1 1 0 3）。

【 0 2 3 9 】

<ステップ S 1 1 0 4 >

ステップ S 1 1 0 4 では、MPU 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述の図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を RAM 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 0 2 4 0 】

<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する。

10

【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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

<ステップ S 1 2 0 1>

図 19 に示すように、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A 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 C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す（ステップ S 1 2 0 1）。

【 0 2 4 7 】

<ステップ S 1 2 0 2>

ステップ S 1 2 0 2 では、M P U 4 1 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 S 1 2 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 2 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、高確率モードでない場合（ステップ S 1 2 0 2 : N o）、即ち低確率モードである場合、処理をステップ S 1 2 0 4 に移行する。例えば、M P U 4 1 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 3 4 のステップ S 2 3 1 7 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 3 3 のステップ S 2 3 0 9 でオフに設定される。

10

【 0 2 4 8 】

<ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4>

ステップ S 1 2 0 3 では、M P U 4 1 は、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 1 0 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 S 1 2 0 1 で読み出された大当たり乱数カウンタ C 1 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 S 1 2 0 4 では、M P U 4 1 は、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 1 0 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 S 1 2 0 1 で読み出された大当たり乱数カウンタ C 1 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。

20

【 0 2 4 9 】

なお、ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4 では、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 1 0 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 S 1 2 0 3 又は S 1 2 0 4 において、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 0 8 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。

30

【 0 2 5 0 】

<ステップ S 1 2 0 5>

ステップ S 1 2 0 5 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 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、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 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 S 1 2 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 1 2 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 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 S 1 2 0 5 : N o）、即ち外れである場合、処理をステップ S 1 2 0 8 に移行する。

40

【 0 2 5 1 】

<ステップ S 1 2 0 6>

ステップ S 1 2 0 6 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から大当たり種別カウンタ C 2 及び特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。例えば、図 1 8 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 で特図当否情報が第 3 保留エリア R E A 3 に格納された場合には、その第 3 保留エリア R E A 3 に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別

50

カウンタ C 2 及び特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値が読み出される。なお、第 1 保留エリア R E A 1 ～第 4 保留エリア R E A 4 のうち図 1 8 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 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 N A A 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。

【 0 2 5 2 】

<ステップ S 1 2 0 7>

ステップ S 1 2 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2、特図変動種別カウンタ C S 1 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 S 1 2 0 1 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 M P U 5 1 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 R E A 1 ～第 4 保留エリア R E A 4 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。

10

【 0 2 5 3 】

<ステップ S 1 2 0 8 及び S 1 2 0 9>

ステップ S 1 2 0 8 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。次いで、M P U 4 1 は、大当たり抽選での抽選結果が外れていることを示す情報、特図変動種別カウンタ C S 1 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 S 1 2 0 9）。

20

【 0 2 5 4 】

なお、当該第 1 特図保留コマンド設定処理のステップ S 1 2 0 7 又は S 1 2 0 9 で設定される第 1 特図保留コマンドは、R A M 4 1 2 に記憶されており、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される後述の図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 1 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。

【 0 2 5 5 】

[スルーゲート処理]

30

ここで、図 2 0 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 6 で M P U 4 1 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 3 1 7 L、3 1 7 R を遊技球が通過した場合に、M P U 4 1 によって、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納される情報が更新される。以下、図 2 0 を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【 0 2 5 6 】

<ステップ S 1 3 0 1>

図 2 0 に示すように、スルーゲート処理では、M P U 4 1 は、まず左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 1）。スルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行し、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : N o）、処理をステップ S 1 3 0 2 に移行する。

40

【 0 2 5 7 】

<ステップ S 1 3 0 2>

M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : N o）、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 2）。スルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したか否かは

50

、図 17 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行し、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 2 : N o）、当該スルーゲート処理を終了する。

【 0 2 5 8 】

<ステップ S 1 3 0 3>

M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s）、又は右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 2 : Y e s）、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A 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 S 1 3 0 3）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数である場合（ステップ S 1 3 0 3 : Y e s）、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 S 1 3 0 3 : N o）、処理をステップ S 1 3 0 4 に移行する。

10

【 0 2 5 9 】

<ステップ S 1 3 0 4 及び S 1 3 0 5>

M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 3 : N o）、普図変動保留数 X に 1 を加算し（ステップ S 1 3 0 4）、図 17 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において更新される普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 のカウンタ値、及び後述の図 21 のメイン処理のステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 において更新される普図変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップ S 1 3 0 5）、当該スルーゲート処理を終了する。

20

【 0 2 6 0 】

〔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 M P U 4 1 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 S 1 4 0 1 ~ S 1 4 1 1 の処理が、例えば 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、ステップ S 1 4 1 3 及び S 1 4 1 4 のカウンタ更新処理がステップ S 1 4 0 1 ~ S 1 4 1 1 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。

30

【 0 2 6 1 】

<ステップ S 1 4 0 1>

図 21 に示すように、ステップ S 1 4 0 1 では、M P U 4 1 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 3 3 2 や周辺制御ユニット 1 4 0 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、R A M 4 1 2 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 S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において R A M 4 1 2 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。

40

【 0 2 6 2 】

<ステップ S 1 4 0 2>

50

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。具体的には、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。

10

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

、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

10

20

30

40

50

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】

10

<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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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)

50

、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。

【0290】

<ステップ S 1 5 0 8>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 7：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 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 S 1 5 0 8）。即ち、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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】

MPU 4 1 は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 0 8：Yes）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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 S 1 5 0 9 に移行する。一方、MPU 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 5 0 8：No）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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 S 1 5 0 9～S 1 5 1 1>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1：Yes）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 7：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 S 1 5 0 8：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、MPU 4 1 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 S 1 5 0 9）、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 S 1 5 1 0）。さらに、MPU 4 1 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 S 1 5 1 1）、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 2 5 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 1 において、普図当たり遊技を開始（電動役物 3 1 5 b 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 2 3 は、図 2 2 のステップ S 1 5 0 5 において MPU 4 1 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 1 1 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 4 1 2 c の記憶内容が更新される。以下、図 2 3 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 S 1 6 0 1～S 1 6 0 3>

図 2 3 に示すように、普図データ設定処理では、まず MPU 4 1 は、普図変動保留数記憶エリア S N A 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 S 1 6 0 1）、

10

20

30

40

50

普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に普図当否情報を移動させる（ステップ S 1 6 0 2）。続いて、M P U 4 1 は、普図第 2 保留エリア S E 2 ～普図第 4 保留エリア S E 4 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 S 1 6 0 3）。具体的に、ステップ S 1 6 0 3 では、普図第 2 保留エリア S E 2 の普図当否情報を普図第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図第 3 保留エリア S E 3 の普図当否情報を普図第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図第 4 保留エリア S E 4 の普図当否情報を普図第 3 保留エリア S E 3 に移動させる。

【 0 2 9 7 】

〔普図変動開始処理〕

ここで、図 2 4 は、図 2 2 のステップ S 1 5 0 6 において M P U 4 1 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 3 6 1 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 2 4 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

10

【 0 2 9 8 】

<ステップ S 1 7 0 1>

図 2 4 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 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 S 1 7 0 1）。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 3 4 のステップ S 2 3 1 3 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 3 3 のステップ S 2 3 0 7 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 3 4 のステップ S 2 3 2 6 でオフに設定される。

20

【 0 2 9 9 】

M P U 4 1 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 S 1 7 0 1：Y e s）、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 S 1 7 0 2 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 S 1 7 0 1：N o）、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 S 1 7 0 3 に移行する。

30

【 0 3 0 0 】

<ステップ S 1 7 0 2 及び S 1 7 0 3>

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 S 1 7 0 1：Y e s）、M P U 4 1 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 S 1 7 0 2）。具体的には、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 1 2（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 1 2（D）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E 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 C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 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。

40

【 0 3 0 1 】

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 S 1 7 0 1：N o）、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 S 1 7 0 3）。具体的には、M P U 4 1 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 1 2（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 1 2（C）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E 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 C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 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。

【 0 3 0 2 】

<ステップ S 1 7 0 4 及び S 1 7 0 5>

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【0307】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくと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

50

、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 S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1>

ステップ S 1 7 1 0 では、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 1 7 1 0）。そして、MPU 4 1 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 S 1 7 1 1）、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 2 2 の普図遊技制御処理でのステップ S 1 5 0 1 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 2 5 は、図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 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 3 1 5 b の開閉制御を行うことによって第 2 入賞口 3 1 5 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 2 5 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 S 1 8 0 1>

図 2 5 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず MPU 4 1 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 S 1 8 0 1）。即ち、MPU 4 1 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 2 2 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 S 1 5 1 1 でオンに設定される。

【0312】

MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1：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 S 1 8 0 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1：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 S 1 8 1 3 に移行する。

【0313】

<ステップ S 1 8 0 2>

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1：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、MPU 4 1 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 S 1 8 0 2）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 2 9 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 S 2 2 0 6 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 S 2 2 5 2 でオフに設定される。

【0314】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 2：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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0320】

<ステップS1809～S1811>

50

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

10

20

30

40

50

入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。そして、MPU 4 1 は、電動役物 3 1 5 b 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 S 1 8 1 7）、電動役物 3 1 5 b 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 S 1 8 1 8）、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、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

10

【0327】

〔特図遊技制御処理〕

ここで、図 2 6 は、図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 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 RAM 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b 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 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 2 6 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【0328】

20

<ステップ S 1 9 0 1>

図 2 6 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、MPU 4 1 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 2 9 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 S 2 2 0 6 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 S 2 2 5 2 でオフに設定される。

【0329】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 1 : 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。

30

【0330】

一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : 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 S 1 9 0 2 に移行する。

【0331】

<ステップ S 1 9 0 2>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 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 S 1 9 0 2）。特図変動表示中フラグは、後述の図 2 8 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 S 2 1 0 7 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 S 1 9 0 9 でオフに設定される。

40

【0332】

MPU 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : 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 S 1 9 0 6 に移行する。一方、MPU 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : 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 S 1 9 0 3 に移行する。

【0333】

50

<ステップ S 1 9 0 3 >

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、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、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A 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 N A B 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 S 1 9 0 3）。

【 0 3 3 4 】

M P U 4 1 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 S 1 9 0 3 : Y e s）、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、M P U 4 1 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 S 1 9 0 3 : N o）、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 S 1 9 0 4 に移行する。

10

【 0 3 3 5 】

<ステップ S 1 9 0 4 >

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 S 1 9 0 3 : N o）、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、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b 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 S 1 9 0 4）、処理をステップ S 1 9 0 5 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 2 7 を参照して後述する。

20

【 0 3 3 6 】

<ステップ S 1 9 0 5 >

ステップ S 1 9 0 5 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 2 8 を参照して後述する。

【 0 3 3 7 】

<ステップ S 1 9 0 6 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s）、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、M P U 4 1 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 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 4 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 S 1 9 0 6）。即ち、M P U 4 1 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。

30

【 0 3 3 8 】

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 S 1 9 0 6 : Y e s）、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 S 1 9 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 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 S 1 9 0 6 : N o）、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。

40

【 0 3 3 9 】

<ステップ S 1 9 0 7 ~ S 1 9 0 9 >

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 S 1 9 0 6 : Y e s）、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、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

～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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

<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

50

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>

10

20

30

40

50

ステップS 2 1 0 6では、MP U 4 1は、メイン表示部 3 6の第1特別図柄表示部 3 6 2又は第2特別図柄表示部 3 6 3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S 2 1 0 7に移行する。

【0357】

なお、MP U 4 1は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、R A M 4 1 2に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 d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、MP U 4 1は、ステップS 2 1 0 3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 4 1 2 d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S 2 1 0 7>

ステップS 2 1 0 7では、MP U 4 1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S 2 1 0 8に移行する。特図変動表示中フラグは、図 2 6の特図遊技制御処理におけるステップS 1 9 0 2において、メイン表示部 3 6の第1特別図柄表示部 3 6 2又は第2特別図柄表示部 3 6 3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S 2 1 0 8>

ステップS 2 1 0 8では、MP U 4 1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S 2 1 0 9に移行する。特図変動停止フラグは、図 2 6の特図遊技制御処理におけるステップS 1 9 0 8においてメイン表示部 3 6の第1特別図柄表示部 3 6 2又は第2特別図柄表示部 3 6 3が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図 2 9の大当たり遊技制御処理のステップS 2 2 0 2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S 2 1 0 9>

ステップS 2 1 0 9では、MP U 4 1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 3 4のステップS 2 3 2 1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 3 3のステップS 2 3 1 0又は図 3 4のステップS 2 3 2 5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】

MP U 4 1は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS 2 1 0 9：Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップS 2 1 1 0に移行する。一方、MP U 4 1は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS 2 1 0 9：Y e s）、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S 2 1 1 0>

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS 2 1 0 9：Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、MP U 4 1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S 2 1 1 0）、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 3 4の遊技状態移行処理でのステップS 2 3 2 0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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

ドを設定する（ステップ S 2 2 1 4）をブニング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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、M P U 4 1 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 S 2 2 1 5）、処理をステップ S 2 2 1 6 に移行する。

【0386】

<ステップ S 2 2 1 6>

ステップ S 2 2 1 6 では、M P U 4 1 は、複数回（5 回又は 1 6 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 S 2 2 1 7 に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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 S 2 2 1 7>

ステップ S 2 2 1 7 では、M P U 4 1 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 S 2 2 1 8 に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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 S 2 2 1 8 及び S 2 2 1 9>

ステップ S 2 2 1 8 では、M P U 4 1 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 3 1 9 を作動することによって可変入賞口 3 1 6 を開放させ（ステップ S 2 2 1 9）、処理をステップ S 2 2 2 0 に移行する。

【0390】

<ステップ S 2 2 2 0 及び S 2 2 2 1>

ステップ S 2 2 2 0 では、M P U 4 1 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 S 2 2 2 1）、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 3 1 9 を復帰させて可変入賞口 3 1 6 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 3 1 のステップ S 2 2 2 4 において参照される。

【0391】

<ステップ S 2 2 2 2>

図 2 9 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 S 2 2 1 1：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるこ

10

20

30

40

50

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 S 2 2 2 2）。即ち、MP U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【0392】

MP U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 2 2：Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図 3 1 のステップ S 2 2 2 3 に移行する。一方、MP U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 2 2：N o）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 6 に移行する。

【0393】

<ステップ S 2 2 2 3 及び S 2 2 2 4>

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 2 2：Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図 3 1 に示すように、MP U 4 1 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、MP U 4 1 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 S 2 2 2 4）。即ち、MP U 4 1 は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 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】

MP U 4 1 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 S 2 2 2 4：Y e s）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 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 S 2 2 2 8 に移行する。一方、MP U 4 1 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 S 2 2 2 4：N o）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 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 S 2 2 2 5 に移行する。

【0395】

<ステップ S 2 2 2 5>

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 S 2 2 2 4：N o）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 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、MP U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 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 S 2 2 2 5）。可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、入球センサ 3 1 6 a への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【0396】

MP U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 2 2 2 5：Y e s）、処理をステップ S 2 2 2 6 に移行し、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップ S 2 2 2 5：N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0397】

<ステップ S 2 2 2 6 及び S 2 2 2 7>

可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 2 2 2 5：Y e s）、MP U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 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 S 2 2 2 6）。そして、MP U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達したか否か（ステップ S 2 2 2 7）、即ち可変入賞口 3 1 6 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 3 1 9 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】

MP U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合（ステップ S 2 2 2 7：Y e s）、即ち可変入賞口 3 1 6 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 3 1 9 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

10

20

30

40

50

ステップS 2 2 2 8に移行する。一方、MP U 4 1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S 2 2 2 7：N o）、即ち可変入賞口3 1 6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3 1 9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。

【0 3 9 9】

<ステップS 2 2 2 8>

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S 2 2 2 4：Y e s）、又は入球数カウンタの値が10に達した場合（ステップS 2 2 2 7：Y e s）、MP U 4 1は、開閉扉3 1 9を復帰することによって可変入賞口を閉鎖し（ステップS 2 2 2 8）、処理をステップS 2 2 2 9に移行する。即ち、MP U 4 1は、規定時間の経過により、又は可変入賞口3 1 6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3 1 6を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

10

【0 4 0 0】

<ステップS 2 2 2 9～S 2 2 3 1> ステップS 2 2 2 9では、MP U 4 1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、MP U 4 1により実行される次のメイン処理（図2 1参照）でのステップS 1 4 0 1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3 4 1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。

20

【0 4 0 1】

そして、MP U 4 1は、当該ラウンド遊技での可変入賞口3 1 6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S 2 2 3 0）、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S 2 2 3 1）、処理をステップS 2 2 3 2に移行する。

【0 4 0 2】

<ステップS 2 2 3 2>

ステップS 2 2 3 2では、MP U 4 1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S 2 2 3 2）、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。

30

【0 4 0 3】

MP U 4 1は、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップS 2 2 3 2：Y e s）、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S 2 2 4 1に移行する。一方、MP U 4 1は、ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS 2 2 3 2：N o）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップS 2 2 3 3に移行する。

【0 4 0 4】

<ステップS 2 2 3 3>

ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS 2 2 3 2：N o）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、MP U 4 1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S 2 2 3 3）、処理をステップS 2 2 3 4に移行する。インターバル開始コマンドは、MP U 4 1により実行される次のメイン処理（図2 1参照）でのステップS 1 4 0 1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3 4 1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。

40

【0 4 0 5】

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。

50

【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かを判断する（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

10

20

30

40

50

ターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 4 0）、処理を前述のステップ S 2 2 1 7 に移行する。処理を前述の図 3 0 のステップ S 2 2 1 7 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 S 2 2 1 7 ~ S 2 2 2 1 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 0 4 1 3 】

<ステップ S 2 2 4 1>

図 3 1 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 2 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 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 S 2 2 4 1 ）、処理をステップ S 2 2 4 2 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

10

【 0 4 1 4 】

<ステップ S 2 2 4 2>

ステップ S 2 2 4 2 では、M P U 4 1 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 S 2 2 4 3 に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

20

【 0 4 1 5 】

<ステップ S 2 2 4 3 及び S 2 2 4 4>

ステップ S 2 2 4 3 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 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 S 2 2 4 4 ）、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 3 2 でのステップ S 2 2 4 7 において参照される。

30

【 0 4 1 6 】

<ステップ S 2 2 4 5>

図 2 9 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 S 2 2 3 6 : N o ）、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 S 2 2 4 5 ）。

【 0 4 1 7 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 4 5 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 3 2 のステップ S 2 2 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 4 5 : N o ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 5 0 に移行する。

40

【 0 4 1 8 】

<ステップ S 2 2 4 6 及び S 2 2 4 7>

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 4 5 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、図 3 2 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 4 6 ）。そして、M P U 4 1 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 S 2 2 4 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、エンディング（大当たり遊技）を終了する

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 S 2 3 0 7）、処理をステップ S 2 3 0 8 に移行する。

【0 4 3 4】

<ステップ S 2 3 0 8 及び S 2 3 0 9>

ステップ S 2 3 0 8 では、MPU 4 1 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 3 4 のステップ S 2 3 1 7 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 S 2 3 0 9 においてオフに設定される。

10

【0 4 3 5】

MPU 4 1 は、確変遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 0 8 : 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 S 2 3 0 9）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、MPU 4 1 は、確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 8 : 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 S 2 3 1 0 に移行する。

【0 4 3 6】

<ステップ S 2 3 1 0 及び S 2 3 1 1>

確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 8 : No）、即ち時短遊技状態である場合、MPU 4 1 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 S 2 3 1 0）。そして、MPU 4 1 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 S 2 3 1 1）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【0 4 3 7】

<ステップ S 2 3 1 2>

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 1 : No）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、MPU 4 1 は、図 3 4 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 S 2 3 1 2）。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 2 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 1 においてオンに設定される。

30

【0 4 3 8】

MPU 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 1 2 : Yes）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップ S 2 3 1 3 に移行する。一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 1 2 : 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 S 2 3 2 2 に移行する。

【0 4 3 9】

<ステップ S 2 3 1 3 及び S 2 3 1 4>

大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 1 2 : Yes）、即ち大当たり遊技を終了する場合、MPU 4 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ンに設定すると共に（ステップ S 2 3 1 3）、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 S 2 3 1 4）、処理をステップ S 2 3 1 5 に移行する。

40

【0 4 4 0】

<ステップ S 2 3 1 5>

ステップ S 2 3 1 5 では、MPU 4 1 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 3 3 のステップ S 2 3 0 4 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

50

る場合にステップ S 2 3 1 8 においてオフに設定される。

【 0 4 4 1 】

M P U 4 1 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 S 2 3 1 5 : Y e s）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 2 3 1 6 に移行する。一方、M P U 4 1 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 S 2 3 1 5 : N o）、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 S 2 3 1 9 に移行する。

【 0 4 4 2 】

<ステップ S 2 3 1 6 >

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 S 2 3 1 5 : Y e s）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 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 S 2 3 1 6）、処理をステップ S 2 3 1 7 に移行する。確変遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

10

【 0 4 4 3 】

<ステップ S 2 3 1 7 >

ステップ S 2 3 1 7 では、M P U 4 1 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 S 2 3 1 8 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 3 3 のステップ S 2 3 0 8 において参照される。

20

【 0 4 4 4 】

<ステップ S 2 3 1 8 >

ステップ S 2 3 1 8 では、M P U 4 1 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。

【 0 4 4 5 】

<ステップ S 2 3 1 9 >

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 S 2 3 1 5 : N o）、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、M P U 4 1 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 S 2 3 1 9）、処理をステップ S 2 3 2 0 に移行する。時短遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

30

【 0 4 4 6 】

<ステップ S 2 3 2 0 及び S 2 3 2 1 >

ステップ S 2 3 2 0 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 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 1 0 0 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 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 1 0 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 S 2 3 2 3 において参照される。

40

【 0 4 4 7 】

そして、M P U 4 1 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 S 2 3 2 1）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 0 4 4 8 】

50

<ステップ S 2 3 2 2>

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 1 2：No）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、MPU 4 1 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 S 2 3 2 2）。

【0 4 4 9】

MPU 4 1 は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 2 2：Yes）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 2 3 2 3 に移行する。一方、MPU 4 1 は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 2 2：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。

【0 4 5 0】

<ステップ S 2 3 2 3>

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 2 2：Yes）、即ち時短遊技状態である場合、MPU 4 1 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 S 2 3 2 3）。即ち、MPU 4 1 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どうかを判断する。

【0 4 5 1】

MPU 4 1 は、時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 3 2 3：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 S 2 3 2 4 に移行する。一方、MPU 4 1 は、時短回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 3 2 3：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。

【0 4 5 2】

<ステップ S 2 3 2 4～S 2 3 2 6>

時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 3 2 3：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、MPU 4 1 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 S 2 3 2 4）。そして、MPU 4 1 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 S 2 3 2 5）、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 S 2 3 2 6）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0 4 5 3】

[遊技設定値変更処理]

ここで、図 3 5 は、図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 9 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 4 6 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 4 1 2 d 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 3 5 を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。

【0 4 5 4】

<ステップ S 2 4 0 1>

図 3 5 に示すように、ステップ S 2 4 0 1 では、MPU 4 1 は、設定値表示部 4 5 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 4 5 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 4 5 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 S 2 4 0 5 においてオンに設定され、設定値表示部 4 5 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 4 5 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 S 2 4 1 2 においてオフに設定される。

【0 4 5 5】

MPU 4 1 は、遊技設定値表示中フラグがオンである場合（ステップ S 2 4 0 1：Yes

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

<ステップS 2 5 0 1～S 2 5 0 3>

図 3 6 に示すように、ステップ S 2 5 0 1 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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 R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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 S 2 5 0 2）。そして、M P U 4 1 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 B L」を演算し、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される「現状ベース B L」を更新し（ステップ S 2 5 0 3）、処理をステップ S 2 5 0 4 に移行する。

10

【0 4 7 0】

<ステップ S 2 5 0 4> ステップ S 2 5 0 4 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 5 0 2 において R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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 6 0 0 0 0 玉に達しているか否かを判断する。M P U 5 1 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 6 0 0 0 0 玉に達している場合（ステップ S 2 5 0 4：Y e s）、処理をステップ S 2 5 0 5 に移行し、当該アウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達していない場合（ステップ S 2 5 0 4：N o）、処理をステップ S 2 5 0 9 に移行する。

20

【0 4 7 1】

<ステップ S 2 5 0 5～S 2 5 0 8>

現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数 6 0 0 0 0 玉に達している場合（ステップ S 2 5 0 4：Y e s）、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されている各種ベース情報を更新する（ステップ S 2 5 0 5～S 2 5 0 7）。具体的には、図 3 7（A）及び図 3 7（B）に示すように、M P U 4 1 は、ベース情報において、前回 6 万玉ベース B 1 を前々回 6 万玉ベースにシフトさせ（ステップ S 2 5 0 5）、現状ベース B L を前回 6 万玉ベース B 1 にシフトさせ（ステップ S 2 5 0 6）、現状ベース B L を 0 にクリアする（ステップ S 2 5 0 7）。

30

【0 4 7 2】

そして、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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 S 2 5 0 8）、処理をステップ S 2 5 0 9 に移行する。

【0 4 7 3】

<ステップ S 2 5 0 9>

R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されているベース情報を更新した場合（ステップ S 2 5 0 5～S 2 5 0 8）、又はアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達していない場合（ステップ S 2 5 0 4：N o）、M P U 5 1 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 4 1 2 d 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、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される他の特定性能情報の値を更新し（ステップ S 2 5 0 9）、当該特定性能情報更新処理を終了する。

40

【0 4 7 4】

【性能表示モニタの表示制御処理】

ここで、図 3 8～図 4 1 は、図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 1 1 で実行される性能表示モニタ 4 3 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 3 8～図 4 1 を参照しつつ、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を説明する。

【0 4 7 5】

<ステップ S 2 6 0 1>

50

図 38 に示すように、ステップ S 2601 では、MPU 41 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 S 2606 又は図 41 のステップ S 2630 でオンに設定される。

【0476】

MPU 41 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 S 2601：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 S 2608 に移行する。一方、MPU 41 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 S 2601：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 S 2602 に移行する。

10

【0477】

<ステップ S 2602> BL 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2601：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、MPU 41 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 S 2602）。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 S 2612 でオンに設定される。

【0478】

20

MPU 41 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 S 2602：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 S 2617 に移行する。一方、MPU 41 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 S 2602：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 S 2603 に移行する。

【0479】

<ステップ S 2603>

B1 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2602：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、MPU 41 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 S 2603）。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 S 2621 でオンに設定される。

30

【0480】

MPU 41 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 S 2603：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 S 2626 に移行する。一方、MPU 41 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 S 2603：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 S 2604 に移行する。

40

【0481】

<ステップ S 2604>

B2 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2603：No）、MPU 41 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 S 2604）。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 S 2604：Yes）、処理をステップ S 2605 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 S 2604：No）、当該表示制御処理を終了する。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

ブ S 2 6 1 3)、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 8 6 】

<ステップ S 2 6 1 4>

減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 6 0 9 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を現状ベース B L から前回 6 万玉ベース B 1 に切り替えるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 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 S 2 6 1 4)。M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 1 4 : Y e s)、処理をステップ S 2 6 1 5 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合 (ステップ S 2 6 1 4 : N o)、当該表示制御処理を終了する。

10

【 0 4 8 7 】

なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 1 4 : Y e s)、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで現状ベース B L を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【 0 4 8 8 】

<ステップ S 2 6 1 5 及び S 2 6 1 6>

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 1 4 : Y e s)、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていることを示す B L 表示中フラグをオフに設定する (ステップ S 2 6 1 5)。さらに、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における現状ベース B L の残り表示時間を示す B L 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし (ステップ S 2 6 1 6)、当該表示制御処理を終了する。

20

【 0 4 8 9 】

<ステップ S 2 6 1 7 及び S 2 6 1 8>

図 3 8 に戻り、B 1 表示中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 2 6 0 2 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されている場合、図 4 0 に示すように、M P U 4 1 は、図 3 9 のステップ S 2 6 1 3 でセットされる性能表示モニタ 4 3 における前回 6 万玉ベース B 1 の残り表示時間を示す B 1 表示時間カウンタの値を 1 減算し (ステップ S 2 6 1 7)、減算後の B 1 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 S 2 6 1 8)。即ち、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

30

【 0 4 9 0 】

M P U 4 1 は、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 6 1 8 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングである場合、処理をステップ S 2 6 1 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 6 1 8 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップ S 2 6 2 3 に移行する。

【 0 4 9 1 】

40

<ステップ S 2 6 1 9 ~ S 2 6 2 2>

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 6 1 8 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングである場合、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示す B 1 表示中フラグをオフに設定し (ステップ S 2 6 1 9)、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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 B 2 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる (ステップ S 2 6 2 0)。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 3 7 (A) に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 2 %であることを示す「8.」、「2」、「3」、「2」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表

50

示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 3 7 (B) に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 3 %であることを示す「8.」、「2」、「3」、「3」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示す B 2 表示中フラグをオンに設定する (ステップ S 2 6 2 1)。さらに、M P U 4 1 は、前々回 6 万玉ベース B 2 を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるために、性能表示モニタ 4 3 における前々回 6 万玉ベース B 2 の残り表示時間を示す B 2 表示時間カウンタをセットし (ステップ S 2 6 2 2)、当該表示制御処理を終了する。

【0 4 9 2】

<ステップ S 2 6 2 3>

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 6 1 8 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 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 S 2 6 2 3)。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 2 3 : Y e s)、処理をステップ S 2 6 2 4 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合 (ステップ S 2 6 2 3 : N o)、当該表示制御処理を終了する。

【0 4 9 3】

なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 2 3 : Y e s)、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで前回 6 万玉ベース B 1 を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【0 4 9 4】

<ステップ S 2 6 2 4 及び S 2 6 2 5>

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 2 3 : Y e s)、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示す B 1 表示中フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 2 6 2 4)、B 1 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし (ステップ S 2 6 2 5)、当該表示制御処理を終了する。

【0 4 9 5】

<ステップ S 2 6 2 6 及び S 2 6 2 7>

図 3 8 に戻り、B 2 表示中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 2 6 0 3 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されている場合、図 4 1 に示すように、M P U 4 1 は、図 4 0 のステップ S 2 6 2 2 でセットされる性能表示モニタ 4 3 における前々回 6 万玉ベース B 2 の残り表示時間を示す B 2 表示時間カウンタの値を 1 減算し (ステップ S 2 6 2 6)、減算後の B 2 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 S 2 6 2 7)。即ち、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【0 4 9 6】

M P U 4 1 は、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 6 2 7 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングである場合、処理をステップ S 2 6 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 6 2 7 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップ S 2 6 3 2 に移行する。

【0 4 9 7】

<ステップ S 2 6 2 8 ~ S 2 6 3 1>

減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 6 2 7 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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1msc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。

10

【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。

20

【0513】

<ステップS3001>

30

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。

40

【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、

50

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。

10

20

【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。

30

【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

40

50

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

10

20

30

40

50

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 4 5 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 4 6 (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 MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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 2 1 3 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。

10

【0541】

また、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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 2 1 3 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 2 1 3 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、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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 2 1 3 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 2 1 3 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。

20

【0543】

また、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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、MPU 4 1 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 2 1 3 が非操作状態であると判定する。

30

【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、MPU 4 1 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 2 1 4 の操作履歴から右選択ボタン 2 1 4 に対する操作状態を判断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 4 5 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 4 5 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。

40

【0545】

ここで、図 4 6 (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 MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 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 2 1 4 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、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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」、「OFF

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

に基づいて、変動種別テーブル（図 4 9 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 5 0 参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。

【 0 5 6 2 】

ここで、図 4 9 は、変動種別（演出パターン）を決定する際に M P U 5 1 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。

【 0 5 6 3 】

図 4 9 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「0 1」である特図変動パターンコマンド「A 0 1」には、変動表示時間「3 0 s」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「5 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 2」である特図変動パターンコマンド「B 0 2」には、変動表示時間「6 0 s」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「1 6 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 3」である特図変動パターンコマンド「C 0 3」には変動表示時間「9 0 s」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「0 4」である特図変動パターンコマンド「D 0 4」には、変動表示時間「7 s」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「0 5」である特図変動パターンコマンド「D 0 5」には、変動表示時間「1 0 s」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。

【 0 5 6 4 】

また、図 5 0（A）～図 5 0（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 5 0（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 5 0（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 5 0（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。

【 0 5 6 5 】

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 5 0 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。

【 0 5 6 6 】

図 5 0（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（5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、1 6 R 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 X 1」～「演出パターン X 5」が定められている。そして、M P U 5 1 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 X 1～演出パターン X 3 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。

【 0 5 6 7 】

また、図 5 0（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 Y 1」～「演出パターン Y 5」が定められている。そして、M P U 5 1 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によって、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

特図保留画像を表示する。即ち、図 5 2 (A 2) 及び図 5 2 (B 2) 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 7 7 の第 2 特図第 1 保留画像表示領域 7 7 1 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 7 5 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 7 7 の第 2 特図第 2 保留画像表示領域 7 7 2 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 7 7 の第 2 特図第 1 保留画像表示領域 7 7 1 にシフトされる。

【0598】

なお、特図データ画像表示部 7 5, 7 6, 7 7 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 7 5, 7 6, 7 7 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变化は、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变化（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 5 2 に示す例では、特図データ画像表示部 7 5, 7 6, 7 7 として、当該特図変動画像表示領域 7 5、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 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 7 5, 7 6, 7 7 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 7 7 を表示せず、当該特図変動画像表示領域 7 5 と第 1 特図保留画像表示領域 7 6 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 7 6 を表示せず、当該特図変動画像表示領域 7 5 と第 2 特図保留画像表示領域 7 7 とを表示することも考えられる。

【0601】

<ステップ S 3 1 1 0>

図 4 7 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 S 3 1 0 7 : No）、MPU 5 1 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 S 3 1 1 0）。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

10

20

30

40

50

像表示領域 7 6 2 に第 1 特図保留画像を表示する。

【0 6 0 9】

<ステップ S 3 1 1 3>

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 S 3 1 1 0：No）、MPU 5 1 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 S 3 1 1 3）。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。

【0 6 1 0】

MPU 5 1 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 S 3 1 1 3：Yes）、処理をステップ S 3 1 1 4 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 S 3 1 1 3：No）、処理をステップ S 3 1 1 6 に移行する。

【0 6 1 1】

<ステップ S 3 1 1 4 及び S 3 1 1 5>

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 S 3 1 1 3：Yes）、MPU 5 1 は、第 2 特図保留情報更新処理（ステップ S 3 1 1 4）及び第 2 特図保留画像表示処理（ステップ S 3 1 1 5）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【0 6 1 2】

ここで、ステップ S 3 1 1 4 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 RAM 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア REB の第 1 保留エリア REB 1 ～第 4 保留エリア REB 4（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 REB 1 ～第 4 保留エリア REB 4 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 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア REB の第 3 保留エリア REB 3（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 REB 3 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。

【0 6 1 3】

一方、ステップ S 3 1 1 5 で実行される第 2 特図保留画像表示処理は、ステップ S 3 1 1 4 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 7 7 に第 2 特図保留画像を追加する処理が実行される。

【0 6 1 4】

ここで、図 5 3（C）は図 5 3（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。

【0 6 1 5】

図 5 3（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 5 3（C）に示すように、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 の第 2 特図第 3 保留画像表示領域 7 7 3 に第 2 特図保留画像を表示する。

【0 6 1 6】

<ステップ S 3 1 1 6>

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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 1 2 7>

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 6：Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 1 2 7）、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 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 1 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。

【0 6 3 3】

<ステップ S 3 1 2 8>

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 S 3 1 2 6：N o）、M P U 5 1 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 S 3 1 2 8）。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 M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 3 においてインターバルを開始させる場合に設定される。

10

【0 6 3 4】

ここで、M P U 5 1 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 S 3 1 2 8：Y e s）、処理をステップ S 3 1 2 9 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 S 3 1 2 8：N o）、処理をステップ S 3 1 3 0 に移行する。

20

【0 6 3 5】

<ステップ S 3 1 2 9>

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 S 3 1 2 8：Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 1 2 9）、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 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 4 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。

【0 6 3 6】

<ステップ S 3 1 3 0>

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 S 3 1 2 8：N o）、M P U 5 1 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 S 3 1 3 0）。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 M P U 4 1 によって実行される図 3 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 9 においてインターバルを終了させる場合に設定される。

30

【0 6 3 7】

ここで、M P U 5 1 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 S 3 1 3 0：Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 1 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 S 3 1 3 0：N o）、処理をステップ S 3 1 3 2 に移行する。

40

【0 6 3 8】

<ステップ S 3 1 3 1>

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 S 3 1 3 0：Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 1 3 1）、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 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 7 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。

【0 6 3 9】

<ステップ S 3 1 3 2>

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 S 3 1 3 0：N o）、M P U 5 1 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

50

る（ステップ S 3 1 3 2）。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 M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 4 2 においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【0 6 4 0】

ここで、M P U 5 1 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 S 3 1 3 2：Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 3 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 S 3 1 3 2：N o）、処理をステップ S 3 1 3 4 に移行する。

【0 6 4 1】

<ステップ S 3 1 3 3> 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 S 3 1 3 2：Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 1 3 3）、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 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 0 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。

【0 6 4 2】

<ステップ S 3 1 3 4>

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 S 3 1 3 2：N o）、M P U 5 1 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 S 3 1 3 4）。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 M P U 4 1 によって実行される図 3 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 4 8 においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【0 6 4 3】

ここで、M P U 5 1 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 S 3 1 3 4：Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 5 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 S 3 1 3 4：N o）、処理をステップ S 3 1 3 6 に移行する。

【0 6 4 4】

<ステップ S 3 1 3 5>

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 S 3 1 3 4：Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 1 3 5）、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 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 3 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。

【0 6 4 5】

<ステップ S 3 1 3 6>

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 S 3 1 3 4：N o）、M P U 5 1 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 S 3 1 3 6）。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 M P U 4 1 によって実行される図 2 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 0 において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【0 6 4 6】

ここで、M P U 5 1 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 S 3 1 3 6：Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 7 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 S 3 1 3 6：N o）、処理をステップ S 3 1 3 9 に移行する。

【0 6 4 7】

<ステップ S 3 1 3 7>

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 S 3 1 3 6 : Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 1 3 7）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 6 4 8 】

<ステップ S 3 1 3 8>

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 S 3 1 3 6 : N o）、M P U 5 1 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 S 3 1 3 8）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 6 4 9 】

【大当たり遊技演出制御処理】 次に、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 5 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 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 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 5 4 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 5 4 を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

10

【 0 6 5 0 】

<ステップ S 3 2 0 1>

図 5 4 に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まず M P U 5 1 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 S 3 2 0 1）。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 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 8 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、M P U 5 1 は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。

20

【 0 6 5 1 】

M P U 5 1 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 S 3 2 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 2 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 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 S 3 2 0 1 : N o）、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。

30

【 0 6 5 2 】

<ステップ S 3 2 0 2>

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 S 3 2 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、M P U 5 1 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 S 3 2 0 2）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 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 0 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、M P U 5 1 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。

40

【 0 6 5 3 】

M P U 5 1 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 S 3 2 0 2 : Y e s）、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 S 3 2 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 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 S 3 2 0 2 : N o）、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 S 3 2 0 5 に移行する。

【 0 6 5 4 】

<ステップ S 3 2 0 3 及び S 3 2 0 4>

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 S 3 2 0 2 : Y e s）、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、M P U 5 1 は、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定され

50

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 S 3 2 0 3）。そして、MPU 5 1 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 S 3 2 0 4）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0655】

<ステップ S 3 2 0 5>

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 S 3 2 0 2 : 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、MPU 5 1 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 S 3 2 0 5）をブ
10 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 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 2 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、MPU 5 1 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】

MPU 5 1 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 S 3 2 0 5 : 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 S 3 2 0 6 に移行する。一方、MPU 5 1 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 S 3 2 0 5 : No）、即ちオープニング演出を終了する
20 タイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 0 8 に移行する。

【0657】

<ステップ S 3 2 0 6 及び S 3 2 0 7>

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 S 3 2 0 5 : 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、MPU 5 1 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 S 3 2 0 6）。そして、MPU 5 1 は、
25 オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 0 7）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0658】

<ステップ S 3 2 0 8>

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 S 3 2 0 5 : 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、MPU 5 1 は、ラウンド遊
30 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 S 3 2 0 8）。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 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 4 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、MPU 5 1 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】

MPU 5 1 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 S 3 2 0 8 : 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 S 3 2 0 9 に移行する。一方、MPU 5 1 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 S 3 2 0 8 : No）、即ちラウンド遊技演出を開始する
40 タイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 1 1 に移行する。

【0660】

<ステップ S 3 2 0 9 及び S 3 2 1 0>

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 S 3 2 0 8 : 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、MPU 5 1 は、図 4 7 の
50 コマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 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 S 3 2 0 9）。そして、MPU 5 1 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 S 3 2 1 0）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0661】

<ステップ S 3 2 1 1>

10

20

30

40

50

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 S 3 2 0 8 : N o）、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、M P U 5 1 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 S 3 2 1 1）。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 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 7 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、M P U 5 1 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。

【 0 6 6 2 】

M P U 5 1 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 S 3 2 1 1 : Y e s）、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 S 3 2 1 2 に移行する。一方、M P U 5 1 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 S 3 2 1 1 : N o）、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 S 3 2 1 4 に移行する。

【 0 6 6 3 】

<ステップ S 3 2 1 2 及び S 3 2 1 3>

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 S 3 2 1 1 : Y e s）、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、M P U 5 1 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 S 3 2 1 2）。そして、M P U 5 1 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 S 3 2 1 3）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 6 4 】

<ステップ S 3 2 1 4>

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 S 3 2 1 1 : N o）、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、M P U 5 1 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 S 3 2 1 4）。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 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 9 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、M P U 5 1 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。

【 0 6 6 5 】

M P U 5 1 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 S 3 2 1 4 : Y e s）、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 S 3 2 1 5 に移行する。一方、M P U 5 1 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 S 3 2 1 4 : N o）、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 S 3 2 1 7 に移行する。

【 0 6 6 6 】

<ステップ S 3 2 1 5 及び S 3 2 1 6>

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 S 3 2 1 4 : Y e s）、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、M P U 5 1 は、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 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 S 3 2 1 5）。そして、M P U 5 1 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 S 3 2 1 6）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 6 7 】

<ステップ S 3 2 1 7>

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 S 3 2 1 4 : N o）、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、M P U 5 1 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 S 3 2 1 7）。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 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 3 1 において、インターバル終了コマ

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

に設定されている場合（ステップ S 3 2 2 3 : N o）、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。

【 0 6 7 5 】

<ステップ S 3 2 2 4 及び S 3 2 2 5 >

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 S 3 2 2 3 : Y e s）、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、M P U 5 1 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 S 3 2 2 4）。そして、M P U 5 1 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 S 3 2 2 5）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 7 6 】

〔他の実施形態〕

以下、本発明に係る遊技機 1 0 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 1 0 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。

【 0 6 7 7 】

〔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。

【 0 6 7 8 】

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。

【 0 6 7 9 】

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

10

20

30

40

50

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、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

10

20

30

40

50

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も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も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も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も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も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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

40

【0683】

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

20

【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對する明示又は示唆、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。

30

【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

40

50

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、普通当たり抽選）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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

【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の第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）が実行されることによって、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 3 1 1 及び外レール 3 1 2 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3の遊技球流路を流下し、一般入賞口 3 1 3 又は第 1 入賞口 3 1 4 に入球可能である。一方、遊技者による発射ハンドル 2 2 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 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から右ルート3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 3 9 1、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5、入球部としてのスルーゲート 3 1 7、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 3 7、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 3 8、又は入球部としての可変入賞口 3 8 1 を備える可変入賞装置 3 8 に入球可能である。

【0710】

10

スルーゲート 3 1 7 は、入球センサ 3 1 7 a 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 3 5 3 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 3 1 7 に遊技球が入球された場合、即ち入球センサ 3 1 7 a 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 C 4 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 3 7 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】

20

右打ち用の第 1 入賞口 3 9 1 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 3 5 3 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 3 9 1 には、第 1 開閉部材 3 9 A が設けられており、作動機能部によって第 1 開閉部材 3 9 A が動作されることによって第 1 入賞口 3 9 1 が開閉される。ここで、図 5 6 (A) 及び図 5 6 (B) は、第 1 入賞口 3 9 1 及び第 1 開閉部材 3 9 A を説明するための図である。

【0712】

30

図 5 6 (A) 及び図 5 6 (B) に示すように、第 1 開閉部材 3 9 A 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 3 9 A は、後述の入球振分装置 3 7 の第 1 非電作動口 3 7 1 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 3 9 A が作動位置にある場合、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 が開放される。また、第 1 開閉部材 3 9 A の作動位置は、第 3 ルート 3 5 3 を塞ぐ位置である。そのため、第 1 開閉部材 3 9 A は、作動位置にある場合に第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球を誘導可能である。つまり、第 1 入賞口 3 9 1 は、第 1 非電作動口 3 7 1 への遊技球の入球に基づき第 1 開閉部材 3 9 A 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 3 5 3 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】

40

一方、第 1 開閉部材 3 9 A は、受入可能状態とされた第 1 入賞口 3 9 1 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 3 9 A が待機位置にある場合、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 が閉鎖される。また、第 1 開閉部材 3 9 A の待機位置は、第 3 ルート 3 5 3 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 3 9 A は、待機位置にある場合には、第 3 ルート 3 5 3 を流下する遊技球を第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球を誘導不能である。つまり、第 1 入賞口 3 9 1 は、第 1 非電作動口 3 7 1 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 3 9 A が復帰されることにより閉鎖されることで、第 3 ルート 3 5 3 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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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下流する遊技球のうち、遊技球流路としての第2ルート352又は第3ルート353を下流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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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）とに変可能である。

30

【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 よりも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。

40

【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

50

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。

10

【0739】

20

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。

30

【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 MPU 41 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、MPU 41 によって検知可能とされている。

40

【0743】

〔賞球数〕

50

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 4 R 大当たり遊技及び 10 R 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て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

10

20

30

40

50

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するテーブルである。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。

10

【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するテーブルである。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。

20

【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。

30

40

【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

50

されている。この短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 7 3 の開放時間が短いために入球振分装置 3 7（第 1 非電作動口 3 7 1 又は第 2 非電作動口 3 7 2）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 3 7 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 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 3 7 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能であり、この場合に第 1 入賞口 3 7 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 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 3 8 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 3 7 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を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。

【0 7 6 6】

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 3 7 3 が作動機能部によって作動されることで入球振分装置 3 7 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 3 7 3 が作動機能部によって復帰されることで入球振分装置 3 7 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 3 7 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 3 7 3 の開放時間が長いために入球振分装置 3 7（第 1 非電作動口 3 7 1 又は第 2 非電作動口 3 7 2）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 3 7 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 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。

【0 7 6 7】

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。

【0 7 6 8】

図 6 2（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 6 2（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 C 5 の値の 0～1 9 9 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 1 0 0 %（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。

【0 7 6 9】

図 6 2（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 6 2（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 C 5 の値の 0～1 9 9 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 1 0 0 %（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。

【0 7 7 0】

〔大当たり当否テーブル〕

ここで、図 6 3（A）～図 6 3（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 3 1 4、第 1 入賞口 3 9 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 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 6 3 (A) に示す通常特 1 大当たり当否テーブルと、図 6 3 (B) に示す a 時短特 1 大当たり当否テーブルと、図 6 3 (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 C 1 の値として 0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個が設定されており、第 1 入賞口 3 1 4 ,
 3 9 1 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 C
 1 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 6 3 (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 3 1 4 , 3 9 1 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 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数
 カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ~ 2 0 5 の 2 0 6 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 3 1 4 , 3 9
 1 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 6 3 (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 3 1 4 , 3 9 1 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 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当
 たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ~ 2 0 5 の 2 0 6 個の乱数値が大当たりに
 振り分けられ、2 0 6 ~ 6 1 7 の 4 1 2 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 3 1 4 , 3 9 1 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 6 3 (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
 3 1 5 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 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち
 、0 ~ 4 3 6 9 0 の 4 3 6 9 1 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 3 1 5 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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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、大当た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、大当た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。

20

【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的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。

30

【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への遊技球の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】

40

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

50

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。

10

【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NA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）。

20

【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。

30

【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。

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 S 1912 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 S 1006 で MPU 41 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、MPU 41 によって、RAM 412 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。

10

【0805】

<ステップ S 1301>

図 66 に示すように、スルーゲート処理では、MPU 41 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 S 1301）。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 S 1001 のセンサ検出処理において RAM 412 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。MPU 41 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 S 1301：Yes）、処理をステップ S 1302 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 S 1301：No）、当該スルーゲート処理を終了する。

20

【0806】

<ステップ S 1302>

MPU 41 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 S 1301：Yes）、RAM 412 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 S 1302）。MPU 41 は、普図変動保留数 X が最大保留数である場合（ステップ S 1302：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 S 1302：No）、処理をステップ S 1303 に移行する。

30

【0807】

<ステップ S 1303 及び S 1304>

MPU 41 は、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1302：No）、普図変動保留数 X に 1 を加算し（ステップ S 1303）、図 17 の主タイマ割込処理のステップ S 1003 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 S 1402 及び S 1414 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 RAM 412 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 S 1304）、当該スルーゲート処理を終了する。

40

【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 MPU 41 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 S 14007-1）、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 S 1404 において実行される普

50

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 MPU 41 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。

10

【0811】

MPU 41 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、MPU 41 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、MPU 41 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）。

20

【0813】

MPU 41 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、MPU 41 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。

30

【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、MPU 41 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】

MPU 41 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。

40

【0816】

一方、MPU 41 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、MPU 41 は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当た

50

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 S 1 5 0 4）。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】

MPU 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 4：Y e s）、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、MPU 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4：N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

10

【0820】

<ステップ S 1 5 0 5>

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4：N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 は、RAM 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A 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 S 1 5 0 5）。MPU 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 5：Y e s）、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 S 1 5 0 5：N o）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。

20

【0821】

<ステップ S 1 5 0 6>

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5：N o）、MPU 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c 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 S 1 5 0 6）、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 6 9 を参照して後述する。

【0822】

<ステップ S 1 5 0 7>

ステップ S 1 5 0 7 では、MPU 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c 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 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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 7 0 を参照して後述する。

30

【0823】

<ステップ S 1 5 0 8>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1：Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、MPU 4 1 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 S 1 5 0 8）。

【0824】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 8：Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。

40

【0825】

<ステップ S 1 5 0 9>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 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 S 1 5 0 9）。

【0826】

MPU 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 9：Y e s）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方

50

、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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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 S 1704）、処理をステップ S 1708 に移行する。一方、MPU 41 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 S 1703：No）、処理をステップ S 1708 に移行する。

【0841】

<ステップ S 1705>

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1701：No）、MPU 41 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 S 1706 に移行する。

10

【0842】

<ステップ S 1706 及び S 1707>

ステップ S 1706 では、振分機能部としての MPU 41 は、ステップ S 1705 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。MPU 41 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 S 1705：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 S 1707）、処理をステップ S 1708 に移行する。一方、MPU 41 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 S 1706：No）、処理をステップ S 1708 に移行する。

20

【0843】

<ステップ S 1708 及び S 1709>

ステップ S 1708 では、MPU 41 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。

30

【0844】

そして、MPU 41 は、ステップ S 1708 で設定される普図変動パターンに加え、ステップ S 1702 又は S 1705 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 S 1709）、処理をステップ S 1710 に移行する。

40

【0845】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU 41 により実行される次のメイン処理（図 67 参照）のステップ S 1401 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 S 1710 及び S 1711>

ステップ S 1710 では、MPU 41 は、メイン表示部 36 の普通図柄表示部 361 で

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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。

50

【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）に変更可変させる。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受入可能状態とされる。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受入不能状態から遊技球の入球が可能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）とに変更可変される。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 3 7 1 が受入不能状態とされる一方で第 2 非電作動口 3 7 2 が受入可能状態とされる振分状態と、第 1 非電作動口 3 7 1 が受入可能状態とされる一方で第 2 非電作動口 3 7 2 が受入不能状態とされる振分状態と、に可変可能である。

【 0 8 6 4 】

そして、MPU 4 1 は、振分機能部としての電動役物 3 7 3 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 S 1 8 1 4）、電動役物 3 7 3 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 S 1 8 1 5）、処理をステップ S 1 8 1 6 に移行する。

【 0 8 6 5 】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 7 参照）のステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 などに対して電動役物 3 7 3 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。

【 0 8 6 6 】

<ステップ S 1 8 1 6>

ステップ S 1 8 1 6 では、MPU 4 1 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。

【 0 8 6 7 】

<ステップ S 1 8 1 7>

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1：No）、図 7 2 に示すように、MPU 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理の図 7 1 のステップ S 1 8 1 5 において電動役物 3 7 3 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 S 1 8 1 7）。即ち、MPU 4 1 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。MPU 4 1 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 S 1 8 1 7：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 S 1 8 1 8 に移行する。一方、MPU 4 1 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 S 1 8 1 7：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。

【 0 8 6 8 】

<ステップ S 1 8 1 8 及び S 1 8 1 9>

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 S 1 8 1 7：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理の図 7 1 のステップ S 1 8 0 5 又は S 1 8 0 7 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 S 1 8 1 8）、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 S 1 8 1 9）。即ち、MPU 4 1 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 3 7 3 の復帰タイミングであるか否かを判断する。MPU 4 1 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 S 1 8 1 9：Yes）、即ち開放時間の経過による電動役物 3 7 3 の復帰タイミングである場合、処理をステップ S 1 8 2 2 に移行する。一方、MPU 4 1 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 S 1 8 1 9：No）、即ち開放時間の経過による電動役物 3 7 3 の復帰タイミングでない場合、処理をステップ S 1 8 2 0 に移行する。

【 0 8 6 9 】

<ステップ S 1 8 2 0 及び S 1 8 2 1>

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 S 1 8 1 9：No）、即ち開放時間の経過による電動役物 3 7 3 の復帰タイミングでない場合、MPU 4 1 は、入球部としての入球振分装置 3 7 に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップ S 1 8 2 0）。即ち、MPU 4 1 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 3 7 への遊技球の入球による電動役物 3 7 3 の復帰タイミングであるか否かを判断する。入球

10

20

30

40

50

振分装置 3 7 に遊技球が入球したか否かは、入球振分装置 3 7 に設けられる入球センサ 3 7 a に遊技球が入球したか否かに基づいて判断される。

【0870】

M P U 4 1 は、入球振分装置 3 7 に遊技球が入球した場合（ステップ S 1 8 2 0 : Y e s）、即ち入球振分装置 3 7 への遊技球の入球による電動役物 3 7 3 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 S 1 8 2 1）、処理をステップ S 1 8 2 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、入球振分装置 3 7 に遊技球が入球していない場合（ステップ S 1 8 2 0 : N o）、即ち入球振分装置 3 7 への遊技球の入球による電動役物 3 7 3 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 S 1 8 2 2 ~ S 1 8 2 4>

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 S 1 8 1 9 : Y e s）、又は入球振分装置 3 7 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 S 1 8 2 1）、即ち開放時間の経過又は入球振分装置 3 7 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 3 7 3 の復帰タイミングである場合、作動終了部としての M P U 4 1 は、電動役物 3 7 3 を復帰させる（ステップ S 1 8 2 2）。これにより、入球振分装置 3 7 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 3 7 への遊技球の入球が制限される。そして、M P U 4 1 は、電動役物 3 7 3 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 S 1 8 2 3）、電動役物 3 7 3 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 S 1 8 2 4）、処理をステップ S 1 8 2 5 に移行する。

【0872】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 7 参照）のステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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 S 1 8 2 5>

ステップ S 1 8 2 5 では、M P U 4 1 は、入球振分装置 3 7 の可動振分部材 3 7 4 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。M P U 4 1 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 S 1 8 2 5 : Y e s）、処理をステップ S 1 8 2 6 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 S 1 8 2 5 : N o）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0874】

<ステップ S 1 8 2 6 及び S 1 8 2 7>

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 S 1 8 2 5 : Y e s）、M P U 4 1 は、振分機能部としての可動振分部材 3 7 4 を終了機能部によって復帰させ（ステップ S 1 8 2 6）、さらに、可動振分部材フラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 2 7）、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 3 7 の電動役物 3 7 3 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 3 7 4 が作動され、それ以外の遊技状態であれば可動振分部材 3 7 4 が作動されない。これにより、入球振分装置 3 7 では、スルーゲート 3 1 7 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 3 7 2 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 3 7 1 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 3 7 2 に遊技球が入球可能とされることで、第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球された場合に第 2 開閉部材 3 9 B が作動されて第 2 入賞口

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

）、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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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 2 D）の 4 つのパターンを含む。

【0902】

図 7 6（A）及び図 7 6（B）に示すように、特 2 遊技演出パターン A（特 2 A）は、特図変動表示時間が 1 5 秒に対応する演出であり、図柄表示部 3 4 1 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 2 A）は、第 2 入賞口 3 1 5 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 2 A）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 3 1 5 に遊技球を入球させるべきことが遊技者に明示される。

10

【0903】

図 7 6（A）及び図 7 6（C）に示すように、特 2 遊技演出パターン B（特 2 B）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 3 4 1 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 2 B）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 2 A）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。

20

【0904】

図 7 6（A）及び図 7 6（D）に示すように、特 2 遊技演出パターン C（特 2 C）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 3 4 1 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 2 C）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。

30

【0905】

図 7 6（A）及び図 7 6（E）に示すように、特 2 遊技演出パターン D（特 2 D）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 3 4 1 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 7 8（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 3 1 3）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 2 D）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 2 D）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

