(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-179446
(P2024-179446A)
(43)公開日　令和6年12月26日(2024.12.26)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　OL　（全979頁）

(21)出願番号　特願2023-98301(P2023-98301)
(22)出願日　令和5年6月15日(2023.6.15)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100167302
弁理士　種村 一幸
(72)発明者　吉田 哲也
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内

Fターム（参考）　2C088　AA11 EB12

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】大当たり遊技での遊技性を改善して遊技の興趣を向上させる。
【解決手段】大当たり遊技のラウンド遊技が最大数入賞により終了する場合よりもフルオープンで終了する場合のほうがインターバル時間を短くする。ラウンド遊技が最大数入賞により終了する場合には、ラウンド遊技が終了までの時間に応じて複数のインターバル時間を設定し、ラウンド遊技が終了までの時間が長いときにインターバル時間を短く設定し、ラウンド遊技が終了までの時間が短いときにインターバル時間を抽選により設定する。ラウンド遊技が最大数入賞により終了する場合にはオーバー入賞を無効とする。ラウンド遊技が最大数入賞により終了する場合には、ラウンド遊技終了後の演出と次のラウンド遊技開始前の演出とを実行する。ラウンド遊技がフルオープンにより終了する場合には、ラウンド遊技演出を継続して実行する。
【選択図】図３３６

（A）インターバルパターン種別設定テーブル

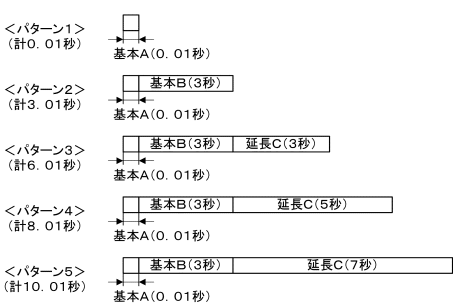
ラウンド遊技時間（作動状態時間）	インターバルパターン種別	インターバル時間（非作動状態時間）
15秒（上限時間開放）	パターン1	基本A
10秒以上15秒未満	パターン2	基本A＋基本B
10秒未満	パターン3	基本A＋基本B＋延長A
	パターン4	基本A＋基本B＋延長B
	パターン5	基本A＋基本B＋延長C

上記表（A）、下記表（B）及び図（C）において、
・パターン1～5は、それぞれインターバルパターン1～5の略
・基本A～Bは、それぞれインターバル基本時間A～Bの略
・延長A～Cは、それぞれインターバル延長時間A～Cの略

（B）延長時間設定抽選テーブル

延長時間設定抽選乱数カウンタ	インターバルパターン種別	延長時間種別
0～3	パターン3	延長A（3秒）
4～7	パターン4	延長B（5秒）
8～11	パターン5	延長C（7秒）

（C）インターバルパターン1～5のインターバル時間



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態を実行し得る所定動作手段と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させるように構成されたことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機では、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり遊技が実行される。大当たり遊技では、可変入賞口（大入賞口）が開放されることで、可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入賞によって多くの賞球を獲得することが可能である。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１８－１８３２５７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、大当たり遊技では、多くの賞球の獲得が可能である一方で、遊技性が単調になりがちであるため、遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれる。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明に係る遊技機は、
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、

又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
　前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
　前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
　前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする。
【図面の簡単な説明】
【０００６】
【図１】本発明の第１の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図３】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図４】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図６】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図７】図１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図８】図１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図９】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１０】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１１】図８に示す主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
【図１２】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１３】主制御装置の記憶領域における遊技情報格納エリアの一例を示すブロック図。
【図１４】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。
【図１５】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。
【図１６】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。
【図１７】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９】図１８の始動入賞処理で実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２】図２１のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３】図２２の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４】図２２の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５】図２１のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６】図２１のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２７】図２６の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８】図２６の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２】図２１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３３】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４】図２１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５】図２１のメイン処理で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３６】図２１のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３７】図３６の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。
【図３８】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３９】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４０】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４１】図２１のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４２】図１に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４３】図４２の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４４】図４３の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４５】図４３の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４６】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図４７】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４８】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４９】図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図５０】図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図５１】図５１（Ａ）は飾り図柄の色の一例を示す図、図５１（Ｂ）は図４７のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第１停止図柄選択

テーブルの一例を示す図。
【図５２】図５２（Ａ）は通常遊技状態において図柄表示部に設定される第１保留画像表示部、当該変動画像表示部及び既変動画像表示部の一例を示す図、図５２（Ｂ）は確変遊技状態及び時短遊技状態において図柄表示部に設定される第２保留画像表示部及び当該変動画像表示部の一例を示す図。
【図５３】第１保留画像表示部における保留画像の変化の一例を示す図。
【図５４】図４２の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５５】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５６】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５７】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５８】遊技盤に設けられる可動回転役物部材の作動例を示す正面図。
【図５９】可動回転役物部材の周辺を、一部を破断して示す側面図。
【図６０】図５５～図５７に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図６１】図５５～図５７に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図６２】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図６３】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図６４】主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
【図６５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図６６】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６７】図６６のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６８】図６７の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６９】図６７の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７０】図６６のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７１】図６６のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７２】図７１の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７３】図７１の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７４】図６６のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７５】図６６のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７６】図６６のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７７】図６６のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７８】図５５～図５７に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７９】図７８の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８０】図７９の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８１】図７９の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を

示すフローチャート。
【図８２】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図８３】図７８の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８４】図７８の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８５】図８３のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図。
【図８６】図８３のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８７】図８３のコマンド判定処理で実行される特図遊技演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８８】図８３のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図８９】図８３のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。
【図９０】可動回転役物部材の可動タイミングを説明するための図。
【図９１】可動回転役物部材の可動態様を説明するための図。
【図９２】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。
【図９３】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。
【図９４】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。
【図９５】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。
【図９６】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。
【図９７】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。
【図９８】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。
【図９９】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。
【図１００】図８７の特図遊技演出設定処理で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０１】図８７の特図遊技演出設定処理で実行されるボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０２】ボタン演出を説明するための図。
【図１０３】図７８の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０４】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０５】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０６】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０７】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０８】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０９】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１０】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１１】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順

の一例を示すフローチャート。
【図１１２】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１３】図１０３の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１４】図７８の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１５】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。
【図１１６】本発明の第３の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１１７】図１１６に示す遊技機の特電大入賞装置を説明するための図。
【図１１８】図１１６に示す遊技機の特電大入賞装置を説明するための図。
【図１１９】図１１９（Ａ）は図１１６に示す遊技機のシステム構成の一部の一例を示すブロック図、図１１９（Ｂ）は各種入賞口の賞球を示す図、図１１９（Ｃ）は遊技機の外部に出力される信号種別を示す図。
【図１２０】遊技機の外部に出力される各種信号の出力形態を示す図。
【図１２１】遊技機の外部に出力される各種信号の出力形態を示す図。
【図１２２】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２３】遊技状態の移行例を示す図。
【図１２４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１２５】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２６】図１２５のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２７】図１２６の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２８】図１２６の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２９】図１２５のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３０】図１２５のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３１】図１３０の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３２】図１３０の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３３】図１２５のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３４】図１２５のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３５】図１２５のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３６】図１２５のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３７】図１２５のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３８】図１２５のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１３９】図１２５のメイン処理で実行される特電始動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４０】図１２５のメイン処理で実行されるＶ入賞大当たり遊技制御処理の手順の一