40

50

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、最初に行わ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回目以降に行わ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回目以降に行わ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行われる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行われる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入賞大当たり遊技が、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）という興味を実現しつつも、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行われる第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行わ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。

10

【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。

20

【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。

30

【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るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

40

【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

50

1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A 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 S 2 0 0 2）。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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 3）。続いて、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 ～第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 4）。具体的に、ステップ S 2 0 0 4 では、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E A 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E A 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア R E A 2 に移動させ、第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を第 3 保留エリア R E A 3 に移動させる。さらに、M P U 4 1 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 S 2 0 0 5）、処理をステップ S 2 0 1 0 に移行する。

【0935】

<ステップ S 2 0 0 6 ～ S 2 0 0 9 >

第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : N o）、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B 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 S 2 0 0 6）、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 7）。続いて、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 保留エリア R E B 2 ～第 3 保留エリア R E B 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 8）。具体的に、ステップ S 2 0 0 7 では、第 2 保留エリア R E B 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E B 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E B 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア R E B 2 に移動させる。

【0936】

なお、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 が開放された場合、この第 2 入賞口 3 1 5 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 R E B には、第 1 保留エリア R E B 1 ～第 3 保留エリア R E B 1 の 3 個が設定される。

【0937】

さらに、M P U 4 1 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 S 2 0 0 9）、処理をステップ S 2 0 1 0 に移行する。

【0938】

<ステップ S 2 0 1 0 及び S 2 0 1 1 >

ステップ S 2 0 1 0 では、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ～第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ～第 4 保留エリア R E B 4 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 R A M 4 1 2 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 S 2 0 1 1）、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、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 7 参照）のステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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 8 1 は、図 7 3 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 6 において M P U 4

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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>

50

ステップ S 2 1 0 9 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、M P U 4 1 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。M P U 4 1 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 S 2 1 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 0 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 S 2 1 0 9 : N o）、当該特図変動開始処理を終了する。

【0948】

<ステップ S 2 1 1 0> 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 S 2 1 0 9 : Y e s）、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、M P U 4 1 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、M P U 4 1 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。M P U 4 1 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 S 2 1 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 1 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 S 2 1 1 0 : N o）、処理をステップ S 2 1 1 3 に移行する。

10

【0949】

<ステップ S 2 1 1 1 及び S 2 1 1 2>

M P U 4 1 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 S 2 1 1 0 : Y e s）、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 S 2 1 1 1）。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。

20

【0950】

さらに、M P U 4 1 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 S 2 1 1 2）、当該特図変動開始処理を終了する。

30

【0951】

<ステップ S 2 1 1 3 ~ S 2 1 1 5>

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 S 2 1 1 0 : N o）、M P U 4 1 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 S 2 1 1 3）、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 S 2 1 1 4）。即ち、M P U 4 1 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。M P U 4 1 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 S 2 1 1 4 : Y e s）、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 S 2 1 1 5）、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（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（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。

40

【0952】

一方、M P U 4 1 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 S 2 1 1 5 : N o）、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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

マンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（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 S 2 2 1 6>

ステップ S 2 2 1 6 では、M P U 4 1 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 S 2 2 1 0 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 8 4 のステップ S 2 2 2 0 において参照される。

【0975】

<ステップ S 2 2 1 7>

ステップ S 2 2 1 7 では、M P U 4 1 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 8 3 のステップ S 2 2 1 8 において参照される。

10

【0976】

<ステップ S 2 2 1 8>

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、図 8 3 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 1 8）。

【0977】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 8 4 のステップ S 2 2 1 9 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 S 2 2 1 8 : N o）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 9 に移行する。

20

【0978】

<ステップ S 2 2 1 9 及び S 2 2 2 0>

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s）、即ちオープニングの実行中である場合、図 8 4 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 1 9）、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 S 2 2 2 0）。即ち、M P U 4 1 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】

M P U 4 1 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 S 2 2 2 0 : Y e s）、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 S 2 2 2 1 に移行する。一方、M P U 4 1 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 S 2 2 2 0 : N o）、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。

30

【0980】

<ステップ S 2 2 2 1 及び S 2 2 2 2>

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 S 2 2 2 0 : Y e s）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 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 S 2 2 2 1）。オープニング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 7 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

40

【0981】

そして、M P U 4 1 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 S 2 2 2 2）、処理をステップ S 2 2 2 3 に移行する。

【0982】

<ステップ S 2 2 2 3>

50

ステップS 2 2 2 3では、MPU 4 1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S 2 2 2 4に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図67参照）でのステップS 1 4 0 1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3 4 1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S 2 2 2 4>

ステップS 2 2 2 4では、MPU 4 1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S 2 2 2 5に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図67参照）でのステップS 1 4 0 1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3 4 1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。

10

【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。

20

【0985】

<ステップS 2 2 2 5及びS 2 2 2 6>

ステップS 2 2 2 5では、MPU 4 1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、MPU 4 1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S 2 2 2 6）、処理をステップS 2 2 2 7に移行する。

【0986】

30

<ステップS 2 2 2 7及びS 2 2 2 8>

ステップS 2 2 2 7では、MPU 4 1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S 2 2 2 8）、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S 2 2 3 1において参照される。

【0987】

<ステップS 2 2 2 9>

40

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S 2 2 1 8：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、MPU 4 1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S 2 2 2 9）。即ち、MPU 4 1は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【0988】

MPU 4 1は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップS 2 2 2 9：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S 2 2 3 0に移行する。一方、MPU 4 1は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 2 9：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S 2 2 4 3に移行する。

50

【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S 2 2 3 1：Y e s）、又は入球数カウンタの値が10に達した場合（ステップS 2 2 3 1：Y e s）、M P U 4 1は、振分機能部としての開閉扉3 8 2を終了機能部によって復帰することで可変入賞口3 8 1を閉鎖し（ステップS 2 2 3 5）、処理をステップS 2 2 3 6に移行する。即ち、M P U 4 1は、規定時間の経過により、又は可変入賞口3 8 1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3 8 1を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【0 9 9 6】

<ステップS 2 2 3 6～S 2 2 3 8>

ステップS 2 2 3 6では、M P U 4 1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、M P U 4 1により実行される次のメイン処理（図6 7参照）でのステップS 1 4 0 1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3 4 1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。

10

【0 9 9 7】

そして、M P U 4 1は、当該ラウンド遊技での可変入賞口3 8 1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S 2 2 3 7）、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S 2 2 3 8）、処理をステップS 2 2 3 9に移行する。

20

【0 9 9 8】

<ステップS 2 2 3 9>

ステップS 2 2 3 9では、M P U 4 1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。

【0 9 9 9】

M P U 4 1は、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップS 2 2 3 9：Y e s）、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S 2 2 4 8に移行する。一方、M P U 4 1は、ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS 2 2 3 9：N o）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップS 2 2 4 0に移行する。

30

【1 0 0 0】

<ステップS 2 2 4 0>

ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS 2 2 3 9：N o）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、M P U 4 1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S 2 2 4 0）、処理をステップS 2 2 4 1に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理（図6 7参照）でのステップS 1 4 0 1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3 4 1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。

40

【1 0 0 1】

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。

【1 0 0 2】

<ステップS 2 2 4 1及びS 2 2 4 2>

ステップS 2 2 4 1では、M P U 4 1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、M P U 4 1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S 2 2 4 2）、当

50

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 3 2 のステップ S 2 2 4 5 において参照される。

【1 0 0 3】

<ステップ S 2 2 4 3>

図 8 3 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 S 2 2 2 9 : N o）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 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かを判断する（ステップ S 2 2 4 3）。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 8 5 のステップ S 2 2 4 1 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 8 6 のステップ S 2 2 4 7 においてオフに設定される。

10

【1 0 0 4】

M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 4 3 : Y e s）、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 8 6 のステップ S 2 2 4 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 4 3 : N o）、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 S 2 2 5 2 に移行する。

【1 0 0 5】

<ステップ S 2 2 4 4 及び S 2 2 4 5>

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 4 3 : Y e s）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 8 6 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 4 4）。そして、M P U 4 1 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 S 2 2 4 5）、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。

20

【1 0 0 6】

M P U 4 1 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 S 2 2 4 5 : Y e s）、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 S 2 2 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 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 S 2 2 4 5 : N o）、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。

30

【1 0 0 7】

<ステップ S 2 2 4 6 及び S 2 2 4 7>

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 S 2 2 4 5 : Y e s）、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、M P U 4 1 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 S 2 2 4 6）。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 7 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

40

【1 0 0 8】

そして、M P U 4 1 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 S 2 2 4 7）、処理を前述の図 8 4 のステップ S 2 2 2 4 に移行する。処理を前述の図 8 4 のステップ S 2 2 2 4 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 S 2 2 2 4 ~ S 2 2 2 8 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【1 0 0 9】

50

<ステップ S 2 2 4 8>

図 8 5 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 9：Y e s）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 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 S 2 2 4 8）、処理をステップ S 2 2 4 9 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 7 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

10

【1 0 1 0】

<ステップ S 2 2 4 9>

ステップ S 2 2 4 9 では、M P U 4 1 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 S 2 2 5 0 に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 7 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

20

【1 0 1 1】

<ステップ S 2 2 5 0 及び S 2 2 5 1>

ステップ S 2 2 5 0 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 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 S 2 2 5 1）、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 8 6 でのステップ S 2 2 5 4 において参照される。

【1 0 1 2】

<ステップ S 2 2 5 2>

図 8 3 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 S 2 2 4 3：N o）、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 S 2 2 5 2）。

30

【1 0 1 3】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 2：Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 8 6 のステップ S 2 2 5 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 2：N o）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 5 3 に移行する。

【1 0 1 4】

<ステップ S 2 2 5 3 及び S 2 2 5 4>

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 2：Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、図 8 6 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 5 3）。そして、M P U 4 1 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 S 2 2 5 4）。即ち、M P U 4 1 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。

40

【1 0 1 5】

M P U 4 1 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 S 2 2 5 4：Y e s）、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 S 2 2 5 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【1065】

<ステップS3612>

特図大当たりフラグがオフである場合（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。

30

【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的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。

40

【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的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。

50

【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：No）、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：No）、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

10

20

30

40

50

合（ステップ S 3 6 2 3 : N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1076】

<ステップ S 3 6 2 8 ~ S 2 3 3 0>

c 時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 7 : Y e s）、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 S 3 6 2 8）。そして、M P U 4 1 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 S 3 6 2 9）、c 時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 0）、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 9 1 ~ 図 9 3 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 9 1 ~ 図 9 3 を参照しつつ、コマンド判定処理を説明する。

【1079】

<ステップ S 3 7 0 1>

図 9 1 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、まず M P U 5 1 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 S 3 7 0 1）。ここで、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o）、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、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 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 S 3 7 0 1 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 S 3 7 0 2>

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 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。M P U 5 1 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 S 3 7 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 3 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 S 3 7 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。

【1082】

<ステップ S 3 7 0 3 ~ S 3 7 0 5>

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 S 3 7 0 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別（図 7 4 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 7 5 参照）をセットすると共に（ステップ S 3 7 0 3）、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 S 3 7 0 4）。そして、M P U 5 1 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 S 3 7 0 5）、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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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。

50

【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。

10

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

。これにより、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 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 3 4 1 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 3 4 1 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 S 3 7 5 6>

ステップ S 3 7 5 6 では、MPU 5 1 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 3 9 1 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の第 2 の入球手段としての第 2 入賞口 3 1 5 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 3 1 5 の開放状態（又は c 時短遊技状態）において第 2 入賞口 3 1 5 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 3 8 3 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 3 1 5 の開放状態（又は c 時短遊技状態）の発生、第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態（又は c 時短遊技状態）を契機とする V 入賞口 3 8 3 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

10

20

30

40

50

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）が実行することによって、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。

10

【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。

20

【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、

30

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。

40

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

50

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。

10

【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。

20

30

【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

40

50

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。

10

20

【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

30

40

50

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。

10

20

【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、

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

20

30

40

【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。

50

【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、

10

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、

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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動作手段が動作してから極力短時間（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。

10

【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）が実行されることによって、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。

20

30

40

【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

50

2 非電動役物 3 9 B が遊技動作として開放作動され得る。

【1 1 2 7】

このように、本実施形態の遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態におけるメイン制御ユニット 3 3 1 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 3 7 2 が動作された場合、普通電動役物 3 7 2 に向けて遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を連続的に打ち出すことで、第 1 非電作動口 3 7 6 A 及び第 2 非電作動口 3 7 6 B に順次遊技球 9 9 が入球され、右打ち流路 3 5 C を複数の遊技球 9 9 が連続的に流下することで、第 1 非電動役物 3 9 A の動作時に第 1 非電動役物 3 9 A の上方かつ近傍を遊技球 9 9 が流下する状態となっている。そのため、第 1 非電動役物 3 9 A の動作時に、右打ち流路 3 5 C を流下する遊技球 9 9 が第 1 非電動役物 3 9 A によって即座に第 2 入賞口 3 1 5 A に誘導されることで、即座に第 2 入賞口 3 1 5 A に遊技球 9 9 が入球される。そして、連続的に右打ちされた遊技球 9 9 のうちの先に打ち出されて右打ち流路 3 5 C に下流側を流下する遊技球 9 9 が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球 9 9 の流下方向の下流側の第 1 非電動役物 3 9 A (第 2 入賞口 3 1 5 A) に到達し、後続の遊技球 9 9 が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側の第 2 非電動役物 3 9 B (第 2 入賞口 3 1 5 B) に到達する。つまり、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B の動作順序 (第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B の開放順序) と、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B への遊技球 9 9 の到達順序 (第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B への遊技球 9 9 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 3 7 2 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 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B の動作を実行させ、かつ第 2 入賞口 3 1 5 A, 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させてメイン制御ユニット 3 3 1 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 3 7 2 に向けて遊技球 9 9 を連続的に遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出すだけで、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B に遊技球 9 9 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 3 7 2 に向けて遊技球 9 9 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 3 1 5 A, 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させてメイン制御ユニット 3 3 1 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 3 1 5 A, 3 1 5 B に遊技球 9 9 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 3 1 5 A, 3 1 5 B に最大数の遊技球 9 9 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。

【1 1 2 8】

以下、本実施形態について、図 9 4 ~ 図 1 2 7 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。

【1 1 2 9】

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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 においてメイン制御ユニット 3 3 1 (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 3 3 2 (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 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 (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 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において報知されるが、図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 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を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 9 5 に示すように、特図遊技においては、図柄表示部 3 4 1 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 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 9 5 (A) ~ 図 9 5 (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 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 9 5 (A)、図 9 5 (B) 及び図 9 5 (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。

10

【1 1 3 8】

また、遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 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 9 6 (A) に示すように、小当たり遊技では、図柄表示部 3 4 1 において、右打ちを実行することで後述の可変入賞装置 3 8 における小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 を入球させること促す遊技演出 (図 9 6 (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 9 6 (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 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球された場合に V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球されたことを示す遊技演出 (図 9 6 (B) の「V」の文字表示) が実行される。また、例えば図 9 6 (C) に示すように、大当たり遊技、即ち第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 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 3 8 3 B に遊技球 9 9 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 3 4 1 に、右打ちを促す遊技演出 (図 9 6 (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 9 6 (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 3 8 の大当たり遊技用可変入賞装置 3 8 A の入球部としての可変入賞口 3 8 3 A への遊技球 9 9 の入球に基づく現状の出球数表示 (図 9 6 (C) の「9 0 0 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 9 6 (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 3 4 1 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 9 6 (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 3 8 3 A への遊技球 9 9 の入球に基づく合計出球を示す遊技演出 (図 9 6 (D) の「3 0 0 0 球」の文字表示) が遊技動作として実行される。

20

30

40

【1 1 3 9】

ここで、図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 が遊技盤 3 1 の中央領域に設けられるが、前述のように遊技球 9 9 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 3 1 の上部側であることから、図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 は、発射された遊技球 9 9 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 3 4 1 及び可動役物部材 3

50

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

10

【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

20

【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】

30

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）。

40

【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

50

サ 3 1 5 B a 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。

【 1 1 5 0 】

第 2 入賞口 3 1 5 B は、正面視において、第 2 入賞口 3 1 5 A 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 3 1 5 B は、正面視において、第 2 入賞口 3 1 5 A よりも右打ち流路 3 5 C における上流側（第 2 入賞口 3 1 5 A よりも遊技球 9 9 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 3 1 5 A と第 2 入賞口 3 1 5 B とが共に遊技球 9 9 が入球可能な状態である場合、第 2 入賞口 3 1 5 A よりも第 2 入賞口 3 1 5 A より優先的に遊技球 9 9 が入球可能である。

【 1 1 5 1 】

また、メイン制御ユニット 3 3 1 は、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 A 又は第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 が入球したことが検出部としての入球センサ 3 1 5 A a 又は入球センサ 3 1 5 B a（図 9 7、図 1 0 2 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 1 0 4（B）参照）。メイン制御ユニット 3 3 1 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 3 1 の右下部に配置されたメイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 3 6 3 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 3 8 B における遊技動作部としての開閉扉 3 8 2 B 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 3 8 B における流入領域としての可変入賞口 3 8 1 B が開放されることで、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B への遊技球 9 9 の入球が可能となる（図 9 8 及び図 9 9 参照）。

【 1 1 5 2 】

図 9 7（A）及び図 9 7（B）に示すように、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 A には、遊技動作部としての第 1 非電動役物 3 9 A が設けられている。この第 1 非電動役物 3 9 A は、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が可能な入球可能状態（図 9 7（B）参照）と、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が不可能な入球不能状態（図 9 7（A）参照）とを切り替えるものである。具体的には、図 9 7（A）に示すように、第 1 非電動役物 3 9 A は、第 2 入賞口 3 1 5 A を閉鎖状態としつつ、右打ち流路 3 5 C における第 2 入賞口 3 1 5 A の側方を遊技球 9 9 が流下可能な位置にあることで、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が不可能な入球不能状態を実現する。一方、図 9 7（B）に示すように、第 1 非電動役物 3 9 A は、第 2 入賞口 3 1 5 A を開放状態としつつ、右打ち流路 3 5 C における第 2 入賞口 3 1 5 A の側方を遊技球 9 9 が流下可能な位置にあることで誘導部として機能し、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 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 3 9 A は、遊技盤 3 1 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 3 9 A 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 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が不可能な入球不能状態と、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が可能な入球可能状態とが実現される。

【 1 1 5 3 】

ここで、第 1 非電動役物 3 9 A 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 3 7 における流入領域としての導入口 3 7 1 から非電作動装置 3 7 に入球した遊技球 9 9 が、非電作動装置 3 7 における入球部としての第 1 非電第 1 入賞口 3 1 5 作動口 3 7 6 A 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 3 9 A 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 3 1 5 A が、遊技球 9 9 の入球が不可能な入球不能状態（図 9 7（A）参照）から、遊技

球 9 9 の入球が可能な入球可能状態（図 9 7（B）参照）に切り替えられる。

【1 1 5 4】

また、第 1 非電動役物 3 9 A 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 3 1 5 A に所定数の遊技球 9 9（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転（回転）可能である。このように、第 1 非電動役物 3 9 A の先端部が反時計回り方向に遊技動作として回転（回転）されることで、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 A が、遊技球 9 9 の入球が可能な入球可能状態（図 9 7（B）参照）から、遊技球 9 9 の入球が不能な入球不能状態（図 9 7（A）参照）に切り替えられる。

【1 1 5 5】

なお、図 9 7（B）に示すように、入球可能状態の第 2 入賞口 3 1 5 A から遊技球 9 9 が入球された場合、この遊技球 9 9 は検出部としての入球センサ 3 1 5 A a によって検出された後、排出口 3 1 5 A b を介して遊技盤 3 1 の背面側に誘導される。また、入球センサ 3 1 5 A a によって第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 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 3 3 1 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。

【1 1 5 6】

図 9 7（C）及び図 9 7（D）に示すように、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 B には、遊技盤 3 1 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 3 9 B が設けられている。即ち、第 2 非電動役物 3 9 B は、遊技盤 3 1（遊技機 1 0）の正面視において、第 1 非電動役物 3 9 A とは前後方向に位置ずれて配置されている。このように、第 1 非電動役物 3 9 A と第 2 非電動役物 3 9 B とが遊技盤 3 1（遊技機 1 0）の正面視において前後方向に位置ずれて配置されていることで、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B 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 3 9 A と第 2 非電動役物 3 9 B 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な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 3 4 1 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 9 5 及び図 9 6 参照）、図柄表示部 3 4 1 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 3 5（図 9 4 参照）の正面視面積を大きく確保したり可動役物部材 3 5 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。

【1 1 5 7】

また、第 2 非電動役物 3 9 B は、第 2 入賞口 3 1 5 B への遊技球 9 9 の入球が可能な入球可能状態（図 9 7（D）参照）と、第 2 入賞口 3 1 5 B への遊技球 9 9 の入球が不能な入球不能状態（図 9 7（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 3 9 B は、先端部が遊技盤 3 1 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 3 5 C を流下する遊技球 9 9 が第 2 非電動役物 3 9 B の正面側を通過する入球不能状態（図 9 7（C）参照）を実現する。一方、第 2 非電動役物 3 9 B は、先端部が遊技盤 3 1 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 3 5 C を流下する遊技球 9 9 を受け止めて第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 を誘導する入球可能状態（図 9 7（D）参照）を実現する。

【1 1 5 8】

ここで、第 2 非電動役物 3 9 B 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 3 7 における流入領域としての導入口 3 7 1 から非電作動装置 3 7 に入球した遊技球 9 9 が、非電作動装置 3 7 における入球部としての第 2 非電作動口 3 7 6 B 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 3 9 B が正面側（前方側）にスライド移

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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転（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。

30

40

【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転（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

50

状態とされる上限入球数が異なってもよい。もちろん、遊技動作部としての第 1 非電動役物 39 A と第 2 非電動役物 39 B 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 38 A 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 38 B と、を備える。大当たり遊技用可変入賞装置 38 A 及び小当たり遊技用可変入賞装置 38 B には、流入領域としての導入部 35 D から右打ち流路 35 C に導入されて誘導部としての右打ち流路 35 C を流下して、第 2 入賞口 315 A、第 2 入賞口 315 B、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。

10

【1166】

図 98 に示すように、大当たり遊技用可変入賞装置 38 A は、メイン制御ユニット 33 1 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 38 B の V 入賞口 383 B 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 38 A は、開口部 381 A、遊技動作部としての開閉扉 382 A、及び入球部としての可変入賞口 383 A を備える。

20

【1167】

開口部 381 A 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 382 A 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 382 A 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 381 A を閉鎖して大当たり遊技用可変入賞装置 38 A（可変入賞口 383 A）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 382 A 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 381 A を開放して大当たり遊技用可変入賞装置 38 A（可変入賞口 383 A）への遊技球 99 の入球を可能とする（図 98（B）参照）。

30

【1168】

可変入賞口 383 A は、開口部 381 A 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 383 A a が設けられた入球部である。入球センサ 383 A a は、メイン制御ユニット 33 1 の主制御装置 4 に接続されており（図 102 参照）、可変入賞口 383 A への遊技球 99 の入球の有無は、入球センサ 383 A a 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 383 A には、遊技動作部としての開閉扉 382 A が後方側に遊技動作されることで開口部 381 A が開放された場合に、開口部 381 A を介して大当たり遊技用可変入賞装置 38 A 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 382 A が後方側に遊技動作されることで可変入賞口 383 A に遊技球 99 の入球が可能であり、可変入賞口 383 A への遊技球 99 の入球が入球センサ 383 A a によって検出された場合に賞球が付与される。

40

【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 38 B は、メイン制御ユニット 33 1 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

50

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）。

10

【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。

20

【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）。

30

40

【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）。

50

【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。

10

【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。

20

【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口371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。

30

【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。

40

【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転（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

50

って導入口 3 7 1 が閉鎖されて非電作動装置 3 7 への遊技球 9 9 の入球が制限される。そのため、非電作動装置 3 7 へは、普図当たり遊技の実行中のみ遊技球 9 9 が流入可能である。

【1 1 8 2】

ここで、普図当たり遊技は、入球部としてのスルーゲート 3 1 7 に遊技球 9 9 が入球された場合にメイン制御ユニット 3 3 1 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 3 7 2 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 3 7 への遊技球 9 9 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 3 5 C に遊技球 9 9 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 3 7 に所定数の遊技球 9 9（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 3 7 2 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 3 7 1 a によって非電作動装置 3 7 への所定数の遊技球 9 9（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 3 7 2 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 3 7 2 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 3 7 への遊技球 9 9 の流入が制限され、非電作動装置 3 7 への所定数の遊技球 9 9（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。

【1 1 8 3】

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 3 3 1 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、1 0 0 % の確率で外れとなる（図 1 0 3（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 3 3 1 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、1 0 0 % の確率で当たりとなる（図 1 0 3（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 3 7 2 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 3 1 7 は、誘導部としての右打ち流路 3 5 C に設けられている。そのため、非電作動装置 3 7 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 3 5 C に遊技球 9 9 を流下させる遊技条件を成立させることで遊技球 9 9 が流入可能である。

【1 1 8 4】

なお、本実施形態では、a 時短遊技状態は、普通電動役物 3 7 2 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 3 7 2 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。

【1 1 8 5】

流路形成部 3 7 3 は、流入領域としての導入口 3 7 1 から非電作動装置 3 7 に流入された遊技球 9 9 を非電作動部 3 7 5 に向けて誘導する誘導部である。この流路形成部 3 7 3 は、導入口 3 7 1 の右側方に設けられた遊技球 9 9 の流入領域としての開口部 3 7 3 A と、非電作動部 3 7 5 の上方に設けられた遊技球 9 9 の流出領域としての開口部 3 7 3 B とを備える。また、流路形成部 3 7 3 は、開口部 3 7 3 A と開口部 3 7 3 B との間に設けられた減速手段としての 2 つの減速部 3 7 3 C，3 7 3 D を備える。減速部 3 7 3 C は突起状に形成され、減速部 3 7 3 D は段状に形成されている。このような流路形成部 3 7 3 では、当該流路形成部 3 7 3 に流入された遊技球 9 9 が、開口部 3 7 3 B から流出されるまでの間に減速部 3 7 3 C，3 7 3 D に干渉する（図 1 0 3（B）参照）。つまり、流路形成部 3 7 3 では、減速部 3 7 3 C，3 7 3 D に遊技球 9 9 が干渉することによって、遊技球 9 9 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 9 9 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 3 7 3 に減速部 3 7 3 C，3 7 3 D が設けられることで、流入領域としての導入口 3 7 1 から非電作動装置 3 7 に流入された遊技球 9 9 が非電作動部 3 7 5 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

9 9 が入球不能で、第 2 開口部 3 7 7 B から入球部としての第 2 非電作動口 3 7 6 B に遊技球 9 9 が入球可能とされる。また、可動誘導部 3 7 4 が第 1 開口部 3 7 7 A の直上位置にある場合、可動誘導部 3 7 4 は、誘導部としての流路形成部 3 7 3 から、開口部 3 7 3 B を介して非電作動部 3 7 5 に向けて流出した遊技球 9 9 を、右誘導面 3 7 4 B によって第 2 開口部 3 7 7 B (第 2 非電作動口 3 7 6 B) に向けて誘導する第 2 誘導状態となる。

【1 1 9 2】

また、流入領域としての第 2 開口部 3 7 7 B の直上であって誘導部としての可動誘導部 3 7 4 の移動経路の下方には、メイン制御ユニット 3 3 1 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 3 7 6 B a が設けられている (図 1 0 2 参照)。つまり、入球センサ 3 7 6 B a は、第 2 開口部 3 7 7 B 及び第 2 非電作動口 3 7 6 B よりも垂直方向の上方側で遊技球 9 9 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 3 7 3 の開口部 3 7 3 B から流入して可動誘導部 3 7 4 の右誘導面 3 7 4 B によって第 2 非電作動口 3 7 6 B に向けて誘導された遊技球 9 9 は、入球センサ 3 7 6 B a によって検出されてから第 2 非電作動口 3 7 6 B に入球する。即ち、本実施形態では、第 2 非電作動口 3 7 6 B に遊技球 9 9 が入球する前に、入球センサ 3 7 6 B a によって第 2 非電作動口 3 7 6 B への遊技球 9 9 の入球が検出される。なお、入球センサ 3 7 6 B a は、第 2 非電作動口 3 7 6 B よりも遊技球 9 9 の流下方向の下流側に設けてもよい。即ち、入球センサ 3 7 6 B a は、第 2 非電作動口 3 7 6 B への遊技球 9 9 の入球後に第 2 非電作動口 3 7 6 B への遊技球 9 9 の入球を検出するものであってもよい。

【1 1 9 3】

前述のように、非電作動装置 3 7 へは、普図当たり遊技の実行中のみ所定数の遊技球 9 9 (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 3 7 4 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 3 7 3 から、開口部 3 7 3 B を介して非電作動部 3 7 5 に向けて流出した遊技球 9 9 を、左誘導面 3 7 4 A によって流入領域としての第 1 開口部 3 7 7 A (第 1 非電作動口 3 7 6 A) に向けて誘導する第 1 誘導状態とされている (図 1 0 0 参照)。また、可動誘導部 3 7 4 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 3 7 6 A に所定数の遊技球 9 9 (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 3 7 6 B a によって遊技球 9 9 が検出されると、切替処理によって可動誘導部 3 7 4 が左側にスライド移動され、可動誘導部 3 7 4 が、誘導部としての流路形成部 3 7 3 から、開口部 3 7 3 B を介して非電作動部 3 7 5 に向けて流出した遊技球 9 9 を、右誘導面 3 7 4 B によって第 2 開口部 3 7 7 B (第 2 非電作動口 3 7 6 B) に向けて誘導する第 2 誘導状態に切り替えられる (図 1 0 1 (B) 参照)。さらに、可動誘導部 3 7 4 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 3 7 6 B に所定数の遊技球 9 9 (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 3 7 6 B a によって遊技球 9 9 が検出されると、切替処理によって可動誘導部 3 7 4 が右側にスライド移動されて可動誘導部 3 7 4 が第 1 誘導状態に切り替えられる (図 1 0 1 (A) 参照)。

【1 1 9 4】

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 1 0 R 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 3 7 において、普通電動役物 3 7 2 が動作されて流入領域としての導入口 3 7 1 が開放されることで、非電作動装置 3 7 に 2 球の遊技球 9 9 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 3 7 4 が第 1 誘導状態であることで非電作動装置 3 7 に先に入球した 1 球の遊技球 9 9 が第 1 非電作動口 3 7 6 A に入球し、第 1 非電作動口 3 7 6 A への 1 球の遊技球 9 9 の入球によって可動誘導部 3 7 4 が第 2 誘導状態とされることで非電作動装置 3 7 に後に入球した遊技球 9 9 が第 2 非電作動口 3 7 6 B に入球し、第 2 非電作動口 3 7 6 B への 1 球の遊技球 9 9 の入球によって可動誘導部 3 7 4 が第 1 誘導状態とされる。そして、第 1 非電作動口 3 7 6 A に遊技球 9 9 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 3 9 A が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 A に遊技球 9 9 が入球可能な入球可能

状態とされ（図 9 8（B）参照）、第 2 非電作動口 3 7 6 B に遊技球 9 9 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 3 9 B が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 が入球可能な入球可能状態とされる（図 9 8（D）参照）。

【1 1 9 5】

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 3 7 に 2 球の遊技球 9 9 が流入し、先に流入した 1 球の遊技球 9 9 が第 1 非電作動口 3 7 6 A に入球した後、後に流入した 1 球の遊技球 9 9 が第 2 非電作動口 3 7 6 B に入球する。そのため、第 1 非電作動口 3 7 6 A への遊技球 9 9 の入球により先に第 1 非電動役物 3 9 A が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 A に遊技球 9 9 が入球可能となり、その後の第 2 非電作動口 3 7 6 B への遊技球 9 9 の入球により後に第 2 非電動役物 3 9 B が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 が入球可能となる。そして、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 A は、2 玉の遊技球 9 9 の入球による第 1 非電動役物 3 9 A 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 3 1 5 B は、2 玉の遊技球 9 9 の入球による第 2 非電動役物 3 9 B 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 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B に 2 玉ずつの遊技球 9 9 が入球されるため、最大で 4 回のメイン制御ユニット 3 3 1 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ができ、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 3 8 3 A、V 入賞口 3 8 3 B 及び非 V 入賞口 3 8 4 B への遊技球 9 9 の入球によって 1 5 球の賞球が得られ、大当たり遊技の 1 ラウンド当たり 1 5 0 球の出球を得ることができるよう設定されている。そのため、1 回の特図大当たりを契機とし、1 0 R 特図大当たり遊技（1 5 0 0 球）× 1 回 + 1 0 R V 入賞大当たり遊技（1 5 0 0 玉）× 4 回 = 7 5 0 0 球という大量出球を獲得することが可能になる（図 1 0 4 参照）。

【1 1 9 6】

ここで、遊技機 1 0 では、連続的に遊技球 9 9 が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球 9 9 が右打ち流路 3 5 C を流下する（図 1 2 4（A）参照）。そして、a 時短遊技状態では、右打ち流路 3 5 C を流下した遊技球 9 9 がスルーゲート 3 1 7 に入球することでメイン制御ユニット 3 3 1 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 3 7 2 が動作され、非電作動装置 3 7 への遊技球 9 9 の入球が可能とされる（図 1 2 4（A）参照）。また、普通電動役物 3 7 2 の動作により非電作動装置 3 7 の流入領域としての導入口 3 7 1 から 2 個の遊技球 9 9 が流入したことが入球センサ 3 7 1 a によって検知されると、普通電動役物 3 7 2 が復帰され、非電作動装置 3 7 への遊技球 9 9 の入球が不能とされる（図 1 2 4（B）参照）。

【1 1 9 7】

非電作動装置 3 7 に流入した 2 個の遊技球 9 9 は、誘導部としての流路形成部 3 7 3 を減速部 3 7 3 C、3 7 3 D において減速されつつ流下し、流路形成部 3 7 3 から誘導部としての可動誘導部 3 7 4 に向けて流出される。このとき、可動誘導部 3 7 4 は、非電作動部 3 7 5 の第 2 開口部 3 7 7 B の直上に位置する。そのため、可動誘導部 3 7 4 は、非電作動部 3 7 5 の第 2 開口部 3 7 7 B（第 2 非電作動口 3 7 6 B）への遊技球 9 9 の入球を不能とする一方で、非電作動部 3 7 5 の第 1 開口部 3 7 7 A（第 1 非電作動口 3 7 6 A）に遊技球 9 9 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 3 7 に流入した 2 個の遊技球 9 9 のうちの先に流入した遊技球 9 9 は、可動誘導部 3 7 4 の左誘導面 3 7 4 A によって入球センサ 3 7 6 A a によって検出されてから第 1 非電作動口 3 7 6 A に入球する（図 1 2 5（A）及び図 1 2 5（B）参照）。

【1 1 9 8】

また、第 1 非電作動口 3 7 6 A に遊技球 9 9 が入球すると、第 1 非電動役物 3 9 A 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

10

20

30

40

50

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。

10

20

【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。

30

【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 非電動口 376A 及び第 2 非電動口 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

40

50

(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。

10

20

30

【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の想定外の方角への流出、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。

40

【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

50

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の動作チェックをすることも考えられる。

10

【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誘導状態に切り替わ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。

20

30

【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ると獲得できる出球数が少なくなることが防止される。

40

【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

50

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。

10

【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 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。

20

【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。

30

【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

40

50

御装置 4 の M P U 4 1 に接続されており、第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 A、スルーゲート 3 1 7、非電作動装置 3 7、可変入賞口 3 8 3 A、V 入賞口 3 8 3 B 又は非 V 入賞口 3 8 4 B に遊技球 9 9 が入球したことが、M P U 4 1 によって検知可能とされている。

【1 2 1 5】

〔普図当たり当否テーブル〕

ここで、図 1 0 3 (A) 及び図 1 0 3 (B) は、メイン制御ユニット 3 3 1 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 3 1 7 に遊技球 9 9 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 1 0 3 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図 1 0 3 (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。

【1 2 1 6】

図 1 0 3 (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 3 3 1 による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 0 3 (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 C 4 の値が 0 ~ 2 9 9 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。

【1 2 1 7】

図 1 0 3 (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 3 3 1 による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 0 3 (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 C 4 の値が 0 ~ 2 9 9 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、1 0 0 % 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 3 7 に遊技球 9 9 を流入させることが可能になる。

【1 2 1 8】

〔普図当たり種別振分テーブル〕

ここで、図 1 0 3 (C) 及び図 1 0 3 (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 1 0 3 (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 1 0 3 (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 3 3 1 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 3 7 2 の最大作動時間（非電作動装置 3 7 の流入領域としての導入口 3 7 1 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 3 7 2 の最大作動時間（非電作動装置 3 7 の流入領域としての導入口 3 7 1 の最大開放時間）が 1 0 秒である長開放普図当たりが導出される。

【1 2 1 9】

図 1 0 3 (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 3 1 7 を遊技球 9 9 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 3 3 1 による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 0 3 (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 C 5 の値の 0 ~ 1 9 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するテーブルである。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。

10

【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。

20

【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た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た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。

30

【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

40

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

50

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10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。

10

【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、大当た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、大当た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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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NA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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

。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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

2 及び S 1 4 1 4 において更新される普図変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ～普図第 4 保留エリア S E 4 のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップ S 1 3 0 4）、当該スルーゲート処理を終了する。

【1 2 5 1】

〔主制御装置 4 のメイン処理〕 ここで、図 1 0 8 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 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 S 1 4 0 0 7 - 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。

10

【1 2 5 2】

〔普図遊技制御処理〕

ここで、図 1 0 9 は、図 1 0 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 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 3 6 の遊技動作部としての普通図柄表示部 3 6 1 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 1 0 9 を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【1 2 5 3】

<ステップ S 1 5 0 1>

図 1 0 9 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 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 S 1 5 0 1）。普図変動表示中フラグは、ステップ S 1 5 0 7 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 S 1 5 1 2 でオフに設定される。

20

【1 2 5 4】

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 2 に移行する。

30

【1 2 5 5】

<ステップ S 1 5 0 2>

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、非電作動装置 3 7 の遊技動作部である普通電動役物 3 7 2 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 S 1 5 0 2）。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 3 7 2 を開放する場合にステップ S 1 8 1 1 でオンに設定され（図 1 1 0 参照）、普通電動役物 3 7 2 を閉鎖する場合にステップ S 1 8 2 6 でオフに設定される（図 1 1 1 参照）。

【1 2 5 6】

M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 2 : Y e s）、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、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、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 S 1 5 0 3 に移行する。

40

【1 2 5 7】

<ステップ S 1 5 0 3>

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 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 S 1 5 0 3）。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

50

テップ S 2 2 1 3 でオンに設定され（図 1 1 5 参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 8 でオフに設定される（図 1 1 6 参照）。

【 1 2 5 8 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s）、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。

【 1 2 5 9 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

10

【 1 2 6 0 】

<ステップ S 1 5 0 4>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 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 S 1 5 0 4）。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 S 3 4 0 8 でオンに設定され（図 1 2 0 参照）、小当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 4 4 0 でオフに設定される（図 1 2 1 参照）。

【 1 2 6 1 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s）、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。

20

【 1 2 6 2 】

一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

【 1 2 6 3 】

<ステップ S 1 5 0 5>

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A 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 S 1 5 0 5）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 5 : Y e s）、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 S 1 5 0 5 : N o）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。

30

【 1 2 6 4 】

<ステップ S 1 5 0 6 及びステップ S 1 5 0 7>

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o）、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c 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 S 1 5 0 6）、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。ステップ S 1 5 0 7 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c 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 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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。

40

【 1 2 6 5 】

<ステップ S 1 5 0 8>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 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 S 1 5 0 8）。

【 1 2 6 6 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s

50

）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。

【 1 2 6 7 】

<ステップ S 1 5 0 9> 大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 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 S 1 5 0 9 ）。

【 1 2 6 8 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 9 : Y e s ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 9 : N o ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 1 0 に移行する。

【 1 2 6 9 】

<ステップ S 1 5 1 0>

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 9 : N o ）、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、M P U 4 1 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 S 1 5 1 0 ）。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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。

【 1 2 7 0 】

M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 1 0 : Y e s ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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 S 1 5 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 5 1 0 : N o ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 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。

【 1 2 7 1 】

<ステップ S 1 5 1 1 ~ S 1 5 1 3>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）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 S 1 5 0 8 又は S 1 5 0 9 で Y e s ）、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 S 1 5 1 0 : Y e s ）、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、M P U 4 1 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 S 1 5 1 1 ）。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。

【 1 2 7 2 】

また、M P U 4 1 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 S 1 5 1 2 ）。さらに、M P U 4 1 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 S 1 5 1 3 ）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 1 2 7 3 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 1 1 0 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 1 において、普図当たり遊技を開始（普通電動役物 3 7 2 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。

【 1 2 7 4 】

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

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）、

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 RAM 412 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、MPU 41 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】

MPU 41 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、MPU 41 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、MPU 41 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】

MPU 41 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、MPU 41 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>

10

20

30

40

50

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。

10

【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NA A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NA B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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

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。

10

【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）。

20

【1330】

特図変動停止コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（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）。

30

【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。

40

【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

50

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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

<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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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

10

20

30

40

50

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的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）。 10

【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。 20

【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。 30

【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。 40

【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 50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

柄表示部 3 4 1 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。

【1 3 7 4】

<ステップ S 2 2 1 6>

ステップ S 2 2 1 6 では、M P U 4 1 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 S 2 2 1 0 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 1 1 7 のステップ S 2 2 2 0 において参照される。

【1 3 7 5】

<ステップ S 2 2 1 7>

ステップ S 2 2 1 7 では、M P U 4 1 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 1 1 6 のステップ S 2 2 1 8 において参照される。

【1 3 7 6】

<ステップ S 2 2 1 8>

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、図 1 1 6 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 1 8）。

【1 3 7 7】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 1 1 7 のステップ S 2 2 1 9 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 S 2 2 1 8 : N o）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 9 に移行する。

【1 3 7 8】

<ステップ S 2 2 1 9 及び S 2 2 2 0>

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s）、即ちオープニングの実行中である場合、図 1 1 7 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 1 9）、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 S 2 2 2 0）。即ち、M P U 4 1 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。

【1 3 7 9】

M P U 4 1 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 S 2 2 2 0 : Y e s）、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 S 2 2 2 1 に移行する。一方、M P U 4 1 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 S 2 2 2 0 : N o）、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。

【1 3 8 0】

<ステップ S 2 2 2 1 及び S 2 2 2 2>

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 S 2 2 2 0 : Y e s）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 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 S 2 2 2 1）。オープニング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 0 8 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

【1 3 8 1】

そして、M P U 4 1 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 S 2 2 2 2）、処理をステップ S 2 2 2 3 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

ていない場合（ステップ S 2 2 3 4 : N o）、即ち開閉扉 3 8 2 A 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。

【 1 3 9 5 】

<ステップ S 2 2 3 5> 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 S 2 2 3 1 : Y e s）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 2 2 3 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、遊技動作部としての開閉扉 3 8 2 A を復帰するの切替処理を実行することにより開口部 3 8 1 A を閉鎖して入球部としての可変入賞口 3 8 3 A への遊技球 9 9 の入球を不能とし（ステップ S 2 2 3 5）、処理をステップ S 2 2 3 6 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過により、又は可変入賞口 3 8 3 A への上限数の遊技球 9 9 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 3 8 2 A により開口部 3 8 1 A を閉鎖して可変入賞口 3 8 3 A への遊技球 9 9 の入球を不能としてラウンド遊技を終了する。

10

【 1 3 9 6 】

<ステップ S 2 2 3 6 ~ S 2 2 3 8>

ステップ S 2 2 3 6 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 0 8 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

20

【 1 3 9 7 】

そして、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 8 3 A への遊技球 9 9 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 S 2 2 3 7）、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 S 2 2 3 8）、処理をステップ S 2 2 3 9 に移行する。

【 1 3 9 8 】

<ステップ S 2 2 3 9>

ステップ S 2 2 3 9 では、M P U 4 1 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。

30

【 1 3 9 9 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 9 : Y e s）、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 S 2 2 4 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 9 : N o）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップ S 2 2 4 0 に移行する。

【 1 4 0 0 】

<ステップ S 2 2 4 0>

ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 9 : N o）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、M P U 4 1 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 S 2 2 4 0）、処理をステップ S 2 2 4 1 に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 0 8 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

40

【 1 4 0 1 】

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。

50

【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

10

20

30

40

50

ターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 4 7）、処理を前述の図 1 1 7 のステップ S 2 2 2 4 に移行する。このように、処理を前述の図 1 1 7 のステップ S 2 2 2 4 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 S 2 2 2 4 ~ S 2 2 2 8 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【1 4 0 9】

<ステップ S 2 2 4 8>

図 1 1 8 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 9 : Y e s）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 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 S 2 2 4 8）、処理をステップ S 2 2 4 9 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 0 8 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

10

【1 4 1 0】

<ステップ S 2 2 4 9>

ステップ S 2 2 4 9 では、M P U 4 1 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 S 2 2 5 0 に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 0 8 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

20

【1 4 1 1】

<ステップ S 2 2 5 0 及び S 2 2 5 1>

ステップ S 2 2 5 0 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 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 S 2 2 5 1）、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 1 1 9 でのステップ S 2 2 5 4 において参照される。

30

【1 4 1 2】

<ステップ S 2 2 5 2>

図 1 1 6 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 S 2 2 4 3 : N o）、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 S 2 2 5 2）。

【1 4 1 3】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 2 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 1 1 9 のステップ S 2 2 5 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 2 : N o）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 5 7 に移行する。

40

【1 4 1 4】

<ステップ S 2 2 5 3 及び S 2 2 5 4>

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 2 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、図 1 1 9 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 5 3）、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 S 2 2 5 4）。即ち、M P U 4 1 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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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＞

50

ステップ S 3 4 0 5 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 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 S 3 4 0 6）。さらに、M P U 4 1 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 S 3 4 0 7）。

【1 4 3 6】

小当たりオープニング開始コマンドは、図 1 0 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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 3 4 1 における遊技者に右打ちを促す表示演出（図 9 6（A）参照）を開始することができる。

10

【1 4 3 7】

そして、M P U 4 1 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 S 3 4 0 8）、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 1 0 9 のステップ S 1 5 0 4、図 1 1 0 のステップ S 1 8 0 2、図 1 1 2 のステップ S 1 9 0 2 参照）。

20

【1 4 3 8】

<ステップ S 3 4 0 9>

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 S 3 4 0 1：N o）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 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 S 3 4 0 9）。

【1 4 3 9】

M P U 4 1 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 S 3 4 0 9：Y e s）、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 S 3 4 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 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 S 3 4 0 9：N o）、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 1 2 1 のステップ S 3 4 2 0 に移行する。

30

【1 4 4 0】

<ステップ S 3 4 1 0～S 3 4 1 3>

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 S 3 4 0 9：Y e s）、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、M P U 4 1 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 S 3 4 1 0）、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 S 3 4 1 1）。即ち、M P U 4 1 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 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

40

【1 4 4 1】

M P U 4 1 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 S 3 4 1 1：Y e s）、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 3 8 の開閉扉 8 3 2 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 S 3 4 1 2）、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 S 3 4 1 3）、処理をステップ S 3 4 1 4 に移行する。

【1 4 4 2】

50

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 S 1401 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、MPU 41 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 S 3411：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 S 3414～3416>

ステップ S 3414 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 S 3415 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、MPU 41 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 S 3415）、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 S 3416）、処理をステップ S 3417 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 S 1401 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 S 3417>

ステップ S 3417 では、MPU 41 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 S 3418 に移行する。

【1448】

<ステップ S 3418 及び S 3419>

ステップ S 3418 では、MPU 41 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、MPU 41 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 S 3419）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【1449】

<ステップ S 3420>

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 S 3409：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、MPU 41 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 S 3420）。MPU 41 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 S 3420：Yes）、処理をステップ S 3421 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 S 3420：No）、処理をステップ S 3429 に移行する。

【1450】

<ステップ S 3421>

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 S 3420：Yes

10

20

30

40

50

）、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

10

20

30

40

50

ステップ S 3 4 2 9 に移行する。

【 1 4 5 9 】

<ステップ S 3 4 2 9> ステップ S 3 4 2 9 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 3 8 2 B 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。M P U 4 1 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 S 3 4 2 9 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 3 0 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 S 3 4 2 9 : N o）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 4 6 0 】

<ステップ S 3 4 3 0 及び S 3 4 3 1>

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 S 3 4 2 8 : Y e s）、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B 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 S 3 4 2 9）。そして、M P U 4 1 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 S 3 4 3 1）。即ち、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B を復帰させて開口部 3 8 1 B 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。

【 1 4 6 1 】

M P U 4 1 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 S 3 4 3 1 : Y e s）、即ち小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 3 8 2 B を復帰させて開口部 3 8 1 B 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 S 3 3 3 2 に移行する。一方、M P U 4 1 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 S 3 4 3 1 : N o）、即ち小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B を復帰させるタイミング（開口部 3 8 1 B 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。

【 1 4 6 2 】

<ステップ S 3 4 3 2 ~ S 3 4 3 4>

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 S 3 4 3 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、遊技動作部としての開閉扉 8 3 2 B を切替処理によって復帰させ（ステップ S 3 4 3 2）、開閉扉 8 3 2 B 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 S 3 4 3 3）。

【 1 4 6 3 】

さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 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 S 3 4 3 4）。M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 3 5 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 S 3 4 3 4 : N o）、処理をステップ S 3 4 3 7 に移行する。

【 1 4 6 4 】

<ステップ S 3 4 3 5 及び S 3 4 3 6>

V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 4 : Y e s）、M P U 4 1 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 S 3 4 3 5）。大当たり遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図 1 2 3 のステップ S 3 6 2 7 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、M P U 4 1 は、V 入賞フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 3 6）、処理をステップ S 3 4 3 9 に移行する。

【 1 4 6 5 】

<ステップ S 3 4 3 7 及び S 3 4 3 8>

V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 4 : N o）、M P U 4 1

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

）。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

<ステップ S 3 6 1 7>

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 8 : N o）、図 1 2 3 に示すように、M P U 4 1 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 S 3 6 1 7）。M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 7 : Y e s）、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 S 3 6 1 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 7 : N o）、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 S 3 6 2 4 に移行する。

【1 4 8 0】

<ステップ S 3 6 1 8 ~ S 2 3 2 3>

小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 7 : Y e s）、即ち小当たり遊技を開始する場合、M P U 4 1 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 S 3 6 1 8）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 9）、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、M P U 4 1 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 S 3 6 2 0 : Y e s）、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 1）、当該遊技状態移行処理を終了する。また、M P U 4 1 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 S 3 6 2 2 : Y e s）、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 3）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1 4 8 1】

<ステップ S 3 6 2 4>

小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 7 : N o）、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 S 3 6 2 4）。M P U 4 1 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 S 3 6 2 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 2 5 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 S 3 6 2 5 : N o）、処理をステップ S 3 6 3 3 に移行する。

【1 4 8 2】

<ステップ S 3 6 2 5 及び S 2 3 2 6>

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 4 : Y e s）、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 5）、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 S 3 6 2 6）、処理をステップ S 3 6 2 7 に移行する。

【1 4 8 3】

<ステップ S 3 6 2 7>

ステップ S 3 6 2 7 では、M P U 4 1 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。M P U 4 1 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 S 3 6 2 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 2 8 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 S 3 6 2 7 : N o）、処理をステップ S 3 6 3 0 に移行する。

【1 4 8 4】

<ステップ S 3 6 2 8 及び S 2 3 2 9>

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 S 3 6 2 7 : Y e s）、M P U 4 1 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 S 3 6 2 8）、大当たり遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 9）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1 4 8 5】

<ステップ S 3 6 3 0>

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 S 3 6 2 7 : N o

10

20

30

40

50

）、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 1 4 9 3 】

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。

【 1 4 9 4 】

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）が実行されることによって、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。

【 1 4 9 5 】

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、有線入力部、無線入力部、通電による入力部、金属配線による有線入力部、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

10

20

30

40

50

ッシュメモリ（NOR型EEPROM、NAND型EEPROM）、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、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。

10

【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。

20

【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を上側から見た一例を示す図である。

30

【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

40

50

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が、遊技者の全てがNFC通信やBluetooth通信が可能なスマー

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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に電氣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

20

【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

30

【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

40

【1540】

50

例えば、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄 7 1 5 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 7 1 5 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 7 1 5 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 7 1 5 の種類が「1」～「9」の 9 種類である。

【1 5 4 1】

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 3 1 4，3 1 5 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 2 1（複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1～2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B）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 3 4 1 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 7 2、カスタム一覧画面 7 3 がサブ制御ユニット 3 3 2 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 7 1（図 1 4 7（A）参照）の表示状態において遊技者によって操作ボタン 2 0（図 1 2 8 及び図 1 3 0 参照）が操作されることでメニュー画面（図 1 4 7（B）参照）が表示される（図 1 4 6 参照）。また、メニュー画面（図 1 4 7（B）参照）の表示状態において遊技者によって選択決定部 2 1（図 1 2 8 及び図 1 3 0 参照）に対する所定の操作によって、カスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7（C）参照）や遊技履歴画面（図 1 4 7（D）参照）が表示される。さらに、カスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7（C）参照）の表示状態において、遊技者による選択決定部 2 1 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 7 5、遊技性カスタム画面 7 6、キャラクタ選択画面 7 7（図 1 4 7（E）～図 1 4 7（G）参照））が表示されることで、各カスタム画面 7 5～7 7 において各種カスタム設定が可能となる。

【1 5 4 2】

一方、遊技機 1 0 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 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 3 3 1 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 3 3 2 による出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 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 3 4 1 では、設定画面（例えばトップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3）よりも優先して飾り図柄 7 1 5 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 7 1 5 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。

【1 5 4 3】

そして、遊技機 1 0 では、特図遊技において、図柄表示部 3 4 1 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 7 1 5 の変動が停止するように飾り図柄 7 1 5 の変動表示が、サブ制御ユニット 3 3 2 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 7 1 5 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 7 1 5 が全て変動し、複数の飾り図柄 7 1 5 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 7 1 5 の変動が停止して所定時間が経過すると、当該飾り図柄 7 1 5 の変動表示が終了する。

【1 5 4 4】

図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄 7 1 5 の変動表示が終了すると、図柄表示部 3 4 1 では、1 又は複数の有効ラインに飾り図柄 7 1 5 が並んだ状態が、サブ制御ユニット 3 3 2 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 7 1

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。

10

【1545】

20

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。

30

【1547】

40

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 MPU 41 における記憶領域である RAM 412 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、MPU 41 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よい。

【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

10

20

30

40

50

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通信が可能なものもある。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 ROM 611 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。

10

【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 MPU 191 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。

20

【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、Type A、Type B 又は Type F 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。

30

40

【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 通信を再許可することができ、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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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可することができ、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）によって、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、全ての画像が無条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）に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

10

20

30

40

50

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。

10

【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に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に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。

20

【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。

30

【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)。

40

【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を利用した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

50

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）によって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。

10

【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。

20

【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。

30

【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特別図柄又は第2特別図柄の進行の出力制御（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。

40

【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】

50

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）。

10

20

30

40

50

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 S 3 2 0 6 : Y e s）、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、M P U 4 1 は、確変大当たり回数情報を更新し（ステップ S 3 2 0 7）、処理をステップ S 3 2 0 8 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。

【1 6 2 8】

ステップ S 3 2 0 8 では、M P U 4 1 は、大当たり連荘回数情報を更新し、処理をステップ S 3 2 0 9 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。

10

【1 6 2 9】

ステップ S 3 2 0 9 では、M P U 4 1 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 S 3 2 1 6 に移行する。

【1 6 3 0】

<ステップ S 3 2 1 0>

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 S 3 2 0 6 : N o）、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、M P U 4 1 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 S 3 2 1 0）。

20

【1 6 3 1】

M P U 4 1 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 S 3 2 1 0 : Y e s）、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 S 3 2 1 1 に移行する。

【1 6 3 2】

一方、M P U 4 1 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 S 3 2 1 0 : N o）、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。

【1 6 3 3】

30

<ステップ S 3 2 1 1 ~ S 3 2 1 5>

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 S 3 2 1 0 : Y e s）、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、M P U 4 1 は、通常大当たり回数情報を更新し（ステップ S 3 2 1 1）、処理をステップ S 3 2 1 2 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。

【1 6 3 4】

ステップ S 3 2 1 2 では、M P U 4 1 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。

40

【1 6 3 5】

また、M P U 4 1 は、ステップ S 3 2 1 2 で更新された大当たり連荘回数を記憶し（ステップ S 3 2 1 3）、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 S 3 2 1 4）。そして、M P U 4 1 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 S 3 2 1 5）、処理をステップ S 3 2 1 6 に移行する。

【1 6 3 6】

<ステップ S 3 2 1 6>

ステップ S 3 2 1 6 では、M P U 4 1 は、総大当たり回数情報を更新し、処理をステップ S 3 2 1 7 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

50

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S 2 7 0 2）、コマンド判定処理（ステップS 2 7 0 3）、特図遊技演出制御処理（ステップS 2 7 0 4）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップS 2 7 0 5）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、M P U 5 1は、第1の実施形態とは異なり、遊技設定処理（ステップS 2 7 0 6）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。

【1 6 4 5】

〔操作検出処理〕

まず、図1 3 8の副タイマ割込処理のステップS 2 7 0 2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1 3 9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。

【1 6 4 6】

図1 3 9に示すように、操作検出処理では、M P U 4 1は、操作ボタン操作検出処理（ステップS 2 8 0 1）、操作検出パターン判定処理（ステップS 2 8 0 2）、選択ボタン操作検出処理（ステップS 2 8 0 3）、選択操作検出パターン判定処理（ステップS 2 8 0 4）、決定ボタン操作検出処理（ステップS 2 8 0 5）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップS 2 8 0 6）を実行する。

【1 6 4 7】

〔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S 2 8 0 1）では、入力部である操作ボタン2 0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1 0では、M P U 4 1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1 m s e c間隔）で操作ボタン2 0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1 4 0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1 4 0を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【1 6 4 8】

<ステップS 2 9 0 1～S 2 9 0 3>

図1 4 0に示すように、操作ボタン操作検出処理では、M P U 4 1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S 2 9 0 1）。次いで、M P U 4 1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S 2 9 0 2）。その後、M P U 4 1は、操作スイッチ2 0 aにより検出される操作ボタン2 0の操作状態を第3検出フラグに設定（上書き）し（ステップS 2 9 0 3）、当該操作検出処理を終了する。

【1 6 4 9】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップS 2 9 0 1～S 2 9 0 3の処理が実行されることにより、操作ボタン2 0の操作履歴として1 m s e c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R A M 5 1 2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。

【1 6 5 0】

〔操作検出パターン判定処理〕

図1 3 9の説明に戻り、操作検出処理でのステップS 2 8 0 2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2 0の操作履歴から操作ボタン2 0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2 0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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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】

20

＜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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

<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」と読み替えばよい。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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〕

50

ここで、図 1 4 3 及び図 1 4 4 は、図 1 3 8 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 3 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。

【1 6 9 4】

<ステップ S 3 1 0 1 ~ S 3 1 3 7 >

図 1 4 3 及び図 1 4 4 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 4 7 及び図 4 8 のコマンド判定処理におけるステップ S 3 1 0 1 ~ S 3 1 3 7 の処理が実行され、メイン制御ユニット 3 3 1 の出力制御（処理）によって送信されることで S 3 1 3 6 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 S 3 1 3 6 : N o）、処理をステップ S 3 1 3 8 に移行する。

【1 6 9 5】

<ステップ S 3 1 3 8 >

図 1 4 4 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 S 3 1 3 6 : N o）、MP U 5 1 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 S 3 1 3 8）。MP U 5 1 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 S 3 1 3 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 9 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 S 3 1 3 8 : N o）、処理をステップ S 3 1 4 1 に移行する。

【1 6 9 6】

<ステップ S 3 1 3 9 及び S 3 1 4 0 >

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 S 3 1 3 8 : Y e s）、MP U 5 1 は、音声ランプ制御装置 5 における記憶領域である R A M 5 1 2 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 S 3 1 3 9）。さらに、MP U 5 1 は、遊技履歴情報コマンドを無線通信制御装置 1 9 0 に転送し（ステップ S 3 1 4 9）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1 6 9 7】

なお、無線通信制御装置 1 9 0 では、入力部である入出力 I / F 1 9 4 を介して遊技履歴情報コマンドを受信した場合、B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の記憶領域 1 9 3 B 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 1 5 5（A）参照）。

【1 6 9 8】

<ステップ S 3 1 4 1 >

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 S 3 1 3 8 : N o）、MP U 5 1 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 S 3 1 4 1）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1 6 9 9】

[遊技設定処理]

ここで、図 1 4 5 は、図 1 3 8 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 6 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 2 1（複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B）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 7 1 4 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 7 1（図 1 4 7（A）参照））において、図柄

10

20

30

40

50

表示部 3 4 1 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 7 1 4 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。

【1 7 0 0】

なお、図 1 4 5 に示す遊技設定処理を説明する前に、図 1 4 6 及び図 1 4 7 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 7 1 5 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 7 2（図 1 4 7（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 7 1（図 1 4 7（A）参照）が維持され、変動停止画面 7 1 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 7 1 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 7 1 と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 7 1 からトップメニュー画面 7 2（図 1 4 7（B）参照）に移行するようにしてもよい。

10

【1 7 0 1】

図 1 4 6 に示すように、サブ制御ユニット 3 3 2（MPU 5 1）の出力制御（処理）による図柄表示部 3 4 1 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 2 1 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 7 1、トップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3、遊技履歴画面 7 4、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6、及びキャラクタ選択画面 7 7 に移行する。これらの画面 7 1～7 7 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 7 2 からカスタム一覧画面 7 3 に移行した場合にはトップメニュー画面 7 2 は表示されない。また、画面 7 1～7 7 のいずれかが表示されている場合に、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞すると、画面 7 1～7 7 から飾り図柄 7 1 5 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 7 1 5 の変動表示が開始されると、画面 7 1～7 7 の表示が強制終了される。

20

【1 7 0 2】

図 1 4 6 及び図 1 4 7（A）に示すように、変動停止画面 7 1 は、飾り図柄 7 1 5 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 7 1 5 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 7 1 において、選択キャラクタ画像 7 1 4 が変動停止画面 7 1 の右下隅部に表示される。また、変動停止画面 7 1 には、各画面 7 2～7 7 において遊技者によって「終了」7 2 5，7 3 5，7 4 5，7 5 6，7 6 6，7 7 8 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 7 3 などの表示を終了して変動停止画面 7 1 を表示させると、再びトップメニュー画面 7 2 を表示させないと、カスタム一覧画面 7 3 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 7 1 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 7 2 を再度表示させる必要がある。さらに、変動停止画面 7 1 には、トップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3 及びキャラクタ選択画面 7 7 に移行してから、選択決定部 2 1（複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1～2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B）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。

30

40

【1 7 0 3】

図 1 4 6 及び図 1 4 7（B）に示すように、MPU 5 1 の出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示されるトップメニュー画面 7 2 は、変動停止画面 7 1、カスタム一覧画面 7 3 及び遊技履歴画面 7 4 の他、カスタム一覧画面 7 3 及び遊技履歴画面 7 4 から移行される言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 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 7 2 は、例えば変動停止画面 7 1

50

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以外の入力部としての操作部（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。

10

【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）。

20

30

【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。

40

【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

50

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741~745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

10

20

30

40

50

ブメニュー画面 7 2（図 1 4 7（B）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像 7 4 5 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4 から変動停止画面 7 1（図 1 4 7（A）参照）に移行させるためのものである。

【1 7 1 3】

図 1 4 7（E）に示す MPU 5 1 の出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示される言語設定画面 7 5 は、カスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7（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 7 5 には、カスタム一覧画面 7 3 において遊技者によって「言語」の選択画像 7 3 1 が仮選択された状態で決定ボタン 2 1 B 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 7 3 1 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 7 5 は、複数の選択画像 7 5 1～7 5 6、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 を含む。複数の選択画像 7 5 1～7 5 6 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 7 5 1～7 5 6 は、「日本語」の選択画像 7 5 1、「〇〇語」の選択画像 7 5 2、「××語」の選択画像 7 5 3、「一つ戻る」の選択画像 7 5 4、「トップ戻る」の選択画像 7 5 5、及び「終了」の選択画像 7 5 6 を含む。

【1 7 1 4】

「日本語」の選択画像 7 5 1、「〇〇語」の選択画像 7 5 2 及び「××語」の選択画像 7 5 3 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 7 5 4 は、表示画面を言語設定画面 7 5 からカスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7（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 7 5 5 は、表示画面を言語設定画面 7 5 からトップメニュー画面（図 1 4 7（B）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像 7 5 6 は、表示画面を言語設定画面 7 5 から変動停止画面 7 1（図 1 4 7（A）参照）に移行させるためのものである。

【1 7 1 5】

図 1 4 6 及び図 1 4 7（F）に示すように、MPU 5 1 の出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示される遊技性カスタム画面 7 6 は、カスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7（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 7 6 には、カスタム一覧画面 7 3 において遊技者によって「遊技性」の選択画像 7 3 2 が仮選択された状態で決定ボタン 2 1 B 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 7 3 2 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 7 6 は、複数の選択画像 7 6 1～7 6 6、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 を含む。複数の選択画像 7 6 1～7 6 6 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 7 6 1～7 6 6 は、「先読み信頼度 UP」の選択画像 7 6 1、「保留変化信頼度 UP」の選択画像 7 6 2、「〇〇演出激熱」の選択画像 7 6 3、「一つ戻る」の選択画像 7 6 4、「トップ戻る」の選択画像 7 6 5、及び「終了」の選択画像 7 6 6 を含む。

【1 7 1 6】

「先読み信頼度 UP」の選択画像 7 6 1 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 7 1 5 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 7 6 1 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 7 6 1 が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【1 7 1 7】

「保留変化信頼度 UP／ON（又は OFF）」の選択画像 7 6 2 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

10

20

30

40

50

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 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

3 1 3 : Y e s) 、キャラクタ選択画面処理を実行し (ステップ S 3 3 1 4) 、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 1 5 4 を参照して後述する。一方、M P U 5 1 は、表示画面がキャラクタ選択画面 7 7 でない場合 (ステップ S 3 3 1 3 : N o) 、処理をステップ S 3 3 1 5 に移行する。

【1 7 4 6】

<ステップ S 3 3 1 5>

ステップ S 3 3 1 5 では、M P U 5 1 は、出力制御 (出力処理) によって図柄表示部 3 4 1 に表示させた表示画面が変動停止画面 7 1、トップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3、遊技履歴画面 7 4、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 及びキャラクタ選択画面 7 7 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。

【1 7 4 7】

[遊技開始待機処理]

ここに、図 1 4 8 は、図 1 4 5 の遊技設定処理のステップ S 3 3 0 2 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 2 0 に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面 7 1 (図 1 4 7 (A) 参照) からトップメニュー画面 7 2 (図 1 4 7 (B) 参照) に移行させる処理が実行される。

【1 7 4 8】

<ステップ S 3 4 0 1 及び S 3 4 0 2>

図 1 4 8 に示すように、遊技開始待機処理では、M P U 5 1 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 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する (ステップ S 3 4 0 1)。具体的には、M P U 5 1 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 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 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

【1 7 4 9】

M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合 (ステップ S 3 4 0 1 : Y e s) 、変動停止画面表示フラグをオフに設定し (ステップ S 3 4 0 2) 、当該遊技開始待機処理を終了する。即ち、M P U 5 1 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 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 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動を開始させて変動停止画面 7 1 の表示を終了し、飾り図柄 7 1 5 が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合 (ステップ S 3 4 0 1 : N o) 、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

【1 7 5 0】

<ステップ S 3 4 0 3>

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合 (ステップ S 3 4 0 1 : N o) 、M P U 5 1 は、変動停止画面 7 1 に移行してから予め定められた所定時間 (例えば 5 秒 ~ 1 5 秒) が経過したか否かを判断する (ステップ S 3 4 0 3)。例えば、M P U 5 1 は、変動停止画面 7 1 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 7 1 が表示されてからの時間を把握することができる。

【1 7 5 1】

M P U 5 1 は、所定時間が経過したと判断した場合 (ステップ S 3 4 0 3 : Y e s) 、処理をステップ S 3 4 0 4 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 S 3 4 0 3 : N o) 、当該遊技開始待機処理を終了する。

【1 7 5 2】

<ステップ S 3 4 0 4>

所定時間が経過したと判断した場合 (ステップ S 3 4 0 3 : Y e s) 、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグ (図 1 4 2 (A) 参照) に基づいて、遊技者によって入力

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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ト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

7 1 (図 1 4 7 (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 7 2 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 7 2 から変動停止画面 7 1 に変更される。

【1 7 6 6】

一方、MP U 5 1 は、トップメニュー画面 7 2 に移行してから予め定められた所定時間 (例えば 5 秒 ~ 1 5 秒) が経過していない場合 (ステップ S 3 5 0 6 : N o)、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【1 7 6 7】

<ステップ S 3 5 0 8>

決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合 (ステップ S 3 5 0 5 : Y e s)、MP U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、トップメニュー画面 7 2 における「終了」の選択画像 7 2 5 (図 1 4 7 (B) 参照) が選択されたか否かを判断する (ステップ S 3 5 0 8)。即ち、MP U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

【1 7 6 8】

MP U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 2 5 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 5 0 8 : Y e s)、前述の変動停止画面移行処理を実行し (ステップ S 3 5 0 7)、当該トップメニュー画面処理を終了する。一方、MP U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 2 5 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 5 0 8 : N o)、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

【1 7 6 9】

<ステップ S 3 5 0 9>

「終了」の選択画像 7 2 5 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 5 0 8 : N o)、MP U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、トップメニュー画面 7 2 における「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 (図 1 4 7 (B) 参照) が選択されたか否かを判断する (ステップ S 3 5 0 9)。即ち、MP U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

【1 7 7 0】

MP U 5 1 は、「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 5 0 9 : Y e s)、処理をステップ S 3 5 1 0 に移行し、「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 5 0 9 : N o)、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行する。

【1 7 7 1】

<ステップ S 3 5 1 0>

「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3 5 0 9 : Y e s)、MP U 5 1 は、表示画面をトップメニュー画面 7 2 (図 1 4 7 (B) 参照) からカスタム一覧画面 7 3 (図 1 4 7 (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 S 3 5 1 0)、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【1 7 7 2】

<ステップ S 3 5 1 1>

「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3 5 0 9 : N o)、MP U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、トップメニュー画面 7 2 における「遊技履歴」の選択画像 7 2 4 (図 1 4 7 (B) 参照) が選択されたか否かを判断する (ステップ S 3 5 1 1)。即ち、MP U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

10

20

30

40

50

【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

10

20

30

40

50

グ（図 1 4 2（C）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【1 7 8 0】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3：Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A 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 S 3 6 0 3：N o）、処理をステップ S 3 6 0 5 に移行する。

【1 7 8 1】

<ステップ S 3 6 0 4>

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3：Y e s）、MPU 5 1 は、図 1 4 9 のトップメニュー画面処理におけるステップ S 3 5 0 4 の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面 7 3 においてカーソル画像 7 2 6 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 S 3 6 0 4）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【1 7 8 2】

<ステップ S 3 6 0 5>

選択ボタン 2 1 A 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 S 3 6 0 3：N o）、MPU 5 1 は、第 1～第 3 決定操作パターンフラグ（図 1 4 2（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 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 5）。MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 5：Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 8 に移行し、決定ボタン 2 1 B 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 S 3 6 0 5：N o）、処理をステップ S 3 6 0 6 に移行する。

【1 7 8 3】

<ステップ S 3 6 0 6 及び S 3 6 0 7>

選択ボタン 2 1 A 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 S 3 6 0 5：N o）、MPU 5 1 は、カスタム一覧画面 7 3 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 S 3 6 0 6）。例えば、MPU 5 1 は、カスタム一覧画面 7 3 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ト値を参照することでカスタム一覧画面 7 3 に移行されてからの時間を把握することができる。

【1 7 8 4】

MPU 5 1 は、カスタム一覧画面 7 3 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 S 3 6 0 6：Y e s）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 6 0 7）、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、MPU 5 1 は、表示画面をカスタム一覧画面 7 3 から変動停止画面 7 1（図 1 4 7（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 7 3 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 7 3 から変動停止画面 7 1 に変更される。

【1 7 8 5】

一方、MPU 5 1 は、カスタム一覧画面 7 3 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 S 3 6 0 6：N o）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【1 7 8 6】

<ステップ S 3 6 0 8>

決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 5：Y e s）、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、カスタム一覧画面 7 3 における「終了」の選択画像 7 2 5（図 1 4 7（B）参照）が選択されたか否

10

20

30

40

50

かを判断する（ステップ S 3 6 0 8）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

【1 7 8 7】

M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 2 5 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 8：Y e s）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 6 0 7）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 2 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 8：N o）、処理をステップ S 3 6 0 9 に移行する。

【1 7 8 8】

<ステップ S 3 6 0 9>

「終了」の選択画像 7 2 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 8：N o）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、カスタム一覧画面 7 3 における「言語」の選択画像 7 3 1（図 1 4 7（C）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 9）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

【1 7 8 9】

M P U 5 1 は、「言語」の選択画像 7 3 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 9：Y e s）、処理をステップ S 3 6 1 0 に移行し、「言語」の選択画像 7 3 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 9：N o）、処理をステップ S 3 6 1 1 に移行する。

【1 7 9 0】

<ステップ S 3 6 1 0>

「言語」の選択画像 7 3 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 9：Y e s）、M P U 5 1 は、表示画面をカスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7（C）参照）から言語設定画面 7 5（図 1 4 7（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 S 3 6 1 0）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【1 7 9 1】

<ステップ S 3 6 1 1>

「言語」の選択画像 7 3 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 9：N o）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、カスタム一覧画面 7 3 における「遊技性」の選択画像 7 3 2（図 1 4 7（C）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 1）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

【1 7 9 2】

M P U 5 1 は、「遊技性」の選択画像 7 3 2 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 6 1 1：Y e s）、処理をステップ S 3 6 1 2 に移行し、「遊技性」の選択画像 7 3 2 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 1 1：N o）、処理をステップ S 3 6 1 3 に移行する。

【1 7 9 3】

<ステップ S 3 6 1 2>

「遊技性」の選択画像 7 3 2 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 6 1 1：Y e s）、M P U 5 1 は、表示画面をカスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7（C）参照）から遊技性カスタム画面 7 6（図 1 4 7（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 S 3 6 1 2）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【1 7 9 4】

<ステップ S 3 6 1 3>

「遊技性」の選択画像 7 3 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 1 1

10

20

30

40

50

：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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

行し（ステップ S 3 7 0 7）、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、MPU 5 1 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4 から変動停止画面 7 1（図 1 4 7（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 7 4 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 7 4 から変動停止画面 7 1 に変更される。

【1 8 0 8】

一方、MPU 5 1 は、遊技履歴画面 7 4 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 S 3 7 0 6：No）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【1 8 0 9】

<ステップ S 3 7 0 8>

決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 5：Yes）、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「終了」の選択画像 7 4 5（図 1 4 7（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 8）。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

【1 8 1 0】

MPU 5 1 は、「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8：Yes）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 0 7）、当該遊技履歴画面処理を終了する。一方、MPU 5 1 は、「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8：No）、処理をステップ S 3 7 0 9 に移行する。

【1 8 1 1】

<ステップ S 3 7 0 9>

「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8：No）、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「当日履歴」の選択画像 7 4 1（図 1 4 7（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 9）。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

【1 8 1 2】

MPU 5 1 は、「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9：Yes）、処理をステップ S 3 7 1 0 に移行し、「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9：No）、処理をステップ S 3 7 1 1 に移行する。

【1 8 1 3】

<ステップ S 3 7 1 0>

「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9：Yes）、MPU 5 1 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4（図 1 4 7（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 S 3 7 1 0）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【1 8 1 4】

<ステップ S 3 7 1 1>

「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9：No）、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「過去履歴」の選択画像 7 4 2（図 1 4 7（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 1 1）。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

【1 8 1 5】

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。

10

【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「スランブグラフ」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「スランブグラフ」であるか否かを判断する。

20

【1818】

MPU51は、「スランブグラフ」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、「スランブグラフ」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>

「スランブグラフ」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）からスランブグラフ画面（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、スランブグラフ画面表示フラグをオンに設定するスランブ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。

30

【1820】

<ステップS3715>

「スランブグラフ」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。

40

【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。

50

【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ち状態において、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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ト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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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>

50

「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 S 3809：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 S 3810）、当該言語選択画面処理を終了する。

【1837】

<ステップ S 3811>

「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 S 3809：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「〇〇語」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 S 3811）。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「〇〇語」であるか否かを判断する。

10

【1838】

MPU51 は、「〇〇語」の選択画像 752 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3811：Yes）、処理をステップ S 3812 に移行し、「〇〇語」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 S 3811：No）、処理をステップ S 3813 に移行する。

【1839】

<ステップ S 3812>

「〇〇語」の選択画像 752 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3811：Yes）、MPU51 は、遊技説明や遊技演出などの言語として〇〇語を設定する共に、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〇〇語設定処理を実行し（ステップ S 3812）、当該言語選択画面処理を終了する。

20

【1840】

<ステップ S 3813>

「〇〇語」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 S 3811：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 S 3813）。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。

30

【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 S 3813：Yes）、処理をステップ S 3814 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 S 3813：No）、処理をステップ S 3815 に移行する。

【1842】

<ステップ S 3814>

「××語」の選択画像 753 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3813：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 S 3814）、当該言語選択画面処理を終了する。

40

【1843】

<ステップ S 3815>

「××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 S 3813：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

50

テップ S 3 8 1 5)。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。MPU 5 1 は、「一つに戻る」の選択画像 7 5 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 1 5：Yes）、処理をステップ S 3 8 1 6 に移行し、「一つに戻る」の選択画像 7 5 4 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 1 6：No）、処理をステップ S 3 8 1 7 に移行する。

【1844】

<ステップ S 3 8 1 6>

「一つに戻る」の選択画像 7 5 4 が選択されていると判断した場合（ステップ S 3 8 1 5：Yes）、MPU 5 1 は、表示画面を言語設定画面 7 5（図 1 4 7（E）参照）からカスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7（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 S 3 8 1 6）、当該言語設定画面処理を終了する。

10

【1845】

<ステップ S 3 8 1 7>

「一つに戻る」の選択画像 7 5 4 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 1 5：No）、MPU 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、言語設定画面 7 5 における「トップに戻る」の選択画像 7 5 5 が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 7）。即ち、MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。MPU 5 1 は、「トップに戻る」の選択画像 7 5 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 1 7：Yes）、処理をステップ S 3 8 1 8 に移行し、「トップに戻る」の選択画像 7 5 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 1 7：No）、当該言語設定画面処理を終了する。

20

【1846】

<ステップ S 3 8 1 8>

「トップに戻る」の選択画像 7 5 5 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 1 7：Yes）、MPU 5 1 は、表示画面を言語設定画面 7 5（図 1 4 7（E）参照）からトップメニュー画面 7 2（図 1 4 7（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 S 3 8 1 8）、当該言語設定画面処理を終了する。

30

【1847】

[遊技性カスタム画面処理]

ここに、図 1 5 3 は、図 1 4 5 の遊技設定処理のステップ S 3 3 1 2 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 2 1 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、MPU 5 1 による出力制御（処理）によって、遊技性カスタム画面 7 6 から変動停止画面 7 1（図 1 4 7（A）参照）やトップメニュー画面 7 2（図 1 4 7（B）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【1848】

40

<ステップ S 3 9 0 1 及び S 3 9 0 2>

図 1 5 3 に示すように、遊技性カスタム画面では、MPU 5 1 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 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。具体的には、MPU 5 1 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 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

【1849】

MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1：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 S 3 9 0 2）、

50

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 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 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、MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行する。

【1 8 5 0】

<ステップ S 3 9 0 3>

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、MPU 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 3）。具体的には、MPU 5 1 は、第 1～第 3 上選択操作パターンフラグ（図 1 4 2（B）参照）、第 1～第 3 下選択操作パターンフラグ（図 1 4 2（C）参照）、第 1～第 3 左選択操作パターンフラグ（図 1 4 2（D）参照）、及び第 1～第 3 右選択操作パターンフラグ（図 1 4 2（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3、又は右選択ボタン 2 1 4 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

10

【1 8 5 1】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A 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 S 3 9 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 9 0 5 に移行する。

20

【1 8 5 2】

<ステップ S 3 9 0 4>

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s）、MPU 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3、及び右選択ボタン 2 1 4 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 7 6 においてカーソル画像 7 2 6 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 又は〇〇演出激熱の 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 S 3 9 0 4）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【1 8 5 3】

<ステップ S 3 9 0 5>

選択ボタン 2 1 A 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 S 3 9 0 3 : N o）、MPU 5 1 は、第 1～第 3 決定操作パターンフラグ（図 1 4 2（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 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 5）。MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行し、決定ボタン 2 1 B 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 S 3 9 0 5 : N o）、処理をステップ S 3 9 0 6 に移行する。

30

【1 8 5 4】

<ステップ S 3 9 0 6 及び S 3 9 0 7>

選択ボタン 2 1 A 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 S 3 9 0 5 : N o）、MPU 5 1 は、遊技性カスタム画面 7 6 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 S 3 9 0 6）。例えば、MPU 5 1 は、遊技性カスタム画面 7 6 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ト値を参照することで遊技性カスタム画面 7 6 に移行されてからの時間を把握することができる。

40

【1 8 5 5】

MPU 5 1 は、遊技性カスタム画面 7 6 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 S 3 9 0 6 : Y e s）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 9 0 7）、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、MPU 5 1 は、表示画面を遊技性カスタム画面 7 6 から変動停止画面 7 1

50

(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、〇〇演出激熱がオンに設定されている場合は〇〇演出激熱の実行頻度が低く設定されると共に〇〇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、〇〇演出激熱がOFF設定の場合は〇〇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】

10

20

30

40

50

＜ステップ S 4 0 0 3＞ 飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 1：No）、MPU 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 3）。具体的には、MPU 5 1 は、第 1～第 3 上選択操作パターンフラグ（図 1 4 2（B）参照）、第 1～第 3 下選択操作パターンフラグ（図 1 4 2（C）参照）、第 1～第 3 左選択操作パターンフラグ（図 1 4 2（D）参照）、及び第 1～第 3 右選択操作パターンフラグ（図 1 4 2（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3、又は右選択ボタン 2 1 4 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【1868】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 3：Yes）、処理をステップ S 4 0 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A 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 S 4 0 0 3：No）、処理をステップ S 4 0 0 5 に移行する。

【1869】

＜ステップ S 4 0 0 4＞

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 3：Yes）、MPU 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 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 S 4 0 0 4）、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 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 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 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 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 S 4 0 0 5＞

選択ボタン 2 1 A 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 S 4 0 0 3：No）、MPU 5 1 は、第 1～第 3 決定操作パターンフラグ（図 1 4 2（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 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 5）。MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 5：Yes）、処理をステップ S 4 0 0 8 に移行し、決定ボタン 2 1 B 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 S 4 0 0 5：No）、処理をステップ S 4 0 0 6 に移行する。

【1871】

＜ステップ S 4 0 0 6 及び S 4 0 0 7＞

選択ボタン 2 1 A 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 S 4 0 0 5：No）、MPU 5 1 は、キャラクタ選択画面 7 7 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 S 4 0 0 6）。例えば、MPU 5 1 は、キャラクタ選択画面 7 7 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 7 7 に移行されてからの時間を把握することができる。

【1872】

MPU 5 1 は、キャラクタ選択画面 7 7 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 S 4 0 0 6：Yes）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 4 0 0 7）、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、MPU 5 1 は、表示画面を言語設定画面 7 5 から変動停止画面 7 1（図 1 4 7（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 7 7 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 7 7 から変動停止画面 7 1 に変更される。

【1873】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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いない場合(ステップS4100-1: No)、当該遊技履歴更新処理を終了する。

40

【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

50

）、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 S P 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 S P 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 S 4101)、接続中処理 (ステップ S 4102)、切断処理 (ステップ S 4103)、及びパスワード変更処理 (ステップ S 4104) 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 S P 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 S P 以外のものであっても、スマートフォン S P 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 S P 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 Wi Fi (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 S 4101 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 S P 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 S P 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 S P 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 S 4101 及び S 4102＞

図 156 (A) に示すように、遊技機 10 側の接続処理では、MPU 191 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 S P を検索し (ステップ S 4101)、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 S P を検出した場合 (ステップ S 4002: Yes)、処理をステップ S 4103 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 S P 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 S P が接触又は近接された可能性がある。一方、MPU 191 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 S P を検出しなかった場合 (ステップ S 4002: No)、当該接続処理を終了する。

【1890】

＜ステップ S 4103＞

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 S P を検出した場合 (ステップ S 4002: Yes)、MPU 191 は、NFC 通信モジュール 192 における記憶領域 192 B の接続情報部 192 Ba 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 S P に送信し (ステップ S 4103)、処理をステップ S 4104 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 193 A 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。

10

【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。

20

【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】

30

<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】

40

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

50

t o o t h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S Pに送信する（ステップS 4 1 0 8）。そして、M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中フラグをオンに設定し（ステップS 4 1 0 9）、当該接続処理を終了する。

【1897】

一方、スマートフォンS Pでは、B l u e t o o t h通信部193Aに接続要求を行った場合に、B l u e t o o t h通信部193AからのB l u e t o o t h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S 4 2 0 4でY e s参照）、遊技機10とのB l u e t o o t h接続を開始し（図133（B）のステップS 4 2 0 5参照）、スマートフォンS Pの画面にB l u e t o o t h接続が完了したことを表示する（図133（B）のステップS 4 2 0 5参照、図157（A）参照）。また、B l u e t o o t h通信部193Aに接続要求を行った場合に、B l u e t o o t h通信部193AからのB l u e t o o t h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S 4 2 0 4でN o参照）、スマートフォンS Pの画面にB l u e t o o t h接続が失敗したことを表示する（図133（B）のステップS 4 2 0 7参照、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によると、遊技機10の所定位置（例えば接触部19）にスマートフォンS Pを接触又は近接させるだけで、B l u e t o o t h接続を行うことができ、このB l u e t o o t h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S P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S PとのB l u e t o o t h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B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS P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「B T通信中」の表示）。これにより、遊技者は、遊技機10とのB l u e t o o t h接続が確立したこと、及びB l u e t o o t h接続が継続中であることを確認することができる。また、「B T通信中」の表示などによってB l u e t o o t h接続中のスマートフォンS P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B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pが存在する場合に、このB l u e t o o t h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S Pとで新たなB l u e t o o t h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B l u e t o o t h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S Pの画面に、スマートフォンS P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

10

20

30

40

50

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れる。

【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。

【1907】

<ステップS4311及びS4312> ステップS4311では、MPU191は、N

F C 通信モジュール 1 9 2 における記憶領域 1 9 2 B の接続情報部 1 9 2 B a の記憶情報である N F C 接続情報（図 1 3 3（A）参照）を N F C 接続可能な正規情報（デフォルト情報）から N F C 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。N F C 接続情報の書き換えは、例えば N F C 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、M P U 1 9 1 は、N F C 接続情報の書き換えが実行されたことを示す N F C 接続情報書き換えフラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 1 2）、当該接続処理を終了する。

【1 9 0 8】

このように、N F C 接続情報の書き換えることで、書き換え後の N F C 接続情報が、B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 における記憶領域 1 9 3 B の接続情報部 1 9 3 B a 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 1 0 とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続（ペアリング）が完了した場合に N F C 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 S P 以外のスマートフォンとの B l u e t o o t h 接続のペアリングが不能となる。その結果、当該遊技機 1 0 との B l u e t o o t h 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。

【1 9 0 9】

<ステップ S 4 3 1 3 及び S 4 3 1 4>

B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A にスマートフォン S P から接続要求がなかった場合（ステップ S 4 3 0 5：N o）、M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P に N F C 接続情報を送信したことを示す N F C 接続情報送信フラグをオンに設定する（ステップ S 4 3 1 3）。そして、M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P に N F C 接続情報を送信してから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 S 4 3 1 4）、当該接続処理を終了する。

【1 9 1 0】

<ステップ S 4 3 1 5>

N F C 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 S 4 3 0 1：Y e s）、M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P から B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通信の接続要求があったか否かを判断する（ステップ S 4 3 1 5）。

【1 9 1 1】

M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P から B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通信の接続要求があった場合（ステップ S 4 3 1 5：Y e s）、処理をステップ S 4 3 1 6 に移行する。一方、M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P から B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通信の接続要求がなかった場合（ステップ S 4 3 1 5：N o）、処理をステップ S 4 3 1 8 に移行する。

【1 9 1 2】

<ステップ S 4 3 1 6 及び S 4 3 1 7>

スマートフォン S P から B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通信の接続要求があった場合（ステップ S 4 3 1 5：Y e s）、M P U 1 9 1 は、N F C 接続情報送信フラグをオフに設定する（ステップ S 4 3 1 6）。次いで、M P U 1 9 1 は、タイマをクリアし（ステップ S 4 3 1 7）、処理をステップ S 4 3 0 6 に移行してステップ S 4 3 0 6～S 4 3 1 2 の処理を実行する。

【1 9 1 3】

<ステップ S 4 3 1 8～S 4 3 2 0>

スマートフォン S P から B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通信の接続要求がなかった場合（ステップ S 4 3 1 5：N o）、M P U 1 9 1 は、タイマに基づいて N F C 接続情報をスマートフォン S P に送信してから所定時間（例えば 1 秒～1 0 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 4 3 1 8）。

【1 9 1 4】

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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SP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

10

20

30

40

50

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 S 4101 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。

10

【1928】

<ステップ S 4501～S 4509>

図 159（B）に示すように、本変形例の接続処理では、MPU 191 は、ステップ S 4501～S 4509 として、図 156（A）を参照して説明した接続処理のステップ S 4101～S 4109 と同様の処理を実行する。但し、MPU 191 は、ステップ S 4509 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 S 4510 に移行する。

【1929】

<ステップ S 4510>

ステップ S 4510 では、MPU 191 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 MPU 191 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 MPU 191 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。

20

30

【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。

40

【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 S 4101 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

50

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S4511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。

10

【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を検出なかった場合（ステップS4602：No）、当該接続処理を終了する。

20

【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）。

30

【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。

40

【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）、

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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を検出なかった場合（ステップS4702：No）、当該接続処理を終了する。

40

【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Bluetooth

50

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Bluetooth

10

20

30

40

50

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つたり、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え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接続要求があつた場合に、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から切断要求があつたことを条件に既存のBluetooth接続を切断して新たにBluetooth接続があつたスマートフォン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え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S 4 8 0 1)。

【1 9 6 5】

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S 4 8 0 1：Yes）、処理をステップS 4 8 0 2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S 4 8 0 1：No）、当該通信中処理を終了する。

【1 9 6 6】

<ステップS 4 8 0 2 及び S 4 8 0 3 >

Bluetooth接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップS 4 8 0 1：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S 4 8 0 2）。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。

【1 9 6 7】

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S 4 8 0 2：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 4 8 0 3）、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S 4 8 0 2：No）、当該通信中処理を終了する。

【1 9 6 8】

[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S 4 1 0 2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。

【1 9 6 9】

<ステップS 4 9 0 1 >

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S 4 9 0 1）。

【1 9 7 0】

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S 4 9 0 1：Yes）、処理をステップS 4 9 0 2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S 4 9 0 1：No）、当該通信中処理を終了する。

【1 9 7 1】

<ステップS 4 9 0 2 及び S 4 9 0 3 >

Bluetooth接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップS 4 9 0 1：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S 4 9 0 2）。

【1 9 7 2】

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S 4 9 0 2：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S 4 9 0 3）、処理をステップS 4 9 0 4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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

されるため、遊技機 10 からスマートフォン S P へのデータの送信頻度が多くなり、M P U 191 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 193 B e (図 133 (B) 参照) に格納し、スマートフォン S P からの要求に応じて送信データをスマートフォン S P 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 S P 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、M P U 191 の制御負担を軽減することができる。

【1989】

また、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 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 S P 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 S P 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 S 4102 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、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 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 S 5201>

図 163 (B) に示すように、本変形例の通信中処理では、M P U 191 は、まず B l u e t o o t h 接続が開始された場合にオンに設定され、B l u e t o o t h 接続中であることを示す B l u e t o o t h 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 S 5201)。

【1992】

M P U 191 は、B l u e t o o t h 接続中フラグをオンに設定されている場合 (ステップ S 5201 : Y e s)、処理をステップ S 5202 に移行し、B l u e t o o t h 接続中フラグをオフに設定されている場合 (ステップ S 5201 : N o)、当該通信中処理を終了する。

【1993】

<ステップ S 5202>

B l u e t o o t h 接続中フラグをオンに設定されている場合 (ステップ S 5201 : Y e s)、M P U 191 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 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 S 5202)。

【1994】

M P U 191 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P から遊技設定等要求があった場合 (ステップ S 5202 : Y e s)、処理をステップ S 5203 に移行し、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P から遊技設定等要求がない場合 (ステップ S 5202 : N o)、当該通信中処理を終了する。

【1995】

<ステップ S 5203 及び S 5204>

B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P から遊技設定等要求があった場合 (ステップ S 5202 : Y e s)、M P U 191 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 S 5203)、スマートフォン S P 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 S 5204)、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

10

20

30

40

50

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に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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

図 1 6 4 (C) に示す遊技設定カスタム画面は、M P U 5 1 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 3 4 1 に表示可能なカスタム一覧画面 7 3（図 1 4 7 (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。

【2 0 0 6】

「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 1 0 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 1 6 4 (C 1) 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 3 4 1 に表示可能な遊技性カスタム画面 7 6（図 1 4 7 (C) 参照）に相当するものであり、スマートフォン S P 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 1 0 での遊技性カスタムが可能である。

10

【2 0 0 7】

「キャラクタ」のタブは、図柄表示部 3 4 1 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 1 4 7 (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 1 0 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 1 6 4 (C) に示すキャラクター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 3 4 1 に表示可能な遊技性カスタム画面 7 6（図 1 4 7 (G) 参照）に相当するものである。そして、スマートフォン S P 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 1 0 でのキャラクタ選択（設定）が可能である。

20

【2 0 0 8】

「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 1 0 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 1 6 4 (C 3) に示す言語選択画面が表示される。言語設定画面は、M P U 5 1 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 3 4 1 に表示可能な言語設定画面 7 5（図 1 4 7 (E) 参照）に相当するものであり、スマートフォン S P の言語設定画面に対する遊技者の操作によって遊技機 1 0 での言語設定が可能である。

【2 0 0 9】

図 1 6 4 (D) に示すお宝画像一覧画面はスマートフォン S P 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 1 0 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 S P に保存することができる。

30

【2 0 1 0】

このように、遊技機 1 0（B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A）とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を確立し、B l u e t o o t h 通信によって、遊技機 1 0 においてスマートフォン S P からの情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機 1 0 からスマートフォン S P に情報を送信（出力）できることで、遊技者は、遊技機 1 0 が特図変動表示の検出待機状態（第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 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 1 0 において入力部（操作ボタン 2 0 や選択決定部 2 1 など）を操作することなく、スマートフォン S P 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 1 0 の各種カスタムに対する利便性が向上する。

40

【2 0 1 1】

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 1 0 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 S P 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。

【2 0 1 2】

50

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「〇〇リーチ激熱」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）であつてもよく、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

。

【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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

ブ S 5 5 0 4) 。

【 2 0 3 3 】

ところで、図 1 6 6 (A) に示す基本例の切断処理では、遊技機 1 0 に B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P から切断要求があった場合、当該 B l u e t o o t h 接続が即座に切断される。しかしながら、B l u e t o o t h 接続時に遊技機 1 0 からスマートフォン S P 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 1 0 及びスマートフォン S P 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。

【 2 0 3 4 】

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 S P 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 S P との B l u e t o o t h 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 B l u e t o o t h 接続が切断される。そのため、スマートフォン S P から遊技機 1 0 に B l u e t o o t h 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 B l u e t o o t h 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 B l u e t o o t h 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 1 0 及びスマートフォン S P 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。

【 2 0 3 5 】

[切断処理 (変形例)]

ここで、図 1 6 7 (A) は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 3 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 1 5 8 を参照して説明した接続処理が実行される場合の B l u e t o o t h 接続の切断処理に対応する点で、図 1 6 6 (A) を参照して説明した切断処理 (基本例) とは異なる。

【 2 0 3 6 】

< ステップ S 5 8 0 1 ~ S 5 8 0 3 >

図 1 6 7 (A) に示すように、本変形例の切断処理では、M P U 1 9 1 は、ステップ S 5 8 0 1 ~ S 5 8 0 3 において、図 1 6 6 (A) を参照して説明した切断処理 (基本例) のステップ S 5 4 0 1 ~ S 5 4 0 3 を実行することで、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を切断し、処理をステップ S 5 8 0 4 に移行する。

【 2 0 3 7 】

< ステップ S 5 8 0 4 >

ステップ S 5 8 0 4 では、M P U 1 9 1 は、N F C 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。N F C 接続情報書き換えフラグは、N F C 通信モジュール 1 9 2 における記憶領域 1 9 2 B の接続情報部 1 9 2 B a の記憶情報である N F C 接続情報 (図 1 3 3 (B) 参照) が N F C 接続可能な正規情報 (デフォルト情報) から N F C 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 1 5 8 の接続処理のステップ S 4 3 1 2 においてオンに設定される。

【 2 0 3 8 】

M P U 1 9 1 は、N F C 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 S 5 8 0 4 : Y e s) 、処理をステップ S 5 8 0 5 に移行し、N F C 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 S 5 8 0 4 : N o) 、当該切断処理を終了する。

【 2 0 3 9 】

< ステップ S 5 8 0 5 >

N F C 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 S 5 8 0 4 : Y e s) 、M P U 1 9 1 は、N F C 接続情報を N F C 接続不能な非正規情報 (フェイク情報) から N F C 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 S 5 8 0 5) 、当該切断処理を終了する。

【 2 0 4 0 】

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も、新規なBluetooth接続を確立できない。

【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。

10

【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>

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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ーストスマートフォン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

10

20

30

40

50

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ではなく、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

10

20

30

40

50

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、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。

10

【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。

20

【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以上を組み合わせることで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以上を組み合わせることで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以上を組み合わせることで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。

30

【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（バンプ演出）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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

30

40

【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

50

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。

10

20

30

40

【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

50

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。

10

20

30

40

【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

50

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）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

10

20

30

40

50

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に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。

10

20

【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に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

30

40

50

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、単調で興味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。

10

【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〕

20

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。

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

3 a, 3 1 4 a, 3 1 5 a, 3 1 6 a (図 7 参照) が設けられている。これらの入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a 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 3 1 3 ~ 3 1 6 の種別に対応した賞球が払い出される。

【 2 1 1 9 】

また、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R 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 3 1 7 L, 3 1 7 R を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 7 L a, 3 1 7 R a (図 7 参照) を有する。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 L を通過する可能性があり、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 R を通過する可能性がある。そして、入球センサ 3 1 7 L a, 3 1 7 R a (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 3 1 5 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 3 1 5 b 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 3 1 5 が開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能とされる。即ち、遊技機 1 0 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 3 1 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 3 1 5 に遊技球を入球させることが可能である。

【 2 1 2 0 】

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 1 7 2 (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 1 7 2 (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。

【 2 1 2 1 】

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 1 2 (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 3 1 5 b 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 3 1 5 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 1 2 (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 3 1 5 b 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 3 1 5 への遊技球の入球が許容され難いモードである。

【 2 1 2 2 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 には、遊技球の第 2 入賞口 3 1 5 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) 3 1 5 b が設けられている。電動役物 3 1 5 b は、遊技盤 3 1 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 3 1 5 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 3 1 5 b を作動状態とすることで第 2 入賞口 3 1 5 が開放されて第 2 入賞口 3 1 5 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 3 1 5 b を非作動状態とすることで第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖されて第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。

【 2 1 2 3 】

さらに、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 において、遊技盤 3 1 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 3 1 6 には、遊技球の可変入賞口 3 1 6 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 3 1 9 が設けられている。開閉扉 3 1 9 は、遊技盤 3 1 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

状態が発生、又は可変入賞口 3 1 6 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 3 1 6 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。

【 2 1 2 9 】

可変表示ユニット 3 4 は、遊技盤 3 1 の略中央部に形成されている開口 3 1 A 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 3 4 1 を有している。この図柄表示部 3 4 1 は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部 3 4 1 の表示内容は、サブ制御ユニット 3 3 2 によって制御される。具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入球に応じてメイン制御ユニット 3 3 1 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 3 4 1 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 E L 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 E L 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。

10

【 2 1 3 0 】

例えば、図柄表示部 3 4 1 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。

20

【 2 1 3 1 】

遊技機 1 0 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 3 4 1 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 3 3 1 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「3 2 3」又は「7 2 3」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 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 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」（「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 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「1 6 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち 1 6 R 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「7 7 7」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 7 7」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「5 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め 5 R 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「3 3 3」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

30

40

50

「7 7」や「3 3 3」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「2 2 2」や「4 4 4」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。

10

【2 1 3 2】

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。

20

【2 1 3 3】

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。

【2 1 3 4】

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。

30

【2 1 3 5】

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。

40

【2 1 3 6】

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

50

入賞口 3 1 5 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 3 1 7 L, 3 1 7 R 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。

【 2 1 3 7 】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 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 3 1 4 への入球を契機として所定期間だけ確定停止表示された後、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 3 3 1（MPU 4 1）は、第 1 入賞口 3 1 4 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期間だけ確定停止表示される第 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」（「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 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。

【 2 1 3 8 】

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 3 1 9 が非作動状態から作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 が開放される所定期間だけ確定停止表示され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期間だけ確定停止表示される第 1 特図遊技であるか、新たな第 1 入賞口 3 1 4 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。

【 2 1 3 9 】

第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 3 1 5 への入球を契機として所定期間だけ確定停止表示された後、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 3 3 1（MPU 4 1）は、第 2 入賞口 3 1 5 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期間だけ確定停止表示される第 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、又は抽選結果が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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 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 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 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。

【2 1 6 1】

なお、第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 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 M P U 4 1 によって実行される。

10

【2 1 6 2】

特図実行エリア A E は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 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 R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の特図当否情報が優先して特図実行エリア A E に移動され、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に特図当否情報が存在せず第 2 特図保留数記憶エリア N A B 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 の特図当否情報が特図実行エリア A E に移動される。即ち、遊技機 1 0 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 3 1 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。

20

【2 1 6 3】

なお、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A 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 R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B 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 A E 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の特図当否情報が交互に特図実行エリア A E に移動されることも他の実施形態として考えられる。

30

【2 1 6 4】

そして、M P U 4 1 は、1 回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリア A E 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 が特図実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に格納された特図当否情報は第 1 保留エリア R E A 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E A 3 に格納された特図当否情報は第 2 保留エリア R E A 2 にシフトし、第 4 保留エリア R E A 4 に格納された特図当否情報は第 3 保留エリア R E A 3 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 3 1 5 への入賞や第 2 特図保留が無い限り、第 1 入賞口 3 1 4 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 3 1 4 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。

40

【2 1 6 5】

同じく、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 が特図実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E B 2 に格納された特図当否情報は第 1 保留エリア R E B 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E B 3 に格納された特図当否情報は第 2 保

50

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～REB4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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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、大当たり確率を一樣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樣とし、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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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的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。

40

【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。

50

【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。

10

【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通常大当たりで当選する特図遊技、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。

20

【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、大当たりで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。

30

【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。

40

【2196】

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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

20

【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。

30

【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。

40

【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～

50

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）。

10

【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。

20

30

【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

40

50

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に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、単調で興味が低下し易い大当たり遊技状態での興味を向上させることが可能になる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、普通当たり乱数カウンタC 4、及び普通当たり種別乱数カウンタC 5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S 1004及びS 1005>

その後、MPU 41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S 1004）、発射制御処理を実行する（ステップS 1005）。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。MPU 41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S 1006>

ステップS 1006では、MPU 41は、スルーゲート317L、317Rを遊技球が通過した場合に、MPU 41によって、RAM 412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S 1004でMPU 41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S 1101>

図176に示すように、ステップS 1101では、MPU 41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、MPU 41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S 1101：Yes）、処理をステップS 1102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S 1101：No）、処理をステップS 1106に移行する。

【2237】

<ステップS 1102及びS 1103>

ステップS 1102では、MPU 41は、RAM 412の第1特図保留数記憶エリアNA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、MPU 41は、第1特図保留数Nが最大保留数であれば（ステップS 1102：Yes）、処理をステップS 1106に移行する。一方、MPU 41は、第1特図保留数Nが最大保留数でなければ（ステップS 1102：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S 1103）。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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する。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

R A M 4 1 2における特図保留格納エリア4 1 2 bの第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1～第4保留エリアR E B 4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【2 2 4 5】

<ステップS 1 1 1 0>

ステップS 1 1 1 0では、M P U 4 1は、ステップS 1 1 0 9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1 8 7の特図変動開始処理でのステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3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R A M 4 1 2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1 7 7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1 7 7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。

10

【2 2 4 6】

〔第1特図保留コマンド設定処理〕

ここで、図1 7 7は、図1 7 6の始動入賞処理におけるステップS 1 1 0 5でM P U 4 1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1 7 7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。

20

【2 2 4 7】

<ステップS 1 2 0 1>

図1 7 7に示すように、M P U 4 1は、第1特図保留格納エリアR E Aの第1特図保留数記憶エリアN A A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C 1の値をR A M 4 1 2から読み出す（ステップS 1 2 0 1）。

【2 2 4 8】

<ステップS 1 2 0 2>

ステップS 1 2 0 2では、M P U 4 1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S 1 2 0 2：Y e s）、処理をステップS 1 2 0 3に移行する。一方、M P U 4 1は、高確率モードでない場合（ステップS 1 2 0 2：N o）、即ち低確率モードである場合、処理をステップS 1 2 0 4に移行する。例えば、M P U 4 1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3 4のステップS 2 3 1 7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3 3のステップS 2 3 0 9でオフに設定される。

30

40

【2 2 4 9】

<ステップS 1 2 0 3及びS 1 2 0 4>

ステップS 1 2 0 3では、M P U 4 1は、前述の図3 5の遊技設定値変更処理におけるステップS 2 4 1 0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1 7 2（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S 1 2 0 1で読み出された大当たり乱数カウンタC 1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S 1 2 0 4では、M P U 4 1は、後述の図3 5の遊技設定値変更処理におけるステップS 2 4 1 0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1 7 2（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S 1 2 0 1で読み出された大当たり乱数カウンタC 1

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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の主タイム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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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で省略する。

40

【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

50

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 S 1 4 1 2：N o）、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 S 1 4 1 2：Y e s）、ステップ S 1 4 1 3 及びステップ S 1 4 1 4 を繰り返し実行する。

【 2 2 7 5 】

<ステップ S 1 4 1 3>

ステップ S 1 4 1 3 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 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。

10

【 2 2 7 6 】

<ステップ S 1 4 1 4>

ステップ S 1 4 1 4 では、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 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、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新した後、処理をステップ S 1 4 1 2 に戻す。

20

【 2 2 7 7 】

[賞球コマンド設定処理]

ここで、図 1 8 0 は、図 1 7 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 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、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6 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 R A M 4 1 2 に設定する。以下、図 1 8 0 を参照しつつ、賞球コマンド設定処理を説明する。

【 2 2 7 8 】

30

<ステップ S 3 3 0 1>

図 1 8 0 に示すように、賞球コマンド設定処理では、まず M P U 4 1 は、一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 1）。M P U 4 1 は、一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されている場合（ステップ S 3 3 0 1：Y e s）、処理をステップ S 3 3 0 2 に移行し、一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されていない場合（ステップ S 3 3 0 1：N o）、処理をステップ S 3 3 0 4 に移行する。

【 2 2 7 9 】

<ステップ S 3 3 0 2 及び S 3 3 0 3>

40

一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されている場合（ステップ S 3 3 0 1：Y e s）、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 に一般入賞口 3 1 3 への入賞が発生した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 R A M 4 1 2 に設定する（ステップ S 3 3 0 2）。さらに、M P U 4 1 は、一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報を R A M 4 1 2 からクリアにし（ステップ S 3 3 0 3）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【 2 2 8 0 】

<ステップ S 3 3 0 4>

一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されていない場合（ステップ S 3 3 0 1：N o）、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が

50

発生したことを示す入賞検知情報がRAM 412に記憶されているか否かを判断する（ステップS 3304）。MPU 41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RAM 412に記憶されている場合（ステップS 3304：Yes）、処理をステップS 3305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RAM 412に記憶されていない場合（ステップS 3304：No）、処理をステップS 3307に移行する。

【2281】

<ステップS 3305及びS 3306>

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RAM 412に記憶されている場合（ステップS 3304：Yes）、MPU 41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RAM 412に設定する（ステップS 3305）。さらに、MPU 41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RAM 412からクリアにし（ステップS 3306）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

10

【2282】

<ステップS 3307>

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RAM 412に記憶されていない場合（ステップS 3304：No）、MPU 41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RAM 412に記憶されているか否かを判断する（ステップS 3307）。MPU 41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RAM 412に記憶されている場合（ステップS 3307：Yes）、処理をステップS 3308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RAM 412に記憶されていない場合（ステップS 3307：No）、処理をステップS 3310に移行する。

20

【2283】

<ステップS 3308及びS 3309>

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RAM 412に記憶されている場合（ステップS 3307：Yes）、MPU 41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RAM 412に設定する（ステップS 3308）。さらに、MPU 41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RAM 412からクリアにし（ステップS 3309）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

30

【2284】

<ステップS 3310>

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RAM 412に記憶されていない場合（ステップS 3307：No）、MPU 41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RAM 412に記憶されているか否かを判断する（ステップS 3310）。MPU 41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RAM 412に記憶されている場合（ステップS 3310：Yes）、処理をステップS 3311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RAM 412に記憶されていない場合（ステップS 3310：No）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

40

【2285】

<ステップS 3311>

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RAM 412に記憶されている場合（ステップS 3310：Yes）、MPU 41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S 3311）。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S 223

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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が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。

40

【2291】

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

、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

10

20

30

40

50

e s)、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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、少なくと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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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 S 1 8 1 5 において参照される。そして、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 0 5）、処理をステップ S 1 8 0 9 に移行する。

【 2 3 3 5 】

<ステップ S 1 8 0 6 >

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 S 1 8 0 3 : N o）、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、M P U 4 1 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 S 1 8 0 6）。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 2 4 の普図変動開始処理のステップ S 1 7 0 7 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 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。M P U 4 1 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 S 1 8 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 1 8 0 7 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 S 1 8 0 6 : N o）、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 S 1 8 1 2 に移行する。

10

【 2 3 3 6 】

<ステップ S 1 8 0 7 及び S 1 8 0 8 >

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 S 1 8 0 6 : Y e s）、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、M P U 4 1 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 3 1 5 b の作動時間（第 2 入賞口 3 1 5 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 S 1 8 0 7）。そして、M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 0 8）、処理をステップ S 1 8 0 9 に移行する。

20

【 2 3 3 7 】

<ステップ S 1 8 0 9 ~ S 1 8 1 1 >

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 S 1 8 0 5 又は S 1 8 0 8）、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b 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 S 1 8 0 9）。これにより、第 2 入賞口 3 1 5 を開放し、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b 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 S 1 8 1 0）、電動役物 3 1 5 b 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 S 1 8 1 1）、処理をステップ S 1 8 1 2 に移行する。

30

【 2 3 3 8 】

なお、電動役物開放コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 9 参照）のステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 などに対して電動役物 3 1 5 b 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。

40

【 2 3 3 9 】

<ステップ S 1 8 1 2 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物 3 1 5 b を作動させる処理などを実行した場合（ステップ S 1 8 0 3 ~ S 1 8 1 1）、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 S 1 8 0 3 及びステップ S 1 8 0 6 が共に N o）、M P U 4 1 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 S 1 8 1 2）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

50

【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

10

【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

20

【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。

30

【2343】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（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。

40

【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】

50

<ステップ S 1 9 0 1>

図 1 8 5 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、M P U 4 1 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 1 8 8 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 S 2 2 1 1 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 S 2 2 6 7 でオフに設定される。

【 2 3 4 6 】

M P U 4 1 は、変動開始制限フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s）、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。

10

【 2 3 4 7 】

一方、M P U 4 1 は、変動開始制限フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 2 に移行する。

【 2 3 4 8 】

<ステップ S 1 9 0 2>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 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 S 1 9 0 2）。特図変動表示中フラグは、後述の図 1 8 7 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 S 2 1 0 7 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 S 1 9 0 9 でオフに設定される。

20

【 2 3 4 9 】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s）、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 S 1 9 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、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 S 1 9 0 3 に移行する。

30

【 2 3 5 0 】

<ステップ S 1 9 0 3>

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、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、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A 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 N A B 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 S 1 9 0 3）。

40

【 2 3 5 1 】

M P U 4 1 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 S 1 9 0 3 : Y e s）、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、M P U 4 1 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 S 1 9 0 3 : N o）、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 S 1 9 0 4 に移行する。

【 2 3 5 2 】

<ステップ S 1 9 0 4>

50

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。

10

【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）。

20

【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】

30

<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。

40

【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】

50

一方、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「5 R 確変大当たり」、「16 R 確変大当たり」又は「5 R 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）が実行されることに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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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。

40

【2377】

<ステップS2105>

50

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 3 4 のステップ S 2 3 2 1 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 3 3 のステップ S 2 3 1 0 又は図 3 4 のステップ S 2 3 2 5 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。

【 2 3 8 3 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 1 0 9 : Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 2 1 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 1 0 9 : Y e s）、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。

【 2 3 8 4 】

<ステップ S 2 1 1 0>

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 1 0 9 : Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、M P U 4 1 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 S 2 1 1 0）、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 3 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 2 3 2 0 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。

【 2 3 8 5 】

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 1 0 を、いわゆる S T 機として構成することもできる。

【 2 3 8 6 】

また、当該遊技機 1 0 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。

【 2 3 8 7 】

【大当たり遊技制御処理】

ここで、図 1 8 8 ~ 図 1 9 2 は、図 1 7 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 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 3 1 6 に設けられる可変動作部である開閉扉 3 1 9 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 1 8 8 ~ 図 1 9 2 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【 2 3 8 8 】

<ステップ S 2 2 0 1>

図 1 8 8 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 では、M P U 4 1 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 1 8 8 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 S 2 2 0 6 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 S 2 2 6 6 でオフに設定される。

【 2 3 8 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 2 2 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 0 2 に移行する。

【 2 3 9 0 】

<ステップ S 2 2 0 2>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 1 : N o）、即ち大当たり

10

20

30

40

50

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 S 2 2 0 5>

ステップ S 2 2 0 5 では、MPU 4 1 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 S 2 2 0 6 に移行する。大当たり遊技開始フラグは、前述の図 3 3 の遊技状態移行処理でのステップ S 2 3 0 1 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 S 2 2 0 6>