例を示すフローチャート。
【図１４１】図１２５のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４２】図１２５のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４３】図１２５のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４４】図１２５のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４５】図１２５のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４６】図１２５のメイン処理で実行される信号出力処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４７】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４８】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４９】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５０】図柄表示部での画面例を示す図。
【図１５１】図柄表示部での画面例を示す図。
【図１５２】図柄表示部での画面例を示す図。
【図１５３】本発明の第４の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図１５４】図１５３に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。
【図１５５】羽役物装置の要部を示す断面図。
【図１５６】図１５３に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図１５７】図１５３に示す遊技機の表示制御装置のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図１５８】電源投入時画像を説明する説明図。
【図１５９】（Ａ）は背面Ａを説明する説明図、（Ｂ）は背面Ｂを説明する説明図。
【図１６０】背面Ｃを説明する説明図。
【図１６１】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図。
【図１６２】追加データテーブルの一例を模式的に示した模式図。
【図１６３】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図。
【図１６４】描画リストの一例を模式的に示した模式図。
【図１６５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１６６】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１６７】（Ａ）及び（Ｂ）は図１５３に示す遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図、（Ｃ）は特図遊技演出の演出フローの一例を示す図。
【図１６８】特図遊技演出の再抽選演出の一例を示す図。
【図１６９】特図遊技演出の再抽選演出の一例を示す図。
【図１７０】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７１】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７２】図１７１のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７３】図１７２の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７４】図１７２の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図１７５】図１７１のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７６】図１７１のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７７】図１７６の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７８】図１７６の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７９】図１７１のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８０】図１７１のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８１】図１７１のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８２】図１７１のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８３】（Ａ）は損益分岐点の演算例を示す図、（Ｂ）は小当たり遊技のオープニング演出の例を示す図。
【図１８４】小当たり遊技のオープニング演出の画像例を示す図。
【図１８５】（Ａ）は小当たり遊技のオープニング演出の変形例（ボーダー報知）を示す図、（Ｂ）及び（Ｃ）は小当たり遊技のオープニング演出の変形例（ボーダー報知）の画像例を示す図。
【図１８６】（Ａ）は特図遊技でのボーダー報知の画像例、（Ｂ）は小当たり遊技でのＶ入賞表示の画像例を示す図。
【図１８７】図１７１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８８】図１７１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８９】図１７１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９０】図１７１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９１】図１７１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９２】図１７１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９３】図１７１のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９４】図１５３に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９５】図１９４のメイン処理で実行される振動センサ入力監視・演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９６】図１９４のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９７】図１９４のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９８】図１９４のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９９】図１９４のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２００】図１９４のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０１】図１５３に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０２】図１５３に示す遊技機の表示制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０３】（Ａ）は表示制御装置で実行されるコマンド割込処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｂ）は表示制御装置で実行されるＶ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０４】図２０３（Ｂ）のＶ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０５】（Ａ）は図２０４のコマンド判定処理で実行される保留球数コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｂ）は図２０４のコマンド判定処理で実行される確定コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｃ）は図２０４のコマンド判定処理で実行されるデモコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０６】（Ａ）は図２０４のコマンド判定処理で実行される変動パターンコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｂ）は図２０４のコマンド判定処理で実行される停止種別コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０７】（Ａ）は図２０４のコマンド判定処理で実行される連続予告コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｂ）は図２０４のコマンド判定処理で実行される背面画像変更コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０８】（Ａ）は図２０４のコマンド判定処理で実行される操作ボタン操作コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｂ）は図２０４のコマンド判定処理で実行されるエラーコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０９】図２０３（Ｂ）のＶ割込処理で実行される表示設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１０】図２０３（Ｂ）のＶ割込処理で実行される表示設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１１】（Ａ）は図２１０の表示設定処理で実行される保留画像設定処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｂ）は図２１０の表示設定処理で実行される警告画像設定処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｃ）は図２１０の表示設定処理で実行される操作ボタン操作処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１２】図２１０の表示設定処理で実行される比較処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１３】図２１０の表示設定処理で実行されるボタン更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１４】（Ａ）は図２０３（Ｂ）のＶ割込処理で実行される転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート、（Ｂ）は図２１４（Ａ）の転送設定処理で実行される常駐画像転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１５】図２１４（Ａ）転送設定処理で実行される通常画像転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１６】図２０３（Ｂ）のＶ割込処理で実行される描画処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１７】本発明の第５の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２１８】第１入賞口、第２入賞口、第１開閉部材及び第２開閉部材を説明するための図。
【図２１９】入球振分装置を説明するための図。
【図２２０】可変入賞装置を説明するための図。
【図２２１】可変入賞装置を説明するための図。
【図２２２】（Ａ）は遊技機のシステム構成の要部の一例を示すブロック図、（Ｂ）は各