ステップ S 2 2 0 6 では、MPU 4 1 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 S 2 2 0 7 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 S 2 2 0 1 の他、図 1 8 1 の普図遊技制御処理のステップ S 1 5 0 3 において参照される。

【2398】

<ステップ S 2 2 0 7>

ステップ S 2 2 0 7 では、MPU 4 1 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 S 2 2 0 8 に移行する。具体的には、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり及び 5 R 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 1 6 R 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 S 2 2 0 8>

ステップ S 2 2 0 8 では、MPU 4 1 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 S 2 2 0 9 に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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 S 2 2 0 9>

ステップ S 2 2 0 9 では、MPU 4 1 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 S 2 2 1 0 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 1 8 9 のステップ S 2 2 1 4 において参照される。

【2401】

<ステップ S 2 2 1 0 及び S 2 2 1 1>

ステップ S 2 2 1 0 では、MPU 4 1 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 S 2 2 1 2 において参照される。

【2402】

そして、MPU 4 1 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 S 2 2 1 1）、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 1 8 5 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 1 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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、ラウンド遊技間に行われ、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を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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 S 2225）。即ち、MPU 41 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【2418】

MPU 41 は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2225：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 S 2226A に移行する。一方、MPU 41 は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2225：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 S 2254 に移行する。

【2419】

<ステップ S 2226A 及び S 2226B>

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2225：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、MPU 41 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 S 2226A）。そして、MPU 41 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 S 2226B）。即ち、MPU 41 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】

MPU 41 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（S 2226B：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 S 2227 に移行する。一方、MPU 41 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 S 2226B：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 S 2229 に移行する。

【2421】

ここで、ステップ S 2226B 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 S 2227>

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 S 2226B：Yes）、MPU 41 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 S 2227）、処理をステップ S 2228 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

10

20

30

40

50

する開閉扉 3 1 9 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 1 9 1 のステップ S 2 2 4 7 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 のみが行われる最も短い 0 . 0 1 秒である（図 1 7 4 参照）。即ち、可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉 3 1 9 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 3 1 9 を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口 3 1 6 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。

10

20

30

40

50

【2 4 2 3】

ところで、ラウンド遊技は、開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口 3 1 6 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 3 1 9 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 3 1 6 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 3 1 6 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 3 1 6 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 3 1 6 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 3 1 6 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 3 1 6 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。

【2 4 2 4】

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。

【2 4 2 5】

<ステップ S 2 2 2 8>

ステップ S 2 2 2 8 では、M P U 4 1 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 S 2 2 2 8）、処理を図 1 9 1 のステップ S 2 2 4 0 に移行する。インターバルパターン 1 設定コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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

10

20

30

40

50

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す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】

10

<ステップ S 2235>

ステップ S 2235 では、MPU 41 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 S 2239 に移行する。インターバルパターン 2 設定コマンドは、MPU 41 により実行される次のメイン処理（図 179 参照）でのステップ S 1401 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。

20

【2435】

<ステップ S 2236>

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 S 2233：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、MPU 41 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 S 2236）、処理をステップ S 2237 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。

30

【2436】

<ステップ S 2237>

ステップ S 2237 では、MPU 41 は、ステップ S 2236 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 S 2238 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 S 2247 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）。

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

<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。

40

【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

50

ブ制御装置 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 3 4 1 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。

【 2 4 5 1 】

<ステップ S 2 2 5 2 及び S 2 2 5 3>

ステップ S 2 2 5 2 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 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 S 2 2 5 3）、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 1 9 2 でのステップ S 2 2 6 1 において参照される。

10

【 2 4 5 2 】

<ステップ S 2 2 5 4>

図 1 9 0 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 S 2 2 2 5 : N o）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 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 S 2 2 5 4）。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 1 9 1 のステップ S 2 2 4 6 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 1 9 2 のステップ S 2 2 5 8 においてオフに設定される。

20

【 2 4 5 3 】

M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 4 : Y e s）、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 1 9 2 のステップ S 2 2 5 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 4 : N o）、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 S 2 2 5 9 に移行する。

【 2 4 5 4 】

<ステップ S 2 2 5 5 及び S 2 2 5 6>

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 4 : Y e s）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 1 9 2 に示すように、M P U 4 1 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 S 2 2 5 5）。そして、M P U 4 1 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 S 2 2 5 6）、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。

30

【 2 4 5 5 】

M P U 4 1 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 S 2 2 5 6 : Y e s）、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 S 2 2 5 7 に移行する。一方、M P U 4 1 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 S 2 2 5 6 : N o）、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。

40

【 2 4 5 6 】

<ステップ S 2 2 5 7 及び S 2 2 5 8>

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 S 2 2 5 6 : Y e s）、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、M P U 4 1 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 S 2 2 5 7）。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 などにおいて実行されるイ

50

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）。 10

【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> 20

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。 30

【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。 40

【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 50

）、処理をステップ S 2 2 6 5 に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 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 3 4 1 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。

【 2 4 6 5 】

＜ステップ S 2 2 6 5 及び S 2 2 6 6 ＞

ステップ S 2 2 6 5 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 3 4 の遊技状態移行処理のステップ S 2 3 1 2 において参照される。

10

【 2 4 6 6 】

そして、M P U 4 1 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 S 2 2 6 6 ）、処理をステップ S 2 2 6 7 に移行する。

【 2 4 6 7 】

＜ステップ S 2 2 6 7 ～ S 2 2 6 9 ＞

ステップ S 2 2 6 7 では、M P U 4 1 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 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 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。

20

【 2 4 6 8 】

そして、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 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 S 2 2 6 8 ）。M P U 4 1 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 S 2 2 6 8 : Y e s ）、可変入賞口賞球制限フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 6 9 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 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 S 2 2 6 8 : N o ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 2 4 6 9 】

ところで、停電等により遊技機 1 0 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 1 0 では電断処理が実行される。遊技機 1 0 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 3 1 9 を強制的に復帰させることで可変入賞口 3 1 6 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 3 1 6 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 3 1 6 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。

40

【 2 4 7 0 】

〔音声ランプ制御装置 5 の処理〕

次に、図 1 9 3 ～図 1 9 9 を参照しつつ、音声ランプ制御装置 5 で M P U 5 1 によって実行される処理について説明する。

【 2 4 7 1 】

〔音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理〕

ここで、図 1 9 3 は、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 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。M P U 5 1 は、例えば副タイマ割込

50

処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

【 2 4 7 2 】

図 1 9 3 に示すように、M P U 5 1 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 S 2 7 0 1）、操作検出処理（ステップ S 2 7 0 2）、コマンド判定処理（ステップ S 2 7 0 3）、特図遊技演出制御処理（ステップ S 2 7 0 4）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップ S 2 7 0 5）を実行する。

【 2 4 7 3 】

〔コマンド判定処理〕

次に、図 1 9 3 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 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 1 9 4 ～図 1 9 6 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。

10

【 2 4 7 4 】

<ステップ S 3 1 0 1>

図 1 9 4 に示すように、コマンド判定処理では、まず M P U 5 1 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 S 3 1 0 1）。ここで、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 0 1：Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 1 0 1：N o）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 4 7 5 】

なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 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 S 3 1 0 1 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。

20

【 2 4 7 6 】

<ステップ S 3 1 0 2>

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 0 1：Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 1 0 2）。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。

30

【 2 4 7 7 】

ここで、M P U 5 1 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 S 3 1 0 2：Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 3 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 S 3 1 0 2：N o）、処理をステップ S 3 1 0 7 に移行する。

【 2 4 7 8 】

<ステップ S 3 1 0 3 及び S 3 1 0 4>

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 S 3 1 0 2：Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 1 0 3）及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップ S 3 1 0 4）を実行する。

40

【 2 4 7 9 】

図 1 9 8 に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップ S 3 1 0 3）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 3 4 1 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。

50

【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。

10

【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
20

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

ここで、図 2 9 9 及び図 1 9 9 は、大当たり遊技演出を説明するための図である。図 2 9 9 (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 1 6 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 1 9 5 のステップ S 3 1 2 8 ~ S 3 1 3 7 参照)。

【2 4 8 8】

図 2 9 9 (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。

10

【2 4 8 9】

図 2 9 9 (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。

【2 4 9 0】

図 2 9 9 (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。

20

【2 4 9 1】

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。

【2 4 9 2】

図 1 9 9 (A) ~ 図 1 9 9 (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。

【2 4 9 3】

図 1 9 9 (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 3 1 6 の最大開放時間 (可変動作部としての開閉扉 3 1 9 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 3 6 6 参照)。即ち、インターバル演出パターン 1 は、可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間 (1 5 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。

30

【2 4 9 4】

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。

40

【2 4 9 5】

図 1 9 9 (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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

フラグであり、図 193 の副タイマ割込処理でのステップ S 2707 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 S 3123>

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 S 3121：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 S 3123）。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 S 2218 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。

10

【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 S 3123：Yes）、処理をステップ S 3124 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 S 3123：No）、処理をステップ S 3126 に移行する。

【2510】

<ステップ S 3124 及び S 3125>

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3123：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 S 3124）、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 S 3125）、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【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 S 2707 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 S 3126>

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 S 3123：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 S 3126）。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 S 2241 においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

30

【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 S 3126：Yes）、処理をステップ S 3127 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 S 3126：No）、処理をステップ S 3128 に移行する。

【2514】

<ステップ S 3127>

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3126：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 S 3127）、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 S 2707 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。

40

【2515】

<ステップ S 3128>

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 S 3126：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

50

かを判断する（ステップ S 3 1 2 8）。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 MPU 4 1 によって実行される図 1 9 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 2 8 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。

【2 5 1 6】

MPU 5 1 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 S 3 1 2 8：Y e s）、処理をステップ S 3 1 2 9 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 S 3 1 2 8：N o）、処理をステップ S 3 1 3 0 に移行する。

【2 5 1 7】

<ステップ S 3 1 2 9>

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 S 3 1 2 8：Y e s）、MPU 5 1 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 1 9 9（A）参照）を設定し（ステップ S 3 1 2 9）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2 5 1 8】

<ステップ S 3 1 3 0>

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 S 3 1 2 8：N o）、MPU 5 1 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 S 3 1 3 0）。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 MPU 4 1 によって実行される図 1 9 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 5 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。

【2 5 1 9】

MPU 5 1 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 S 3 1 3 0：Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 1 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 S 3 1 3 0：N o）、処理をステップ S 3 1 3 2 に移行する。

【2 5 2 0】

<ステップ S 3 1 3 1>

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 S 3 1 3 0：Y e s）、MPU 5 1 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 1 9 9（B）参照）を設定し（ステップ S 3 1 3 1）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2 5 2 1】

<ステップ S 3 1 3 2>

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 S 3 1 3 0：N o）、MPU 5 1 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 S 3 1 3 2）。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 MPU 4 1 によって実行される図 1 9 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 8 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。

【2 5 2 2】

MPU 5 1 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 S 3 1 3 2：Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 3 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 S 3 1 3 2：N o）、処理をステップ S 3 1 3 4 に移行する。

【2 5 2 3】

<ステップ S 3 1 3 3>

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 S 3 1 3 2：Yes）、MPU 5 1 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 1 9 9（C）参照）を設定し（ステップ S 3 1 3 3）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2 5 2 4】

<ステップ S 3 1 3 4>

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 S 3 1 3 2：No）、MPU 5 1 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 S 3 1 3 4）。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 MPU 4 1 によって実行される図 1 9 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 8 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。

10

【2 5 2 5】

MPU 5 1 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 S 3 1 3 4：Yes）、処理をステップ S 3 1 3 5 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 S 3 1 3 4：No）、処理をステップ S 3 1 3 6 に移行する。

20

【2 5 2 6】

<ステップ S 3 1 3 5>

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 S 3 1 3 4：Yes）、MPU 5 1 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 1 9 9（C）参照）を設定し（ステップ S 3 1 3 5）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2 5 2 7】

<ステップ S 3 1 3 6>

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 S 3 1 3 4：No）、MPU 5 1 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 S 3 1 3 6）。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 MPU 4 1 によって実行される図 1 9 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 8 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。

30

【2 5 2 8】

MPU 5 1 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 S 3 1 3 6：Yes）、処理をステップ S 3 1 3 7 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 S 3 1 3 6：No）、処理を図 1 9 6 のステップ S 3 1 3 8 に移行する。

40

【2 5 2 9】

<ステップ S 3 1 3 7>

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 S 3 1 3 6：Yes）、MPU 5 1 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 1 9 9（C）参照）を設定し（ステップ S 3 1 3 7）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2 5 3 0】

<ステップ S 3 1 3 8>

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

<ステップ S 3 1 4 7>

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 S 3 1 3 6：Yes）、MPU 5 1 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 S 3 1 4 7）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2 5 4 9】

<ステップ S 3 1 4 8>

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 S 3 1 4 6：No）、MPU 5 1 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 S 3 1 4 8）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2 5 5 0】

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依拠して実行可能になる。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に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。

【2 5 5 1】

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 3 1 9 が作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 が開放される複数回（本実施形態では 5 回又は 1 6 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 3 1 9 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 3 1 6 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 3 1 6 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 3 1 9 が非作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 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 3 1 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

10

20

30

40

50

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に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、単調で興味が低下し易い大当たり遊技状態での興味が向上させることが可能になる。

10

【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。

20

【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、興味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、

30

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（大当たり遊技状態）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、

40

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

50

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EEPROM、NAND型EEPROM）、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。

10

【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。

20

30

【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Wi-Fi（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。

40

【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

50

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））の情報の設定（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。

10

20

【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、興味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、

30

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（大当たり遊技状態）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、

40

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氣的に接続され、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

50

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、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

10

20

30

40

50

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 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】

10

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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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もよい。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と同機能的な入力部を、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で左端部が回転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、普通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

10

20

30

40

50

口 3 1 5 に遊技球を入球させることが可能である。

【 2 5 9 3 】

検出機能部である入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、及びアウト玉センサ 3 1 8 a (図 3 3 1 参照) はメイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、及びアウト玉センサ 3 1 8 a の検出結果は入力情報としてメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。メイン制御ユニット 3 3 1 (M P U 4 1) は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a 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 3 1 3 a ~ 3 1 6 a 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 3 3 1 (M P U 4 1) は、アウト玉センサ 3 1 8 a 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 3 2 によって遊技盤 3 1 に打ち出された発射遊技球数と一致する。

10

【 2 5 9 4 】

なお、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、及びアウト玉センサ 3 1 8 a 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。

【 2 5 9 5 】

遊技機 1 0 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が検出機能部である入球センサ 3 1 4 a 又は入球センサ 3 1 5 a によって検出されると、メイン制御ユニット 3 3 1 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 3 3 1 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 3 6 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 3 3 1 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 3 3 2 に送信され、サブ制御ユニット 3 3 2 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 3 4 の表示などを制御する。

20

【 2 5 9 6 】

図 3 2 9 に示すように、可変表示ユニット 3 4 は、遊技盤 3 1 の略中央部に形成されている開口 3 1 A 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 3 3 2 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 3 4 1 を有している。この図柄表示部 3 4 1 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 3 4 1 の表示内容は、サブ制御ユニット 3 3 2 によって出力制御される。具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入球に応じてメイン制御ユニット 3 3 1 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 7 1 5 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 3 4 1 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 E L 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 E L 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。

30

40

【 2 5 9 7 】

例えば、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄 7 1 5 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 7 1 5 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 7 1 5 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 7 1 5 の種類が「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類である。

【 2 5 9 8 】

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 3 1 4 , 3 1 5 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 2 1 (複数の選択ボタン 2 1 A (2 1 1 ~ 2 1 4) 及

50

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。

10

【２５９９】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

」の場合には、飾り図柄 7 1 5 のうち 1 6 R 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「7 7 7」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、「7 7 7」以外の同じ飾り図柄 7 1 5 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「5 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄 7 1 5 のうち予め 5 R 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「3 3 3」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、「7 7 7」や「3 3 3」などの 1 6 R 確変大当たり又は 5 R 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 7 1 5 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「5 R 通常大当たり」の場合には、飾り図柄 7 1 5 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「2 2 2」や「4 4 4」などの確変大当たりを示す飾り図柄 7 1 5 の組み合わせ以外の同じ飾り図柄 7 1 5 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 7 1 5 の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「3 2 3」又は「7 2 3」など）が表示される。

10

【2 6 0 2】

サブ可動表示部 3 8 は、サブ制御ユニット 3 3 2 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 3 8 1 を備え、図柄表示部 3 4 1 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 3 8 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 / F 6 2 を介して M P U 6 1 に接続されており（図 3 3 1 参照）、出力条件の成立により音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、M P U 6 1 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 3 4 1 と共に、表示装置 3 8 1 において画像演出が実行される。

20

【2 6 0 3】

このようなサブ可動表示部 3 8 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 3 8 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 3 8 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。

30

【2 6 0 4】

メイン表示部 3 6 は、遊技盤 3 1 の右上部に配置されており、普通図柄表示部 3 6 1、第 1 特別図柄表示部 3 6 2、第 2 特別図柄表示部 3 6 3、第 1 特図保留数表示部 3 6 4 及び第 2 特図保留数表示部 3 6 5 を備える。これらの表示部 3 6 1 ~ 3 6 5 は、出力情報を表示可能な情報出力部である。

【2 6 0 5】

メイン制御ユニット 3 3 1 によって出力制御（出力処理）される普通図柄表示部 3 6 1 は、普通図柄（普図）としての L E D 対を含み、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R への入賞を契機として実行される電動役物 3 1 5 b を開放するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、L E D 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 3 3 1（M P U 4 1）は、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R への入賞を契機として L E D 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 L E D 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。

40

【2 6 0 6】

メイン制御ユニット 3 3 1 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

50

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】

10

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。

20

【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。

30

【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】

40

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

50

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 S P 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 M P U 41 における記憶領域である R A M 412 に設定される遊技情報格納エリア 412 d 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 412 d には、M P U 41 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 412 d 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 412 d 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 412 d 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 412 d 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よい。

【2619】

10

20

30

40

50

「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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

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通信が可能なものがある。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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 ROM 611 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。

10

【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。

20

【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、Type A、Type B 又は Type F 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。

30

40

【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 通信を再許可することができ、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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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 193 B 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 S P 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可することができ、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 193 B b は、スマートフォン S P 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 MPU 191 による出力制御（出力処理）によって、スマートフォン S P 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 S P などの携帯通信端末は、遊技機通信アプリ S P 3 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 193 B b 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 S P 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 S P 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 S P 3 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、全ての画像が無条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（例えば所定回数的大当たり、所定回数的大当たり連荘、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 S P 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 193 B b 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 ROM 611 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 S P 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 193 B c は、スマートフォン S P 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 MPU 191 による出力制御（出力処理）によってスマートフォン S P 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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に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に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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

示される（図 3 6 4（B）参照）。

【2 6 5 9】

なお、記憶領域としての遊技履歴情報部 1 9 3 B d は、省略可能である。例えば、スマートフォン S P 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 1 0 の選択決定部 2 1 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 R A M 5 1 2 や表示制御装置 6 の R A M 6 1 2 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。

【2 6 6 0】

記憶領域であるバッファメモリ 1 9 3 B e は、M P U 1 9 1 による出力制御（出力処理）によって B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 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 1 9 3 B e は、スマートフォン S P などの携帯通信端末との B l u e t o o t h 通信のペアリングが確立された場合に、スマートフォン S P 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 1 9 3 B e を省略し、記憶領域 1 9 3 B から記憶情報を送信するようにしてもよい。

10

【2 6 6 1】

〔主制御装置 4 の処理〕

次に、図 3 3 4～図 3 3 7 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される処理について説明する。

20

【2 6 6 2】

〔主制御装置 4 のメイン処理〕

図 3 3 4 に示すように、本実施形態のメイン処理は、図 2 1 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 S 1 4 0 6）及び特定性能情報更新処理（ステップ S 1 4 1 0）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。

【2 6 6 3】

〔特図遊技制御処理〕

ここで、図 3 3 5 は、図 3 3 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 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。

30

【2 6 6 4】

＜ステップ S 1 9 0 1～S 1 9 0 9＞

図 3 3 5 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 S 1 9 0 1～S 1 9 0 9 では、M P U 4 1 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 S 1 9 0 1～S 1 9 0 9 と同様の処理を実行する。即ち、M P U 4 1 は、ステップ S 1 9 0 1～S 1 9 0 9 として、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される記憶領域である特図保留格納エリア 4 1 2 b 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 特別図柄又は第 2 特別図柄の進行の出力制御（出力処理）、例えば第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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。

40

【2 6 6 5】

＜ステップ S 1 9 1 0～S 1 9 1 4＞

M P U 4 1 は、ステップ S 1 9 0 9 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 S 1 9 1 0）、処理をステップ S 1 9 1 1 に移行する。この特図

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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】

50

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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

グをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 5）、処理をステップ S 3 2 1 6 に移行する。

【2 6 9 3】

<ステップ S 3 2 1 6>

ステップ S 3 2 1 6 では、M P U 4 1 は、総大当たり回数情報を更新し、処理をステップ S 3 2 1 7 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。

【2 6 9 4】

<ステップ S 3 2 1 7>

ステップ S 3 2 1 7 では、M P U 4 1 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。

【2 6 9 5】

M P U 4 1 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 S 3 2 1 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 2 1 9 にスキップする。

【2 6 9 6】

一方、M P U 4 1 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 S 3 2 1 7 : N o）、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 S 3 2 1 8）、処理をステップ S 3 2 1 9 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。

【2 6 9 7】

<ステップ S 3 2 1 9 ~ S 3 2 2 1>

ステップ S 3 2 1 9 では、M P U 4 1 は、大当たり当選特図遊技回数情報において、ステップ S 3 2 0 2 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、M P U 4 1 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 S 3 2 2 0）。さらに、M P U 4 1 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 S 3 2 2 1）、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

【2 6 9 8】

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のメイン処理における外部出力処理（図 3 3 4 のステップ S 1 4 0 1）において、サブ制御ユニット 3 3 2（音声ランプ制御装置 5）に送信される。

【2 6 9 9】

一方、サブ制御ユニット 3 3 2（音声ランプ制御装置 5）は、メイン制御ユニット 3 3 1 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 3 3 2 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 3 3 2 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 R A M 5 1 2、及び無線通信制御装置 1 9 0 における B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の記憶領域 1 9 3 B（図 3 3 3（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 R A M 5 1 2 に記憶された遊技履歴情報は、遊技機 1 0 の入力部である選択決定部 2 1 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 1 9 0 における B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の記憶領域 1 9 3 B 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 3 3 2（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 R A M 5 1 2、及び無線通信制御装置 1 9 0 における B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 における記憶領域 1 9 3 B の遊技履歴情報部 1 9 3 B d に記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）が行われる。

【2 7 0 0】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

次に、図 3 3 8 ~ 図 3 5 4 を参照しつつ、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 によって

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

「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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

「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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B 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。

【 2 7 4 9 】

また、MP U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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、MP U 5 1 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 2 1 B が非操作状態であると判定する。

【 2 7 5 0 】

[コマンド処理]

ここで、図 3 4 3 及び図 3 4 4 は、図 3 3 8 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 3 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。

【 2 7 5 1 】

<ステップ S 3 1 0 1 ～ S 3 1 3 7 >

図 3 4 3 及び図 3 4 4 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 4 7 及び図 4 8 のコマンド判定処理におけるステップ S 3 1 0 1 ～ S 3 1 3 7 の処理が実行され、メイン制御ユニット 3 3 1 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 S 3 1 3 6 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 S 3 1 3 6 : N o）、処理をステップ S 3 1 3 8 に移行する。

【 2 7 5 2 】

<ステップ S 3 1 3 8 >

図 3 4 4 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 S 3 1 3 6 : N o）、MP U 5 1 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 S 3 1 3 8）。MP U 5 1 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 S 3 1 3 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 9 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 S 3 1 3 8 : N o）、処理をステップ S 3 1 4 1 に移行する。

【 2 7 5 3 】

<ステップ S 3 1 3 9 及び S 3 1 4 0 >

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 S 3 1 3 8 : Y e s）、MP U 5 1 は、音声ランプ制御装置 5 における記憶領域である R A M 5 1 2 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 S 3 1 3 9）。さらに、MP U 5 1 は、遊技履歴情報コマンドを無線通信制御装置 1 9 0 に転送し（ステップ S 3 1 4 9）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 7 5 4 】

なお、無線通信制御装置 1 9 0 では、入力部である入出力 I / F 1 9 4 を介して遊技履歴情報コマンドを受信した場合、B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の記憶領域 1 9 3 B 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 3 5 5 （A）参照）。

【 2 7 5 5 】

<ステップ S 3 1 4 1 >

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 S 3 1 3 8 : N o）、MP U 5 1 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 S 3 1 4 1）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 7 5 6 】

[遊技設定処理]

ここで、図 3 4 5 は、図 3 3 8 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 6 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

10

20

30

40

50

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 2 1（複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1～2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B）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 3 4 1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ーのカスタムが設定可能である。キャラクターカスタムによって選択された選択キャラクターに対する選択キャラクター画像 7 1 4 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 7 1（図 3 4 7（A）参照））において、情報出力部としての図柄表示部 3 4 1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、選択キャラクター画像 7 1 4 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、他のキャラクターよりも優先して表示され、又は他のキャラクター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 2 6 から出力される音量の設定、図柄表示部 3 4 1の明るさや電飾部 2 7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。

【2 7 5 7】

10

なお、図 3 4 5に示す遊技設定処理を説明する前に、図 3 4 6及び図 3 4 7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 3 4 1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 7 1 5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 7 2（図 3 4 7（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 7 1（図 3 4 7（A）参照）が維持され、変動停止画面 7 1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 7 1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 7 1と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 2 1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 7 1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 7 2（図 3 4 7（B）参照）に移行するようにしてもよい。

20

30

【2 7 5 8】

図 3 4 6に示すように、サブ制御ユニット 3 3 2（MPU 5 1）の出力制御（処理）による情報出力部としての図柄表示部 3 4 1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 2 1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 7 1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 7 2、カスタム一覧画面 7 3、遊技履歴画面 7 4、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6、及びキャラクター選択画面 7 7に移行する。これらの画面 7 1～7 7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 7 2からカスタム一覧画面 7 3に移行した場合にはトップメニュー画面 7 2は表示されない。また、画面 7 1～7 7のいずれかが表示されている場合に、第 1 入賞口 3 1 4又は第 2 入賞口 3 1 5に遊技球が入賞すると、画面 7 1～7 7から飾り図柄 7 1 5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 7 1 5の変動表示が開始されると、画面 7 1～7 7の表示が強制終了される。

40

【2 7 5 9】

図 3 4 6及び図 3 4 7（A）に示すように、情報出力部としての図柄表示部 3 4 1に表示される変動停止画面 7 1は、飾り図柄 7 1 5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 7 1 5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 7 1において、選択キャラクター画像 7 1 4が変動停止画面 7 1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 7 1には、各画面 7 2～7 7において遊技者によって「終了」7 2 5，7 3 5，7 4 5，7 5 6，7 6 6，7 7 8が選択された場合にも移行する。そのた

50

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 7 3 などの表示を終了して変動停止画面 7 1 を表示させると、再びトップメニュー画面 7 2 を表示させないと、カスタム一覧画面 7 3 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 7 1 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 7 2 を再度表示させる必要がある。さらに、変動停止画面 7 1 には、トップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3 及びキャラクタ選択画面 7 7 に移行してから、入力部としての選択決定部 2 1（複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1～2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B）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。

【2 7 6 0】

図 3 4 6 及び図 3 4 7（B）に示すように、MPU 5 1 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 3 4 1 に表示されるトップメニュー画面 7 2 は、検出機能部としての各種操作スイッチ 2 1 1 a～2 1 1 d，2 1 B a 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 7 1、カスタム一覧画面 7 3 及び遊技履歴画面 7 4 の他、カスタム一覧画面 7 3 及び遊技履歴画面 7 4 から移行される言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 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 7 2 は、例えば変動停止画面 7 1 が表示されてから所定時間経過以降の操作ボタン 2 0 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 2 1 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 7 3 及び遊技履歴画面 7 4 において遊技者によって「一つ戻る」7 3 4，7 4 4 が仮選択された状態で選択決定部 2 1 の決定ボタン 2 1 B が操作された場合や、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 及びキャラクタ選択画面 7 7 において遊技者によって「トップに戻る」7 5 5，7 6 5，7 7 7 が仮選択された状態で選択決定部 2 1 の決定ボタン 2 1 B が操作された場合に、MPU 5 1 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 2 1 の決定ボタン 2 1 B などの選択決定部 2 1 以外の入力部としての操作部（例えば操作ボタン 2 0）が操作された場合に、MPU 5 1 の入力制御（処理）によって、表示画面が変動停止画面 7 1 からトップメニュー画面 7 2 に移行するようにしてもよい。

【2 7 6 1】

ここで、図 3 4 7（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 7 2 は、複数の選択画像 7 2 1～7 2 5、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 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 ROM 6 1 1 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 3 4 1 に表示される。

【2 7 6 2】

複数の選択画像 7 2 1～7 2 5 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 7 2 1～7 2 5 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 7 2 1～7 2 5 のうちの仮選択画像された選択画像 7 2 1～7 2 5 が入力部としての決定ボタン 2 1 B 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 7 2 1～7 2 5 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 7 3、遊技履歴画面 7 4）が表示される。複数の選択画像 7 2 1～7 2 5 は、「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3、「遊技履歴」の選択画像 7 2 4、及び「終了」の選択画像 7 2 5 などを含む。

「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 は、トップメニュー画面 7 2 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 7 3（図 3 4 7（C）参照）に移行させるためのものである（図 3 4 6 参照）。「遊技履歴」の選択画像 7 2 4 は、トップメニュー画面 7 2 から、当該遊技機 1 0 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 7 4（図 3 4 7（D）参照）に移行させるためのものである（図 3 4 6 参照）。「終了」の選択画像 7 2 5 は、表示画面をトップメニュー画面 7 2 から変動停止画面 7 1（図 3 4 7（A）参照）に移行させるため

のものである（図 3 4 6 参照）。

【 2 7 6 3 】

カーソル画像 7 2 6 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 3 4 7（B）では「カスタマイズ一覧」の選択画像 7 2 3）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 7 2 1，7 2 2，7 2 4，7 2 5 と区別可能な態様で表示される。

【 2 7 6 4 】

選択決定部画像 7 2 7 は、入力部である選択決定部 2 1（図 3 2 8 及び図 3 3 0 参照）を模した画像であり、選択決定部 2 1 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 7 2 7 では、入力部としての上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 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 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 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 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 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 7 2 7 では、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B を操作すべきことを示している。選択決定部画像 7 2 7 の表示例は、図 3 4 7（B）に示す態様に限らず、適宜変更可能である。

【 2 7 6 5 】

なお、トップメニュー画面 7 2 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。

【 2 7 6 6 】

図 3 4 6 及び図 3 4 7（C）に示すように、MPU 5 1 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 3 4 1 に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面 7 3 は、検出機能部としての各種操作スイッチ 2 1 1 a ～ 2 1 1 d，2 1 B a 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 7 2（図 3 4 7（B）参照）、又は言語設定画面 7 5（図 3 4 7（E）参照）、遊技性カスタム画面 7 6（図 3 4 7（F）参照）、及びキャラクタ選択画面 7 7（図 3 4 7（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 7 3 には、トップメニュー画面 7 2 において遊技者によって「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が仮選択された状態で決定ボタン 2 1 B に対して決定操作がなされた場合や、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 及びキャラクタ選択画面 7 7 において遊技者によって「一つ戻る」の選択画像 7 5 5，7 6 5，7 7 6 が仮選択された状態で決定ボタン 2 1 B 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 7 3 に移行される。

【 2 7 6 7 】

ここで、図 3 4 7（C）に示すように、カスタム一覧画面 7 3 は、複数の選択画像 7 3 1 ～ 7 3 6、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 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 ROM 6 1 1 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 3 4 1 に表示される。なお、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 は、トップメニュー画面 7 2 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 7 2 のカーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 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 7 3 1 ～ 7 3 5 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 7 3 1 ～ 7 3 5 は、「言語」の選択画像 7 3 1、「遊技性」の選択画像 7 3 2、「キャラクタ」の選択画像 7 3 3、「一つ戻る」の選択画像 7 3 4、及び「終了」の選択画像 7 3 5 を含む。

【 2 7 6 8 】

「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

10

20

30

40

50

像 7 5 1 ~ 7 5 6 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 7 5 1 ~ 7 5 6 は、「日本語」の選択画像 7 5 1、「〇〇語」の選択画像 7 5 2、「××語」の選択画像 7 5 3、「一つ戻る」の選択画像 7 5 4、「トップ戻る」の選択画像 7 5 5、及び「終了」の選択画像 7 5 6 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 ROM 6 1 1 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 3 4 1 に表示される。

【 2 7 7 3 】

「日本語」の選択画像 7 5 1、「〇〇語」の選択画像 7 5 2 及び「××語」の選択画像 7 5 3 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 7 5 4 は、表示画面を言語設定画面 7 5 からカスタム一覧画面 7 3（図 3 4 7（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 7 5 5 は、表示画面を言語設定画面 7 5 からトップメニュー画面（図 3 4 7（B）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像 7 5 6 は、表示画面を言語設定画面 7 5 から変動停止画面 7 1（図 3 4 7（A）参照）に移行させるためのものである。

【 2 7 7 4 】

図 3 4 6 及び図 3 4 7（F）に示すように、MPU 5 1 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 3 4 1 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 7 6 は、検出機能部としての各種操作スイッチ 2 1 1 a ~ 2 1 1 d、2 1 B a 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 7 3（図 3 4 7（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 7 6 には、カスタム一覧画面 7 3 において遊技者によって「遊技性」の選択画像 7 3 2 が仮選択された状態で決定ボタン 2 1 B 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 7 3 2 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 7 6 は、複数の選択画像 7 6 1 ~ 7 6 6、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 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 ROM 6 1 1 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 3 4 1 に表示される。複数の選択画像 7 6 1 ~ 7 6 6 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 7 6 1 ~ 7 6 6 は、「先読み信頼度 UP」の選択画像 7 6 1、「保留変化信頼度 UP」の選択画像 7 6 2、「〇〇演出激熱」の選択画像 7 6 3、「一つ戻る」の選択画像 7 6 4、「トップ戻る」の選択画像 7 6 5、及び「終了」の選択画像 7 6 6 を含む。

【 2 7 7 5 】

「先読み信頼度 UP」の選択画像 7 6 1 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 7 1 5 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 7 6 1 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 7 6 1 が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【 2 7 7 6 】

「保留変化信頼度 UP / ON（又は OFF）」の選択画像 7 6 2 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 7 6 2 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 7 6 2 が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン 2 1 3 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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ブ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。

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

面処理のステップ S 4 0 0 2 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 S 4 0 0 7 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 7 7 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 3 5 4 のキャラクタ選択画面処理のステップ S 4 0 1 2 のカスタム一覧画面移行処理やステップ S 4 0 1 4 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、MPU 5 1 は、表示画面がキャラクタ選択画面 7 7 である場合（ステップ S 3 3 1 3 : Y e s）、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 S 3 3 1 4）、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 3 5 4 を参照して後述する。一方、MPU 5 1 は、表示画面がキャラクタ選択画面 7 7 でない場合（ステップ S 3 3 1 3 : N o）、処理をステップ S 3 3 1 5 に移行する。

10

【2805】

<ステップ S 3 3 1 5>

ステップ S 3 3 1 5 では、MPU 5 1 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 3 4 1 に表示させた表示画面が変動停止画面 7 1 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 7 2、カスタム一覧画面 7 3、遊技履歴画面 7 4、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 及びキャラクタ選択画面 7 7 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。

20

【2806】

〔遊技開始待機処理〕

ここに、図 3 4 8 は、図 3 4 5 の遊技設定処理のステップ S 3 3 0 2 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 2 0 に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面 7 1（図 3 4 7（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 7 2（図 3 4 7（B）参照）に移行させる処理が実行される。

【2807】

<ステップ S 3 4 0 1 及び S 3 4 0 2>

図 3 4 8 に示すように、遊技開始待機処理では、MPU 5 1 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 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。具体的には、MPU 5 1 は、主制御装置 4 の MPU 4 1 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 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

30

【2808】

MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、変動停止画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 0 2）、当該遊技開始待機処理を終了する。即ち、MPU 5 1 は、主制御装置 4 の MPU 4 1 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 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動を開始させて変動停止画面 7 1 の表示を終了し、飾り図柄 7 1 5 が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

40

【2809】

<ステップ S 3 4 0 3>

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、MPU 5 1 は、変動停止画面 7 1 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 S 3 4 0 3）。例えば、MPU 5 1 は、変動停止画面 7 1 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

50

ウンタ値を参照することで変動停止画面 7 1 が表示されてからの時間を把握することができる。

【2810】

M P U 5 1 は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 4 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 S 3 4 0 3 : N o）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【2811】

<ステップ S 3 4 0 4>

所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、検出機能部としての操作スイッチ 2 0 a 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 3 4 2（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 2 0 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 S 3 4 0 4）。M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 が操作されたと判断した場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行し、操作ボタン 2 0 が操作されていないと判断した場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【2812】

<ステップ S 3 4 0 5>

操作ボタン 2 0 が操作されたと判断した場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、変動停止画面 7 1 に移行してから所定時間以降に操作ボタン 2 0 が操作されたと判断できるため（ステップ S 3 4 0 3 及びステップ S 3 4 0 4 で Y e s）、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 2 0 に対する操作に応じて、M P U 5 1 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 3 4 1 に表示される表示画面を変動停止画面 7 1 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 7 2 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 S 3 4 0 5）、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 3 4 9 は、図 3 4 5 の遊技設定処理のステップ S 3 3 0 4 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 3 4 1 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 7 2（図 3 4 7（B）参照）から、遊技者による入力部である選択決定部 2 1 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 7 3（図 3 4 7（C）参照）や遊技履歴画面 7 4（図 3 4 7（D）参照）に移行させる処理が実行される。

【2814】

<ステップ S 3 5 0 1>

図 3 4 9 に示すように、トップメニュー画面処理では、M P U 5 1 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 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 1）。具体的には、M P U 5 1 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 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

【2815】

M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、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 S 3 5 0 2）、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 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 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 7 2 の表示を終了する。一方、M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、処理をステッ

ブ S 3 5 0 3 に移行する。

【 2 8 1 6 】

<ステップ S 3 5 0 2>

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 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 S 3 5 0 2）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【 2 8 1 7 】

<ステップ S 3 5 0 3>

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 3）。具体的には、M P U 5 1 は、検出機能部としての上選択操作スイッチ 2 1 1 a 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 3 4 2（B）参照）、及び検出機能部としての下選択操作スイッチ 2 1 1 b 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 3 4 2（C）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

10

【 2 8 1 8 】

M P U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A 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 S 3 5 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 5 0 5 に移行する。

20

【 2 8 1 9 】

<ステップ S 3 5 0 4>

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s）、M P U 5 1 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 7 2 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 S 3 5 0 4）。例えば、M P U 5 1 は、図 3 4 7（B）に示す「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が仮選択された状態で上選択ボタン 2 1 1 が操作された場合、カーソル画像 7 2 6 を「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 よりも 1 つ上の選択画像 7 2 2 の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 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 7 2 2 を通常表示がから仮選択表示に変更する。一方、M P U 5 1 は、図 3 4 7（B）に示す「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が仮選択された状態で下選択ボタン 2 1 2 が操作された場合、カーソル画像 7 2 6 を選択画像 7 2 3 よりも 1 つ下の「遊技履歴」の選択画像 7 2 4 の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 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 7 2 4 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 7 2 が表示された状態では、トップメニュー画面 7 2 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 S 3 5 0 4 の処理が終了した場合、M P U 5 1 は、当該トップメニュー画面処理を終了する。

30

40

【 2 8 2 0 】

なお、M P U 5 1 は、表示画面がトップメニュー画面 7 2 で場合に左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 に対する操作がなされても、カーソル画像 7 2 6 や選択画像 7 2 1 ～7 2 5 の仮選択表示の移動などの処理は実行しない。

【 2 8 2 1 】

<ステップ S 3 5 0 5>

選択ボタン 2 1 A 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 S 3 5 0 3 : N o）、M P U 5 1 は、遊技者によって入力部である決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 5）。具体的には、M P U 5 1 は、検出機能部としての決定操作スイッチ 2 1 B での検出結果として得られる入力情報に基づいて設

50

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ト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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

<ステップ S 3 5 1 3>

遊技者による決定ボタン 2 1 B 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、MPU 5 1 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 S 3 5 1 3）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【2 8 3 7】

なお、トップメニュー画面処理では、図柄表示部 3 4 1 におけるトップメニュー画面 7 2 の表示中にエラーが発生した場合、トップメニュー画面 7 2 に代えてエラー表示画面を表示するようにしてもよい。

【2 8 3 8】

[カスタム一覧画面処理]

ここに、図 3 5 0 は、図 3 4 5 の遊技設定処理のステップ S 3 3 0 6 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 2 1 に対する操作に応じて、情報出力部としての図柄表示部 3 4 1 に出力情報が画像として表示されるカスタム一覧画面 7 3（図 3 5 0（C）参照）から、MPU 5 1 による出力制御（処理）によって、各種設定画面 7 5～7 7（図 3 4 7（E）～図 3 4 7（G）参照）の他、変動停止画面 7 1（図 3 4 7（A）参照）やトップメニュー画面 7 2（図 3 4 7（B）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【2 8 3 9】

<ステップ S 3 6 0 1 及び S 3 6 0 2>

図 3 5 0 に示すように、カスタム一覧画面処理では、MPU 5 1 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 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 1）。具体的には、MPU 5 1 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 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

【2 8 4 0】

MPU 5 1 は、主制御装置 4 の MPU 4 1 から特図変動パターンコマンドが入力され、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1：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 S 3 6 0 2）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。即ち、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合、カスタム一覧画面 7 3 の表示を終了し、飾り図柄 7 1 5 が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1：No）、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。

【2 8 4 1】

<ステップ S 3 6 0 3>

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1：No）、MPU 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3）。具体的には、MPU 5 1 は、検出機能部としての上選択操作スイッチ 2 1 1 a 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 3 4 2（B）参照）、及び検出機能部としての下選択操作スイッチ 2 1 1 b 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 3 4 2（C）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【2 8 4 2】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3：Yes）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A 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 S 3 6 0 3：No）、処理をステップ S 3

10

20

30

40

50

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：Yes

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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:Yes

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

<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。

40

【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

50

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た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と電氣的に接続され、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

10

20

30

40

50

れる遊技履歴画面 7 4（図 3 5 0（D）参照）から、MPU 5 1 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 7 1（図 3 4 7（A）参照）やトップメニュー画面 7 2（図 3 4 7（B）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【2 8 6 6】

<ステップ S 3 7 0 1 及び S 3 7 0 2>

図 3 5 1 に示すように、遊技履歴画面処理では、MPU 5 1 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 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 1）。具体的には、MPU 5 1 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 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

10

【2 8 6 7】

MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 1：Yes）、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 0 2）、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合、遊技履歴画面 7 4 の表示を終了する。一方、MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 1：No）、処理をステップ S 3 7 0 3 に移行する。

20

【2 8 6 8】

<ステップ S 3 7 0 3>

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 1：No）、MPU 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 3）。具体的には、MPU 5 1 は、検出機能部としての上選択操作スイッチ 2 1 1 a 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 3 4 2（B）参照）、及び検出機能部としての下選択操作スイッチ 2 1 1 b 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 3 4 2（C）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

30

【2 8 6 9】

MPU 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 3：Yes）、処理をステップ S 3 7 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A 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 S 3 7 0 3：No）、処理をステップ S 3 7 0 5 に移行する。

【2 8 7 0】

<ステップ S 3 7 0 4>

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 3：Yes）、MPU 5 1 は、図 3 4 9 のトップメニュー画面処理におけるステップ S 3 5 0 4 の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 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 7 3 においてカーソル画像 7 2 6 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 S 3 7 0 4）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

40

【2 8 7 1】

<ステップ S 3 7 0 5>

選択ボタン 2 1 A 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 S 3 7 0 3：No）、MPU 5 1 は、検出機能部としての決定操作スイッチ 2 1 B 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 3 4 2（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 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 5）。MPU 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に

50

対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行し、決定ボタン 2 1 B 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 S 3 7 0 5 : N o）、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。

【 2 8 7 2 】

<ステップ S 3 7 0 6 及び S 3 7 0 7>

選択ボタン 2 1 A 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 S 3 7 0 5 : N o）、M P U 5 1 は、出力情報が画像として表示される遊技履歴画面 7 4 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 S 3 7 0 6）。例えば、M P U 5 1 は、遊技履歴画面 7 4 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ト値を参照することで遊技履歴画面 7 4 に移行されてからの時間を把握することができる。

10

【 2 8 7 3 】

M P U 5 1 は、遊技履歴画面 7 4 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 S 3 7 0 6 : Y e s）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 0 7）、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、M P U 5 1 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4 から変動停止画面 7 1（図 3 4 7（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 7 4 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 7 4 から変動停止画面 7 1 に変更される。

20

【 2 8 7 4 】

一方、M P U 5 1 は、遊技履歴画面 7 4 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 S 3 7 0 6 : N o）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【 2 8 7 5 】

<ステップ S 3 7 0 8>

決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s）、M P U 5 1 は、遊技者による入力部としての決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「終了」の選択画像 7 4 5（図 3 4 7（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 8）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

30

【 2 8 7 6 】

M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8 : Y e s）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 0 7）、当該遊技履歴画面処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8 : N o）、処理をステップ S 3 7 0 9 に移行する。

【 2 8 7 7 】

<ステップ S 3 7 0 9>

「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8 : N o）、M P U 5 1 は、遊技者による入力部としての決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「当日履歴」の選択画像 7 4 1（図 3 4 7（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 9）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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。

40

【 2 8 7 8 】

M P U 5 1 は、「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 1 0 に移行し、「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9 : N o）、処理をステップ S 3 7 1 1 に移行する。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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】

10

<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】

20

[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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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ト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。

30

【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。

40

【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:Yes

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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「〇〇語」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「〇〇語」であるか否かを判断する。

【2904】

MPU51は、「〇〇語」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、「〇〇語」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。

40

【2905】

<ステップS3812>

「〇〇語」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〇〇語を設定する共に、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〇〇語設定処理を実行し(ステップS3812)、当該言語選択

50

画面処理を終了する。

【2906】

<ステップS3813>

「〇〇語」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

10

20

30

40

50

した場合（ステップ S 3 8 1 7：Y e s）、処理をステップ S 3 8 1 8に移行し、「トップに戻る」の選択画像 7 5 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 1 7：N o）、当該言語設定画面処理を終了する。

【2 9 1 2】

<ステップ S 3 8 1 8>

「トップに戻る」の選択画像 7 5 5 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 1 7：Y e s）、M P U 5 1 は、情報出力部としての図柄表示部 3 4 1 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 R O M 6 1 1 に記憶された画像データに基づいて、言語設定画面 7 5（図 3 4 7（E）参照）からトップメニュー画面 7 2（図 3 4 7（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

10

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 S 3 8 1 8）、当該言語設定画面処理を終了する。

【2 9 1 3】

〔遊技性カスタム画面処理〕

ここに、図 3 5 3 は、図 3 4 5 の遊技設定処理のステップ S 3 3 1 2 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 2 1 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、M P U 5 1 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 7 6 から変動停止画面 7 1（図 3 4 7（A）参照）やトップメニュー画面 7 2（図 3 4 7（B）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

20

【2 9 1 4】

<ステップ S 3 9 0 1 及び S 3 9 0 2>

図 3 5 3 に示すように、遊技性カスタム画面では、M P U 5 1 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 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。具体的には、M P U 5 1 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 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

【2 9 1 5】

M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1：Y e s）、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 S 3 9 0 2）、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 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 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、M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1：N o）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行する。

30

【2 9 1 6】

<ステップ S 3 9 0 3>

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1：N o）、M P U 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 3）。具体的には、M P U 5 1 は、検出機能部としての上選択操作スイッチ 2 1 1 a 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 3 4 2（B）参照）、検出機能部としての下選択操作スイッチ 2 1 1 b 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 3 4 2（C）参照）、検出機能部としての左選択操作スイッチ 2 1 1 c 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 3 4 2（D）参照）、及び検出機能部としての右選択操作スイッチ 2 1 1 d 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 3 4 2（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3、又は右選択ボタン 2 1 4 が遊技者によって操作されたか否かを

40

50

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又は〇〇演出激熱の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ト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：Yes

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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、〇〇演出激熱がオンに設定されている場合は〇〇演出激熱の実行頻度が低く設定されると共に〇〇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、〇〇演出激熱がOFF設定の場合は〇〇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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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ト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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 1 1 : N o）、処理をステップ S 4 0 1 3 に移行する。

【 2 9 4 6 】

<ステップ S 4 0 1 2>

「一つに戻る」の選択画像 7 7 6 が選択されていると判断した場合（ステップ S 4 0 1 1 : Y e s）、MP U 5 1 は、情報出力部としての図柄表示部 3 4 1 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 ROM 6 1 1 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 7 7（図 3 4 7（G）参照）からカスタム一覧画面 7 3（図 3 4 7（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 S 4 0 1 2）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

10

【 2 9 4 7 】

<ステップ S 4 0 1 3>

「一つに戻る」の選択画像 7 7 6 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 1 2 : N o）、MP U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、キャラクタ選択画面 7 7 における「トップに戻る」の選択画像 7 7 7 が選択されたか否かを判断する（ステップ S 4 0 1 3）。即ち、MP U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B 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 7 2 の出力条件が成立したか否かを判断する。MP U 5 1 は、「トップに戻る」の選択画像 7 7 7 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 0 1 3 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 1 4 に移行し、「トップに戻る」の選択画像 7 7 7 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 1 3 : N o）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

20

【 2 9 4 8 】

<ステップ S 4 0 1 4>

「トップに戻る」の選択画像 7 7 7 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 0 1 3 : Y e s）、MP U 5 1 は、情報出力部としての図柄表示部 3 4 1 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 ROM 6 1 1 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 7 7（図 3 4 7（G）参照）からトップメニュー画面 7 2（図 3 4 7（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 S 4 0 1 4）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

30

【 2 9 4 9 】

[無線通信制御装置 1 9 0 の処理]

次に、図 3 5 5 ~ 図 3 6 8 を参照しつつ、無線通信制御装置 1 9 0 の MP U 1 9 1 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 1 9 0 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 3 5 5（A）参照）及び外部機器通信処理（図 3 5 5（B）参照）を実行する。

【 2 9 5 0 】

[遊技履歴更新処理]

40

ここで、図 3 5 5（A）は、遊技履歴更新処理では、無線通信制御装置 1 9 0 における Bluetooth 通信モジュール 1 9 3 の記憶領域 1 9 3 B 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。

【 2 9 5 1 】

<ステップ S 4 1 0 0 - 1>

図 3 5 5（A）に示すように、無線通信制御装置 1 9 0 の MP U 1 9 1 は、まず音声ランプ制御装置 5 の MP U 5 1 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 S 4 1 0 0 - 1）。MP U 1 9 1 は、音声ランプ制御装置 5 の MP U 5 1 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 S 4 1 0 0 - 1 : Y e s）、処理

50

をステップ S 4 1 0 0 - 2 に移行し、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 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 S 4 1 0 0 - 1 : Y e s）、当該遊技履歴更新処理を終了する。

【 2 9 5 2 】

<ステップ S 4 1 0 0 - 2 >

音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 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 S 4 1 0 0 - 1 : Y e s）、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の記憶領域 1 9 3 B 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 S 4 1 0 0 - 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 1 9 0 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 S P 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。

10

【 2 9 5 3 】

[外部機器通信処理]

ここで、図 3 5 5 (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 S P などの携帯通信端末との B l u e t o o t h 通信に必要な処理が実行される。具体的には、図 3 5 5 (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 S 4 1 0 1）、接続中処理（ステップ S 4 1 0 2）、切断処理（ステップ S 4 1 0 3）、及びパスワード変更処理（ステップ S 4 1 0 4）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 S P 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 S P 以外のものであっても、スマートフォン S P 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 1 0 とスマートフォン S P とが B l u e t o o t h 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 L A N（例えば W i F i（登録商標））などの他の無線通信であってもよい。

20

【 2 9 5 4 】

[接続処理（基本例）]

ここで、図 3 5 6 (A) は、図 3 5 5 (B) の外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 1 において実行される遊技機 1 0 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 1 0 とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 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 3 5 6 (B) は、スマートフォン S P 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 3 5 6 (B) も参照しつつ、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との間の B l u e t o o t h 通信のペアリングについて説明する。

30

【 2 9 5 5 】

<ステップ S 4 1 0 1 及び S 4 1 0 2 >

図 3 5 6 (A) に示すように、遊技機 1 0 側の接続処理では、M P U 1 9 1 は、まず N F C 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 1 0 と N F C 通信可能圏内の N F C 通信可能なスマートフォン S P を検索し（ステップ S 4 1 0 1）、遊技機 1 0 と N F C 通信可能圏内に N F C 通信が可能なスマートフォン S P を検出した場合（ステップ S 4 0 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 1 0 3 に移行する。ここで、遊技機 1 0 と N F C 通信可能な圏内に N F C 通信が可能なスマートフォン S P を検出した場合、上皿 2 3 の前方左方側に設けられた入力部としての接触部 1 9 にスマートフォン S P が接触又は近接された可能性がある。一方、M P U 1 9 1 は、遊技機 1 0 と N F C 通信可能な圏内に N F C 通信が可能なスマートフォン S P を検出しなかった場合（ステップ S 4 0 0 2 : N o）、当該接続処理を終了する。

40

【 2 9 5 6 】

<ステップ S 4 1 0 3 >

50

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によると、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に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

10

20

30

40

50

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。

10

【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る。

20

30

【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)の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。

40

【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。

50

【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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

間を計時する計時カウンタ（タイマ）をセットし（ステップ S 4 3 1 4）、当該接続処理を終了する。

【2977】

<ステップ S 4 3 1 5>

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 S 4 3 0 1：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 S 4 3 1 5）。

【2978】

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 S 4 3 1 5：Yes）、処理をステップ S 4 3 1 6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 S 4 3 1 5：No）、処理をステップ S 4 3 1 8に移行する。

【2979】

<ステップ S 4 3 1 6 及び S 4 3 1 7>

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 S 4 3 1 5：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 S 4 3 1 6）。次いで、MPU191は、タイマをクリアし（ステップ S 4 3 1 7）、処理をステップ S 4 3 0 6に移行してステップ S 4 3 0 6～S 4 3 1 2の処理を実行する。

【2980】

<ステップ S 4 3 1 8～S 4 3 2 0>

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 S 4 3 1 5：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 S 4 3 1 8）。

【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 S 4 3 1 8：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 S 4 3 1 9）、タイマをクリアし（ステップ S 4 3 2 0）、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 S 4 3 1 8：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

10

20

30

40

50

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】

10

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】

20

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。

30

【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】

40

〔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

50

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。

10

【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。

20

【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SP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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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）]

30

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】

40

<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。

50

【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

10

20

30

40

50

N F C 通信が可能なスマートフォン S P を検出した場合（ステップ S 4 6 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 6 0 3 に移行し、遊技機 1 0 と N F C 通信可能な圏内に N F C 通信が可能なスマートフォン S P を検出しなかった場合（ステップ S 4 6 0 2 : N o）、当該接続処理を終了する。

【3011】

<ステップ S 4 6 0 3>

遊技機 1 0 と N F C 通信可能な圏内に N F C 通信が可能なスマートフォン S P を検出した場合（ステップ S 4 6 0 2 : Y e s）、M P U 1 9 1 は、遊技機 1 0 の B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A とスマートフォン S P とが B l u e t o o t h 接続中（B l u e t o o t h 通信可能状態）であることを示す B l u e t o o t h 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 S 4 6 0 3）。B l u e t o o t h 接続中フラグは、遊技機 1 0 の B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A とスマートフォン S P との間で B l u e t o o t h 接続が開始された場合に当該接続処理のステップ S 4 6 1 2 でオンに設定され、切断処理において当該 B l u e t o o t h 接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

10

【3012】

M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 3 : Y e s）、処理のステップ S 4 6 0 4 に移行し、N F C 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 S 4 6 0 3 : N o）、処理のステップ S 4 6 0 6 に移行する。

20

【3013】

<ステップ S 4 6 0 4 及び S 4 6 0 5>

B l u e t o o t h 接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 2 : Y e s）、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P との既存の B l u e t o o t h 接続を切断する（ステップ S 4 6 0 4）。そして、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続中フラグをオフに設定し（ステップ S 4 6 0 5）、処理をステップ S 4 6 0 6 に移行する。

【3014】

<ステップ S 4 6 0 6 ~ S 4 6 1 2>

ステップ S 4 6 0 6 ~ S 4 6 1 1 では、M P U 1 9 1 は、図 3 5 6 (A) を参照して説明した接続処理のステップ S 4 1 0 3 ~ S 4 1 0 8 と同様の処理を実行することで、B l u e t o o t h 接続のペアリングに必要な処理を実行し、B l u e t o o t h 接続を開始する場合には B l u e t o o t h 接続中フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 1 2）、当該接続処理を終了する。即ち、既存の B l u e t o o t h 接続がない場合にスマートフォン S P から B l u e t o o t h 接続要求があった場合には、このスマートフォン S P と B l u e t o o t h 接続を開始し、既存の B l u e t o o t h 接続がある場合にスマートフォン S P から他の B l u e t o o t h 接続要求があった場合には、既存の B l u e t o o t h 接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォン S P と B l u e t o o t h 接続を開始する。