種入球部に遊技球が入球した場合の賞球数を示す図。
【図２２３】遊技機のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図。
【図２２４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２２５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２２６】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２２７】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２８】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。
【図２２９】主制御装置によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３０】図２２９のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３１】図２３０の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３２】図２３０の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３３】図２２９のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３４】図２２９のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３５】図２２９のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３６】疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図。
【図２３７】疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図。
【図２３８】特２遊技演出パターンを説明するための図。
【図２３９】小当たり遊技演出パターンを説明するための図。
【図２４０】大当たり遊技演出パターンを説明するための図。
【図２４１】大当たり遊技演出パターンの一例（大当たり遊技演出パターンＡ１）における疑似大当たり遊技演出（表示）を説明するための図。
【図２４２】図２３５の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４３】図２３５の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４４】図２２９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４５】図２２９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４６】図２２９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４７】図２２９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４８】図２２９のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４９】図２２９のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５０】図２２９のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５１】図２２９のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２５２】図２２９のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５３】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５４】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５５】図４２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５６】本発明の第６の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２５７】特図遊技における図柄表示部での表示例を示す図。
【図２５８】小当たり遊技及び大当たり遊技における図柄表示部での表示例を示す図。
【図２５９】第２入賞口及び非電動役物の周辺を示す図。
【図２６０】可変入賞装置を説明するための断面図。
【図２６１】可変入賞装置を説明するための断面図。
【図２６２】非電作動装置を説明するための断面図。
【図２６３】非電作動装置を説明するための断面図。
【図２６４】図２５６に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図２６５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２６６】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２６７】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２６８】図１７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６９】図１７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。
【図２７０】図２５６に示す遊技機の主制御装置によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７１】図２７０のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７２】図２７０のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７３】図２７０のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７４】図２７０のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７５】図２７４の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７６】図２７４の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７７】図２７０のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７８】図２７０のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７９】図２７０のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８０】図２７０のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８１】図２７０のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８２】図２７０のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２８３】図２７０のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８４】図２７０のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８５】図２７０のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８６】図２５６に示す遊技機の動作を説明するための図。
【図２８７】図２５６に示す遊技機の動作を説明するための図。
【図２８８】図２５６に示す遊技機の動作を説明するための図。
【図２８９】図２５６に示す遊技機の動作を説明するための図。
【図２９０】本発明の第７の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２９１】図２９０に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図２９２】図２９０に示す遊技機の上皿を上面側から見た一例を示す図。
【図２９３】図２９０に示す遊技機のシステム構成の要部の一例を示すブロック図。
【図２９４】図２９０に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図２９５】サブ制御ユニットの無線通信制御装置におけるＮＦＣ通信モジュール及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュールの一例を示すブロック図。
【図２９６】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９７】図２９６のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９８】図２９６のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９９】図２９８の特定性能情報更新処理で実行される遊技履歴情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３００】図２９０に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０１】図３００の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０２】図３０１の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０３】図３０１の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０４】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図３０５】図３００の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０６】図３００の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０７】図３００の副タイマ割込処理で実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０８】図３０７の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。
【図３０９】図３０７の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図３１０】図３０７の遊技設定処理で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１１】図３０７の遊技設定処理で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１２】図３０７の遊技設定処理で実行される遊技設定カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１３】図３０７の遊技設定処理で実行される遊技履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図３１４】図３０７の遊技設定処理で実行される言語選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１５】図３０７の遊技設定処理で実行される遊技性カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１６】図３０７の遊技設定処理で実行されるキャラクタ選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１７】図３１７（Ａ）は図２９０に示す遊技機の無線通信制御装置で実行される遊技履歴情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート、図３１７（Ｂ）は図２９０に示す遊技機の無線通信制御装置で実行される外部機器通信処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１８】図３１８（Ａ）は図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート、図３１８（Ｂ）はスマートフォン側の接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１９】図３１８（Ｂ）に示すスマートフォン側の接続処理を実行した場合のスマートフォンでの表示画面例を示す図。
【図３２０】図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２１】図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２２】図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２３】図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２４】図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される通信中処理及び接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２５】図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される通指中処理及び接続処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２６】スマートフォンにおいて遊技設定要求をする場合のスマートフォンの表示画面例を示す図。
【図３２７】スマートフォンにより遊技設定がなされた場合の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図３２８】図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート及びスマートフォン側の切断処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２９】図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３３０】図３３０（Ａ）は図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート、図３３０（Ｂ）は図３１７（Ｂ）に示す外部機器通信処理で実行されるパスワード変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３３１】本発明の第８の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図３３２】図３３１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一部の一例を示すブロック図。
【図３３３】図３３２に示す記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
【図３３４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図３３５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図３３６】主制御装置で使用されるテーブル等の一例を示す図。
【図３３７】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３３８】図３３７の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示す

フローチャート。
【図３３９】図３３８の始動入賞処理で実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４０】図３３７の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４１】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４２】図３４１のメイン処理で実行される賞球コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４３】図３４１のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４４】図３４３の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４５】図３４３の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４６】図３４１のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４７】図３４１のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４８】図３４７の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３４９】図３４７の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５０】図３４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５１】図３４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５２】図３４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５３】図３４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５４】図３４１のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５５】図３３１に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５６】図３５５の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５７】図３５５の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５８】図３５５の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５９】特図遊技において実行される背景演出を説明するための図。
【図３６０】大当たり遊技において実行される大当たり演出を説明するための図。
【図３６１】大当たり遊技の開閉実行モードのインターバルにおいて実行されるインターバル演出を説明するための図。
【発明を実施するための形態】
【０００７】
以下、添付図面を参照しながら、本発明の各実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。
【０００８】

［第１の実施形態］
まず、図１～図５４を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。
【０００９】
［遊技機１０の概略構成］
ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４～図６は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。
【００１０】
図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。
【００１１】
［前面枠１１の構成］
前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。
【００１２】
前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。
【００１３】
操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図７参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。
【００１４】
なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよい。また、操作ボタン２０は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。この場合、ジョグダイヤルに対する操作によって、各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）、例えば演出ステージ（背景演出）、キャラクタ及び大当たり遊技時の楽曲の他、所定演出の選択頻度や大当たり期待度などの遊技設定から所望とする項目を仮選択でき、操作ボタン２０に対する操作によって仮選択された選択肢（項目）を選択することが可能になる。
【００１５】
また、操作ボタン２０などの遊技者による操作を受け付ける操作手段は、１つでもよいが複数設けてもよい。前記操作手段としては、操作ボタン２０の他に、例えば回転可能なハンドル、回動可能なレバー、前後や上下などに進退（往復移動）可能な押し込み部材、後述の図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８に設けられるタッチパネル、又はこれらの操作手段の２以上の組み合わせ（例えば回転と進退が可能な操作手段）などが挙げられ、これらの操作手段に操作ボタン２０を設けたもの（例えばハンドルやレバーに操作ボタン２０やタッチパネルを設けた操作手段）であってもよい。

【００１６】
選択決定部２１は、遊技者により操作されるものであり、例えば遊技が実行されていない待機状態において遊技者の押下操作を受け付け、遊技者による各種遊技設定を行う場合に利用される押しボタンである。各種遊技設定としては、例えば遊技演出において登場するキャラクタの設定、ボタン演出などの各種演出の実行頻度の設定や、各種演出の大当たり期待度の設定などが挙げられる。この選択決定部２１は、複数の選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂを含む。
【００１７】
複数の選択ボタン２１Ａは、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン２１Ｂが操作されることによって仮選択された内容が確定される（ＲＡＭ５１２に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、図７に示すように音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、及び右選択操作スイッチ２１１ｄを備える。これらのスイッチ２１１ａ～２１１ｄは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、各スイッチ２１１ａ～２１１ｄの入力信号に基づいて、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。
【００１８】
また、本実施形態では、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が開始されたことが検出される場合に、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたと判断される。もちろん、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が継続していること、又は操作が終了したことが検出される場合に、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたと判断されるようにしてもよい。
【００１９】
一方、決定ボタン２１Ｂは、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、決定ボタン２１Ｂは、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える決定操作スイッチ２１Ｂａを備える。決定操作スイッチ２１Ｂａは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、決定操作スイッチ２１Ｂａの入力信号に基づいて、決定操作スイッチ２１Ｂａに対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。
【００２０】
また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、後述の図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８を遊技者の操作を受け付けるタッチパネルを備えるものとし、そのタッチパネルを操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）に代えて、ジョグダイヤルなどの回転部材を設けることも考えられる。また、選択操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａ（図７参照）は、接点式スイッチなどであるが、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。
【００２１】
発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２が操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構３２が駆動制御される。
【００２２】
上皿２３は、パネル２５の下方に配置されており、後述の払出機構１３０の払出装置１３２から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を１列に整列させた状態で

遊技球発射機構３２に導くために用いられる。また、下皿２４は、上皿２３のさらに下方に設けられており、上皿２３で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【００２３】

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

【００２４】

［内枠１２の構成］

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

ここで、遊技球発射機構３２は、図２に示すように、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構３２から遊技盤３１に発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【００２９】

図４の説明に戻り、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

図４に示すように、可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた飾り図柄の変動表示演出、及び変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が行われる。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【００３９】

例えば、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示演出は、例えば「１」～「９」

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】
サブ可動表示部３８は、液晶ディスプレイなどの表示装置３８１を備え、図柄表示部３４１の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部３８では、表示制御装置６の入出力Ｉ／Ｆ６２を介してＭＰＵ６１に接続されており（図７参照）、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、ＭＰＵ６１の制御によって特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部３４１と共に、表示装置３８１において画像演出が実行される。
【００４５】
なお、表示装置３８１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。また、サブ可動表示部３８は、表示装置３８１に加えて、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。
【００４６】
また、サブ可動表示部３８は、図５に仮想線で示す待機位置（図４に示す位置）と、図５に実線で示す作動位置との間で左右方向Ｄ３に移動可能である。
【００４７】
ここで、図７に示すように、遊技機１０は、サブ可動表示部３８に駆動力を供給するモーター３８ａ、及びサブ可動表示部３８が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部３８ｂを有する。モーター３８ａは、ステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部３８ｂは、光学式センサ、接点式センサなどである。サブ可動表示部３８とモーター３８ａとは、不図示の駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して連結されており、モーター３８ａの回転方向に応じてサブ可動表示部３８を待機位置（図４参照）から作動位置（図５の実線位置）に向けた右方向（作動方向）、又は作動位置（図５の実線位置）から待機位置（図４参照）に向けた左方向（復帰方向）に移動させる。例えば、サブ可動表示部３８は、モーター３８ａが正方向に回転されることで待機位置（図４参照）から作動位置（図５の実線位置）に移動され、これとは逆に、モーター３８ａが逆方向に回転されることで作動位置（図５の実線位置）から待機位置（図４参照）に移動される。
【００４８】
また、遊技機１０は、モーター３８ａ及び復帰検出部３８ｂが接続されるモータードライバ３８ｃを備える。モータードライバ３８ｃは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバ３８ｃは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従ってモーター３８ａを制御する。また、モータードライバ３８ｃは、復帰検出部３８ｂによる検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバ３８ｃを省略し、モーター３８ａ及び復帰検出部３８ｂが、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。
【００４９】
このようなサブ可動表示部３８は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、サブ可動表示部３８は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、サブ可動表示部３８は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。
【００５０】
なお、サブ可動表示部３８の待機位置や作動位置は、図柄表示部３４１の正面側の左側

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。
【００５７】
第２特図保留数表示部３６５は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第２入賞口３１５への入賞により生じた第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。
【００５８】
可動役物部材３９は、図柄表示部３４１の上方に位置する予め定められた図４に示す待機位置（図６に仮想線で示す位置）と、待機位置よりも下方に設定される図６に実線で示す作動位置との間で、図柄表示部３４１の表面に沿って上下方向に移動可能である。作動位置（図６の実線参照）は、待機位置（図４参照）に比べて、図柄表示部３４１の中央に近い位置である。また、可動役物部材３９は、作動位置（図６の実線参照）にある場合、待機位置（図４参照）にある場合に比べて、図柄表示部３４１の表面に対する被覆率が高い。また、可動役物部材３９は、周縁部に複数のランプ３９１が円環状に配置されている。本実施形態では、可動役物部材３９には１５個のランプ３９１が配置されており、各ランプ３９１は個別に点灯及び消灯可能である。また、複数のランプ３９１のそれぞれは、例えばＬＥＤランプであり、白色、黄色、緑色、赤色、又はこれらの混合色などを含む複数色に点灯可能である。このように、各ランプ３９１は個別に点灯及び消灯を可能とし、また複数色に点灯可能であることで、例えば可動役物部材３９が作動された場合に各ランプ３９１の点灯パターン、点灯色、点灯個数によって、当該特図遊技の契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を示唆し、又は抽選結果を大当たりであることを明示することが可能になる。例えば、点灯色に関しては、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるようにすることができ、また、点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することで大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出を実行することも可能である。また、本実施形態では、可動役物部材３９が待機位置（図４参照）において開口３１Ａから露出しているが、開口３１Ａから露出した部分のランプ３９１を利用して大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出が実行されるようにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する４つのランプ３９１が開口３１Ａから露出しているため（図４参照）、これらのランプ３９１のうちのいずれのランプ３９１が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する４つのランプ３９１に加えて、図柄表示部３４１に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。
【００５９】
なお、可動役物部材３９は、待機位置において開口３１Ａから露出することなく、全体が隠れたものであってもよい。また、遊技機１０は、可動役物部材３９を複数備えていてもよい。さらに、可動役物部材３９は、分離された複数の可動部材が組み合わされるもの、２以上の形態に変形可能なもの、液晶表示装置などのディスプレイを備えるものであってもよい。もちろん、可動役物部材３９は図柄表示部３４１の表示画面の一部を覆うものに限らず、表示画面の全体を覆うものであってもよい。また、可動役物部材３９の中央部は、点灯及び消灯可能な電飾部として構成してもよい。この場合、電飾部を点灯又は点滅させることで大当たり期待度を示唆し、又は大当たりを明示する演出を実行することが可能になる。
【００６０】
このような可動役物部材３９は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、可動役物部材３９は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、可動役物部材３９は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大

当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

また、遊技盤３１には、磁石センサや電波センサ（共に不図示）を設けることも考えられる。磁石センサは、例えば第１入賞口３１４や可変入賞口３１６の周辺に設けられる。磁石センサは、メイン制御ユニットに電気的に接続され、磁石センサの検知結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。これにより、磁石を用いて不正に第１入賞口３１４や可変入賞口３１６に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。一方、電波センサは、例えば第１入賞口３１４や第２入賞口３１５の周辺に設けられる。電波センサは、メイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、電波センサの検知結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。これにより、不正に入球センサ３１４ａ，３１５ａに電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサは、例えば５０ＭＨｚ～３ＧＨｚの電波を検知可能である。

【００６５】

［裏パックユニット１３］

図３に示すように、裏パックユニット１３は、払出機構１３０及び周辺制御ユニット１４０を備える。

【００６６】

払出機構１３０は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク１３１と、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出す払出装置１３２とを備える。なお、上皿２３の遊技球が飽和している場合、払出装置１３２から払い出される遊技球は下皿２４に払い出される。

【００６７】

周辺制御ユニット１４０は、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９を備える。払出制御装置７は、払出装置１３２による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置８は、発射ハンドル２２の操作に応じて遊技球発射機構３２を制御する。電源制御装置９は、遊技機１０が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機１０内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【００６８】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図７～図１６を参照しつつ、遊技機１０のシステム構成について説明する。

【００６９】

［メイン制御ユニット３３１］

図７に示すように、メイン制御ユニット３３１は、遊技機１０における遊技の主たる制御を実行する主制御装置４を備える。主制御装置４は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置４は、ＭＰＵ４１、入出力Ｉ／Ｆ４２及び性能情報表示装置４Ａを備える。

【００７０】

ＭＰＵ４１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ４１には、ＲＯＭ４１１及びＲＡＭ４１２が内蔵されている。ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置４で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【００７１】

入出力Ｉ／Ｆ４２は、主制御装置４に信号を入力し、主制御装置４から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａなどが接続されている。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａからの検出信号に基づいて一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６への遊技球の入球の有無、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの遊技球の通過の有無を判断する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３１８ａからの検出信号に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９などが接続されている。