30

【3015】

ところで、遊技機 1 0 との B l u e t o o t h 接続が確立したスマートフォン S P が存在する場合であっても、当該スマートフォン S P の所有者が当該遊技機 1 0 において遊技しておらず、当該遊技機 1 0 が空席である場合がある。遊技機 1 0 が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機 1 0 での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機 1 0 との B l u e t o o t h 接続が確立したスマートフォン S P が存在する場合、当該遊技機 1 0 で遊技を開始する遊技者が当該遊技機 1 0 との B l u e t o o t h 接続を希望する場合であっても、B l u e t o o t h 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 1 0 に対して行えなくなる。

40

【3016】

これに対して、本変形例の接続処理によると、既存の B l u e t o o t h 接続がある場

50

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

10

20

30

40

50

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つたり、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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

されるため、遊技機 10 からスマートフォン S P へのデータの送信頻度が多くなり、M P U 191 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 193 B e (図 333 (B) 参照) に格納し、バッファメモリ 193 B e に蓄積されたスマートフォン S P 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 S P 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 S P 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、M P U 191 の制御負担を軽減することができる。

10

【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 S 4101 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、B l u e t o o t h 通信部 193 A とスマートフォン S P との間の B l u e t o o t h 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 S P がタッチされて B l u e t o o t h 接続が確立したときに、スマートフォン S P 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 S P 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 S 5001 ～ S 5009＞

図 362 (C) に示すように、本変形例の接続処理では、ステップ S 5001 ～ S 5009 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 S 4101 ～ S 4109 と同様の処理を実行し、処理をステップ S 5010 に移行する。

【3045】

＜ステップ S 5010 ～ S 5012＞

ステップ S 5010 では、M P U 191 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P に送信すべき送信データがあるか否かを判断する。

【3046】

M P U 191 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P に送信すべき送信データがある場合 (ステップ S 5010 : Y e s) 、送信データを B l u e t o o t h 通信モジュール 193 における記憶領域 193 B のバッファメモリ 193 B e (図 333 (B) 参照) に記憶情報として格納してから (ステップ S 5011) 、送信データを所定の出力制御 (出力処理) の実行により B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P に送信し (ステップ S 5012) 、当該接続処理を終了する。一方、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P に送信すべき送信データがない場合 (ステップ S 5010 : N o) 、当該接続処理を終了する。

30

【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 S 4102 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、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 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 S P 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。

40

【3048】

＜ステップ S 5101＞

図 363 (A) に示すように、本変形例の通信中処理では、M P U 191 は、まず B l u e t o o t h 接続が開始された場合にオンに設定され、B l u e t o o t h 接続中であることを示す B l u e t o o t h 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 S 5101) 。

50

【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）。 10

【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。 20

【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。 30

【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。 40

【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、 50

B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pからの遊技設定等要求に応じて遊技機 1 0の遊技設定を行う点で、図 3 6 2 (A)を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。

【 3 0 5 8 】

<ステップS 5 2 0 1>

図 3 6 3 (B)に示すように、本変形例の通信中処理では、M P U 1 9 1は、まずB l u e t o o t h接続が開始された場合にオンに設定され、B l u e t o o t h接続中であることを示すB l u e t o o t h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S 5 2 0 1）。

【 3 0 5 9 】

M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップS 5 2 0 1：Y e s）、処理をステップS 5 2 0 2に移行し、B l u e t o o t h接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップS 5 2 0 1：N o）、当該通信中処理を終了する。

【 3 0 6 0 】

<ステップS 5 2 0 2>

B l u e t o o t h接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップS 5 2 0 1：Y e s）、M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS P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S 5 2 0 2）。

【 3 0 6 1 】

M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pから遊技設定等要求があった場合（ステップS 5 2 0 2：Y e s）、処理をステップS 5 2 0 3に移行し、B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pから遊技設定等要求がない場合（ステップS 5 2 0 2：N o）、当該通信中処理を終了する。

【 3 0 6 2 】

<ステップS 5 2 0 3及びS 5 2 0 4>

B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pから遊技設定等要求があった場合（ステップS 5 2 0 2：Y e s）、M P U 1 9 1は、遊技機 1 0において遊技設定等に必要な処理を行い（ステップS 5 2 0 3）、スマートフォンS P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S 5 2 0 4）、当該接続中処理を終了する。

【 3 0 6 3 】

遊技設定等要求としては、例えば遊技機 1 0において設定可能な前述の言語設定（図 3 5 2 参照）、遊技性カスタム設定（図 3 5 3 参照）やキャラクタ選択（図 3 5 4 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。

【 3 0 6 4 】

ところで、本遊技機 1 0は、スマートフォンS P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可能である。しかしながら、遊技者の全てがN F C通信やB l u e t o o t h通信が可能なスマートフォンS P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 1 0では、遊技機 1 0に設けられた操作ボタン 2 0や選択決定部 2 1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 1 0に設けられた操作ボタン 2 0や選択決定部 2 1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。

【 3 0 6 5 】

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S P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S P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 1 0では、各種カスタム設定などを行う場合、遊技機 1 0に対する直接入力

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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ー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）に相当するものである。そして、スマートフォン S P 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、MPU 51 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）に相当するものである、スマートフォン S P 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。

10

【3076】

図 364（D）に示すお宝画像一覧画面はスマートフォン S P 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 S P 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 S P 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 S P 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 S P 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 S P 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。

20

【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 S P 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。

30

【3079】

なお、遊技者がスマートフォン S P 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 MPU 51 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「〇〇リーチ激熱」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 S P 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。

40

【3080】

〔接続処理（変形例）〕

50

ここで、図 3 6 3 (C) は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 1 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 1 9 3 A とスマートフォン S P との間の Bluetooth 接続が開始されたとき、即ち遊技機 1 0 の接触部 1 9 に遊技者のスマートフォン S P がタッチされたときに、Bluetooth 接続中のスマートフォン S P へからの遊技設定等要求に応じて遊技機 1 0 の遊技設定を行う点で、図 3 5 6 (A) を参照して説明した接続処理（基本例）、図 3 6 3 (B) を参照して説明した通信中処理（変形例）とは異なる。

【3 0 8 1】

<ステップ S 5 3 0 1 ~ S 5 3 0 9>

図 3 6 3 (C) に示すように、本変形例の接続処理では、ステップ S 5 3 0 1 ~ S 5 3 0 9 において、図 3 5 6 (A) を参照して説明した接続処理のステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 9 と同様の処理を実行し、処理をステップ S 5 3 1 0 に移行する。

10

【3 0 8 2】

<ステップ S 5 3 1 0 ~ S 5 3 1 2>

ステップ S 5 3 1 0 ~ S 5 3 1 2 では、MPU 1 9 1 は、図 3 6 3 (B) を参照して説明した通信中処理のステップ S 5 2 0 2 ~ S 5 2 0 4 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 3 5 6 (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 3 6 3 (B) を参照して説明した通信中処理（変形例）が実行される。

20

【3 0 8 3】

ところで、通常、遊技機 1 0 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。

【3 0 8 4】

これに対して、本変形例の接続処理によると、遊技機 1 0 の接触部 1 9 に遊技者のスマートフォン S P がタッチされたときに、遊技機 1 0 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 S P 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 S P から遊技機 1 0 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 S P によって遊技設定等要求を行うことなく、遊技機 1 0 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。

30

【3 0 8 5】

なお、スマートフォン S P 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。

40

【3 0 8 6】

【切断処理（基本例）】 ここで、図 3 6 6 (A) は、図 3 5 5 (B) の外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 3 において実行される遊技機 1 0 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 1 0 とスマートフォン S P との Bluetooth 接続が切断される。また、図 3 6 6 (B) は、スマートフォン S P 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 3 6 6 (B) も参照しつつ、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との間の Bluetooth 接続の切断処理について説明する。

【3 0 8 7】

<ステップ S 5 4 0 1>

50

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。

10

【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)。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

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も、新規なBluetooth接続を確立することができない。

【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

10

20

30

40

50

t o o t h 接続が確立可能な状態となったときに、遊技機 1 0 は、新たなスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を確立することが可能になる。

【 3 1 0 9 】

〔切断処理（変形例）〕

ここで、図 3 6 7 （ B ）は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 3 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、B l u e t o o t h 接続の強制切断が可能な点で、図 3 6 7 （ A ）を参照して説明した切断処理（変形例）とは異なる。

【 3 1 1 0 】

<ステップ S 5 9 0 1>

図 3 6 7 （ B ）に示すように、本変形例の切断処理では、M P U 1 9 1 は、まず遊技機 1 0 と B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 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 S 5 9 0 1 ）。

【 3 1 1 1 】

ここで、強制切断要求は、例えば無線通信制御装置 1 9 0 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 3 3 2 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 1 9 0 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、N F C 接続や B l u e t o o t h 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 1 0 の接触部 1 9 や B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に接触又は近接させることで、無線通信制御装置 1 9 0 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。

【 3 1 1 2 】

M P U 1 9 1 は、遊技機 1 0 と B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 以外から強制切断要求があった場合（ステップ S 5 9 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 5 9 0 2 に移行し、遊技機 1 0 と B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 以外から強制切断要求がない場合（ステップ S 5 9 0 1 : N o ）、処理をステップ S 5 9 0 3 に移行する。

【 3 1 1 3 】

<ステップ S 5 9 0 2>

遊技機 1 0 と B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 以外から強制切断要求があった場合（ステップ S 5 9 0 1 : Y e s ）、M P U 1 9 1 は、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を強制的に切断し（ステップ S 5 9 0 2 ）、処理をステップ S 5 9 0 5 に移行する。

【 3 1 1 4 】

<ステップ S 5 9 0 3 及び S 5 9 0 4>

遊技機 1 0 と B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 以外から強制切断要求がない場合（ステップ S 5 9 0 1 : N o ）、B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A が B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P から B l u e t o o t h 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 S 5 9 0 3 ）。

【 3 1 1 5 】

M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A が B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P から B l u e t o o t h 接続の切断要求を受信した場合（ステップ S 5 9 0 3 : Y e s ）、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を切断し（ステップ S 5 9 0 4 ）、処理をステップ S 5 9 0 5 に移行する。一方、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A が B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P から B l u e t o o t h 接続の切断要求を受信していない場合（ステップ S 5 9 0 3 : N o ）、当該切断処理を終了する。

【 3 1 1 6 】

<ステップ S 5 9 0 5>

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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】

50

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]

10

20

30

40

50

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ため、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】

10

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。

20

【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ではなく、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。

30

【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】

40

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Bluetooth

50

h 接続情報のパスワード C (図 3 3 3 (B) 参照) を変更する (ステップ S 6 1 0 2) 。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 1 9 3 B の記憶情報等を利用してよい。例えば、変更後のパスワードは、記憶領域 1 9 3 B 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。

【 3 1 4 5 】

また、MPU 1 9 1 は、Bluetooth 接続情報のパスワードを参照し、NFC 通信モジュール 1 9 2 の記憶領域 1 9 2 B の記憶情報である NFC 接続情報のパスワード c (図 3 3 3 (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 S 6 1 0 3) 。そして、MPU 1 9 1 は、接続切断フラグをオフに設定し (ステップ S 6 1 0 4) 、当該パスワード変更処理を終了する。

【 3 1 4 6 】

このように、遊技機 1 0 とスマートフォン S P 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 S P が、遊技機 1 0 の NFC 接続圏内に進入した場合であっても、当該遊技機 1 0 と当該スマートフォン S P 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 1 0 で遊技を開始した遊技者が、当該遊技機 1 0 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 1 0 との以前に Bluetooth 接続が切断されたスマートフォン S P の所有者が、当該 1 の遊技機 1 0 との Bluetooth 接続 (ペアリング) を望む場合には、当該 1 の遊技機 1 0 の所定位置 (接触部 1 9) にスマートフォン S P 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。

【 3 1 4 7 】

また、遊技機 1 0 は、スマートフォン S P 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 3 3 3 (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。

【 3 1 4 8 】

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。

【 3 1 4 9 】

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 1 9 2 B a 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 3 4 1 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て、特定

10

20

30

40

50

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。

10

【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以上を組み合わせることで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以上を組み合わせることで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以上を組み合わせることで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。

20

【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（バンプ演出）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。

30

【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。

40

【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、

50

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 MPU 41 による特図遊技制御処理や MPU 51 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たり遊技状態を実行する MPU 41 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 MPU 51 と、

MPU 51 と電氣的に接続され、MPU 51 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 MPU 51 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、MPU 51 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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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す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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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、

50

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、

10

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、

20

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、

30

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。

40

【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

50

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、

10

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、

20

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、

30

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】

40

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、

50

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

10

20

30

40

50

る。

【 3 1 7 3 】

[付 記 E 1]

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 3 5 3）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 3 9 A 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 3 9 A 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 3 9 1）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 3 1 5）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 3 7）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（MPU 4 1）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 3 1 5 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 3 1 5 への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 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（MPU 4 1）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 3 9 B 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 3 9 B 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 3 8 の V 入賞口 3 8 3 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（MPU 4 1）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（MPU 5 1）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。

【 3 1 7 4 】

付記 E 1 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

10

20

30

40

50

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によって、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

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

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】

10

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】

20

〔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〕

30

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、

40

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、

50

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

10

20

30

40

50

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 A 1 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。

10

【3186】

また、付記 A 1 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。

20

【3188】

〔付記 B 1〕

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、

30

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、

40

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 B 1 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

50

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。

10

【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。

20

【3194】

30

〔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。

40

【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

50

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 B 1 に記載の遊技機。

【3203】

付記 B 7 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 C 1]

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 C 1 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

10

20

30

40

50

1 5 B の開放作動) を実行させ得る契機となる第 2 入球部 (3 7 6 B) 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 (3 7 6 B a) 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
(3 7 4) 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 3 7 4 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つ
た遊技球が入球可能な排出口 (3 7 8) を備えることを特徴とする遊技機。

【3 2 0 9】

付記 E 1 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
も入球しなかつ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つ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つた遊技球を
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。

【3 2 1 0】

[付記 F 1]

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部 (3 7 1) 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 (3 7 2) 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 (3 9 A) に所定の動作 (第 2 入賞口 3 1 5 A の開放作動) を実行させ得
る契機となる第 1 入球部 (3 7 6 A) 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 (3 7 6 A a) 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 (3 9 B) に少なくとも特定の動作 (第 2 入賞口 3
1 5 B の開放作動) を実行させ得る契機となる第 2 入球部 (3 7 6 B) 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 (3 7 6 B a) 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
(3 7 4) 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 3 7 4 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 (3 7 3 C, 3 7 3 D) が設けられていること
を特徴とする遊技機。

【3 2 1 1】

付記 F 1 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。

10

【 3 2 1 2 】

〔付記 G 1〕

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（3 7 1）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（3 7 2）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（3 9 A）に所定の動作（第 2 入賞口 3 1 5 A の開放作動）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（3 7 6 A）と、

20

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（3 7 6 A a）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（3 9 B）に少なくとも特定の動作（第 2 入賞口 3 1 5 B の開放作動）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（3 7 6 B）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（3 7 6 B a）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（3 7 4）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 3 7 4 の駆動制御（処理））を備え、

30

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。

【 3 2 1 3 】

付記 G 1 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、

40

50

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。

【3 2 1 4】

[付記 H 1]

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部 (3 7 1) 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 (3 7 2) 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 (3 9 A) に所定の動作 (第 2 入賞口 3 1 5 A の開放作動) を実行させ得る契機となる第 1 入球部 (3 7 6 A) 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 (3 7 6 A a) 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 (3 9 B) に少なくとも特定の動作 (第 2 入賞口 3 1 5 B の開放作動) を実行させ得る契機となる第 2 入球部 (3 7 6 B) 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 (3 7 6 B a) 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 (3 7 4) 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 3 7 4 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 (3 1) 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。

【3 2 1 5】

付記 H 1 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。

【3 2 1 6】

[付記 A 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（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、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（N F C通信又はB l u e t o o t h通信での無線入力）が可能な入力手段（1 9 2，1 9 3）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（N F C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（1 9 2）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（N F C通信によるスマートフォンS P等の検出状態）となる検出手段（1 9 0）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（1 9 2 B）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（1 9 2 B aのN F C接続情報）を出力する出力手段（1 9 0）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（B l u e t o o t h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。

【3 2 1 9】

付記B 1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。

【3 2 2 0】

〔付記C 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（4 1）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（3 6 1，3 6 2）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（4 1）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（3 4 1，3 9等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（5 1）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（N F C通信又はB l u e t o o t h通信での無線入力）が可能な入力手段（1 9 2，1 9 3）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（N F C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（1 9 2）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（N F C通信によるスマートフォンS P等の検出状態）となる検出手段（1 9 0）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（1 9 2 B）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（1 9 2 B aのN F C接続情報）を出力する出力手段（1 9 0）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（B l u e t o o t h接続情報）

10

20

30

40

50

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、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、

10

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、

20

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、

30

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。

40

【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

50

、 3 6 2) 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（ 4 1 ）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（ 3 4 1 , 3 9 等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（ 5 1 ）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ N F C 通信又は B l u e t o o t h 通信での無線入力）が可能な入力手段（ 1 9 2 , 1 9 3 ）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（ N F C 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（ 1 9 2 ）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（ N F C 通信によるスマートフォン S P 等の検出状態）となる検出手段（ 1 9 0 ）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（ 1 9 2 B ）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（ 1 9 2 B a の N F C 接続情報）を出力する出力手段（ 1 9 0 ）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（ B l u e t o o t h 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。

【 3 2 2 7 】

付記 F 1 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。

【 3 2 2 8 】

〔付記 A 1〕

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 3 1 9 ）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（ M P U 4 1 ）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 3 1 6 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 3 1 6 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、

10

20

30

40

50

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 A 1 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に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、単調で興味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 A 2〕

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 A 2 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 B 1〕

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（MPU 41）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

10

20

30

40

50

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）のいずれか一方が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。

10

20

30

40

50

【 3 2 3 7 】

付記 D 1 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。

10

【 3 2 3 8 】

〔付記 D 2〕

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 3 1 6 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 D 1 に記載の遊技機。

【 3 2 3 9 】

付記 D 2 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。

20

【 3 2 4 0 】

〔付記 E 1〕

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 3 1 9）と、

30

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（M P U 4 1）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 3 1 6 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 3 1 6 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方が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、

40

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 3 1 9 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、

50

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）のいずれか一方が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】

10

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】

20

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、

30

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）のいずれか一方が発生可能に構成され、

40

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

50

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)のいずれか一方が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

10

20

30

40

50

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。

10

【3252】

付記 H 1 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。

20

30

【3253】

〔付記 I 1〕

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（MPU 41）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）のいずれか一方が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、

40

50

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される。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（大当たり遊技状態）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氣的に接続され、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

10

20

30

40

50

N F C 通信端末の検出待機状態)において、所定の検出対象(N F C 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(N F C 通信モジュール 1 9 2 の N F C 通信部 1 9 2 A)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(N F C 接続情報の出力)を実行可能な情報出力手段(N F C 通信部 1 9 2 A のアンテナ)と、

を備え、

所定の出力条件(N F C 接続情報の出力条件、N F C 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 1 9 0 の N F C 通信モジュール 1 9 2 の記憶領域 1 9 2 B)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(B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A への B l u e t o o t h 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 B l u e t o o t h 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。

【 3 2 5 6 】

付記 A 1 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。

【 3 2 5 7 】

[付記 B 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(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 3 6 2 , 3 6 3 における特別図柄の変動表示、図柄表示部 3 4 1 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(大当たり遊技状態)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 3 4 1 、スピーカ 2 6 、電飾部 2 7 、ランプ 3 9 1 、可動役物部材 3 9 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 3 3 2)と、

前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力(B l u e t o o t h 通信による入力)が可能な入力手段(無線通信制御装置 1 9 0 の B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3)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 1 9 0 による接続処理でのスマートフォン等の N F C 通信端末の検出待機状態)において、所定の検出対象(N F C 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(N F C 通信モジュール 1 9 2 の N F C 通信部 1 9 2 A)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(N F C 接続

10

20

30

40

50

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、

10

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発見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。

20

【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、

30

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(大当たり遊技状態)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、

40

前記演出実行手段と電氣的に接続され、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、

50

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（N F C 接続情報の出力）を実行可能な情報出力手段（N F C 通信部 1 9 2 A のアンテナ）と、
を備え、

所定の出力条件（N F C 接続情報の出力条件、N F C 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 1 9 0 の N F C 通信モジュール 1 9 2 の記憶領域 1 9 2 B）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（B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A への B l u e t o o t h 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 B l u e t o o t h 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（B l u e t o o t h 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。

【 3 2 6 0 】

付記 C 1 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期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期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。

【 3 2 6 1 】

[付記 D 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（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 3 6 2 , 3 6 3 における特別図柄の変動表示、図柄表示部 3 4 1 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（大当たり遊技状態）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 3 4 1 、スピーカ 2 6 、電飾部 2 7 、ランプ 3 9 1 、可動役物部材 3 9 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 3 3 2 ）と、

前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（B l u e t o o t h 通信による入力）が可能な入力手段（無線通信制御装置 1 9 0 の B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 ）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 192 A）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 192 A 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 192 B）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 193 A 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（大当たり遊技状態）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氣的に接続され、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、

10

20

30

40

50

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（大当たり遊技状態）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、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段と電氣的に接続され、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（大当たり遊技状態）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氣的に接続され、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に、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に、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（大当たり遊技状態）を実行する特定遊

10

20

30

40

50

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氣的に接続され、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

10

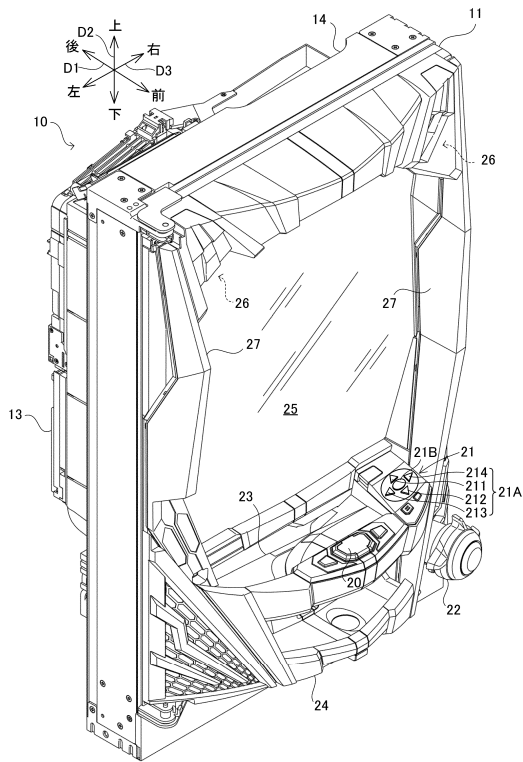
20

30

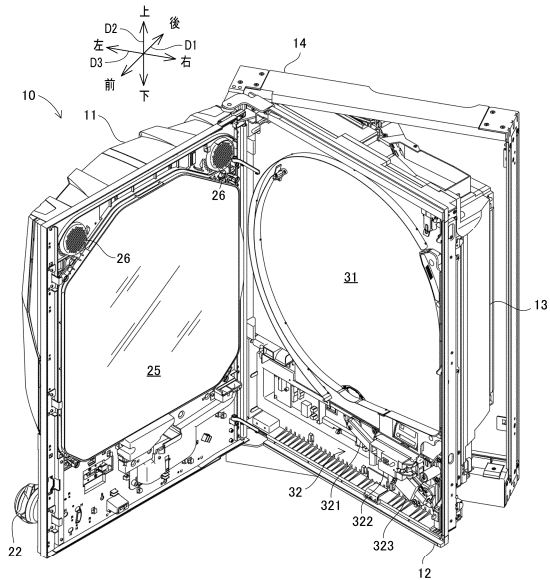
40

50

5：音声ランプ制御装置
5 1：M P U
5 1 1：R O M
5 1 2：R A M
【図面】
【図 1】



【図 2】



10

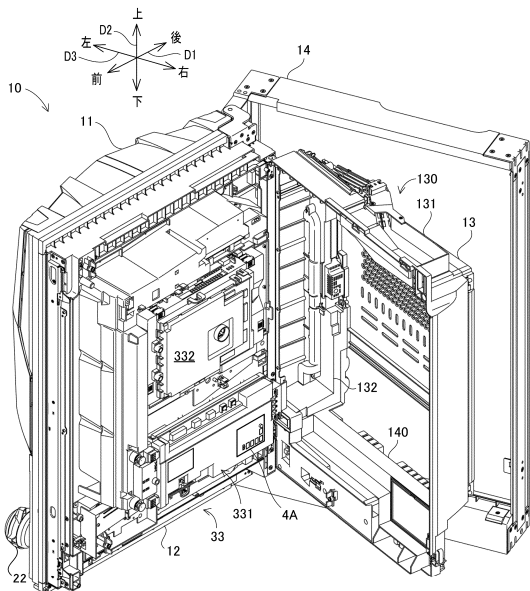
20

30

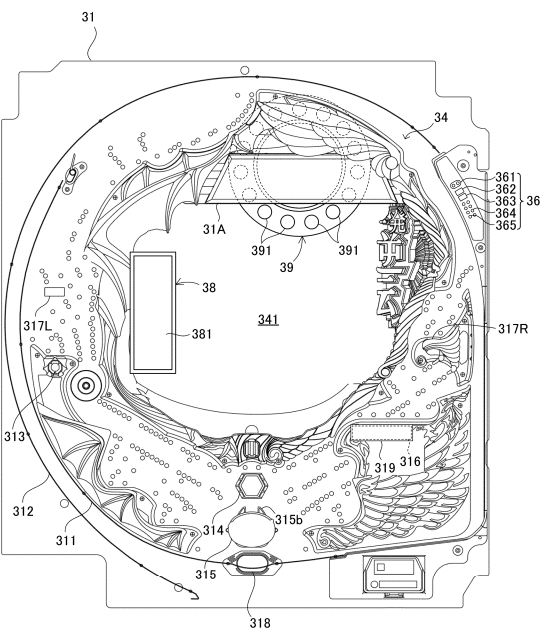
40

50

【図 3】



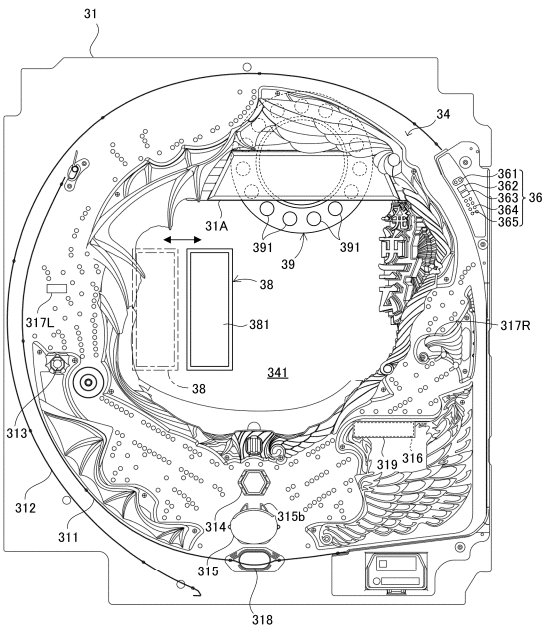
【図 4】



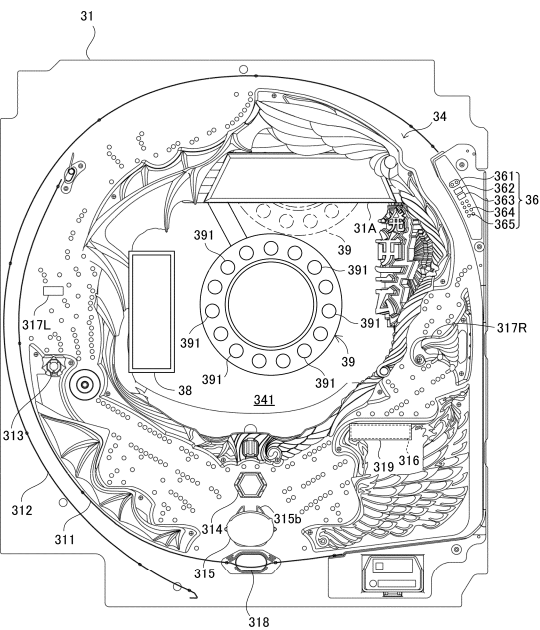
10

20

【図 5】



【図 6】

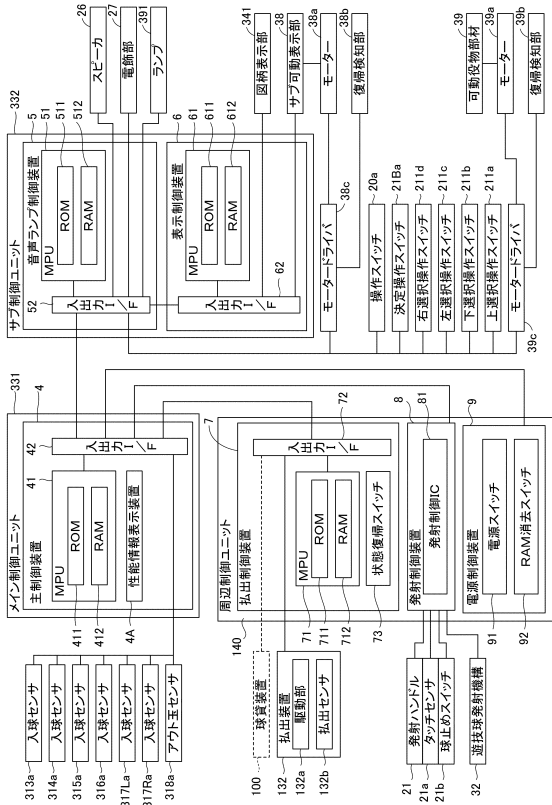


30

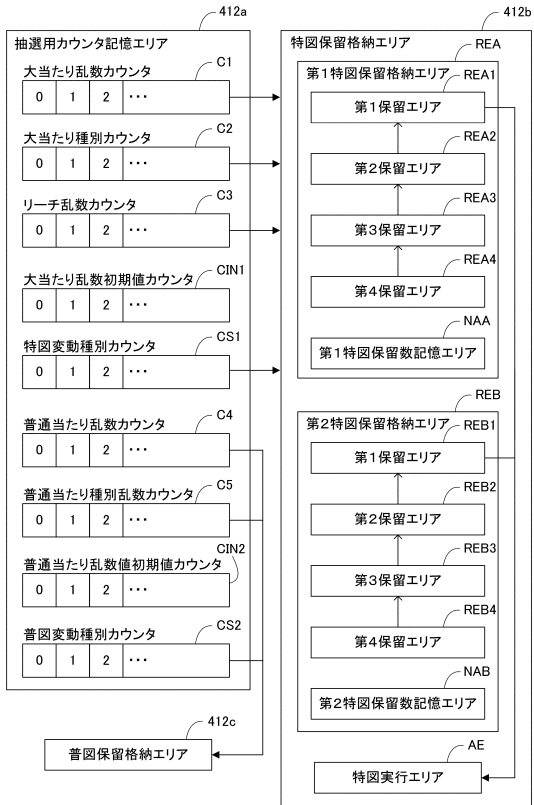
40

50

【図 7】



【図 8】



10

20

【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	大当た確率
1	0~205 206~65535	大当たり 外れ	約1/318.1
2	0~211 212~65535	大当たり 外れ	約1/309.1
3	0~217 218~65535	大当たり 外れ	約1/300.6
4	0~223 224~65535	大当たり 外れ	約1/292.6
5	0~229 230~65535	大当たり 外れ	約1/284.9
6	0~235 236~65535	大当たり 外れ	約1/277.7

(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	大当た確率
1	0~820 821~65535	大当たり 外れ	約1/79.9
2	0~844 845~65535	大当たり 外れ	約1/77.6
3	0~868 869~65535	大当たり 外れ	約1/75.4
4	0~892 893~65535	大当たり 外れ	約1/73.4
5	0~916 917~65535	大当たり 外れ	約1/71.5
6	0~940 941~65535	大当たり 外れ	約1/69.6

(C) 振分テーブル

種別	大当たり乱数カウンタ	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】

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)

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)

外れ変動テーブル

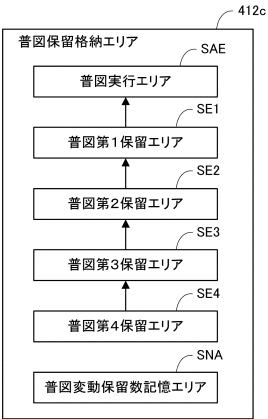
外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

30

40

50

【図 1 1】



【図 1 2】

(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	

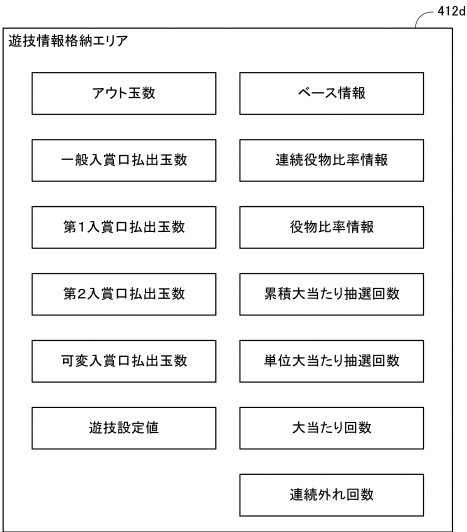
(C) 低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

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

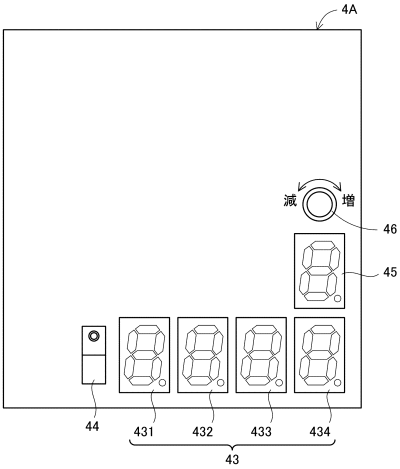
(D) 高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

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 1 3】



【図 1 4】



10

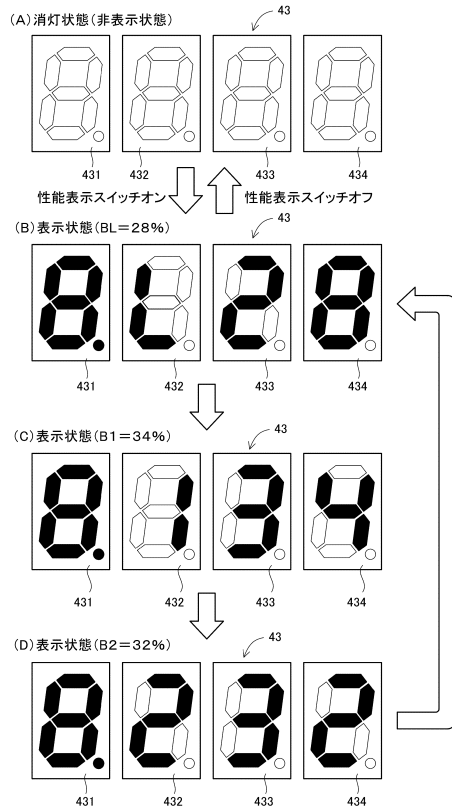
20

30

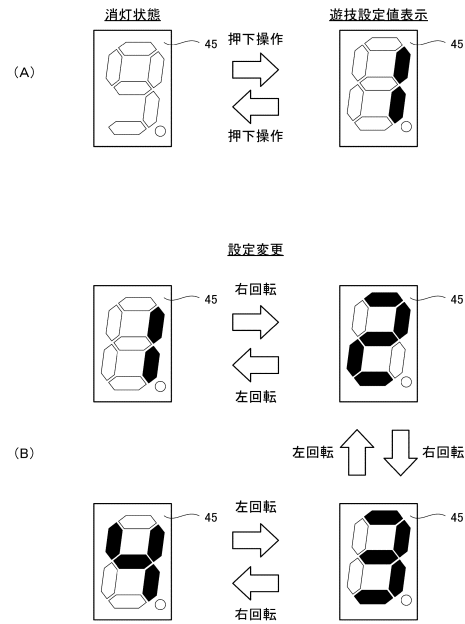
40

50

【図 15】



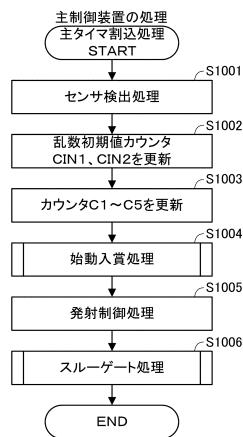
【図 16】



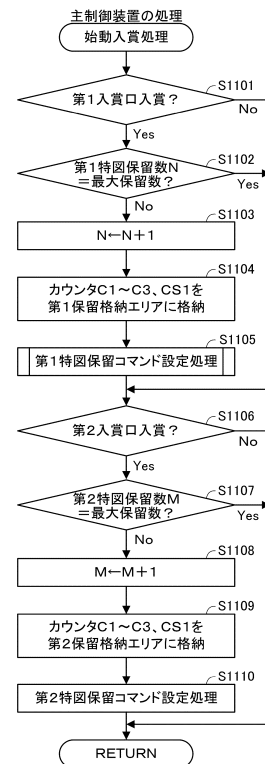
10

20

【図 17】



【図 18】

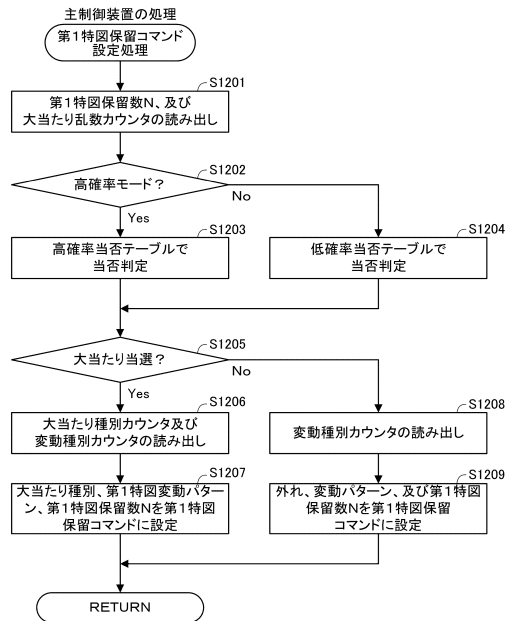


30

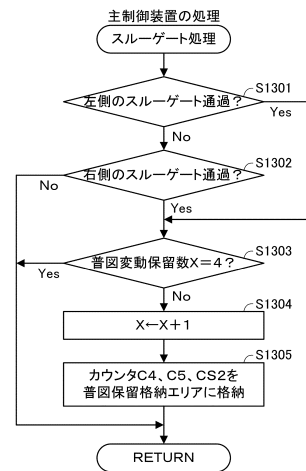
40

50

【図 19】



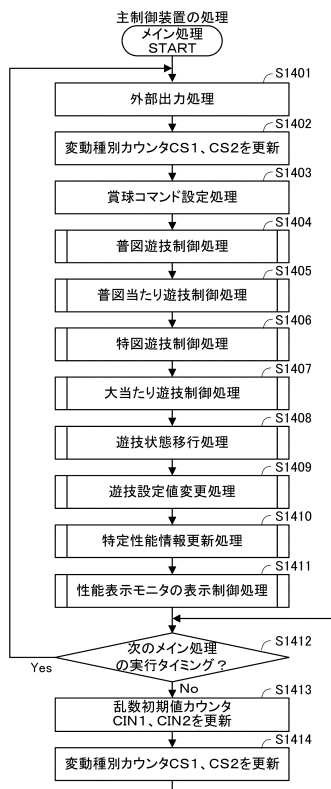
【図 20】



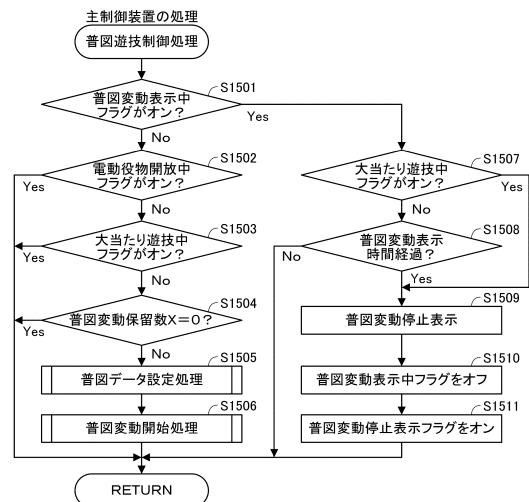
10

20

【図 21】



【図 22】

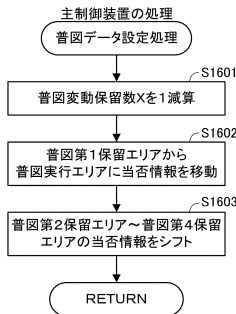


30

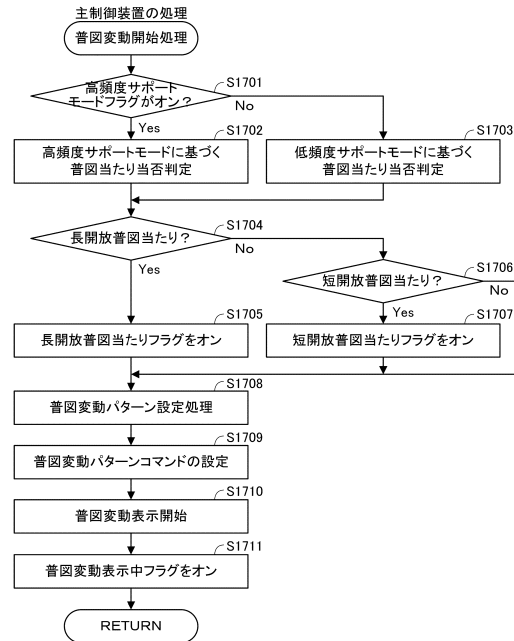
40

50

【図 2 3】



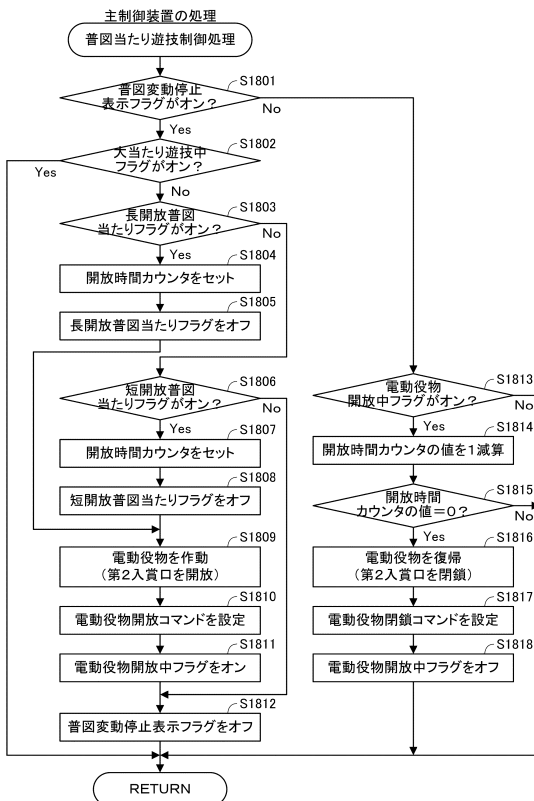
【図 2 4】



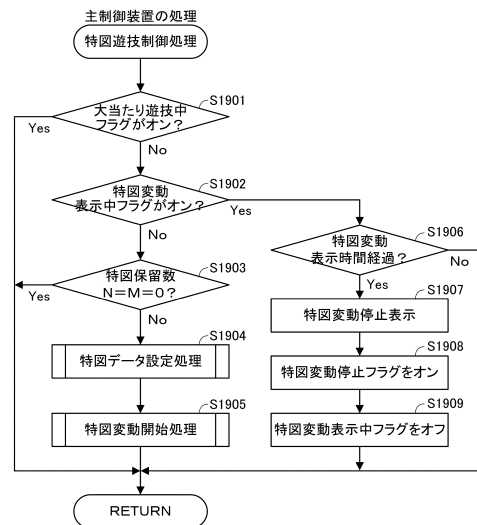
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

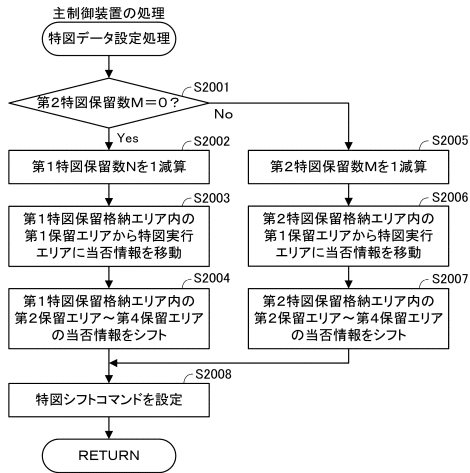


30

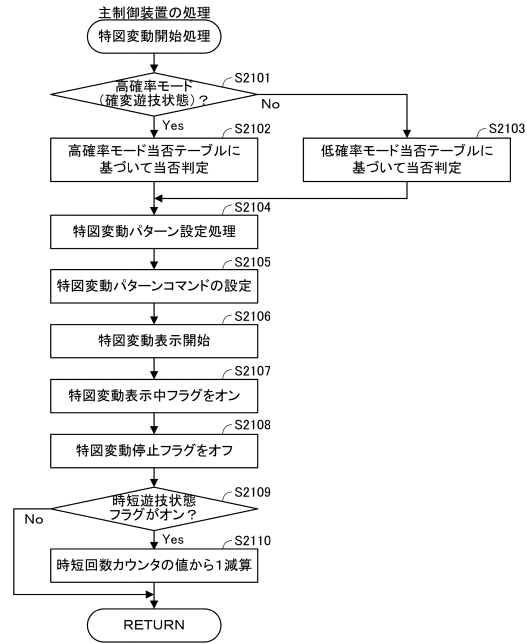
40

50

【図 27】



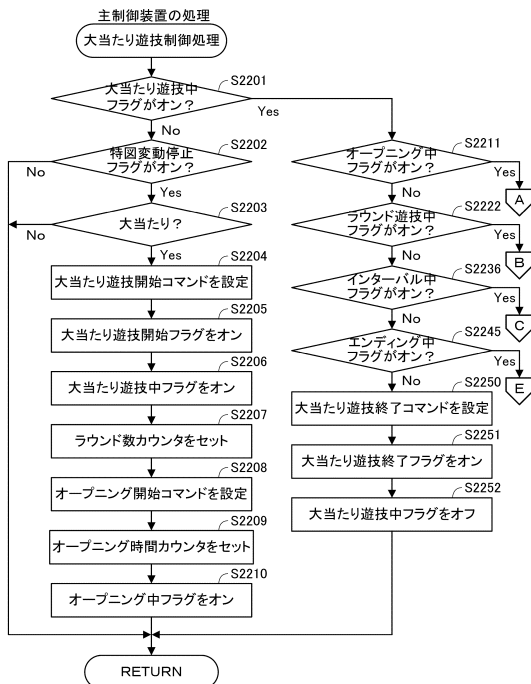
【図 28】



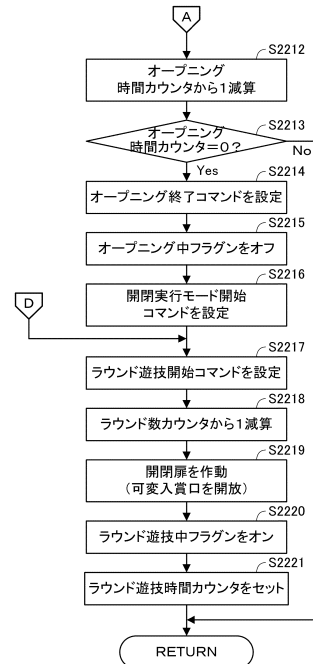
10

20

【図 29】



【図 30】

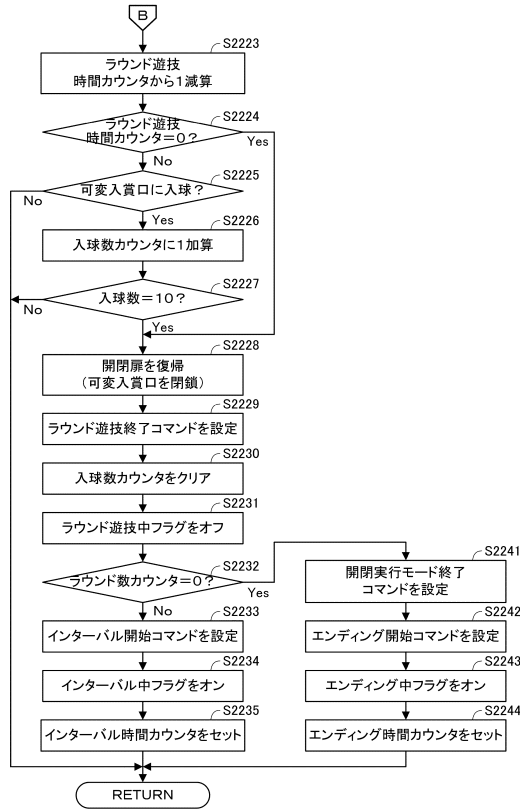


30

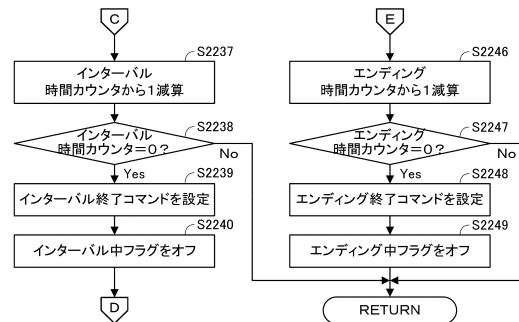
40

50

【図 3 1】



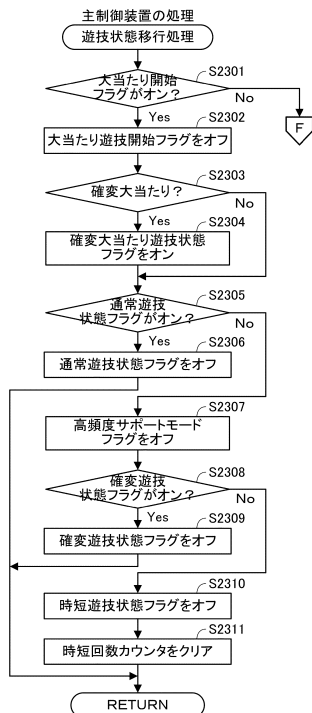
【図 3 2】



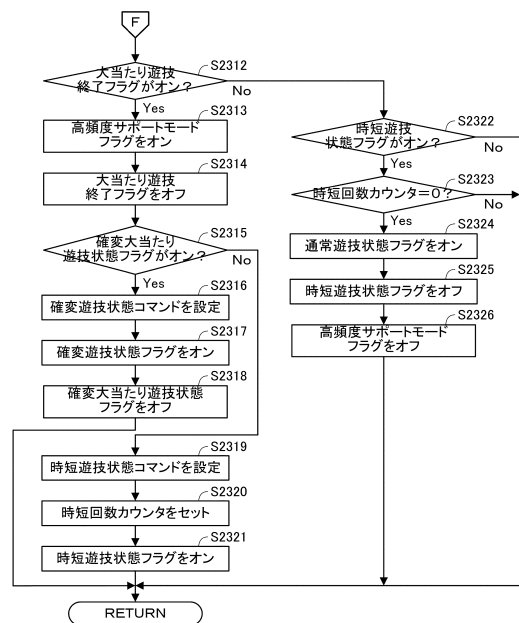
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

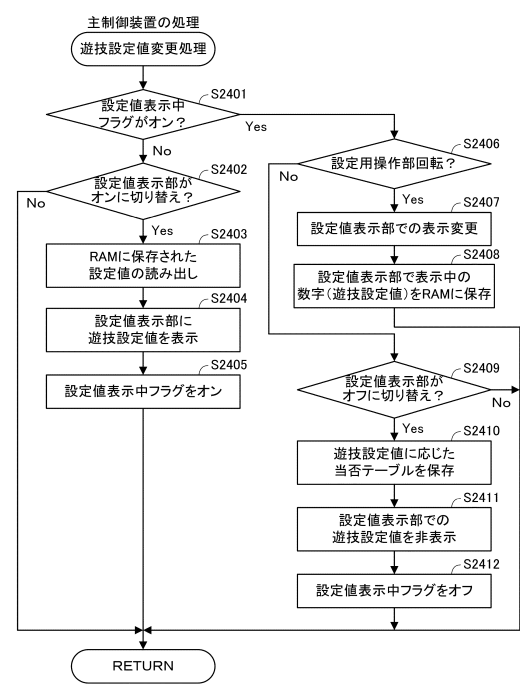


30

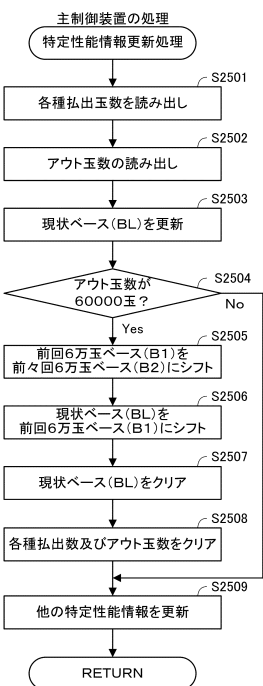
40

50

【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】

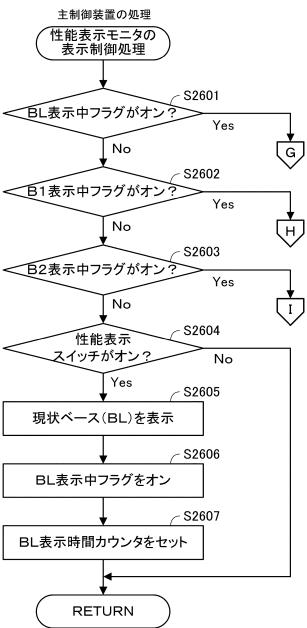
(A) ベース情報(アウト玉数<60000玉)

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

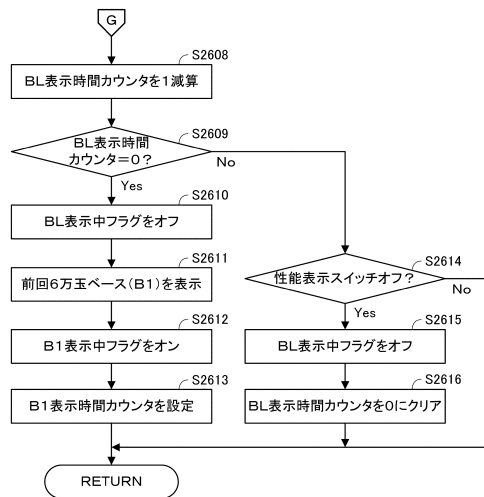
(B) ベース情報(アウト玉数=60000玉)

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

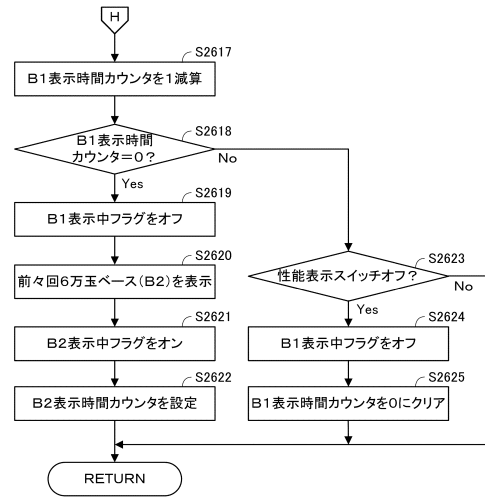
【図 3 8】



【図 39】



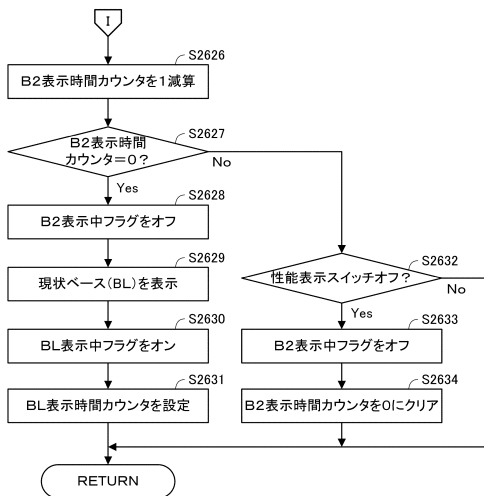
【図 40】



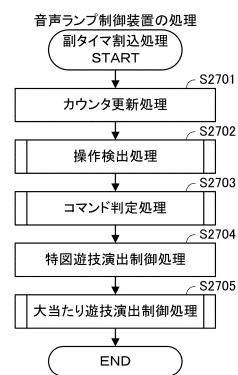
10

20

【図 41】



【図 42】

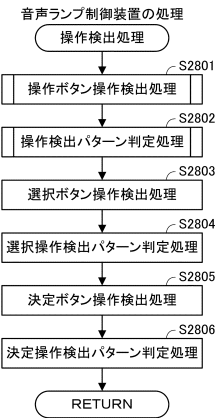


30

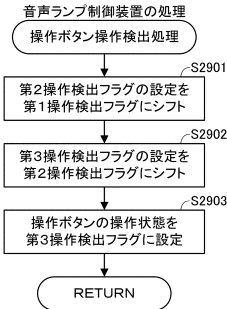
40

50

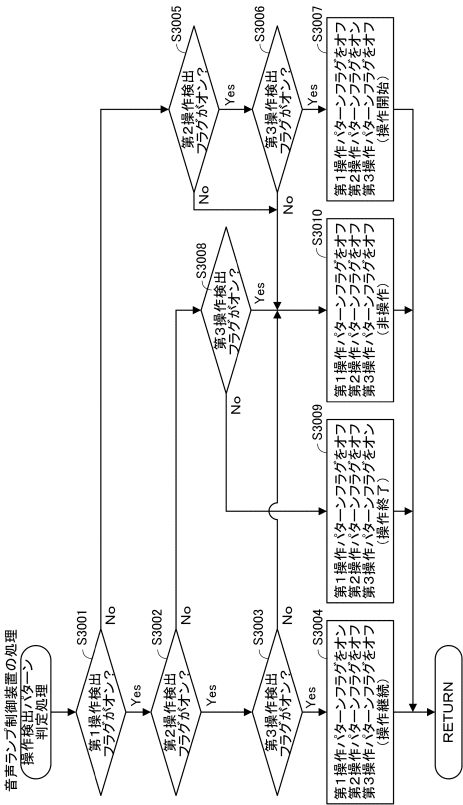
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