【００７２】

そして、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に、普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドを出力する。

【００７３】

普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間（普図変動パターン）及び普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。普図変動パターンコマンドは、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における普通図柄の変動表示を開始する際に、後述の普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図２４の普図変動開始処理でのステップＳ１７０９において設定される。なお、普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間（普図変動パターン）のみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、普図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【００７４】

電動役物開放コマンドは、電動役物３１５ｂが開放（作動）されることを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。電動役物開放コマンドは、電動役物３１５ｂを開放（作動）する際に、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ１８０９において設定される。

【００７５】

電動役物閉鎖コマンドは、電動役物３１５ｂが閉鎖（復帰）されることを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。電動役物閉鎖コマンドは、電動役物３１５ｂを閉鎖（復帰）する際に、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理でのステップＳ１８１６において設定される。

【００７６】

特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。特図変動パターンコマンドは、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄の変動表示を開始する際に、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０５において設定される。なお、特図変動パターンコマンドは、変動が開始され特別図柄の種別を特定可能な情報を含むが、第１特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドと、第２特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドとを別の特図変動コマンドとして設定してもよい。また、特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及びのみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、特図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【００７７】

第１特図保留コマンド及び第２特図保留コマンドは、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球によって、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶される第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）、及び第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。第１特図保留コマンド及び第２特図保留コマンドは、第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍの増加があった場合に、後述の特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図１８の始動入賞処理でのステップＳ１１０５の第１特図保留コマンド設定処理（後述の図１９の第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はＳ１２０９）又はステップＳ１１１０の第２特図保留コマンド設定処理において設定される。

【００７８】

特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。特図シフトコマンドは、後述の図２７の特図データ設定処理でのステップＳ２００８において設定される。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】
大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり遊技を終了する際に、後述の図２９の大当たり遊技制御処理におけるステップＳ２２５０において設定される。
【００９１】
遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、遊技設定値が変更された際に、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４０８において設定される。
【００９２】
なお、前述のコマンド以外のコマンドが主制御装置４から音声ランプ制御装置５に出力されることがあるがそれらの説明は省略する。
【００９３】
また、主制御装置４には、ＭＰＵ４１に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してＭＰＵ４１に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。
【００９４】
本実施形態では、分周回路からＭＰＵ４１に、予め設定された間隔（例えば４ｍｓｅｃ）でクロック信号が供給され、ＭＰＵ４１が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にクロック信号が供給されてもよい。
【００９５】
ＲＯＭ４１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。ＲＡＭ４１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ４１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、ＲＡＭ４１２は、音声ランプ制御装置５などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、ＲＡＭ４１２は不揮発性の記憶部であってもよい。
【００９６】
ここで、図８を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ、特図保留格納エリア４１２ｂ及び普図保留格納エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。
【００９７】
抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３が記憶されている。大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される。リーチ乱数カウンタＣ３は、大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用される。また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び特図変動種別カウンタＣＳ１が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される。さらに、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、普通

当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５、普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２、及び普図変動種別カウンタＣＳ２が記憶されている。普通当たり乱数カウンタＣ４は、第２入賞口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される。普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される。普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタＣＳ２は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、特図変動種別カウンタＣＳ１が第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。

【０１０２】

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

【０１０３】

具体的に、第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第１特図保留

格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４の優先順位で空いている領域に格納される。第１特図保留数記憶エリアＮＡＡには、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第１特図保留数Ｎとして格納される。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎと第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍとの差が２以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が交互に特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【０１０９】

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

ＥＡ３にシフトする。
【０１１０】
同じく、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１が特図実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＢ２に格納された特図当否情報は第１保留エリアＲＥＢ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＢ３に格納された特図当否情報は第２保留エリアＲＥＢ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＢ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＢ３にシフトする。
【０１１１】
大当たり乱数カウンタＣ１は、後述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～６３７の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様に更新されるループカウンタである。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される。
【０１１２】
大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して２種類設定されている。ここで、図９（Ａ）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図９（Ｂ）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。
【０１１３】
図９（Ａ）及び図９（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。
【０１１４】
遊技設定値１では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２０６個（０～２０５）、高確率モード当否テーブルについては８２１個（０～８２０）である。つまり、遊技設定値１では、低確率モードの大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７９．９（８２０／６５５３６）である。
【０１１５】
遊技設定値２では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２１２個（０～２１１）、高確率モード当否テーブルについては８４５個（０～８４４）である。つまり、遊技設定値２では、低確率モードの大当たり確率が約１／３０９．１（２１２／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７７．６（８４５／６５５３６）である。
【０１１６】
遊技設定値３では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２１８個（０～２１７）、高確率モード当否テーブルについては８６９個（０～８６８）である。つまり、遊技設定値３では、低確率モードの大当たり確率が約１／３００．６（２１８／

６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７５．４（８６９／６５５３６）である。

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

ここで、図９（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図９（Ｃ）に示す例では、特図遊技の種別が第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特図遊技である場合、５Ｒ

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

なお、本実施形態では、入賞により第１特別図柄遊技を実行する契機となる第１入賞口３１４、及び入賞により第２特別図柄遊技を実行する契機となる第２入賞口３１５ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、Ｖ－ＳＴ機を含むＳＴ機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

【０１２９】

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

【０１３０】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口３１６が所定態様で開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変

大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放態様としては、例えば可変入賞口３１６を１回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口３１６を複数回開放させることも考えられる。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

ここで、図９（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図９（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【０１３７】

ここに、リーチとは、図柄表示部３４１における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせ

になり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の飾り図柄の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【０１３８】

特図変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタＣＳ１は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。このように、特図変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置５では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）のマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別（演出パターン）が、特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）に応じて決定される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述する図２１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。

【０１３９】

そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１と、大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図１０（Ａ）～図１０（Ｃ）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図１０（Ａ）参照）、確変大当たり変動テーブル（図１０（Ｂ）参照）、又は外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【０１４０】

ここで、図１０（Ａ）、図１０（Ｂ）及び図１０（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。図１０（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、図１０（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、図１０（Ｃ）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は図１０（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は図１０（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は図１０（Ｃ）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

【０１４１】

より具体的に、図１０（Ａ）及び図１０（Ｂ）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。ここに、特図変動パターン「０１」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１

などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「０２」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「０３」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

なお、特図変動パターンの種別は、図１０（Ａ）、図１０（Ｂ）及び図１０（Ｃ）に示す例には限定されない。

【０１４５】

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

【０１４６】

同じく、遊技機１０では、特図変動パターン「０２」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変

動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した特図変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを出力する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０５」の前に外れである旨を示す「Ｄ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｄ０１」～「Ｄ０５」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置５では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部３４１などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部３４１において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ２６によって音声演出を実行し、電飾部２７によって電飾演出（ランプ演出）を実行させる。

【０１５０】

このように、遊技機１０では、主制御装置４のＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機１０のＭＰＵ４１が８ビットマイコンで構成される場合であっても、そのＭＰＵ４１により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部３４１に表示される飾り図柄の変動態様

の詳細は音声ランプ制御装置５で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

普図実行エリアＳＡＥは、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第１保留エリアＳＥ１の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、ＭＰＵ４１は、１回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｃ）及び図１２（Ｄ）参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第１保留エリアＳＥ１に格納された普図当否情報が普図実行エリアＳＡＥに移動された場合には、普図第２保留エリアＳＥ２に格納された普図当否情報が普図第１保留エリアＳＥ１にシフトされ、普図第３保留エリアＳＥ３に格納された普図当否情報が普図第２保留エリアＳＥ２にシフトされ、普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普図当否情報が普図第３保留エリアＳＥ３にシフトされる。

【０１５６】

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

り抽選が行われる。

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、後述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が格納される。また、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が普図当たりである場合に、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物３１５ｂの開放時間が設定される。

【０１６２】

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

【０１６３】

ここで、短開放普図当たりの場合には、電動役物３１５ｂが短時間（例えば０．１秒）

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで、後述の図２１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタＣＳ２の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普図変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。

【０１６９】

普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタＣＳ２の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。

【０１７０】

なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブルを設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルのうちの少なくとも一方の普図変動表示テーブルに設定される普図変動表示時間は１種類であってもよい。また、普図変動保留数Ｘに応じて普図変動表示時間が設定されるようにしてもよく、例えば普図変動保留数Ｘが多いほど普図変動表示時間が短くなるように設定してよく、普図変動保留数Ｘが少ないほど普図変動表示時間が長くなるように設定してよい。

【０１７１】

ここで、図１３は、図１に示す遊技機の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

【０１７２】

「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において遊技盤３１に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理においてアウト玉センサ３１８ａによって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

【０１７３】

「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において一般入賞口３１３への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１３ａによって一般入賞口３１３への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において一般入賞口３１３への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１７４】

「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第１入賞口３１４への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１４ａによって第１入賞口３１４への入賞が検出された場合に、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において第１入賞口３１４への入賞に応じた賞球数の払い出しを

払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝１００×（「一般入賞口払出玉数」＋「第１入賞口払出玉数」）／「アウト玉数」である。「ベース情報」は、現状ベースＢＬ、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２に関する情報を含む。ここで、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２は、後述の図３６の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が６００００玉に達するごとに更新される（ステップＳ２５０５及びＳ２５０６）。具体的には、直近のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前回６万玉ベースＢ１として、もう一つ前のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前々回６万玉ベースＢ２として、それぞれＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算され（ステップＳ１８０４）、現状ベースＢＬがＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

【０１７９】

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

【０１８０】
「連続役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」＝１００×「可変入賞口払出玉数」／「総払出玉数」である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図３６の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積連続役物比率として記憶される。なお、「連続役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対する連続役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積連続役物比率と、一定数期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。
【０１８１】
「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６）への入賞による総払出玉数において、第２入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」＝１００×（「第２入賞口払出玉数」＋「可変入賞口払出玉数」）／「総払出玉数」である。「役物比率情報」は、例えば後述の図３６の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対する役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積役物比率と、一定数期間での役物比率との両方を含んでいてもよい。
【０１８２】
「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機１０の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第１入賞口３１４への入賞を契機としてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０６でメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において第１特図又は第２特図の変動表示を開始させるごとに１ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。
【０１８３】
「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における一定数のマイナス差玉当たりの、第１入賞口３１４への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部３６の第１特別図柄表示部の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「２５０玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第１入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで１０００円に対して２５０玉の貸玉を受ける場合、１０００円平均の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図３６の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大

当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定数期間での単位大当たり抽選回数との両方を遊技情報として記憶してもよい。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

性能表示モニタ４３は、４つの７セグメント表示器４３１～４３４のうちの左２つの７セグメント表示器４３１，４３２が「ベース種別」が略記号で表示される識別セグであり、右２つの７セグメント表示器４３３，４３４がＭＰＵ４１によって演算されるベース値

（％）が表示される比率セグである。例えば、現状ベースＢＬが３１％であるある場合には、識別セグである左２つの７セグメント表示器４３１，４３２において現状ベースＢＬの略記号である「ＢＬ」が「８．」、「Ｌ」として表示され、比率セグである右２つの７セグメント表示器４３３，４３４においてベース値である「３１」が「３」、「１」として表示される。つまり、４つの７セグメント表示器４３１～４３４では、左から順に、「８．」、「Ｌ」、「３」、「１」と表示される。

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

また、性能表示モニタ４３では、「ベース情報」に代えて、又は「ベース情報」に加えて、「連続役物比率情報」や「役物比率情報」などの遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された他の性能情報を表示させてもよい。

【０１９４】

また、性能表示モニタ４３は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよい。

【０１９５】

図１４の説明に戻り、設定値表示部４５は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否

テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を選択するための上述の遊技設定値を表示するものであり、７セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部４５は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ４３を利用して遊技設定値を表示するようにしてもよい。

【０１９６】

設定値変更操作部４６は、押下操作によって７セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、７セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部４６は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図１６は、主制御装置４の設定値表示部４５での表示例を示す図である。

【０１９７】

図１６（Ａ）に示すように、設定値表示部４５が消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器が通電されることで設定値表示部４５に数字が表示される。このときに表示される数字は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「１」である。一方、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部４５が消灯状態となる。

【０１９８】

図１６（Ｂ）に示すように、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する回転操作がなされると、設定値表示部４５に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部４５が右回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が大きくなり、設定値表示部４５が左回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部４５が回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部４５に表示させた状態で設定値変更操作部４６を押下して７セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）又は高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【０１９９】

なお、設定値を変更する方法は、設定値変更操作部４６を回転させてから設定値表示部４５の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部４６を回転させてから操作ボタン２０（図１参照）を押下することで設定値を決定する方法、操作ボタン２０（図１参照）を連打又は長押しすることで設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから設定値表示部４５の電源をオフにする方法、主制御装置４などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから鍵を抜く方法などであってもよい。

【０２００】

ここで、設定値表示部４５を備える性能情報表示装置４Ａは、制御ユニット３３におけるメイン制御ユニット３３１の主制御装置４に設けられている。また、制御ユニット３３は、遊技盤３１の背面側に設けられ、前面枠１１に対して開閉可能である。そのため、設定値表示部４５は、遊技盤３１の背面側に設けられ、遊技盤３１と共に制御ユニット３３を前面枠１１に対して開閉させることで、遊技機１０の外部（前面枠１１の正面側）から視認可能な状態と視認不能な状態とを選択可能である。即ち、遊技盤３１（制御ユニット

３３）を前面枠１１に対して閉鎖することで設定値表示部４５を視認できない一方で、遊技盤３１（制御ユニット３３）を前面枠１１に対して開放することで設定値表示部４５を視認できる。これにより、遊技者が遊技機１０において遊技を実行する場合、遊技盤３１が開放されない限り、設定値表示部４５が視認されることがないため、設定値表示部４５に表示される数字によって設定値が遊技者に把握されることが防止される。そして、設定値表示部４５は、点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされることで消灯状態とされる。そのため、遊技ホールの営業時間中に設定値表示部４５の消灯状態を維持することで、遊技機１０などでの玉詰まりなどにより遊技盤３１を開放することで設定値表示部４５が視認可能な状態とされても、設定値表示部４５によって設定値が遊技者に把握されることを防止できる。