操作ボタン操作データ

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

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

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

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

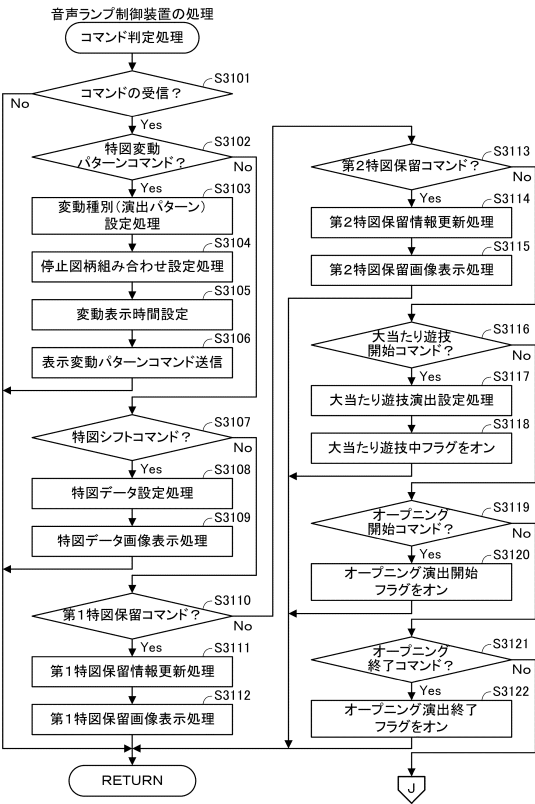
右選択ボタン操作データ

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

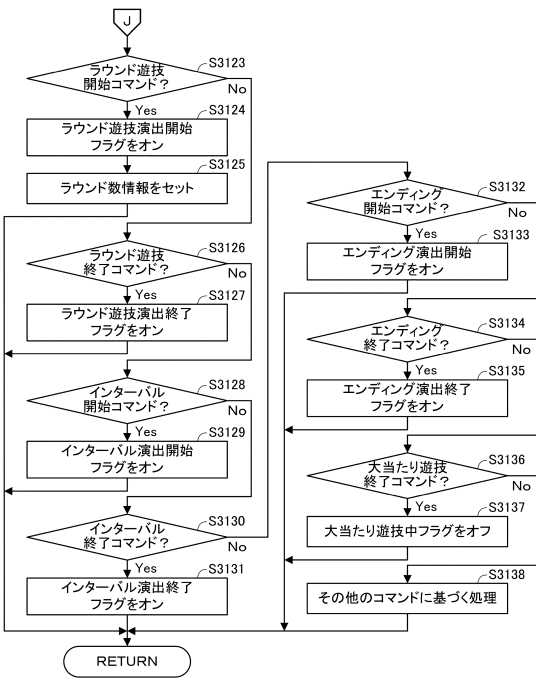
決定ボタン操作データ

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 4 7】



【図 4 8】



【図 4 9】

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 5 0】

(A) ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 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X2	演出パターンX3	演出パターンX1
10~19	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX1
20~29	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX2
30~39	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX2
40~49	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX3
50~59	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX3
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X4
70~79	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X4
80~89	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4
90~99	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4
100~109	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4

(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 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Y1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY2
20~29	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY2	演出パターンY3
30~39	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Y4
40~49	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY3	演出パターンY4
50~59	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
60~69	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY4	演出パターンY5
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY5
80~89	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5
100~109	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5

(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 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Z1	演出パターンZ1	演出パターンZ2	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Z2	演出パターンZ2	演出パターンZ3	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	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ4	演出パターンZ5
60~69	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ5
70~79	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ5	演出パターンZ5
80~89	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5
90~99	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5
100~109	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5

10

20

30

40

50

【図 5 1】

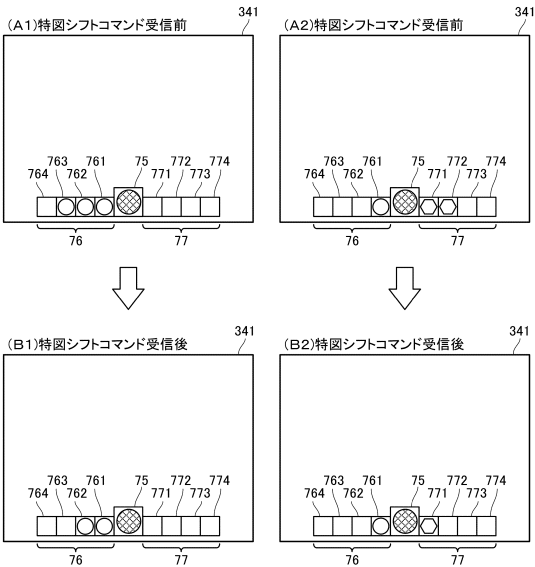
(A) 飾り図柄の色の一例

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

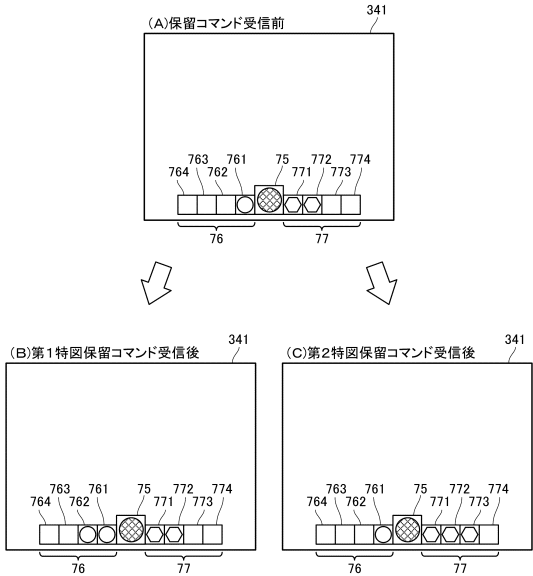
(B) 第1停止図柄選択テーブル

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		3	3		3	
15~19			4	4		
20~24	2		5		5	
25~29	4		6	6		
30~34			7			
35~39	5	4	7	6		
40~44		5		7		
45~49	6	6		8		
50~54		7				
55~59	8	8	9	9		
60~64		9				
65~69		9				
70~74						
75~79	9	9				
80~84						
85~89						
90~94						
95~99						

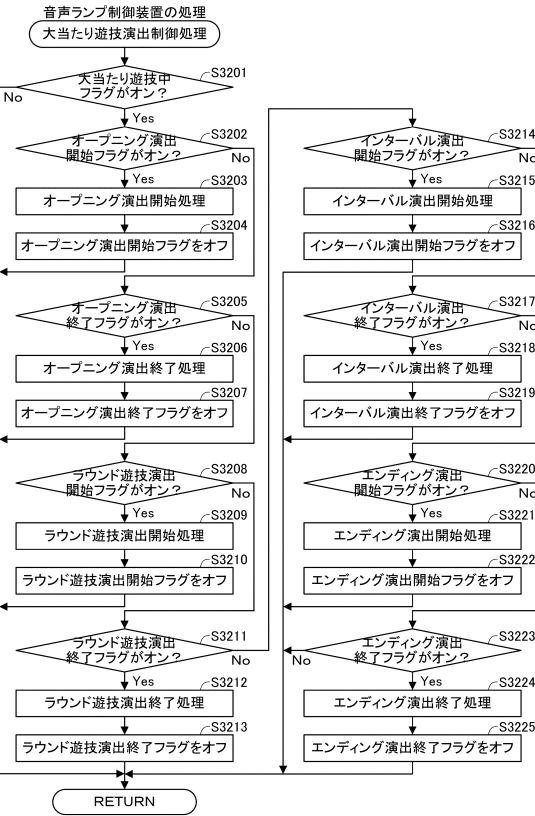
【図 5 2】



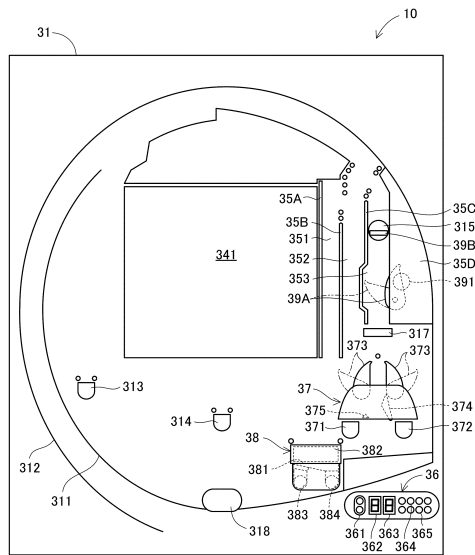
【図 5 3】



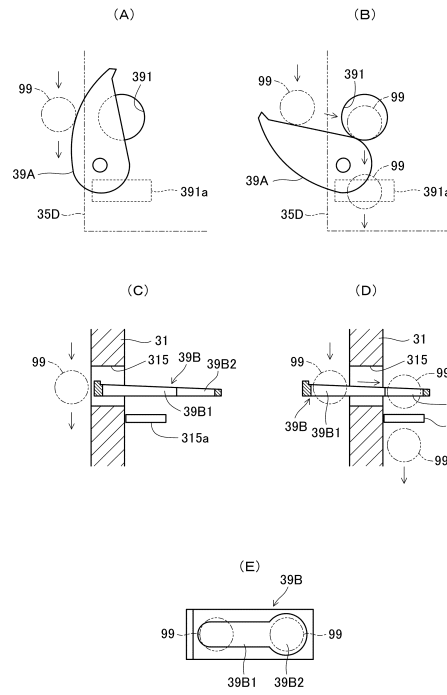
【図 5 4】



【図 5 5】



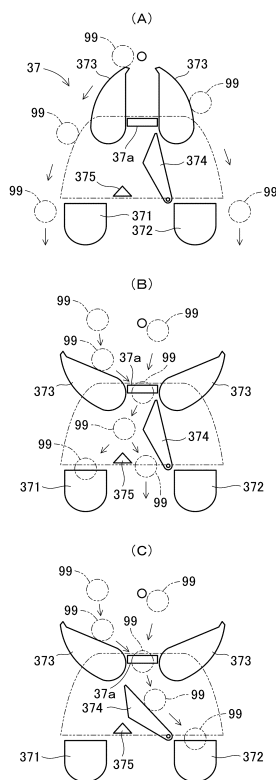
【図 5 6】



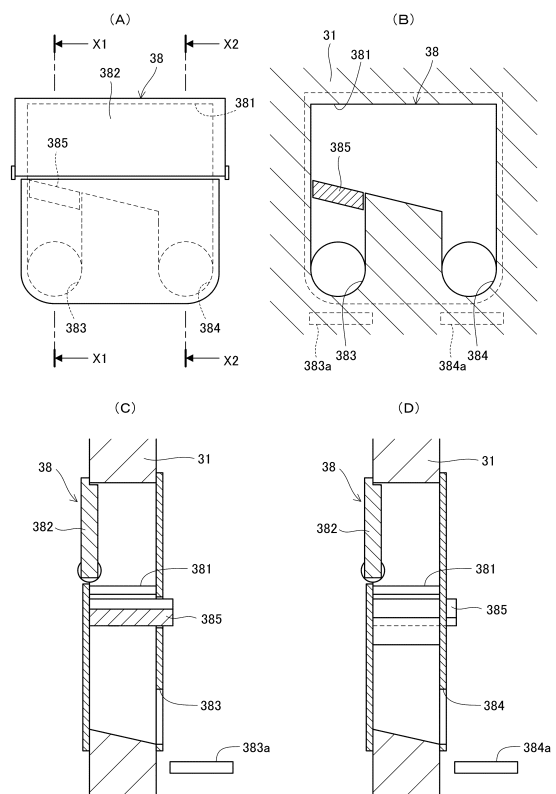
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】

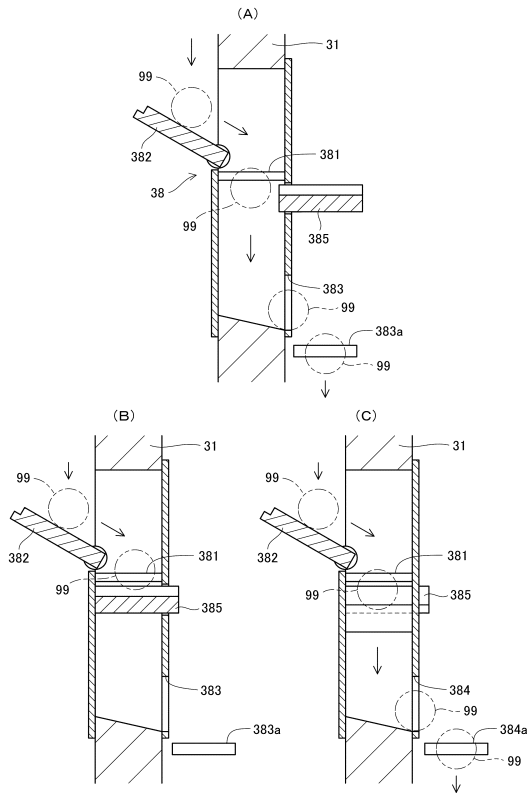


30

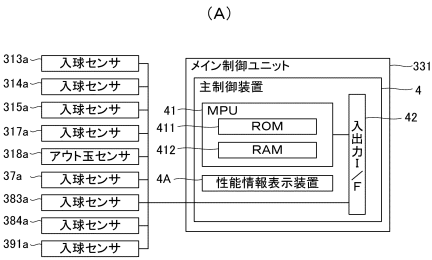
40

50

【図 5 9】



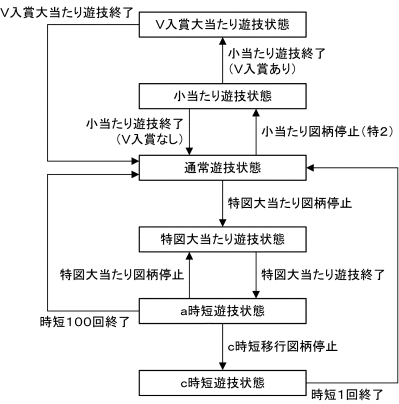
【図 6 0】



(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 6 1】



【図 6 2】

(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

10

20

30

40

50

【図 6 3】

(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 6 4】

(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)

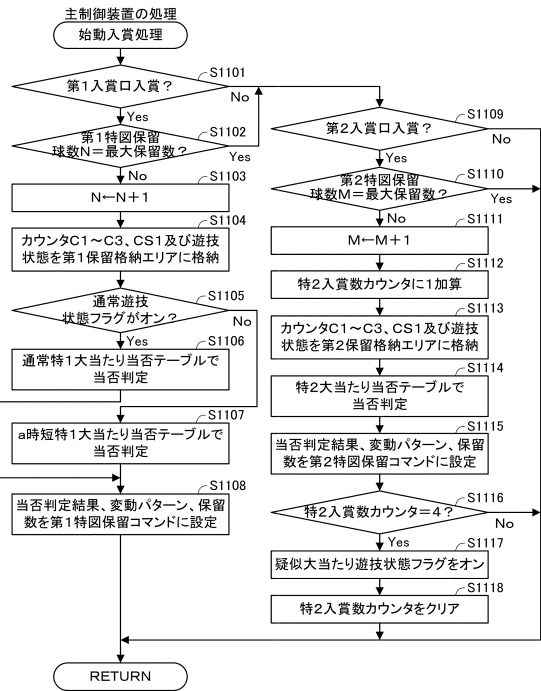
(C) 特2 変動テーブルA(特2入賞カウンタ=1)	
特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~199	06(15s)

(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)

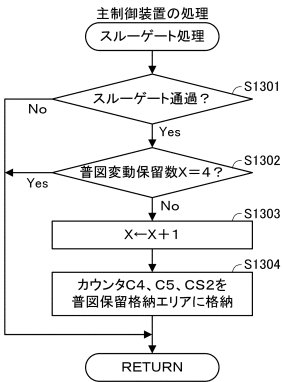
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

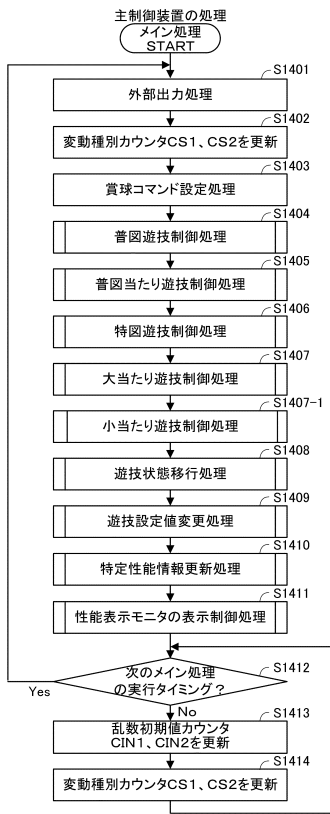


30

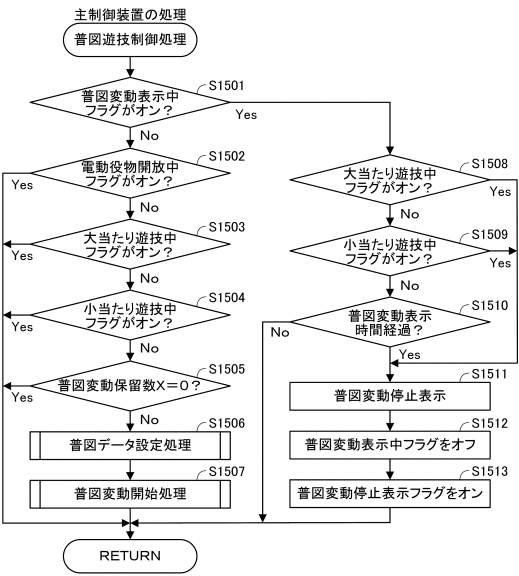
40

50

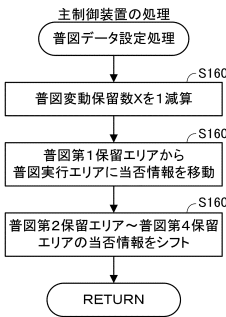
【図 6 7】



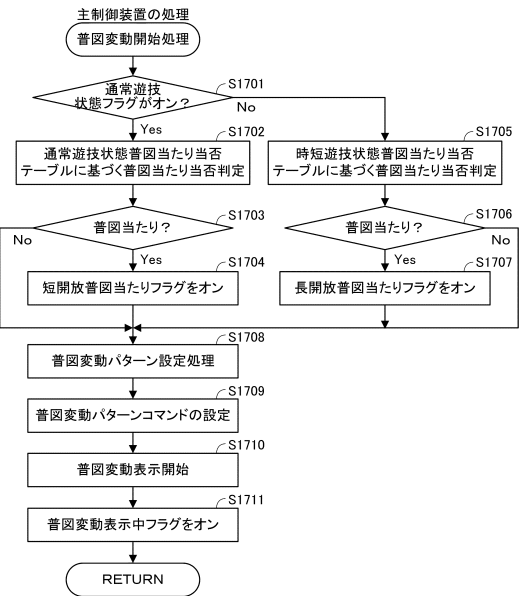
【図 6 8】



【図 6 9】



【図 7 0】



10

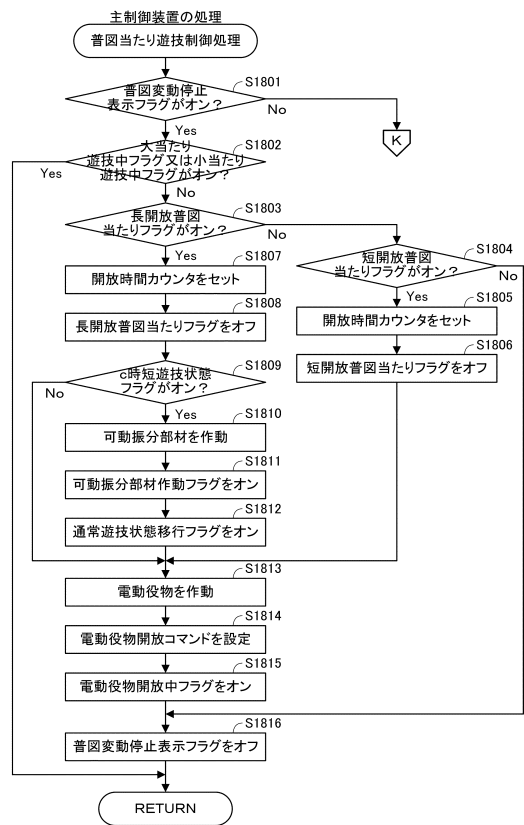
20

30

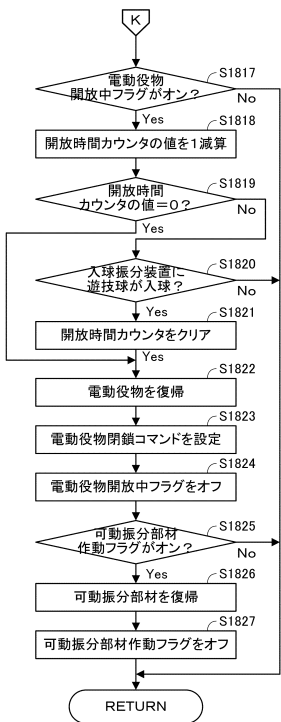
40

50

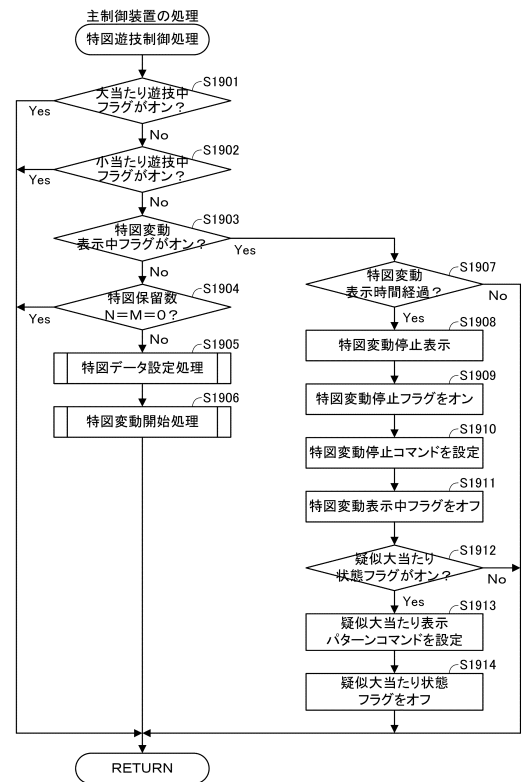
【図 7 1】



【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】

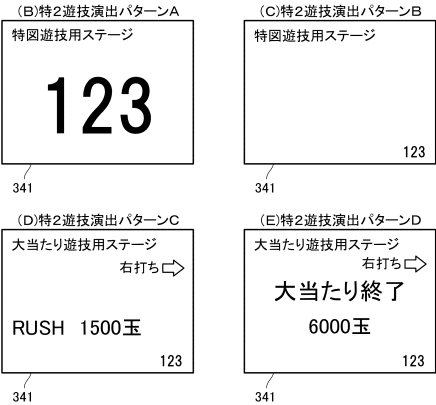
疑似大当たり遊技パターンコマンド		抽選結果			
変動回数	コマンド種別	第1変動 (当該第2 特図遊技)	第2変動 (第2特図 保留1)	第3変動 (第2特図 保留2)	第4変動 (第2特図 保留3)
4回	パターンA1	小当たり	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA2	外れ	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA3	小当たり	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA4	小当たり	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA5	小当たり	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA6	外れ	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA7	外れ	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA8	外れ	小当たり	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 7 5】

疑似大当たり遊技演出パターン															
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)			
演出パターン 種別	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA1	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA2	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA3	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA4	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA5	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA6	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA7	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA8	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA9	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA10	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA11	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA12	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA13	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA14	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA15	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C
パターンA16	特2A	特2A	特2A	特2A	特2C	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C

【図 7 6】

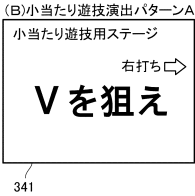
演出パターン 種別	変動時間	特徴
特2遊技 演出パターンA (特2A)	15秒	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・飾り図柄が大きく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技 演出パターンB (特2B)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示なし ・飾り図柄が小さく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技 演出パターンC (特2C)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり遊技用ステージ演出
特2遊技 演出パターンD (特2D)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり終了表示あり(総出玉表示あり)



【図 7 7】

(A)小当たり遊技演出パターン

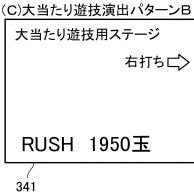
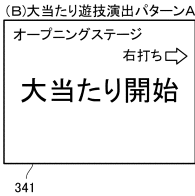
演出パターン 種別	特徴
小当たり遊技 演出パターンA (小当A)	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・小当たり遊技用ステージ演出
小当たり遊技 演出パターンB (小当B)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出



【図 7 8】

(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



10

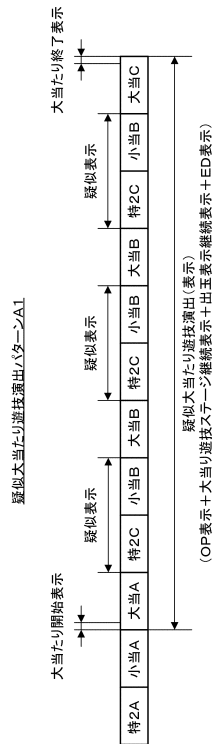
20

30

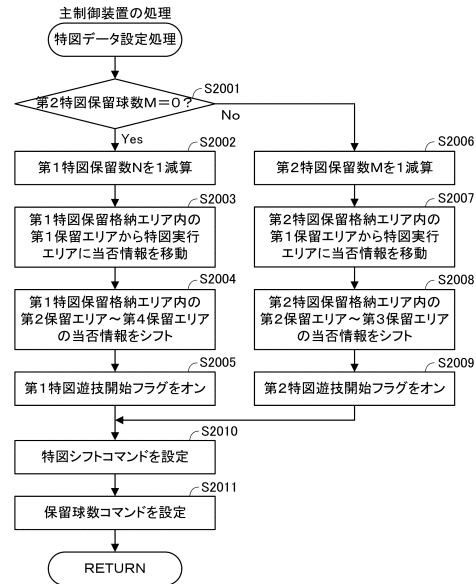
40

50

【圖 7 9】



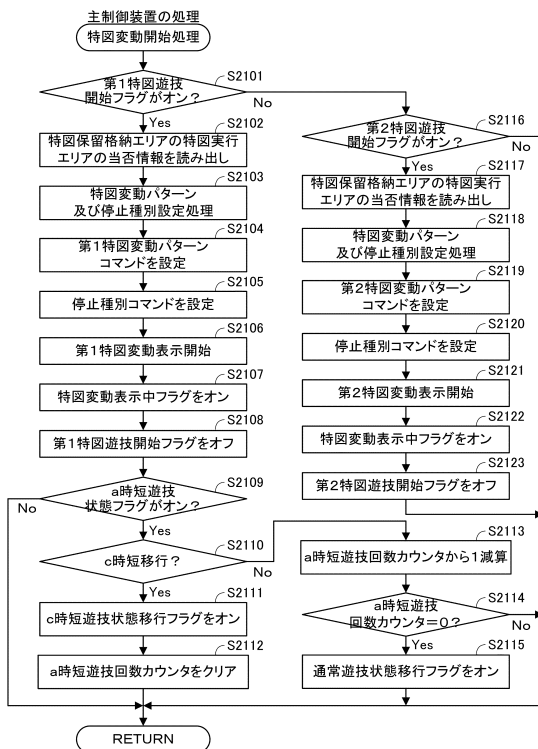
【圖 80】



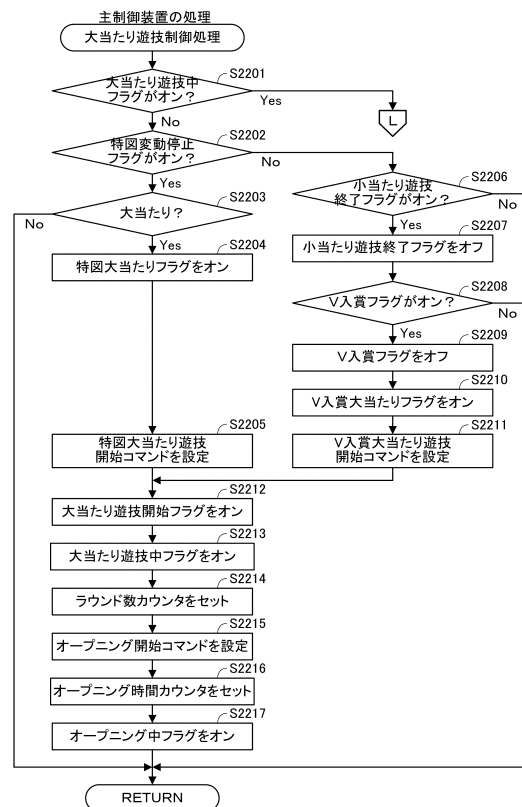
10

20

【図 8 1】



【図 8 2】

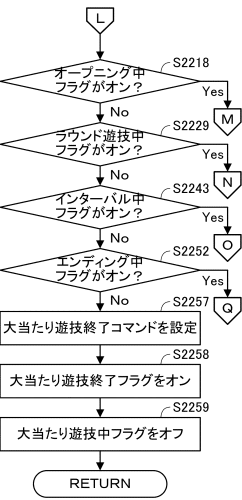


30

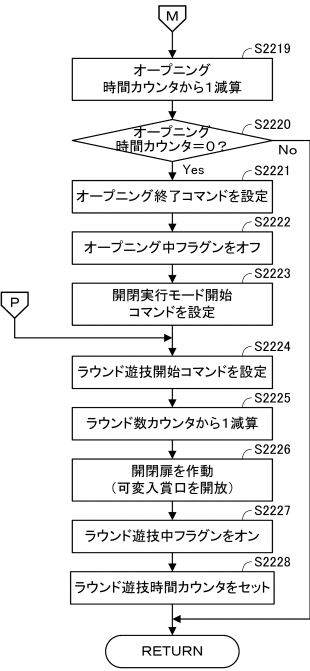
40

50

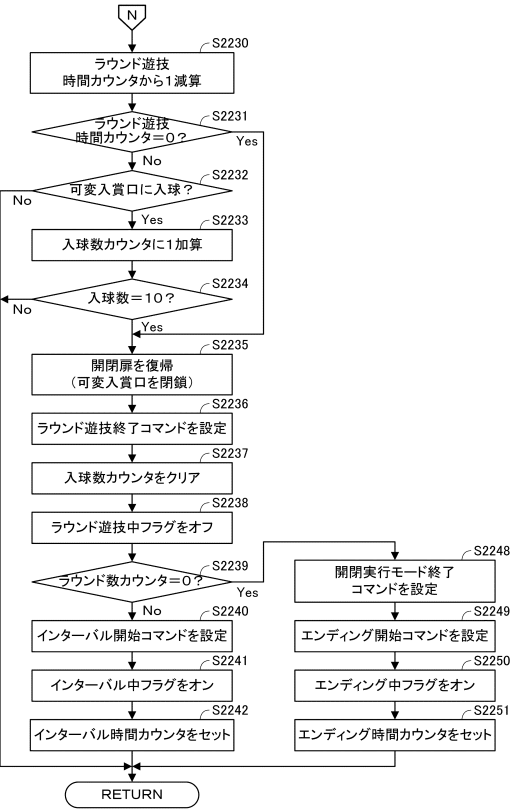
【図 8 3】



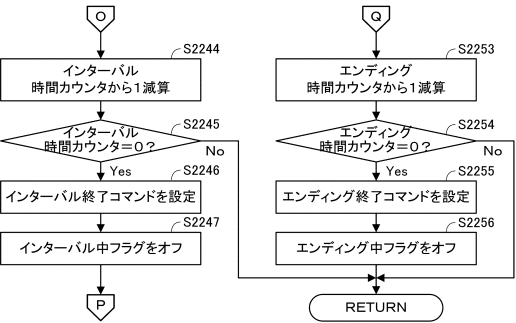
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】



10

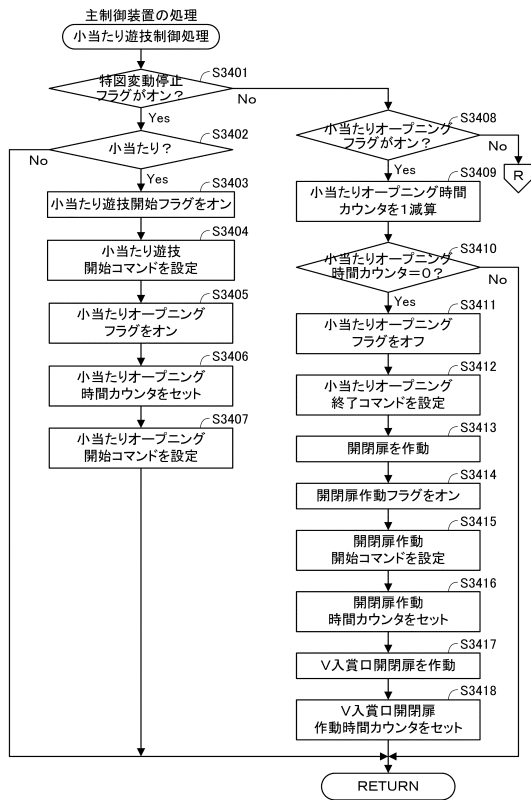
20

30

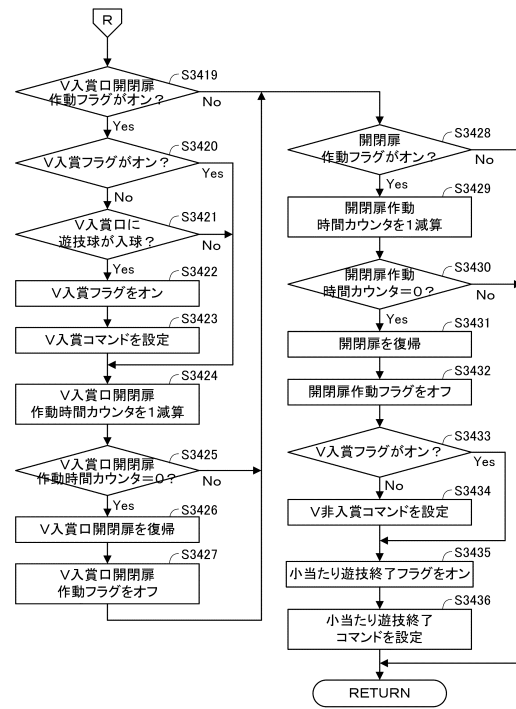
40

50

【図 87】



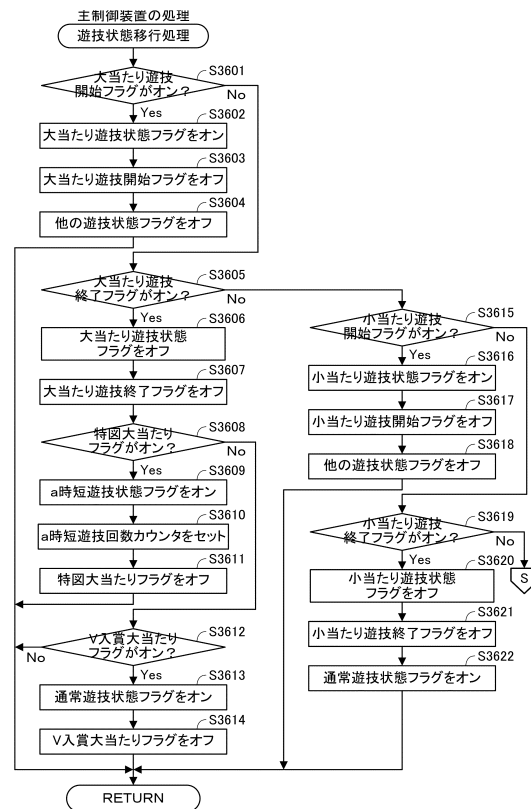
【図 88】



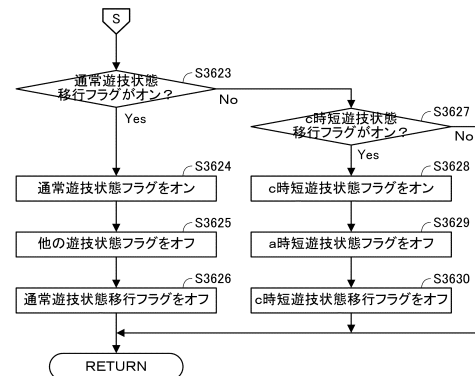
10

20

【図 89】



【図 90】

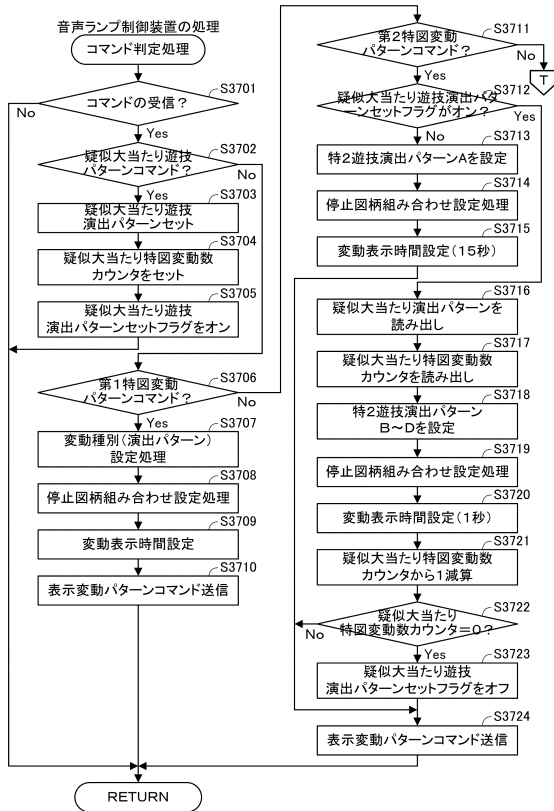


30

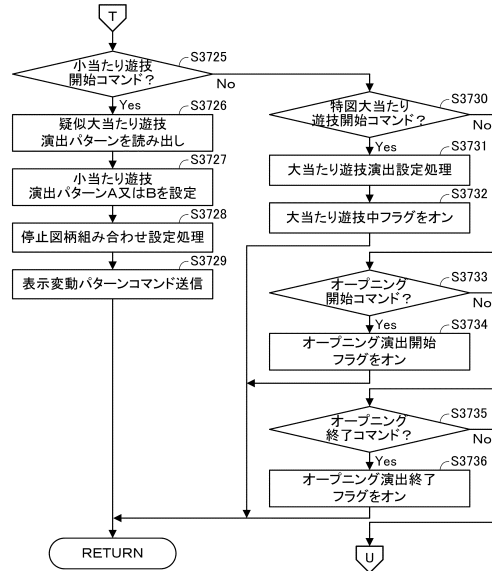
40

50

【図 9 1】



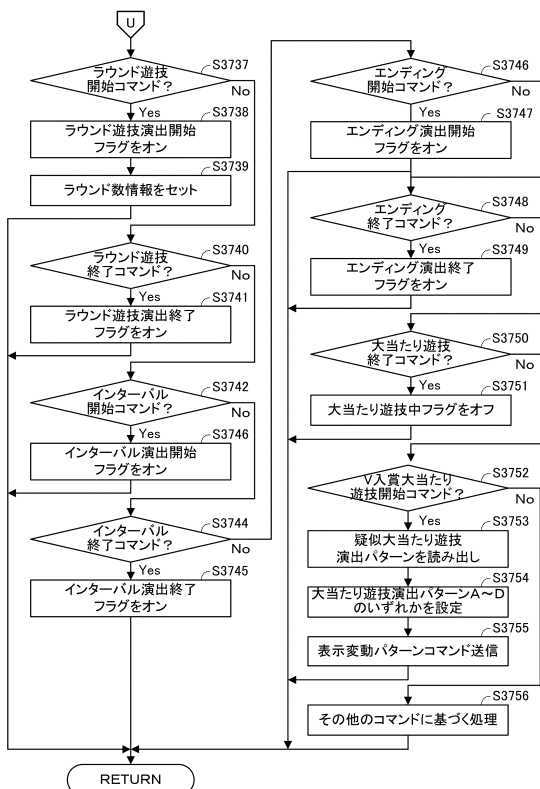
【図 9 2】



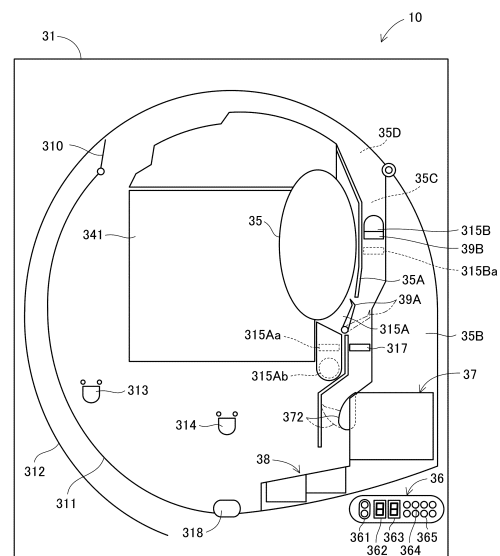
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】

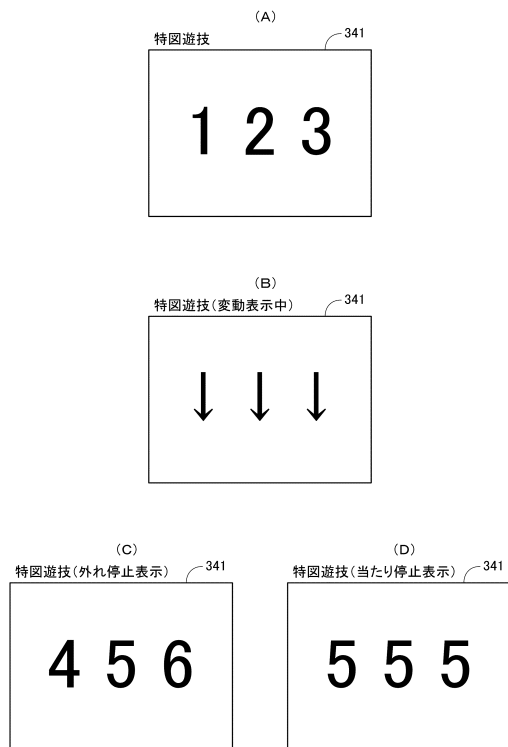


30

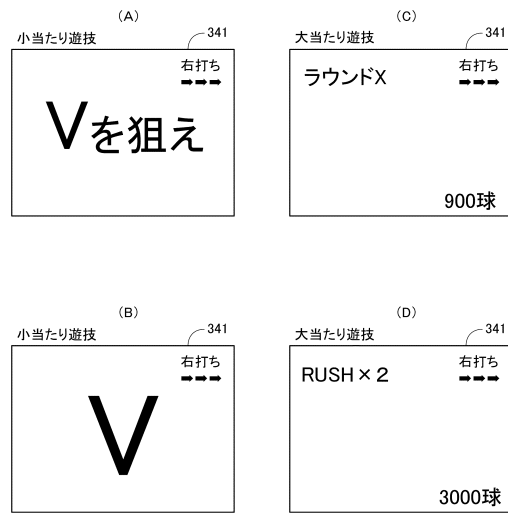
40

50

【図 9 5】



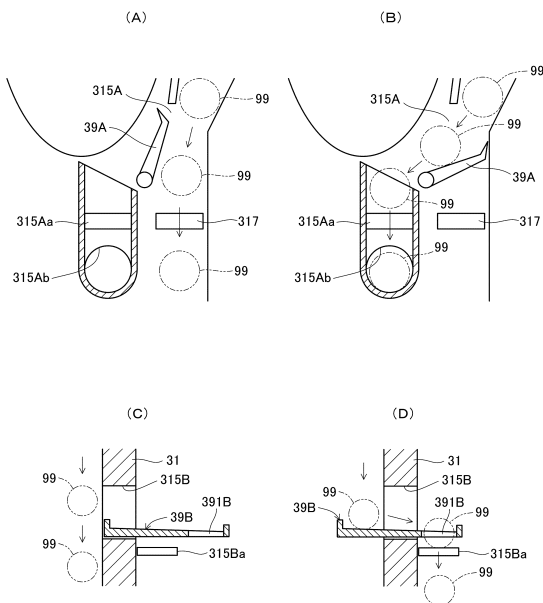
【図 9 6】



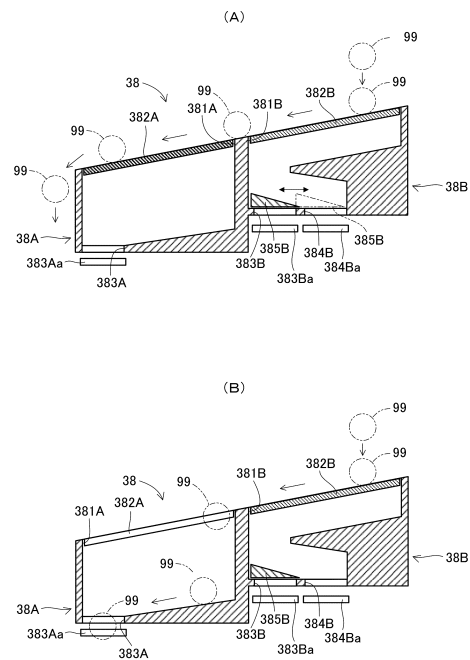
10

20

【図 9 7】



【図 9 8】

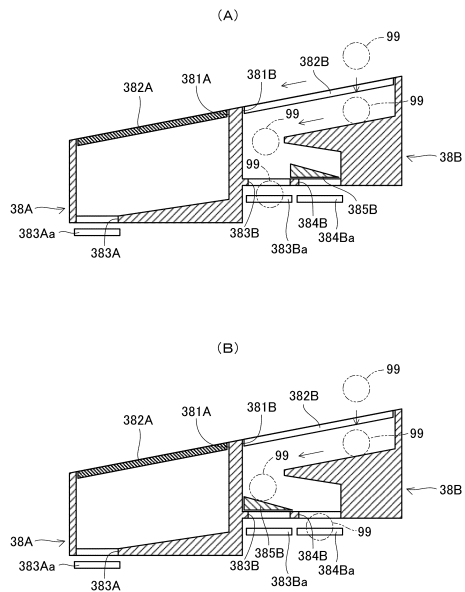


30

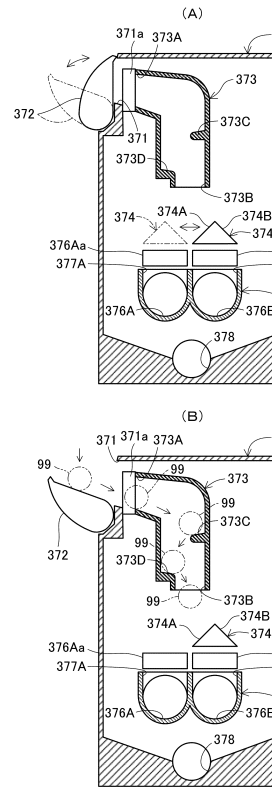
40

50

【図 99】



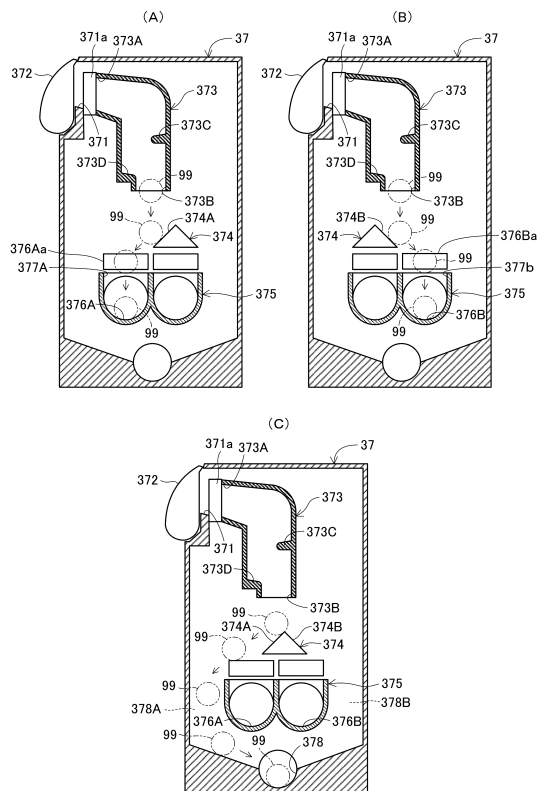
【図 100】



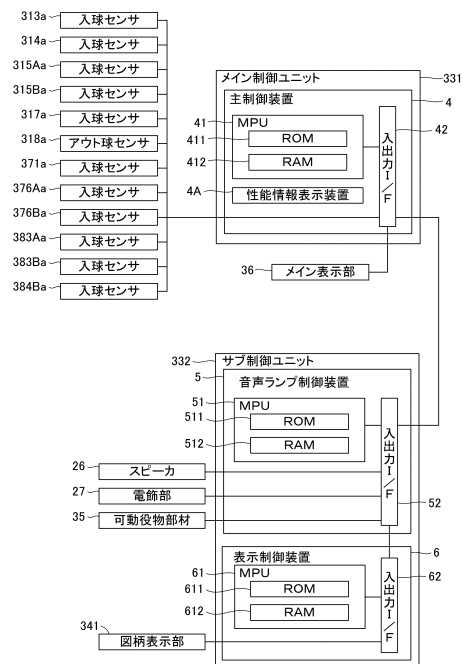
10

20

【図 101】



【図 102】



30

40

50

【図 1 0 3】

(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 1 0 4】

(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 1 0 5】

(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	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)