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

［サブ制御ユニット３３２］

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

【０２０４】

［音声ランプ制御装置５］

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

【０２０５】

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

【０２０６】

音声ランプ制御装置５は、ＲＯＭ５１１に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ５１によって実行することにより、主制御装置４から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置６にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部３４１の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置５は、図柄表示部３４１の表示に合わせてスピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様も制御する。例えば、ＭＰＵ５１は、後述の特図遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部３４１での画像表示、スピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様を制御する。

【０２０７】

入出力Ｉ／Ｆ５２は、音声ランプ制御装置５に信号を入力し、音声ランプ制御装置５か

ら制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ５２には、主制御装置４及び表示制御装置６が接続されている。そして、主制御装置４から音声ランプ制御装置５には、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、表示制御装置６に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置６が、主制御装置４からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット３３２が、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【０２０８】

また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、スピーカ２６及び電飾部２７が接続されている。そして、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、主制御装置４から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ２６から出力される音声、電飾部２７の点滅態様が制御される。また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、操作スイッチ２０ａが接続されている。これにより、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０に対して操作が行われたことを検出し、それの検出結果に基づいて、図柄表示部３４１で実行される画像遊技演出、スピーカ２６から音声が出力される音声出力演出、電飾部２７の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

【０２０９】

ＭＰＵ５１は、主制御装置４から入力される普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【０２１０】

具体的に、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドが入力された場合に、特図変動パターンコマンドに基づいて特図変動パターンを決定し、その特図変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０７参照）、図柄表示部３４１における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部３４１では、特図変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

【０２１１】

［表示制御装置６］

表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部３４１の表示を制御する。具体的に、表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部３４１の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【０２１２】

表示制御装置６は、ＭＰＵ６１及び入出力Ｉ／Ｆ６２などを備え、入出力Ｉ／Ｆ６２には音声ランプ制御装置５及び図柄表示部３４１が接続されている。なお、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の間は双方向通信可能であってもよい。

【０２１３】

ＭＰＵ６１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、ＭＰＵ６１には、ＲＯＭ６１１及びＲＡＭ６１２が内蔵されている。また、表示制御装置６には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。ＭＰＵ６１は、ＲＯＭ６１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置６で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【０２１４】
ＲＯＭ６１１には、制御プログラムの他、図柄表示部３４１の図柄変動表示で用いられる飾り図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部３４１に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ＲＯＭ６１１には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部３４１に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。
【０２１５】
ＲＡＭ６１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ６１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ６１２は不揮発性の記憶部であってもよい。
【０２１６】
［払出制御装置７］
払出制御装置７には、ＭＰＵ７１及び入出力Ｉ／Ｆ７２などが搭載されている。ＭＰＵ７１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ７１には、ＲＯＭ７１１及びＲＡＭ７１２が内蔵されている。
【０２１７】
ＲＯＭ７１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＡＭ７１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ７１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ７１２は不揮発性の記憶部であってもよい。
【０２１８】
入出力Ｉ／Ｆ７２は、払出制御装置７に信号を入力し、払出制御装置７から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ７２には、払出装置１３２及び球貸装置１００が接続されている。
【０２１９】
払出装置１３２は、前述したように、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部１３２ａと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ１３２ｂとを備える。払出制御装置７は、払出センサ１３２ｂによる検出結果に基づいて駆動部１３２ａを制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置７には、状態復帰スイッチ７３が設けられている。状態復帰スイッチ７３は、例えば、払出装置１３２の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。
【０２２０】
球貸装置１００は、遊技機１０と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置１００は、遊技機１０の前面枠１１に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球貸装置１００に挿入されているカードなどの記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置１００から払出制御装置７に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、ＭＰＵ７１により払出装置１３２が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えばＩＣチップを内蔵するコイン型、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置１００は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。
【０２２１】
［発射制御装置８］
発射制御装置８は、遊技球発射機構３２の駆動を制御する発射制御ＩＣ８１を備える。

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

［電源制御装置９］

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

【０２２５】

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

【０２２６】

また、電源制御装置９には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機１０では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置に設けられたＲＡＭの情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機１０では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置が、二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

【０２２７】

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

装置９から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定のＮＭＩ割込処理を実行する。

【０２２８】

［主制御装置４の処理］

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

【０２２９】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

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

【０２３０】

＜ステップＳ１００１＞

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

【０２３１】

＜ステップＳ１００２＞

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

【０２３２】

＜ステップＳ１００３＞

続いて、ステップＳ１００３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５でのカウンタ値にそれぞれ１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【０２３３】

＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞

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

【０２３４】

発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることがタッチセンサ２１ａにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ２１ｂが操作されていない

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

【０２３５】

＜ステップＳ１００６＞

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

【０２３６】

［始動入賞処理］

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

【０２３７】

＜ステップＳ１１０１＞

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

【０２３８】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

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

【０２３９】

＜ステップＳ１１０４＞

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

【０２４０】

＜ステップＳ１１０５＞

ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第１特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第１特図保留コマンド設定処理の詳細は、図１９を参照して後述する。

【０２４１】

＜ステップＳ１１０６＞

ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったか否

かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了る。

【０２４２】

＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞

ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了る。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０８）。

【０２４３】

＜ステップＳ１１０９＞

ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【０２４４】

＜ステップＳ１１１０＞

ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第２特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第２特図保留コマンド設定処理は、図１９を参照して後述する第１特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第２特図保留コマンド設定処理は、図１９の第１特図保留コマンド設定処理において、「第１特図保留コマンド」を「第２特図保留コマンド」と、「第１特図保留数Ｎ」を「第２特図保留数Ｍ」と読み替えればよい。

【０２４５】

［第１特図保留コマンド設定処理］

ここで、図１９は、図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第１特図保留コマンドには、当該コマンドが第１特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第１特図保留数Ｎなどの情報とが含まれる。以下、図１９を参照しつつ、第１特図保留コマンド設定処理を説明する。

【０２４６】

＜ステップＳ１２０１＞

図１９に示すように、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡから第１特図保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ１２０１）。

【０２４７】

＜ステップＳ１２０２＞

ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合（ステップＳ１２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、高確率モードでない場合（ステップＳ１２０２：Ｎｏ）、即ち

低確率モードである場合、処理をステップＳ１２０４に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に図３４のステップＳ２３１７でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図３３のステップＳ２３０９でオフに設定される。

【０２４８】

＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【０２４９】

なお、ステップＳ１２０３及びＳ１２０４では、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１２０３又はＳ１２０４において、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０２５０】

＜ステップＳ１２０５＞

ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合（ステップＳ１２０５：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ１２０８に移行する。

【０２５１】

＜ステップＳ１２０６＞

ステップＳ１２０６では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。例えば、図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が格納された保留エリアは、第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

【０２５２】

＜ステップＳ１２０７＞

ステップＳ１２０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定する。このように、第１特図保留コマンドに、ステップＳ１２０１で読み出された第１特図保留数Ｎが含まれるため、第１特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１特図

保留コマンドに含まれる保留数Ｎを参照することにより、当該第１特図保留コマンドが第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれに格納された第１特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【０２５３】

＜ステップＳ１２０８及びＳ１２０９＞

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

【０２５４】

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

【０２５５】

［スルーゲート処理］

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

【０２５６】

＜ステップＳ１３０１＞

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

【０２５７】

＜ステップＳ１３０２＞

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

【０２５８】

＜ステップＳ１３０３＞

ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、又は右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃ