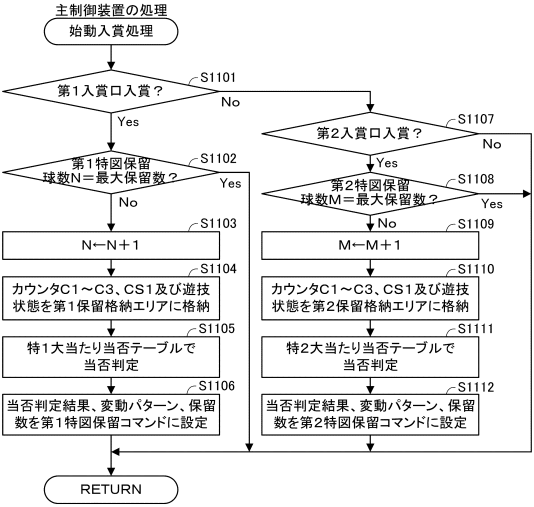
(B)特1当たり変動テーブル

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 1 0 6】



10

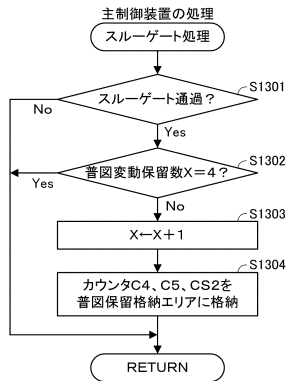
20

30

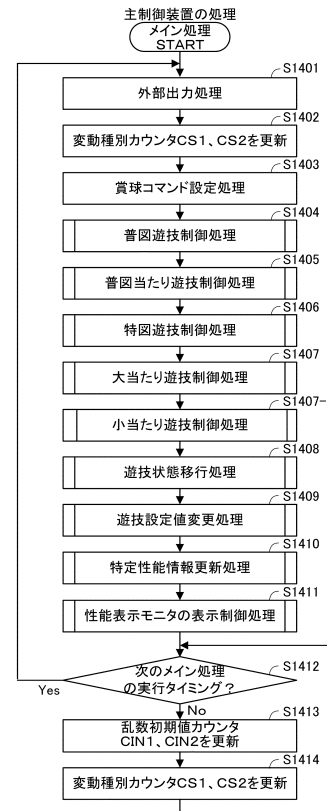
40

50

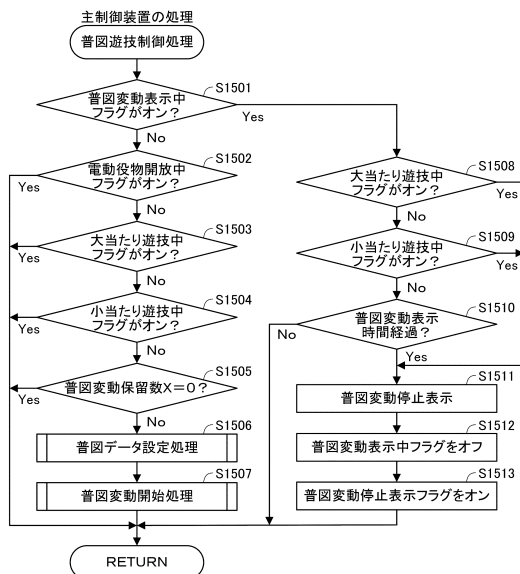
【図 107】



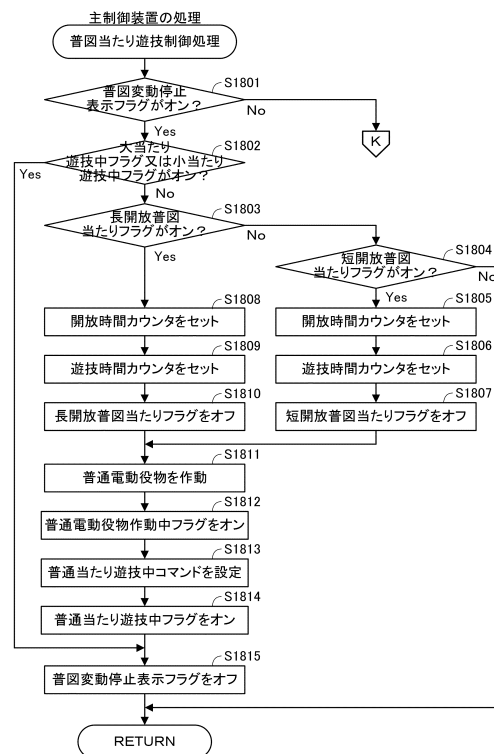
【図 108】



【図 109】



【図 110】



10

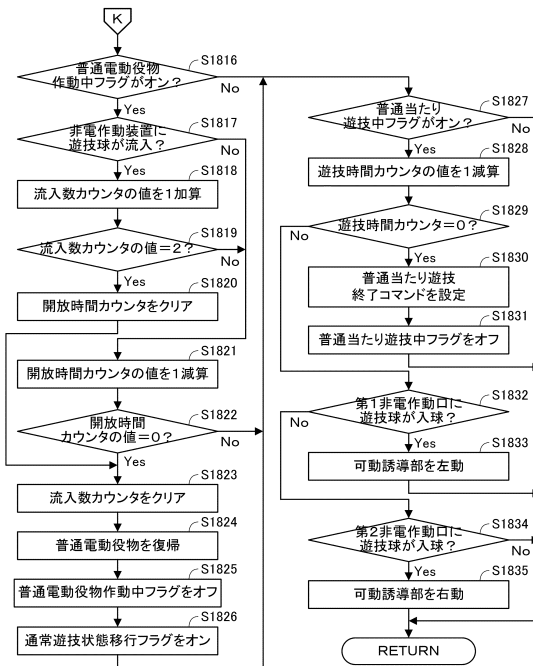
20

30

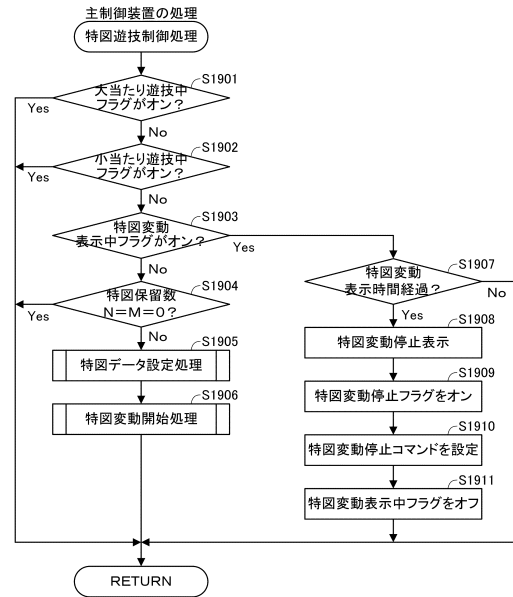
40

50

【図 1 1 1】



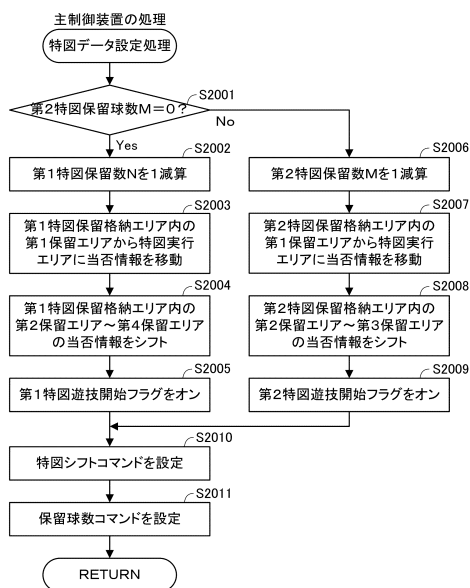
【図 1 1 2】



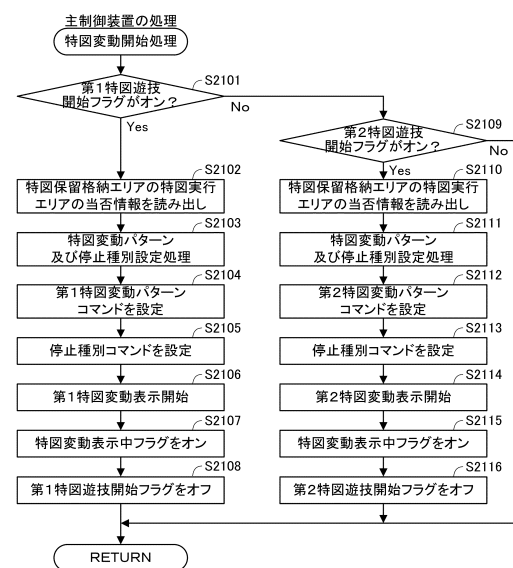
10

20

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

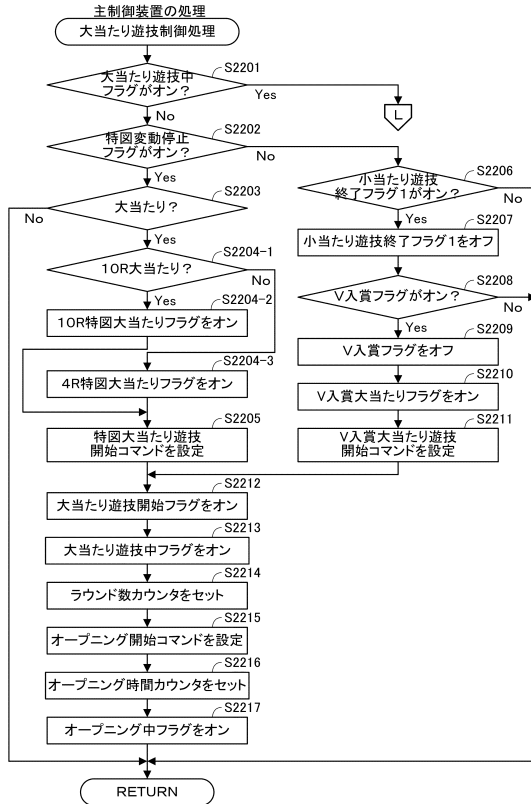


30

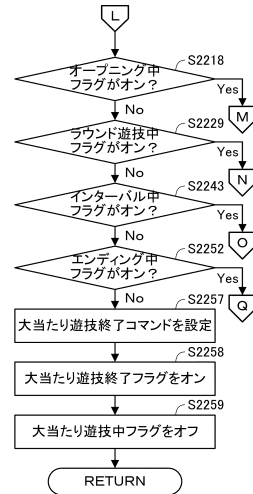
40

50

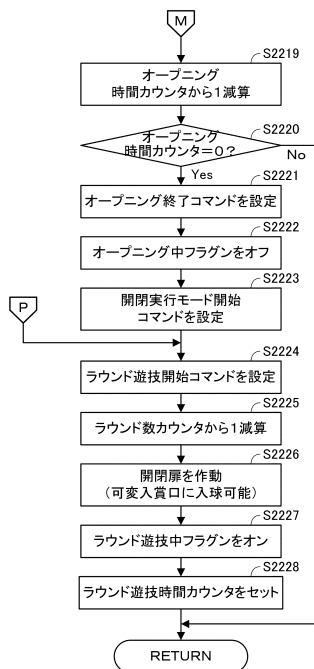
【図 1 1 5】



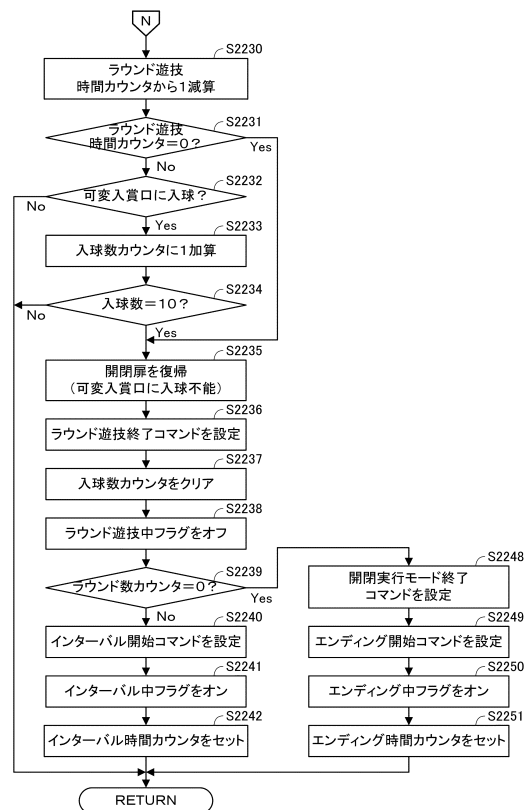
【図 1 1 6】



【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



10

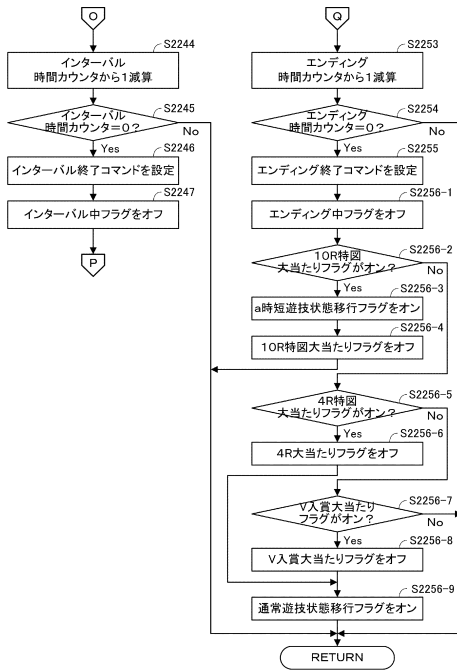
20

30

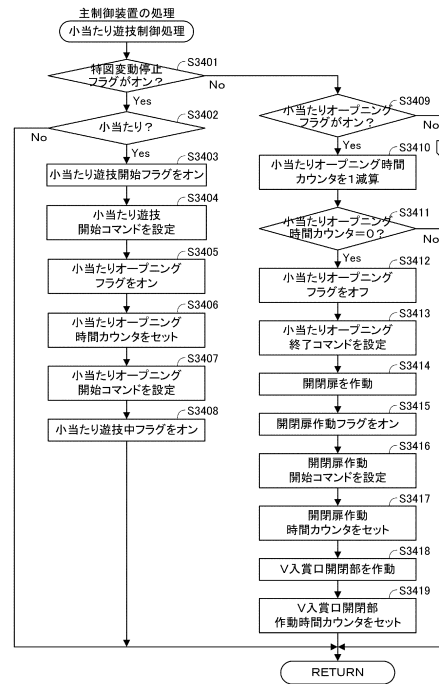
40

50

【図 1 1 9】



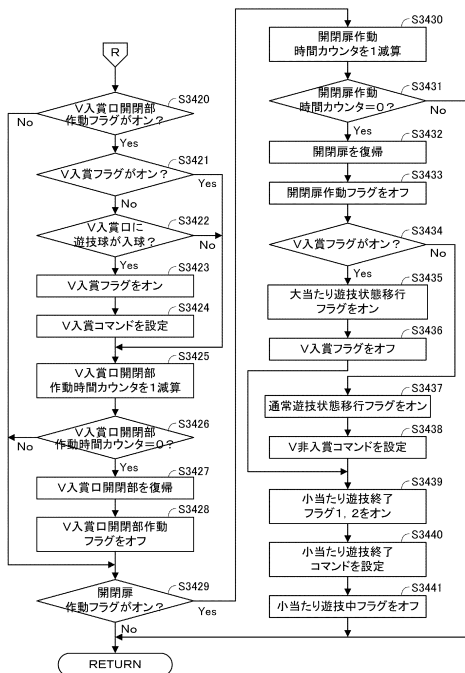
【図 1 2 0】



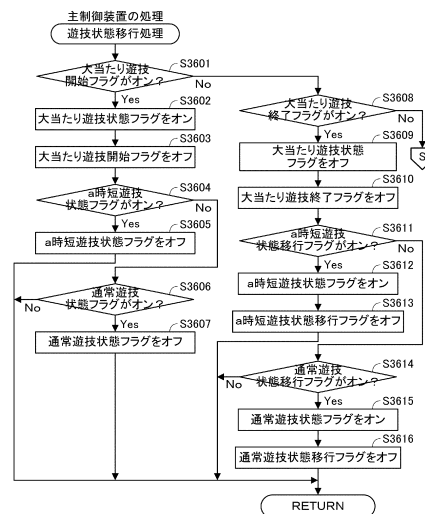
10

20

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】

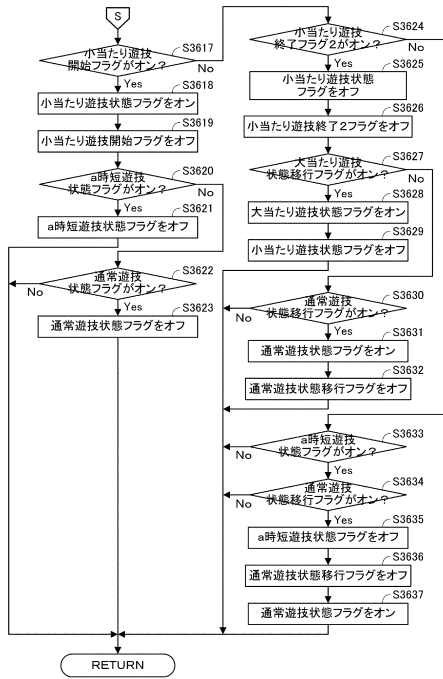


30

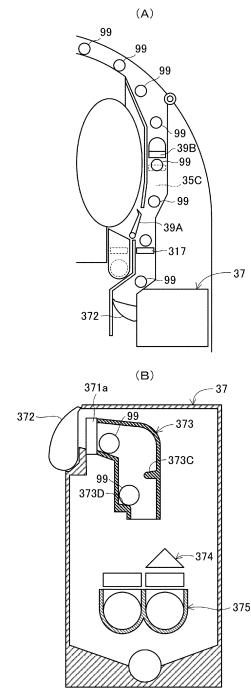
40

50

【図 1 2 3】



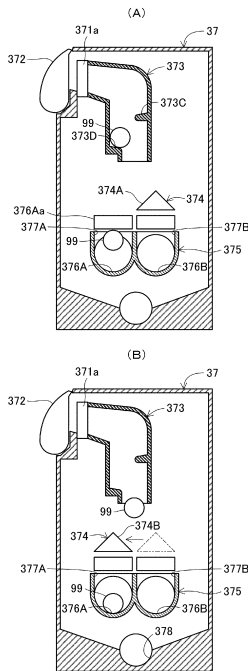
【図 1 2 4】



10

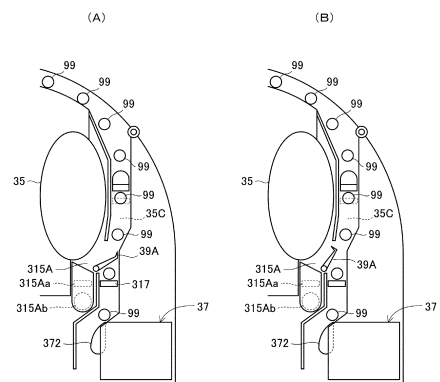
20

【図 1 2 5】



30

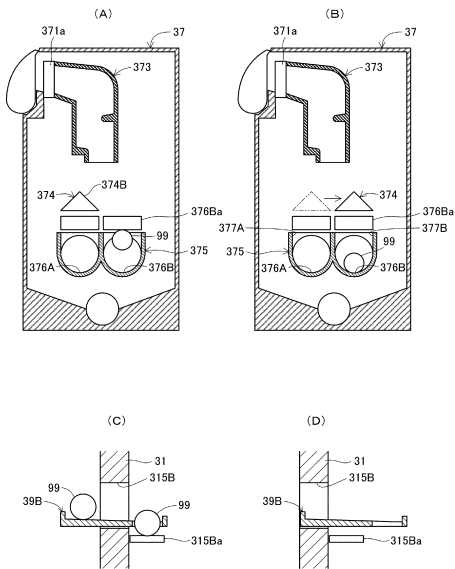
【図 1 2 6】



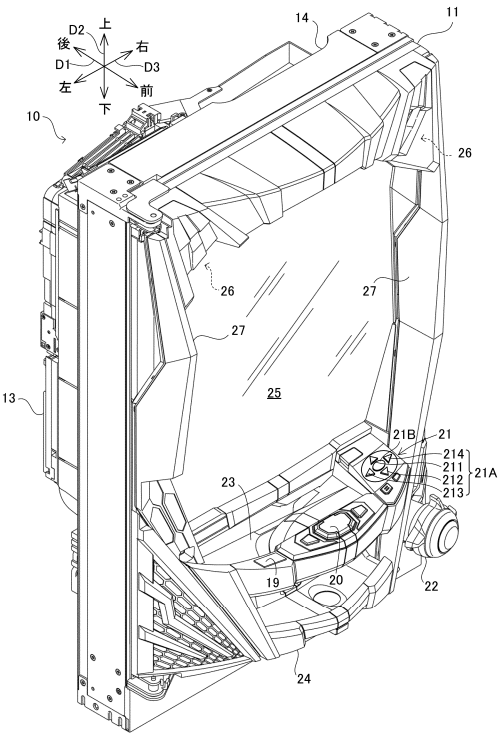
40

50

【図 1 2 7】



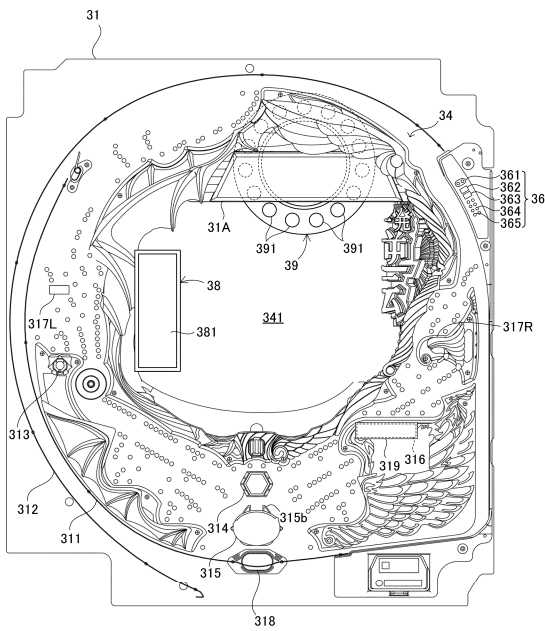
【図 1 2 8】



10

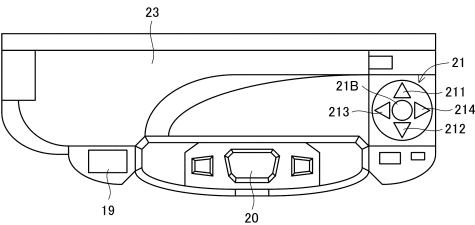
20

【図 1 2 9】



30

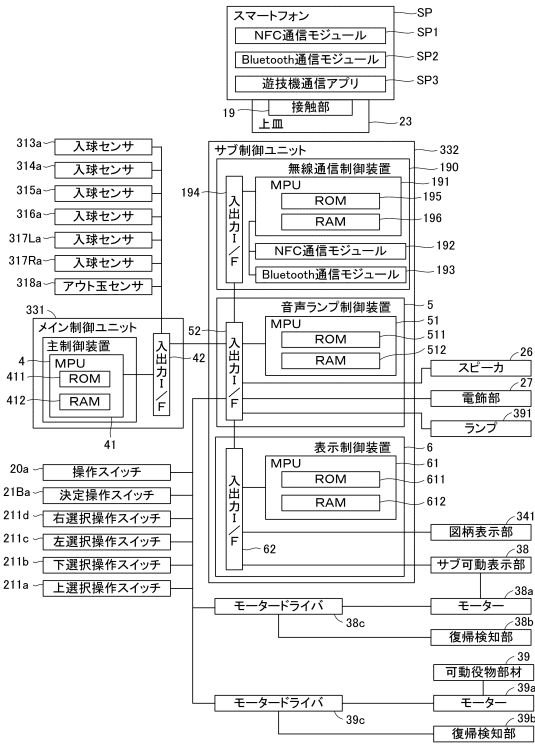
【図 1 3 0】



40

50

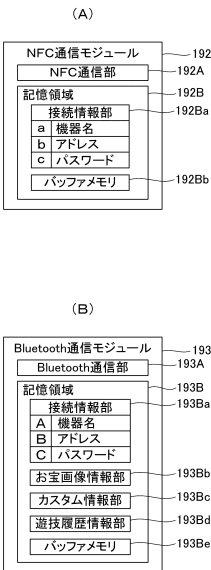
【図 1 3 1】



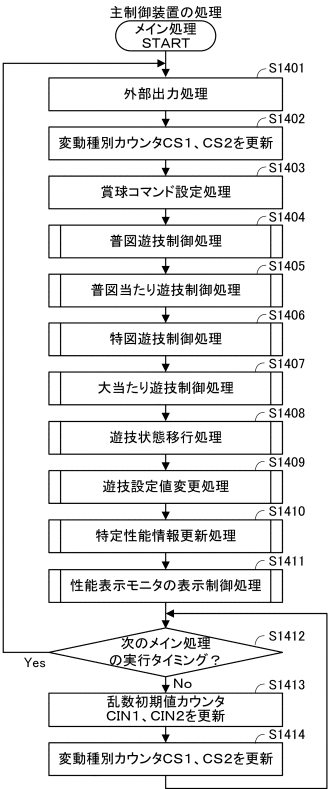
【図 1 3 2】



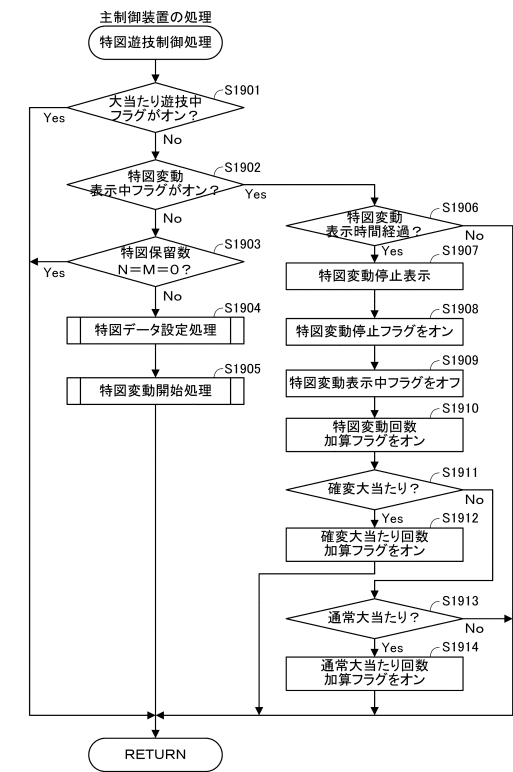
【図 1 3 3】



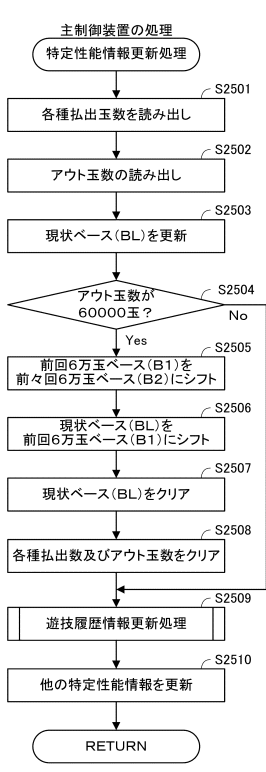
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】



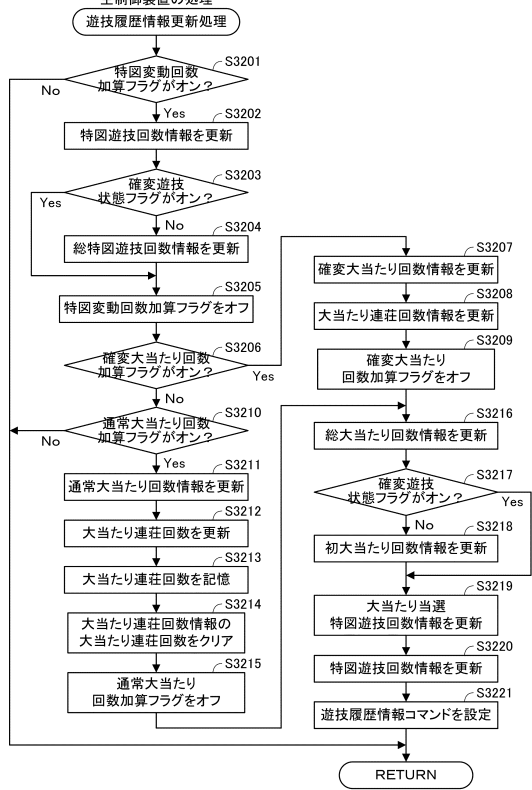
【図 1 3 6】



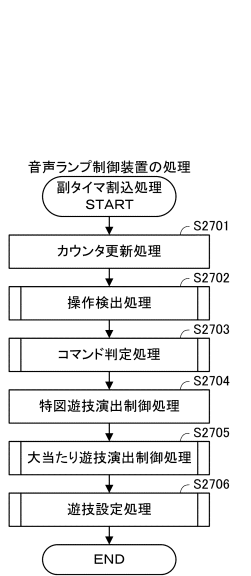
10

20

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

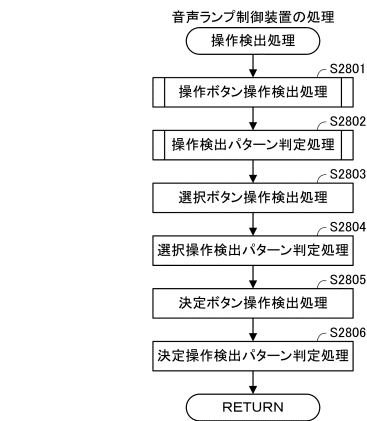


30

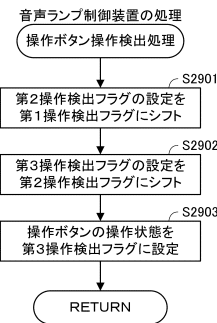
40

50

【図 1 3 9】



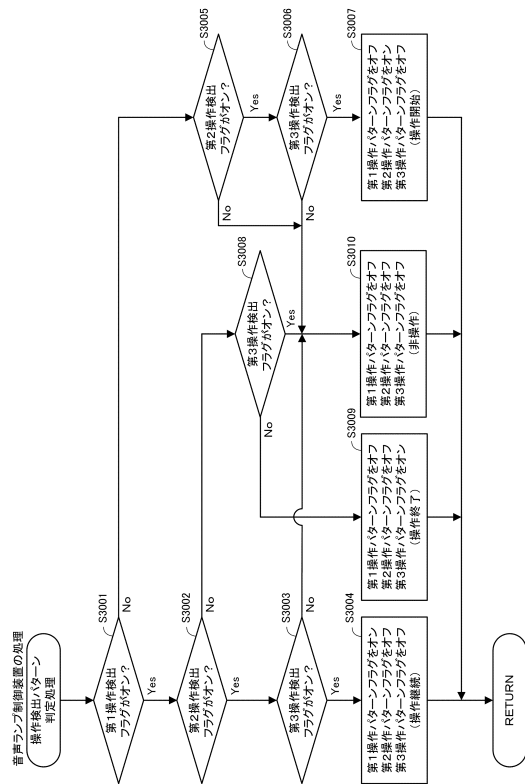
【図 1 4 0】



10

20

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

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	オフ	オフ	非操作

(A)

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	オフ	オフ	非操作

(B)

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	オフ	オフ	非操作

(C)

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	オフ	オフ	非操作

(D)

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	オフ	オフ	非操作

(E)

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	オフ	オフ	非操作

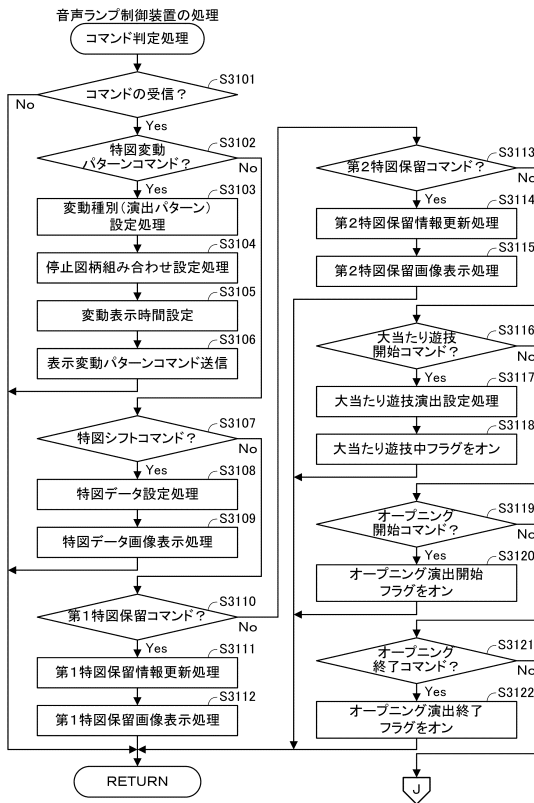
(F)

30

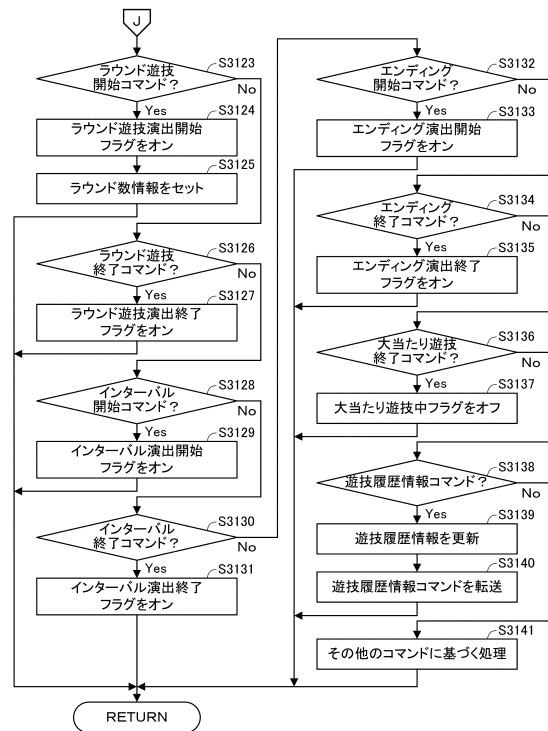
40

50

【図 1 4 3】



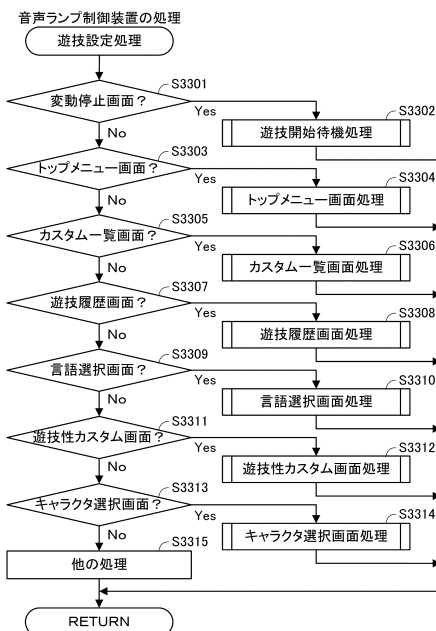
【図 1 4 4】



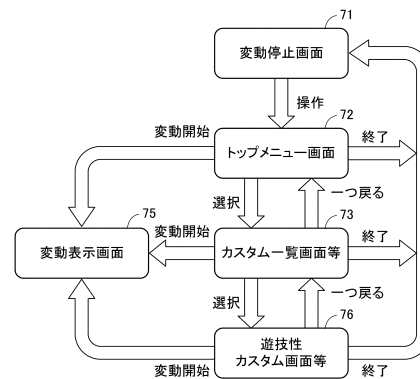
10

20

【図 1 4 5】



【図 1 4 6】

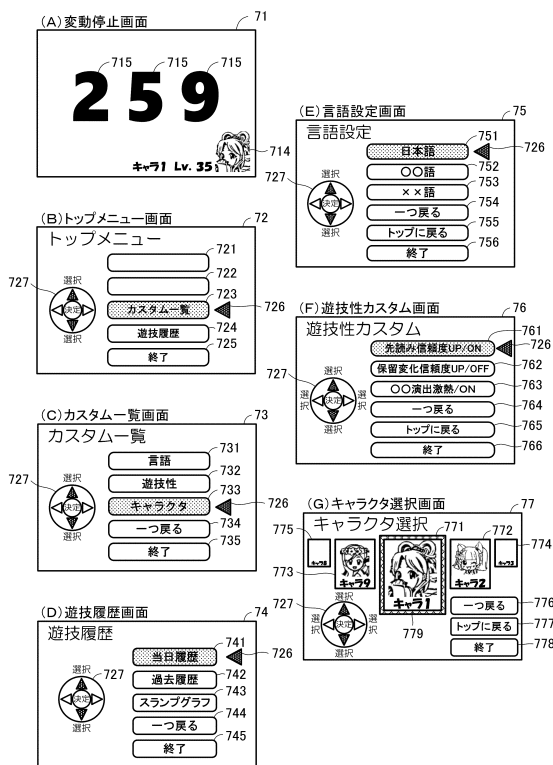


30

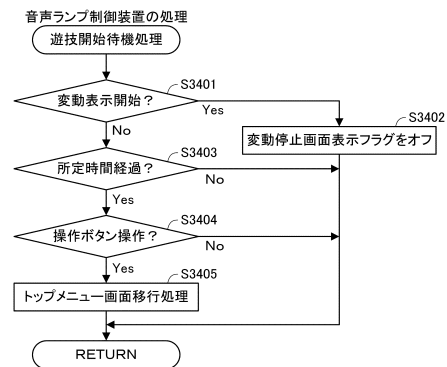
40

50

【図 147】



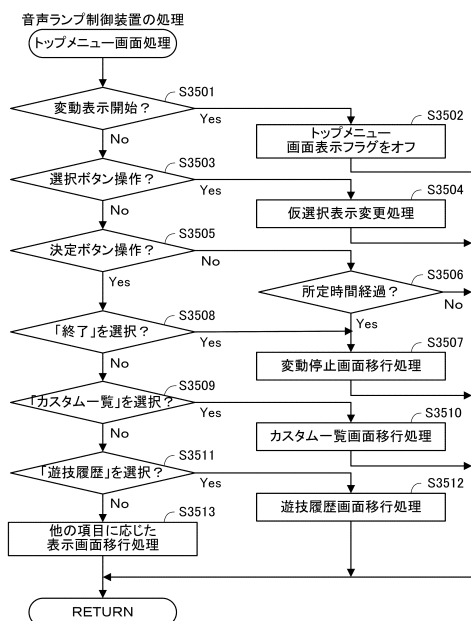
【圖 148】



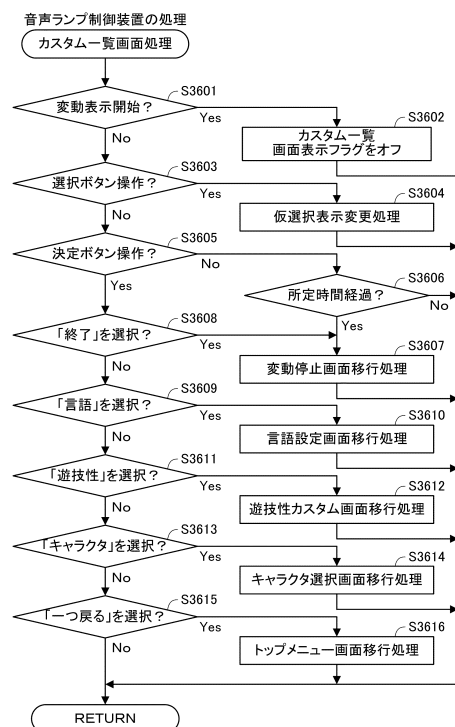
10

20

【図 149】



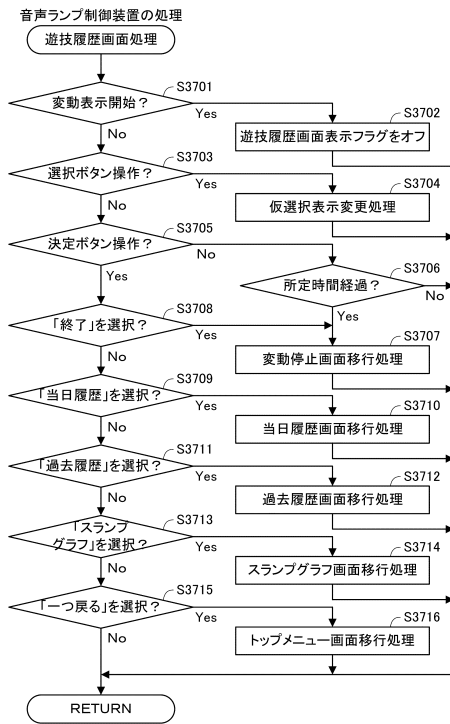
【図 150】



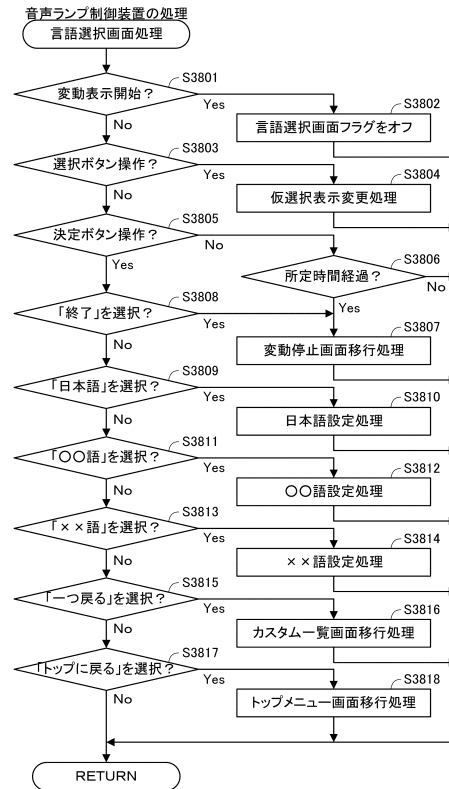
30

40

【図 1 5 1】



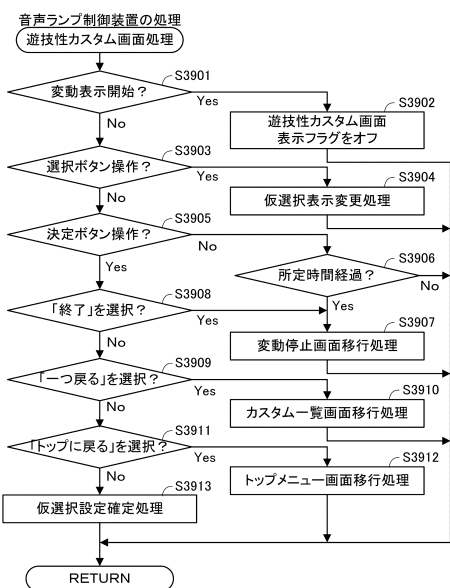
【図 1 5 2】



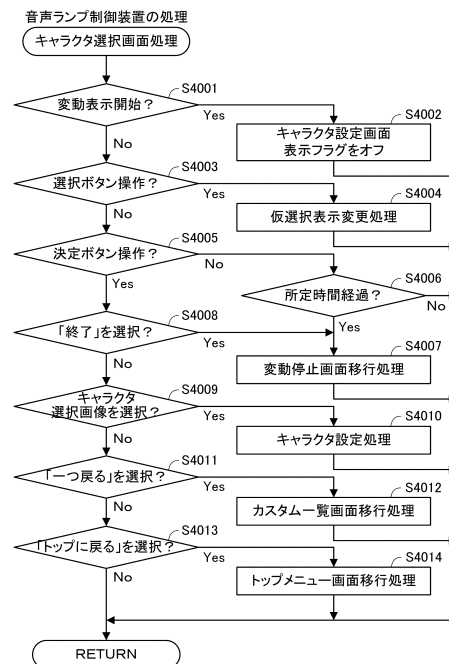
10

20

【図 1 5 3】



【図 1 5 4】

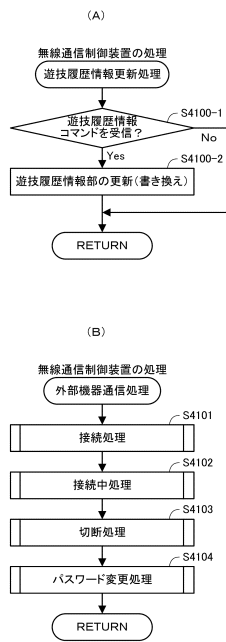


30

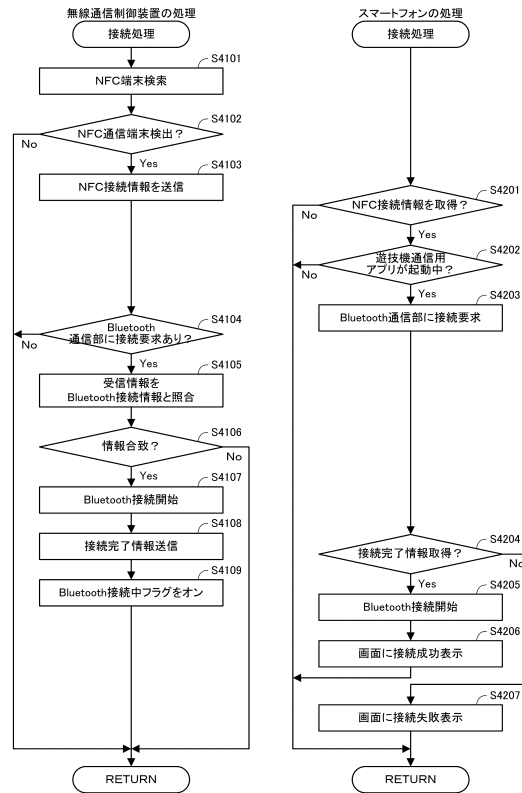
40

50

【図 155】



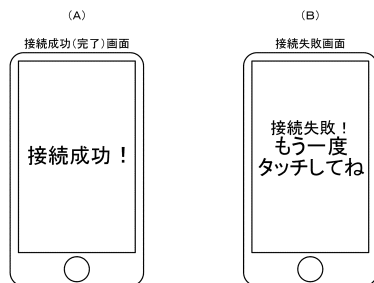
【図 156】



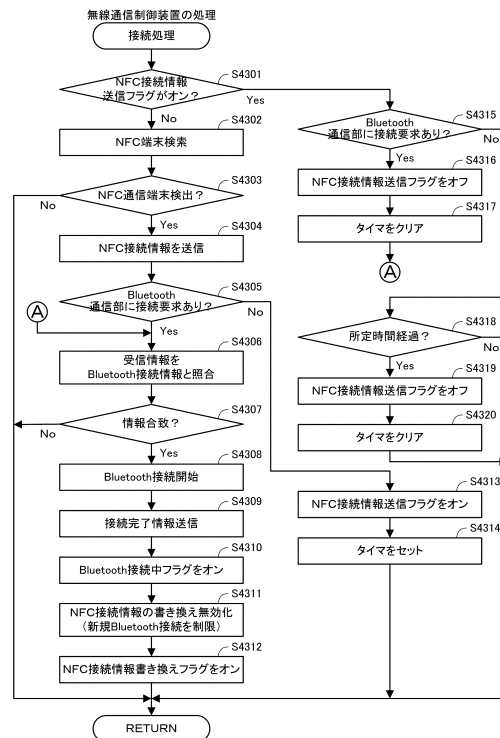
10

20

【図 157】



【図 158】

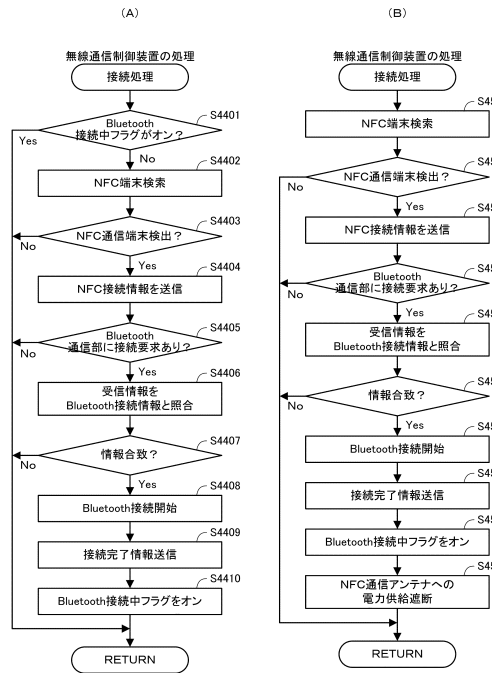


30

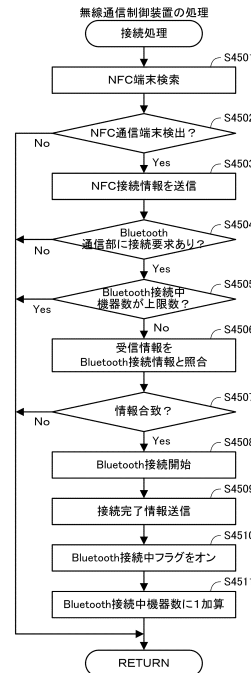
40

50

【図 159】



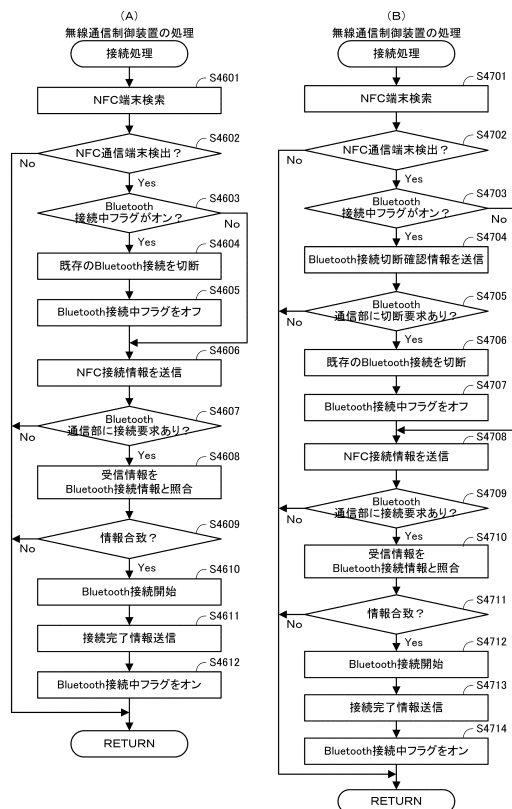
【図 160】



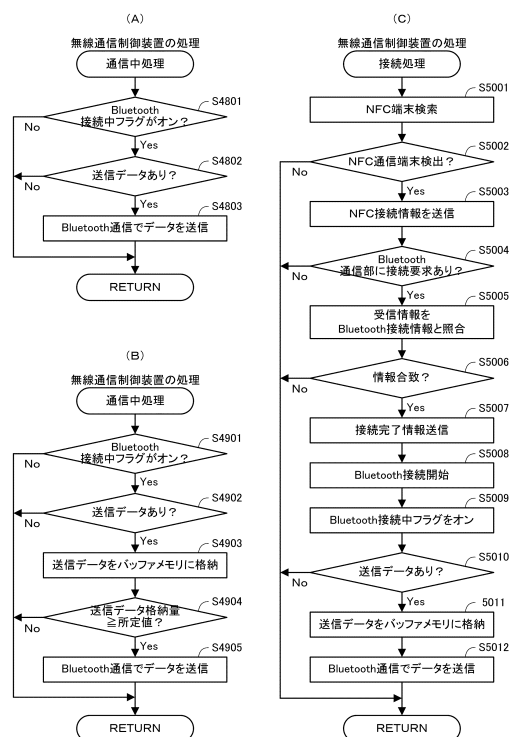
10

20

【図 161】



【図 162】

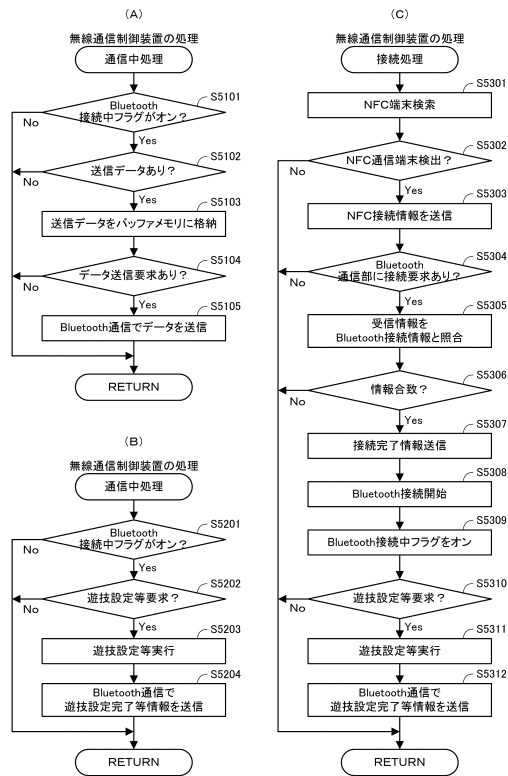


30

40

50

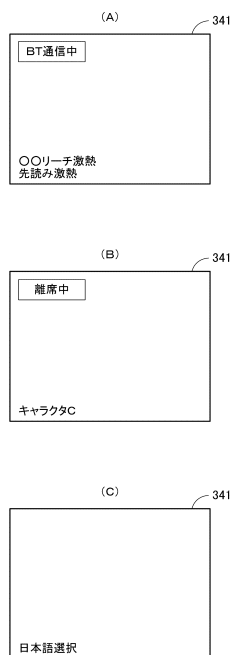
【図 1 6 3】



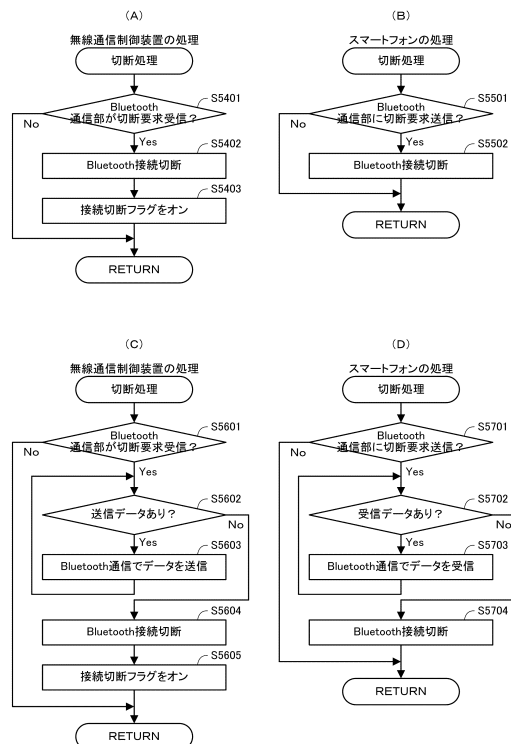
【図 1 6 4】



【図 1 6 5】



【図 1 6 6】



10

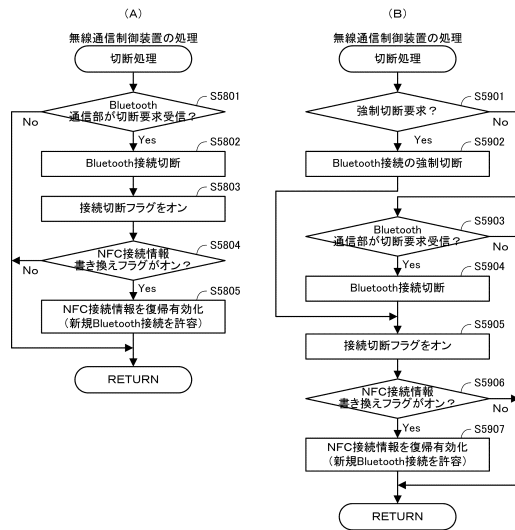
20

30

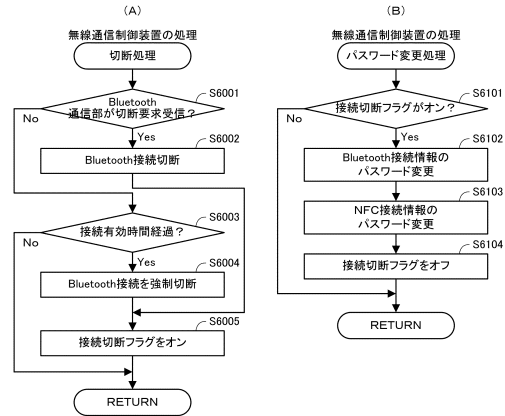
40

50

【図 167】



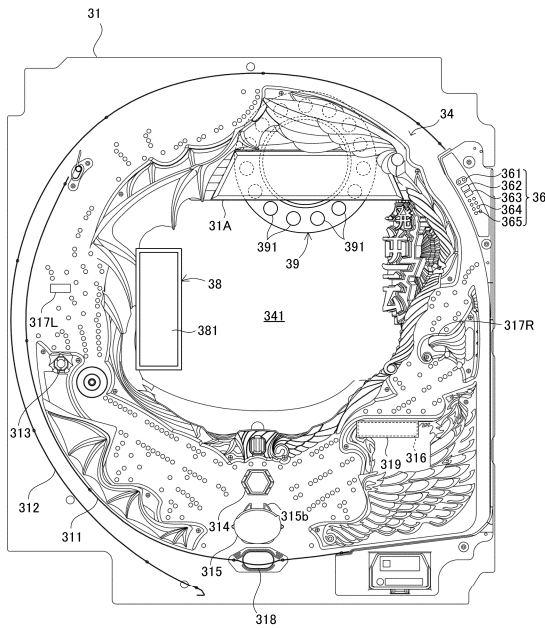
【図 168】



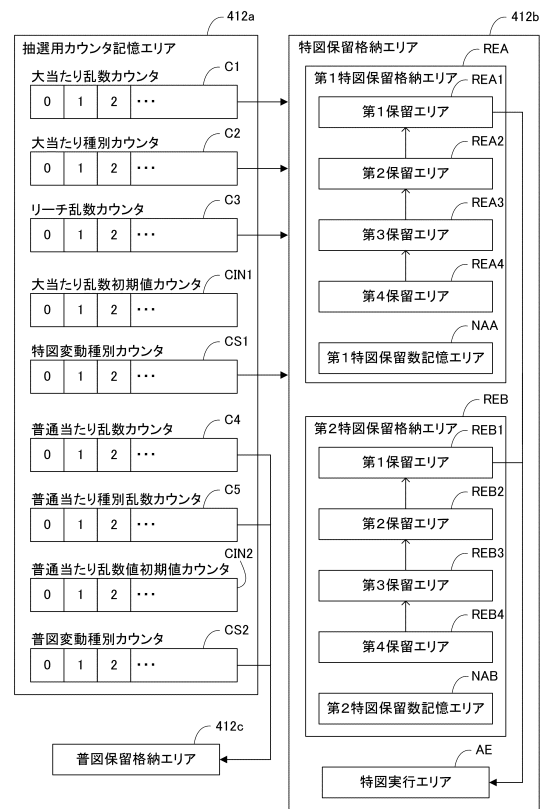
10

20

【図 169】



【図 170】

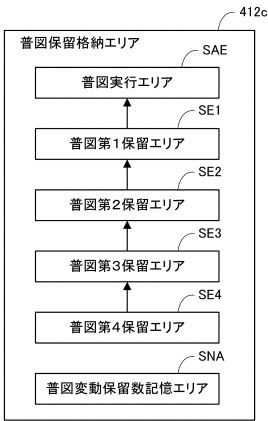


30

40

50

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

(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 1 7 3】

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)

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)

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	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
前後外れ以外リーチ	150～199	03(90s)
	0～149	04(7s)
完全外れ	150～199	05(10s)

【図 1 7 4】

(A) インターバルパターン種別設定テーブル

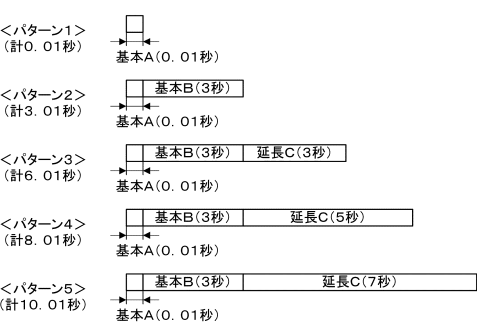
ラウンド遊技時間 (作動状態時間)	インターバル パターン種別	インターバル時間 (非作動状態時間)
15秒(上限時間開放)	パターン1	基本A
10秒以上15秒未満	パターン2	基本A+基本B
10秒未満	パターン3	基本A+基本B+延長A
	パターン4	基本A+基本B+延長B
	パターン5	基本A+基本B+延長C

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



10

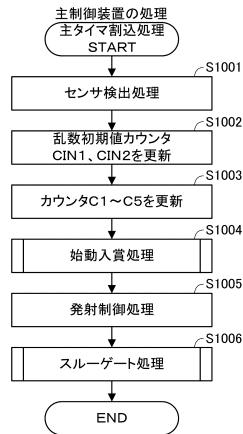
20

30

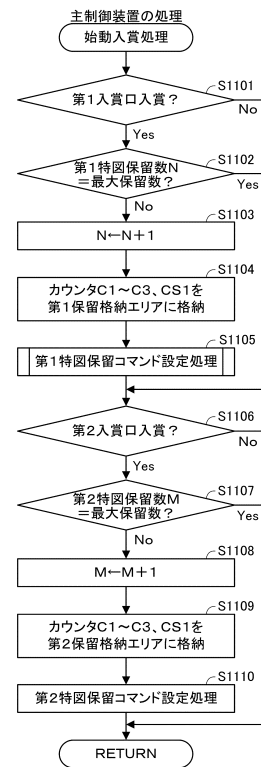
40

50

【図 175】



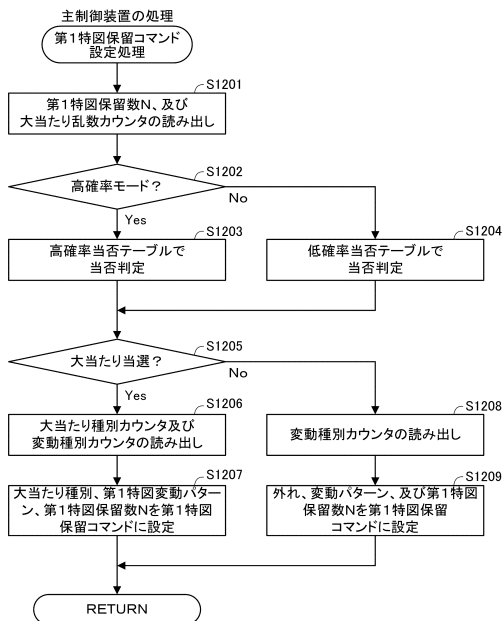
【図 176】



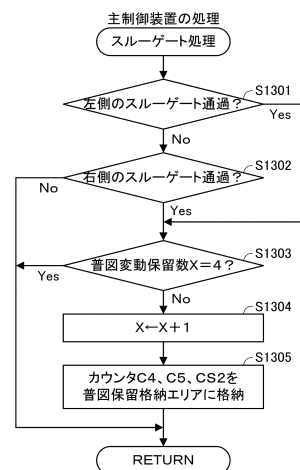
10

20

【図 177】



【図 178】

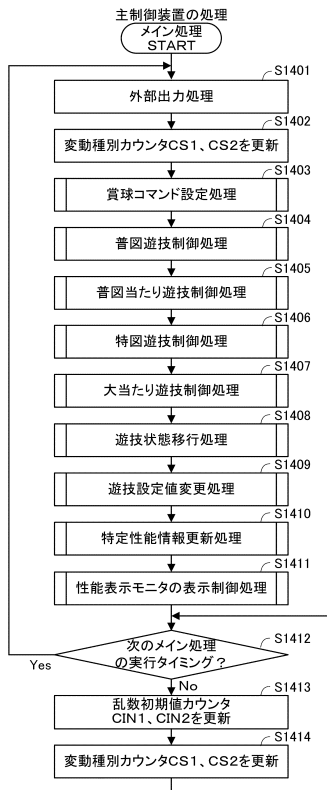


30

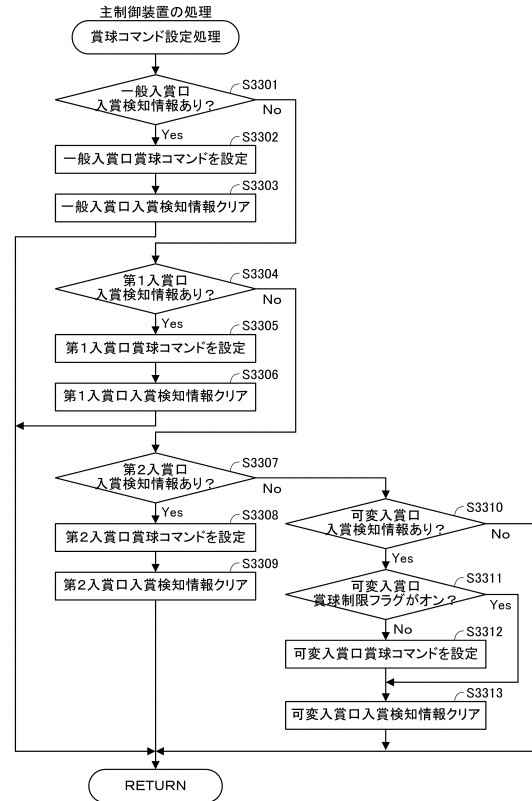
40

50

【図 179】



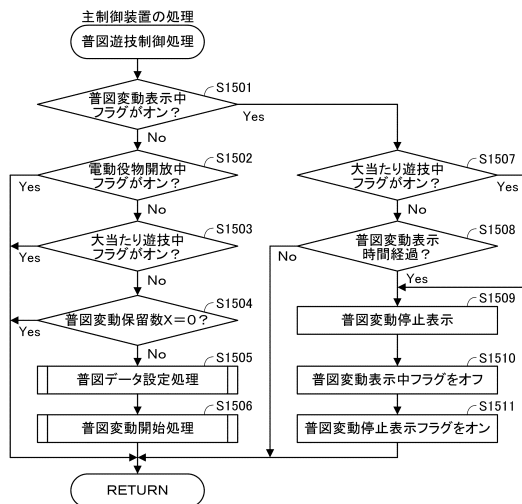
【図 180】



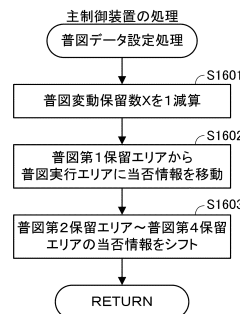
10

20

【図 181】



【図 182】

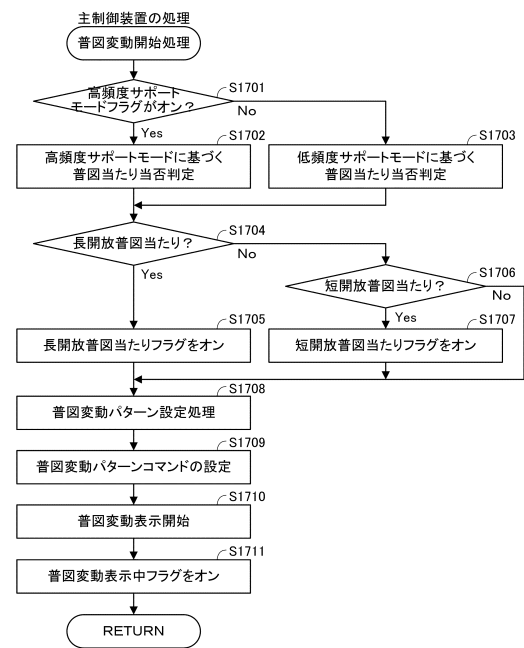


30

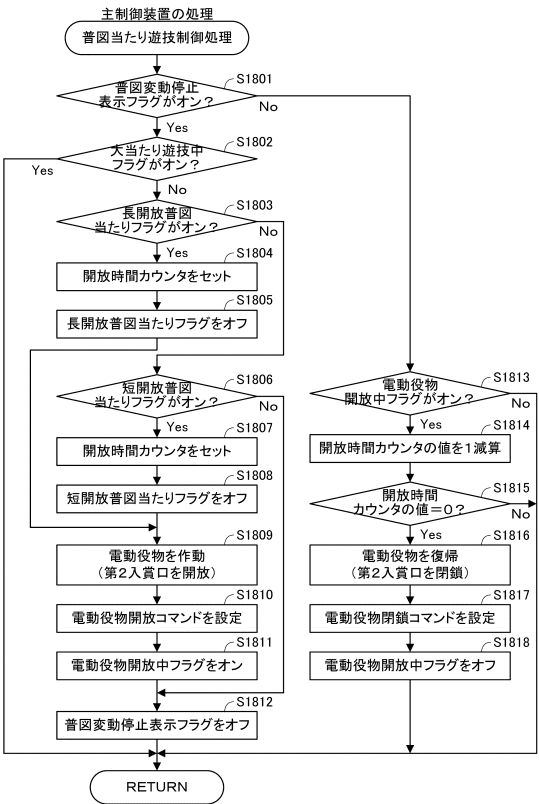
40

50

【図 183】



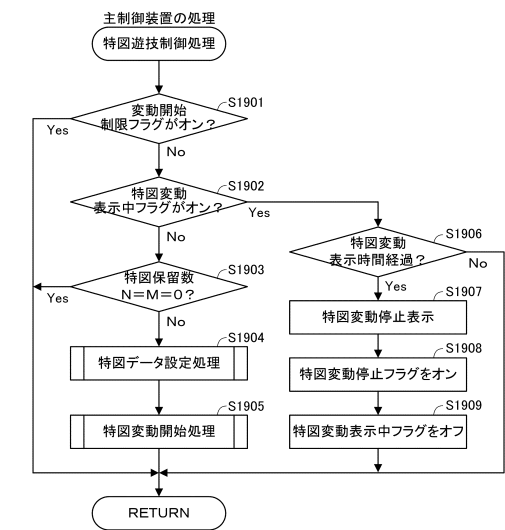
【図 184】



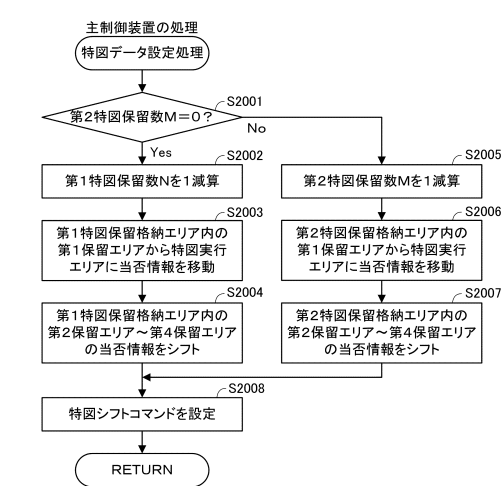
10

20

【図 185】



【図 186】

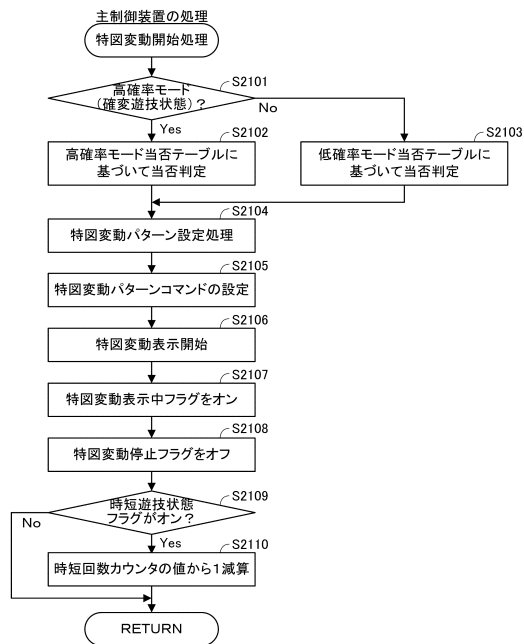


30

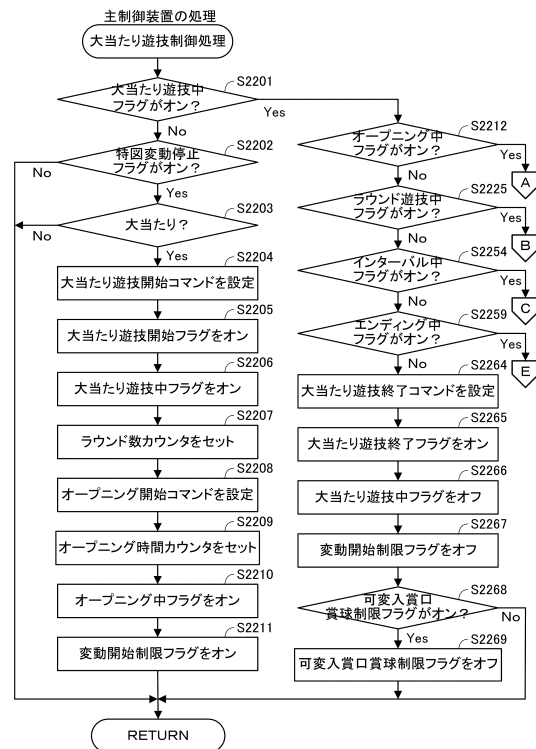
40

50

【図 187】



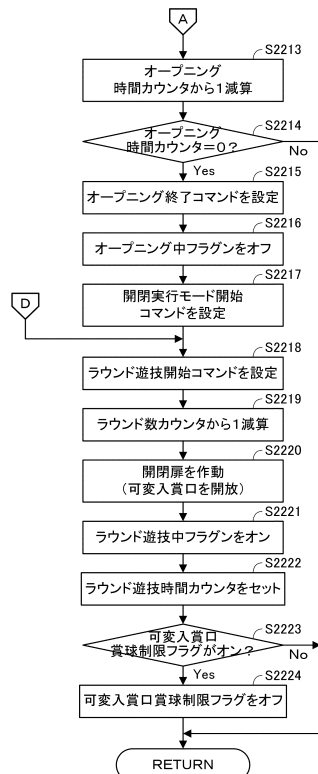
【図 188】



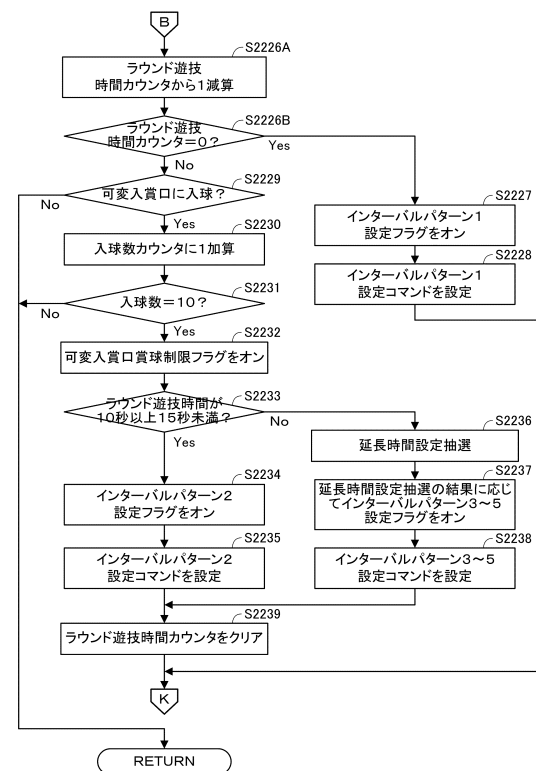
10

20

【図 189】



【図 190】

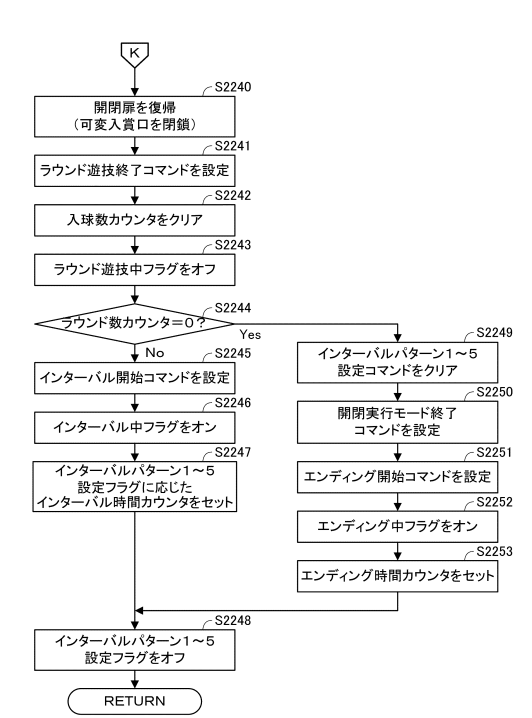


30

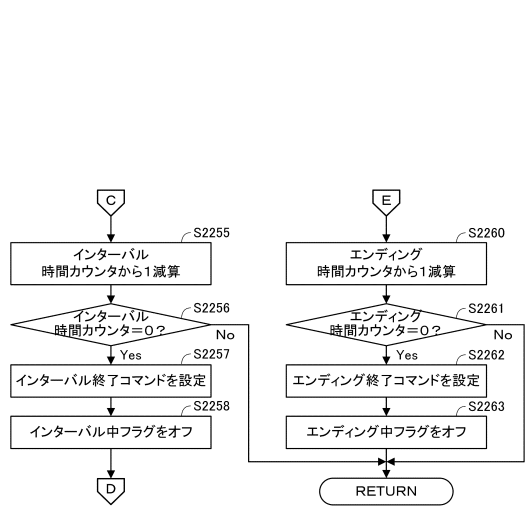
40

50

【図 1 9 1】



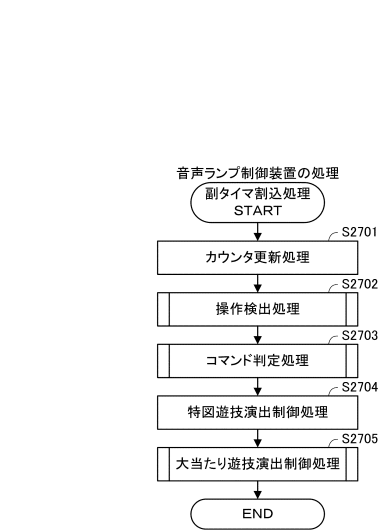
【図 1 9 2】



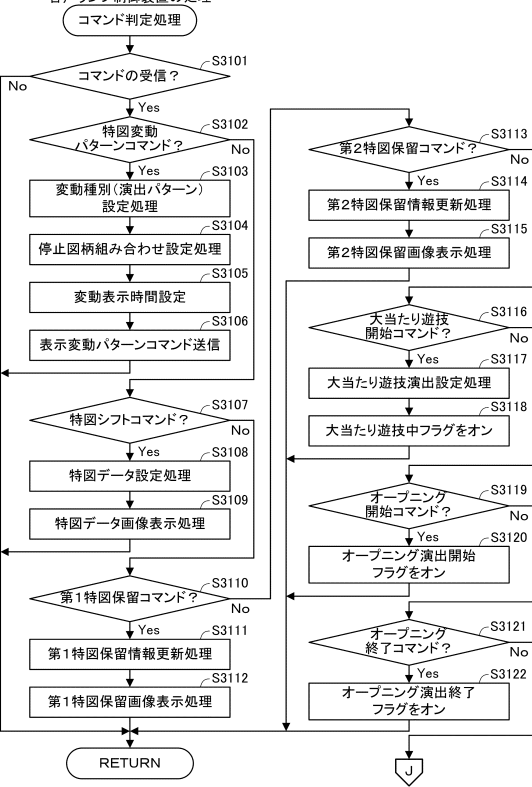
10

20

【図 1 9 3】



【図 1 9 4】

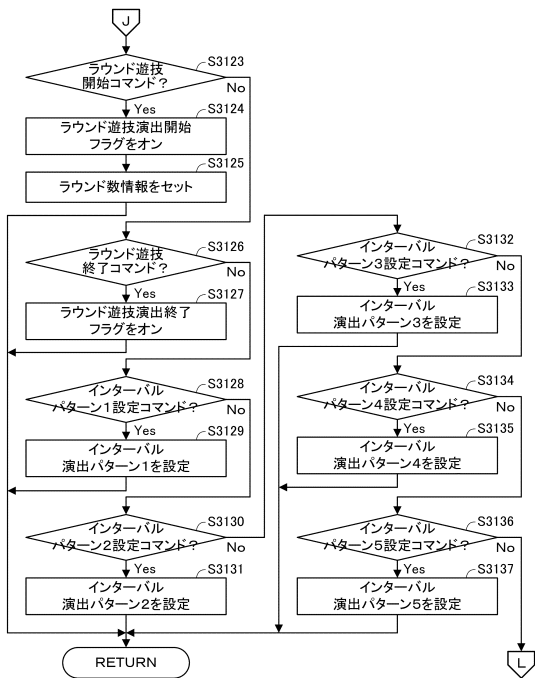


30

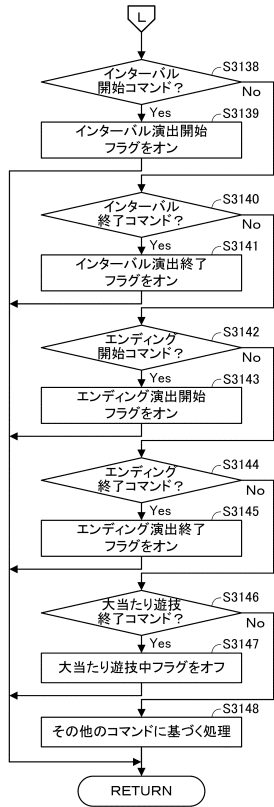
40

50

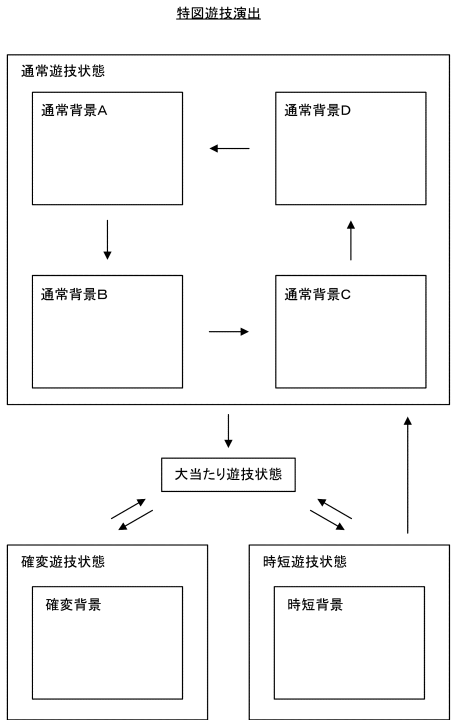
【図 1 9 5】



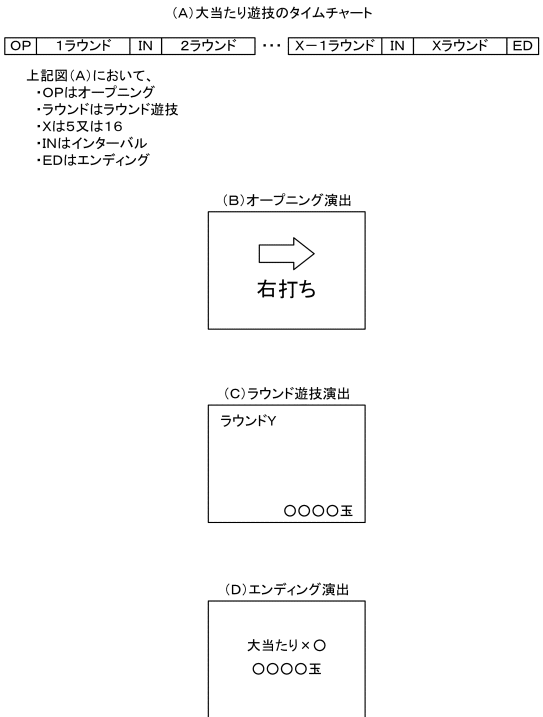
【図 1 9 6】



【図 1 9 7】



【図 1 9 8】



10

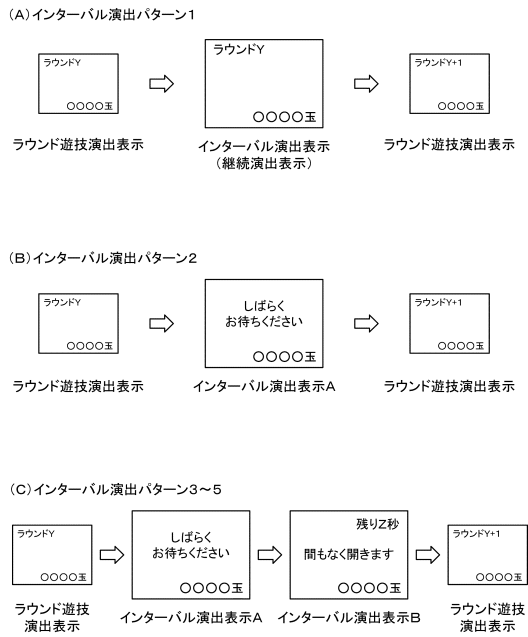
20

30

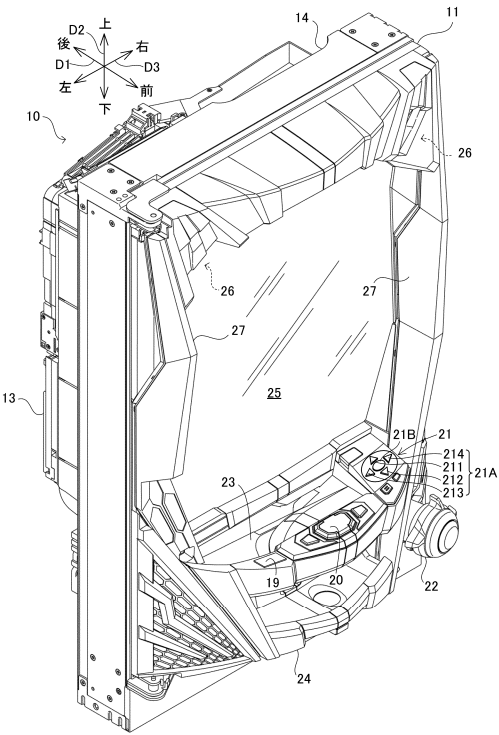
40

50

【図 1 9 9】



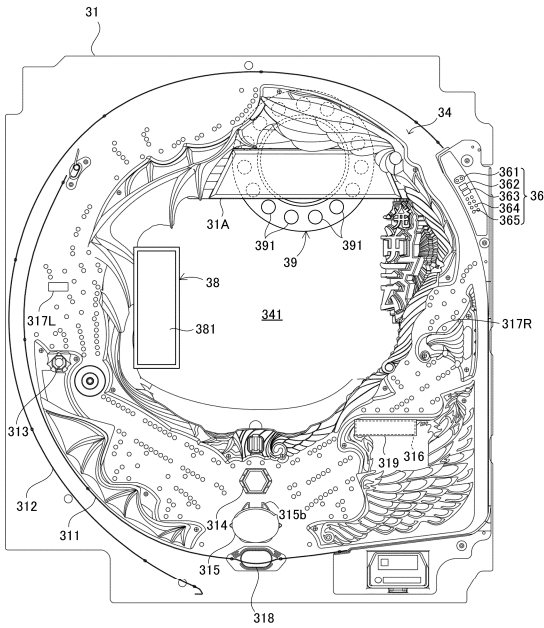
【図 2 0 0】



10

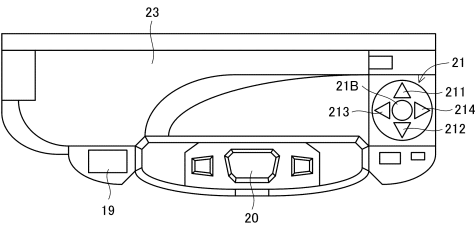
20

【図 2 0 1】



30

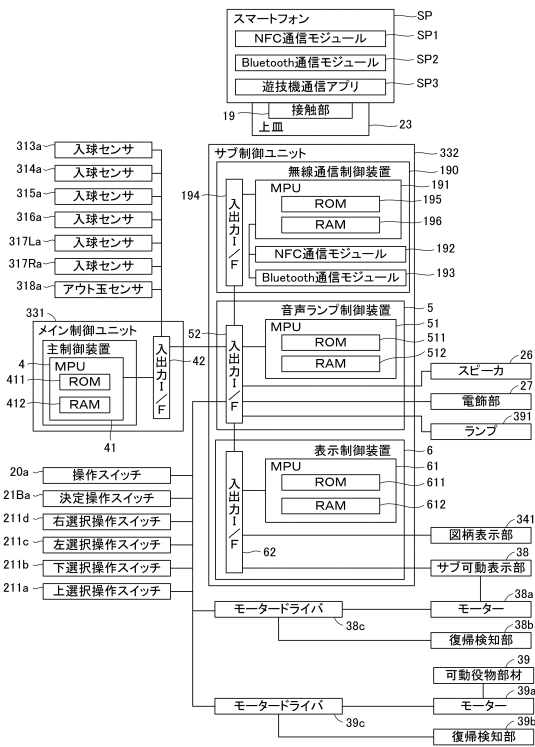
【図 2 0 2】



40

50

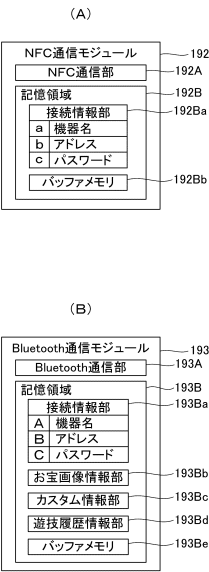
【図 2 0 3】



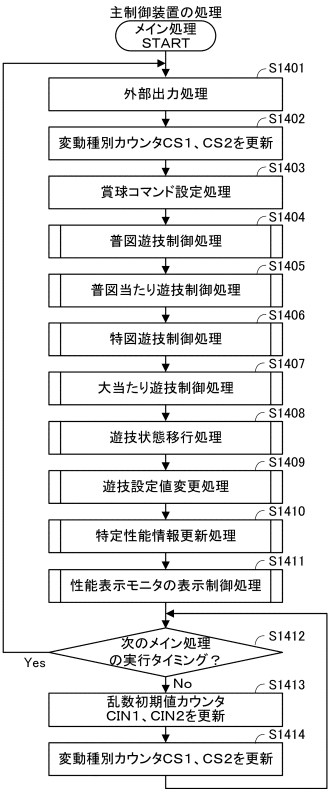
【図 2 0 4】



【図 2 0 5】



【図 2 0 6】



10

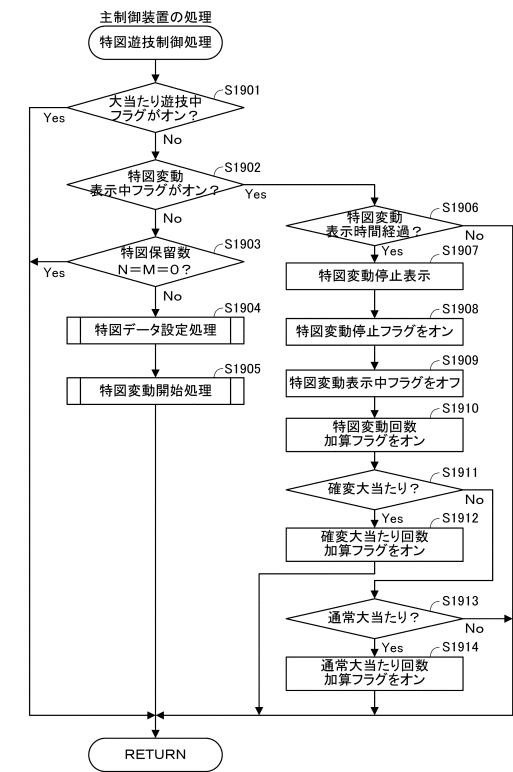
20

30

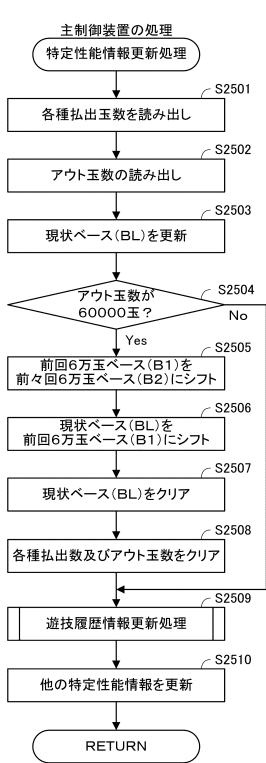
40

50

【図 2 0 7】



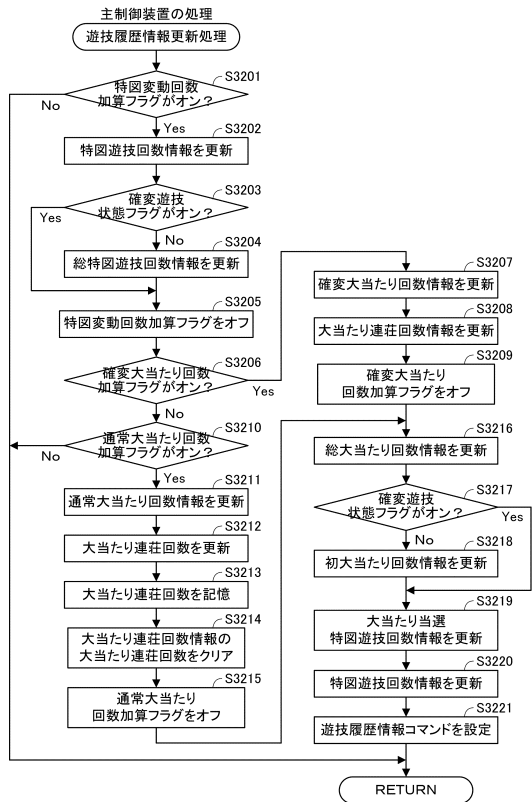
【図 2 0 8】



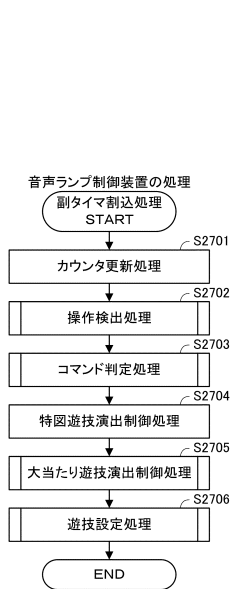
10

20

【図 2 0 9】



【図 2 1 0】

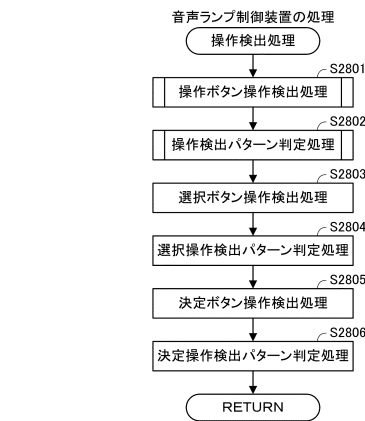


30

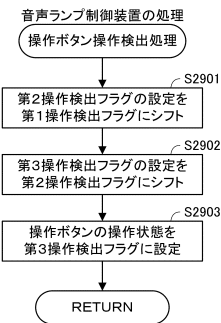
40

50

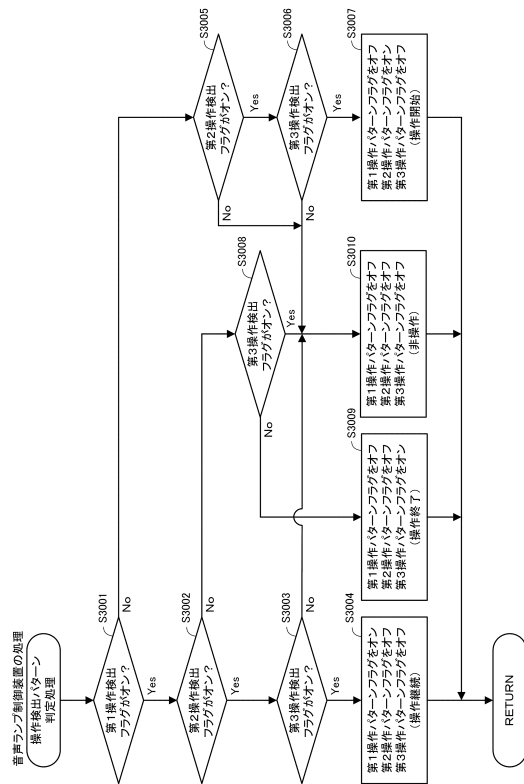
【図 2 1 1】



【図 2 1 2】



【図 2 1 3】



【図 2 1 4】

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	オフ	オフ	非操作

(A)

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	オフ	オフ	非操作

(B)

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	オフ	オフ	非操作

(C)

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	オフ	オフ	非操作

(D)

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	オフ	オフ	非操作

(E)

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	オフ	オフ	非操作

(F)

10

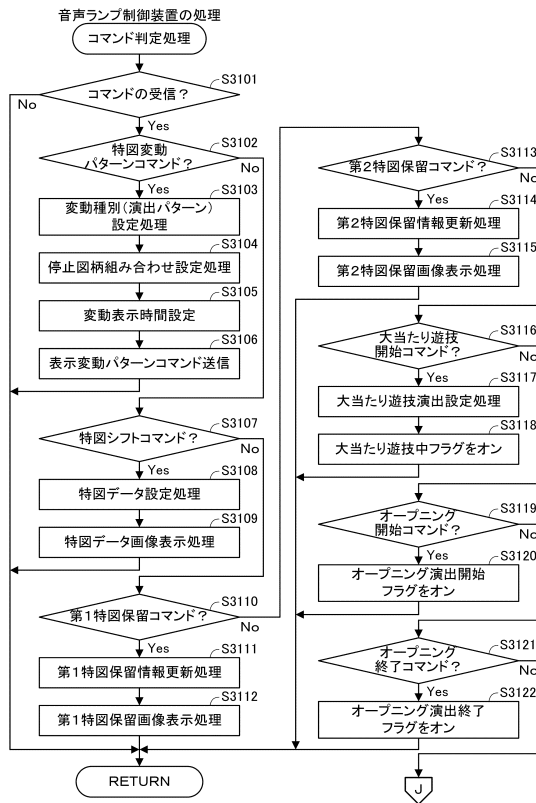
20

30

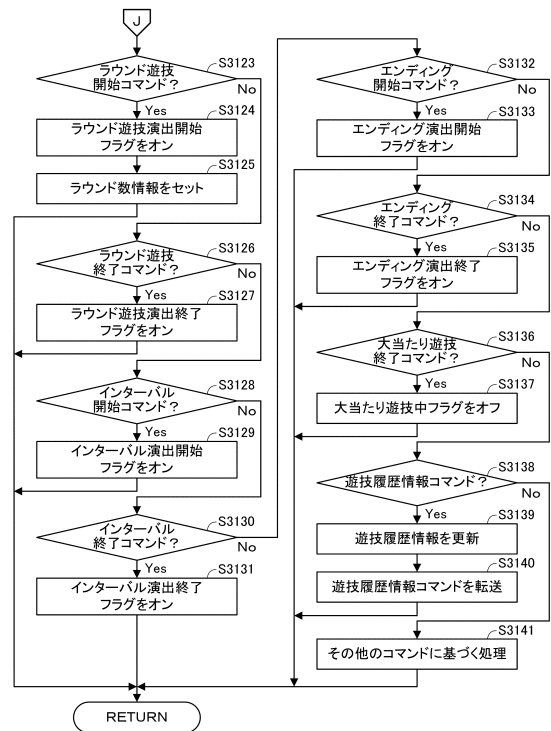
40

50

【図 2 1 5】



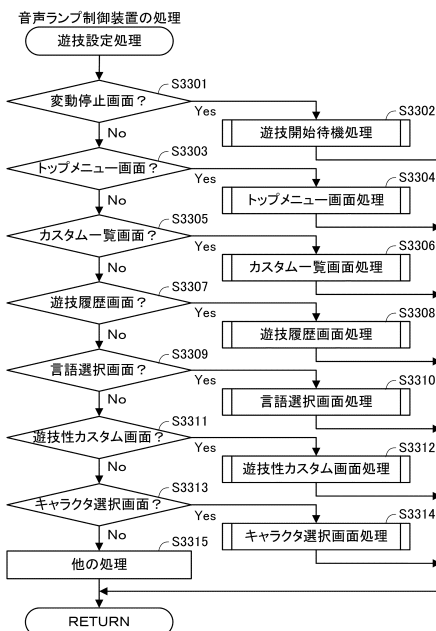
【図 2 1 6】



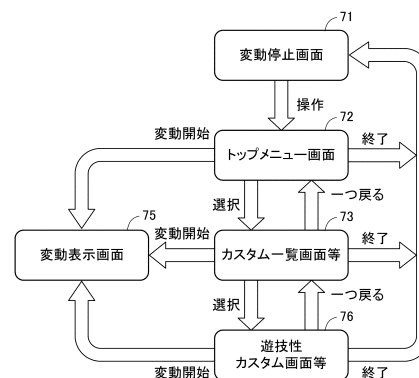
10

20

【図 2 1 7】



【図 2 1 8】

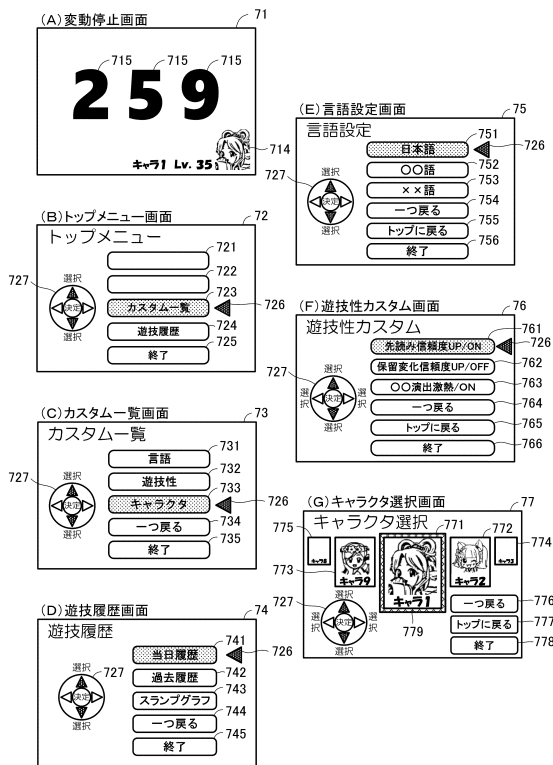


30

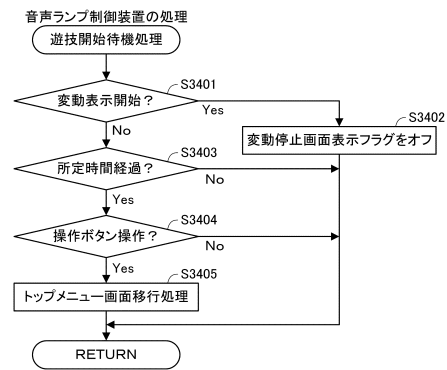
40

50

【図 2 1 9】



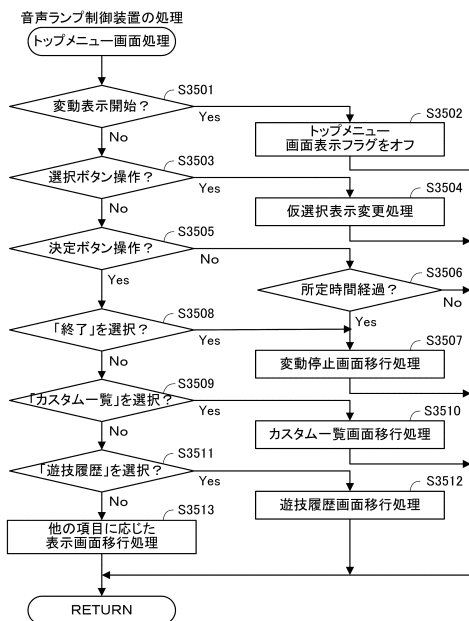
【図 2 2 0】



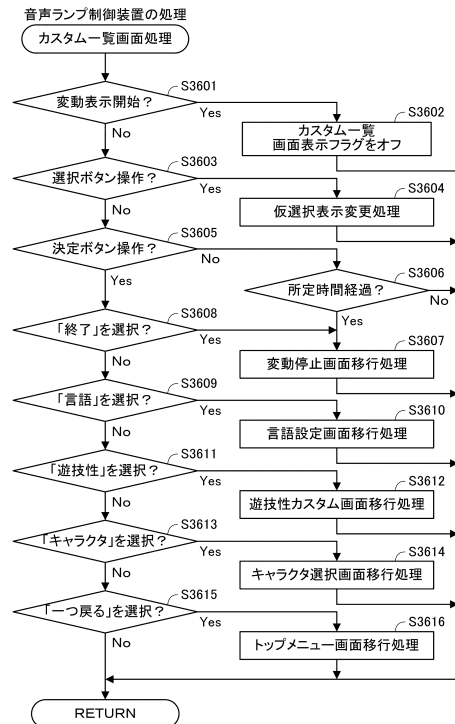
10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

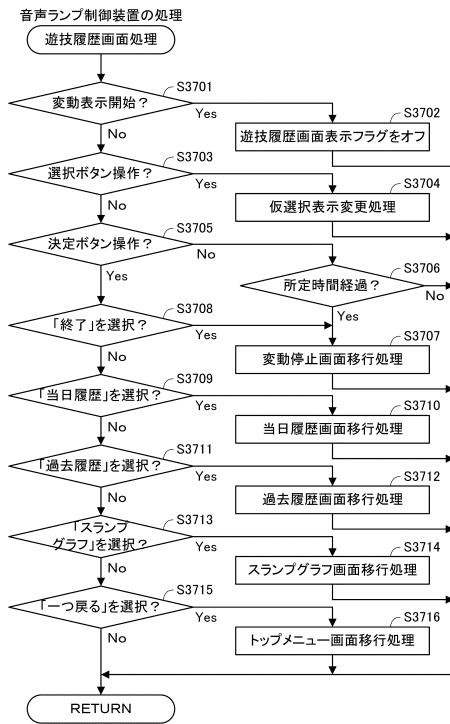


30

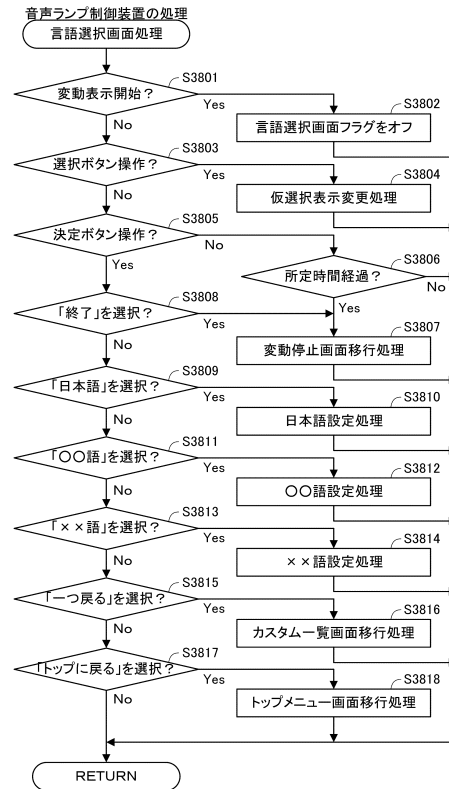
40

50

【図 2 2 3】



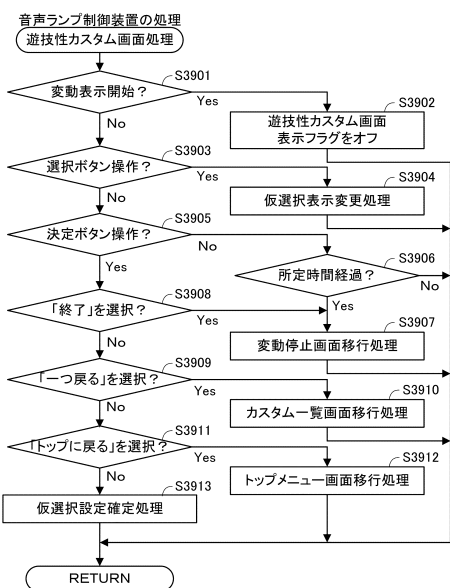
【図 2 2 4】



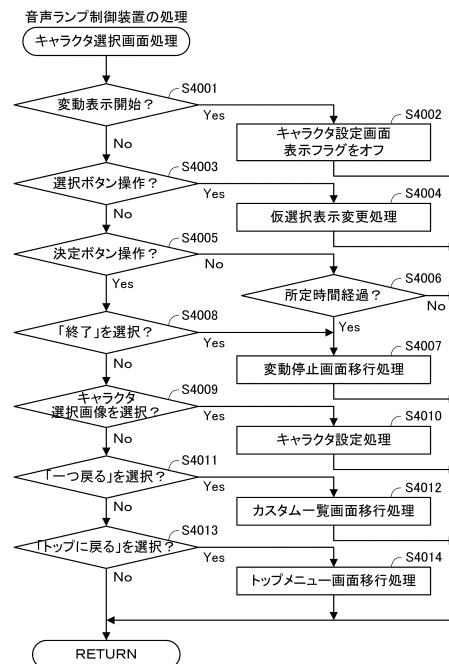
10

20

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

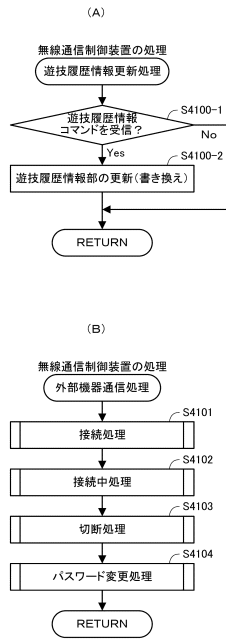


30

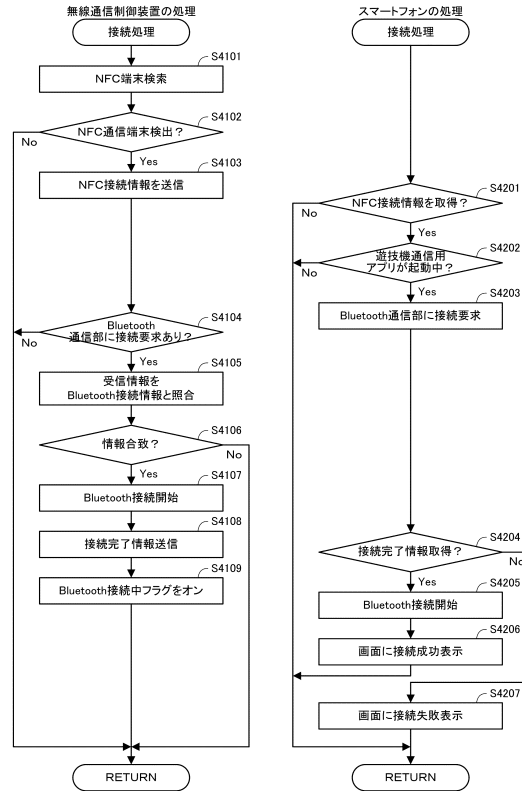
40

50

【図 2 2 7】



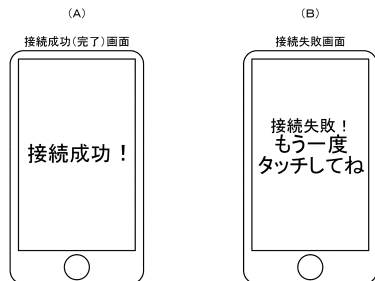
【図 2 2 8】



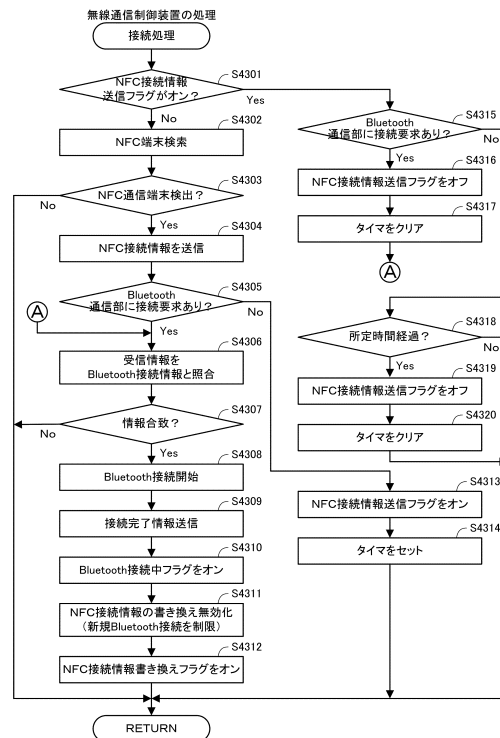
10

20

【図 2 2 9】



【図 2 3 0】

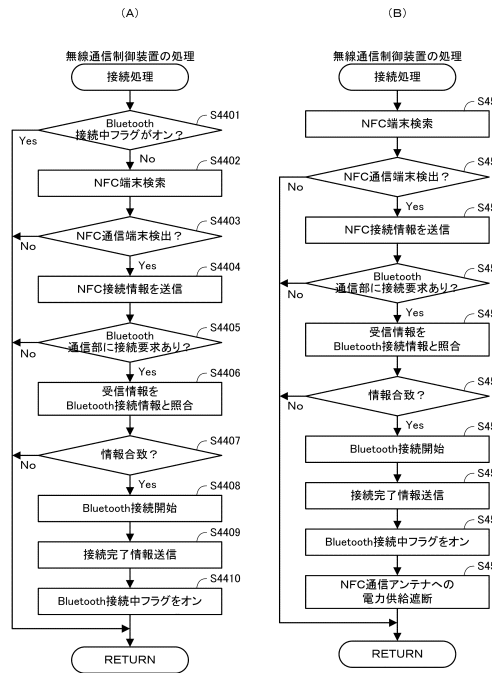


30

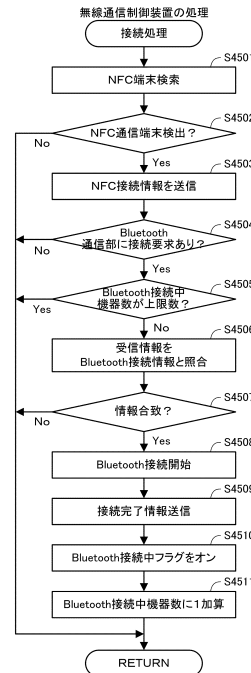
40

50

【図 2 3 1】



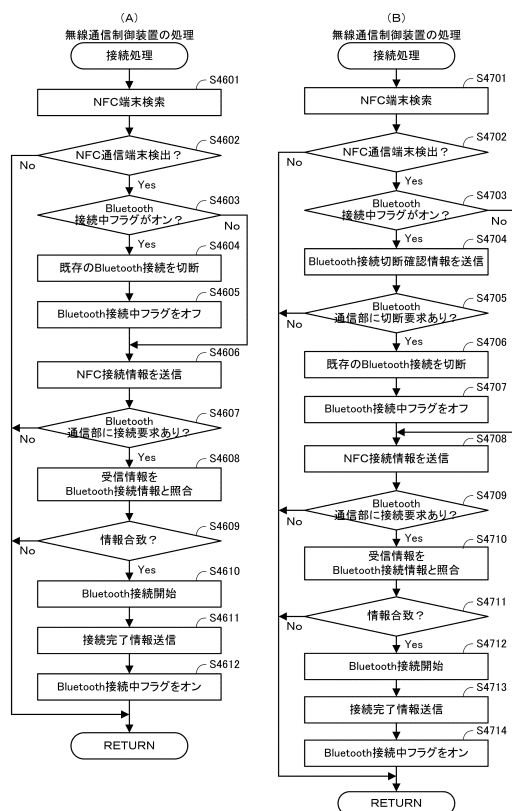
【図 2 3 2】



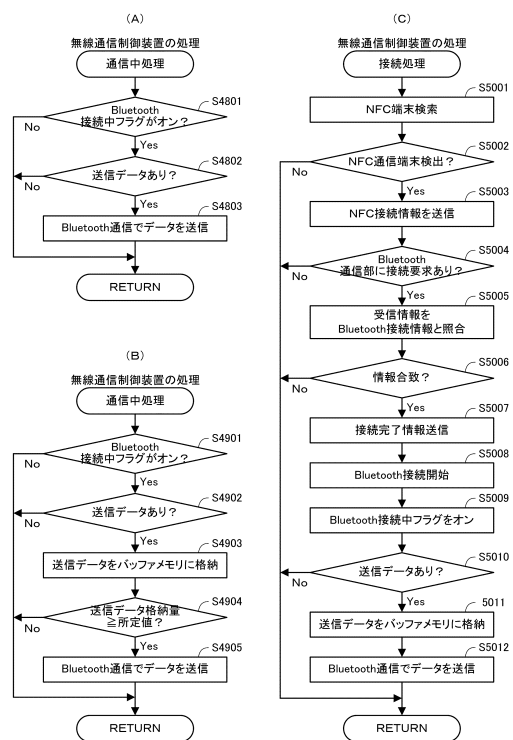
10

20

【図 2 3 3】



【図 2 3 4】

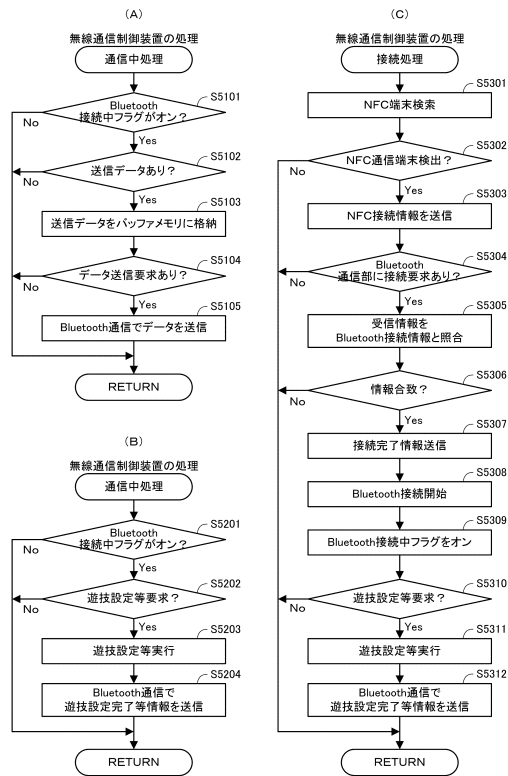


30

40

50

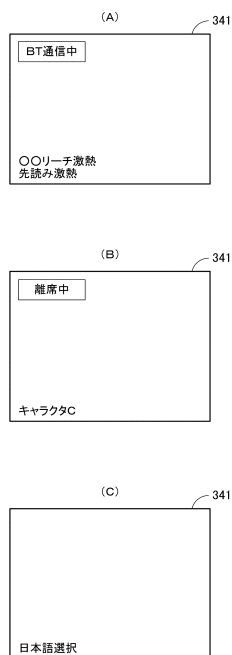
【図 2 3 5】



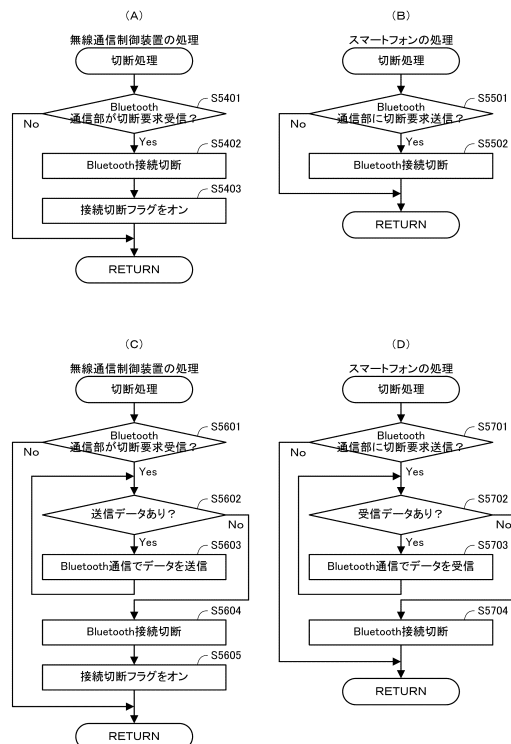
【図 2 3 6】



【図 2 3 7】



【図 2 3 8】



10

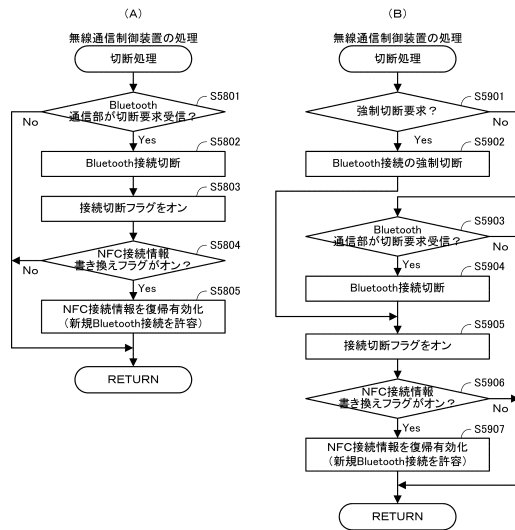
20

30

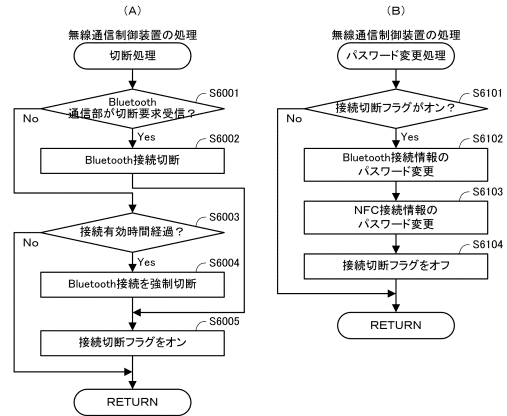
40

50

【図 239】



【図 240】



10

20

30

40

50