に設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０３）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０３：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０４に移行する。

【０２５９】

＜ステップＳ１３０４及びＳ１３０５＞

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

【０２６０】

［主制御装置４のメイン処理］

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

【０２６１】

＜ステップＳ１４０１＞

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

【０２６２】

＜ステップＳ１４０２＞

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

【０２６３】

＜ステップＳ１４０３＞

ステップＳ１４０３では、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７及びサブ制御ユニット３３２に出力する賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、

入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。このとき、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）では、一般入賞口３１３又は第１入賞口３１４に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される一般入賞口払出玉数又は第１入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）又は確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、第２入賞口３１５に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される第２入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０２６４】

＜ステップＳ１４０４＞

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

【０２６５】

＜ステップＳ１４０５＞

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

【０２６６】

＜ステップＳ１４０６＞

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

【０２６７】

＜ステップＳ１４０７＞

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

【０２６８】

＜ステップＳ１４０８＞

ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、遊技状態移行処理の詳細は、図３３及び図３４を参照して後述する。

【０２６９】

＜ステップＳ１４０９＞

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

【０２７０】

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

【０２７１】

＜ステップＳ１４１０＞

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

【０２７２】

＜ステップＳ１４１１＞

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

【０２７３】

＜ステップＳ１４１２＞

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

【０２７４】

＜ステップＳ１４１３＞

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

【０２７５】

＜ステップＳ１４１４＞

ステップＳ１４１４では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新した後、処理をステップＳ１４１２に戻す。

【０２７６】

［普図遊技制御処理］

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

【０２７７】

＜ステップＳ１５０１＞
図２２に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図２４の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。
【０２７８】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。
【０２７９】
＜ステップＳ１５０２＞
普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。
【０２８０】
ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。
【０２８１】
＜ステップＳ１５０３＞
電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。
【０２８２】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。
【０２８３】
もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊

技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

【０２８４】

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

【０２８５】

＜ステップＳ１５０４＞

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

【０２８６】

＜ステップＳ１５０５＞

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

【０２８７】

＜ステップＳ１５０６＞

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

【０２８８】

＜ステップＳ１５０７＞

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

【０２８９】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。

【０２９０】

＜ステップＳ１５０８＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【０２９１】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即

ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【０２９２】

＜ステップＳ１５０９～Ｓ１５１１＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ１５０９）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【０２９３】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図２５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【０２９４】

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

【０２９５】

［普図データ設定処理］

ここで、図２３は、図２２のステップＳ１５０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図２３を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【０２９６】

＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞

図２３に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ１６０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【０２９７】

［普図変動開始処理］

ここで、図２４は、図２２のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行され

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

【０２９８】

＜ステップＳ１７０１＞

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

【０２９９】

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

【０３００】

＜ステップＳ１７０２及びＳ１７０３＞

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

【０３０１】

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

【０３０２】

＜ステップＳ１７０４及びＳ１７０５＞

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

【０３０３】

＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ

４１は、当否判定の結果が、第２入賞口３１５が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０６）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０７）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【０３０４】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。

【０３０８】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

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

【０３０９】

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

【０３１０】

［普図当たり遊技制御処理］

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

【０３１１】

＜ステップＳ１８０１＞

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

【０３１２】

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

【０３１３】

＜ステップＳ１８０２＞

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

＜ステップＳ１８０３＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長

開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。

【０３１７】

＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【０３１８】

＜ステップＳ１８０６＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【０３１９】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【０３２０】

＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

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

【０３２１】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２

１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【０３２２】

＜ステップＳ１８１２＞

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

【０３２３】

＜ステップＳ１８１３＞

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

【０３２４】

＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞

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

【０３２５】

＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０３２６】

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

させることができる。
【０３２７】
［特図遊技制御処理］
ここで、図２６は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図２６を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。
【０３２８】
＜ステップＳ１９０１＞
図２６に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される。
【０３２９】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。
【０３３０】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０２に移行する。
【０３３１】
＜ステップＳ１９０２＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図２８の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９０９でオフに設定される。
【０３３２】
ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。
【０３３３】
＜ステップＳ１９０３＞
特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。
【０３３４】
ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰ

Ｕ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。

【０３３５】

＜ステップＳ１９０４＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０４）、処理をステップＳ１９０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図２７を参照して後述する。

【０３３６】

＜ステップＳ１９０５＞

ステップＳ１９０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図２８を参照して後述する。

【０３３７】

＜ステップＳ１９０６＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１９０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【０３３８】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【０３３９】

＜ステップＳ１９０７～Ｓ１９０９＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０７）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０８）、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９０９）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【０３４０】

［特図データ設定処理］

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

更新される。以下、図２７を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。
【０３４１】
＜ステップＳ２００１＞
図２７に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図２６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ２００５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。
【０３４２】
なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。
【０３４３】
＜ステップＳ２００２～Ｓ２００４＞
第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算し（ステップＳ２００２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００４の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。
【０３４４】
＜ステップＳ２００５～Ｓ２００７＞
第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００７）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００７の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。
【０３４５】
＜ステップＳ２００８＞
ステップＳ２００８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留

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

【０３４６】

［特図変動開始処理］

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

【０３４７】

＜ステップＳ２１０１＞

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

【０３４８】

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

【０３４９】

＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞

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

【０３５０】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０３）。

【０３５１】

なお、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３では、後述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３において、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０３５２】

＜ステップＳ２１０４＞
ステップＳ２１０２又はＳ２１０３において当否判定を行った場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップＳ２１０４）。
【０３５３】
なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図１０（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図１０（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。
【０３５４】
＜ステップＳ２１０５＞
ステップＳ２１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ２１０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。
【０３５５】
なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。
【０３５６】
＜ステップＳ２１０６＞
ステップＳ２１０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップＳ２１０７に移行する。
【０３５７】
なお、ＭＰＵ４１は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「累積大当たり抽選回数」に１加算する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「連続外れ回数」に１加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を０回にクリアする。
【０３５８】

＜ステップＳ２１０７＞
ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２１０８に移行する。特図変動表示中フラグは、図２６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０２において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。
【０３５９】
＜ステップＳ２１０８＞
ステップＳ２１０８では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップＳ２１０９に移行する。特図変動停止フラグは、図２６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０８においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図２９の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０２において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【０３６０】
＜ステップＳ２１０９＞
ステップＳ２１０９では、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図３４のステップＳ２３２１で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３１０又は図３４のステップＳ２３２５で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。
【０３６１】
ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ２１１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。
【０３６２】
＜ステップＳ２１１０＞
時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時短回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ２１１０）、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、後述の図３４の遊技状態移行処理でのステップＳ２３２０において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。
【０３６３】
なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機１０を、いわゆるＳＴ機として構成することもできる。
【０３６４】
また、当該遊技機１０は、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることに基づいて実行される通常大当たり遊技が終了する場合、大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行することなく通常遊技状態に移行するように設定することも可能であり、この場合には、通常大当たり遊技の終了後には時短回数カウンタはセットされない。
【０３６５】
［大当たり遊技制御処理］

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

【０３６６】

＜ステップＳ２２０１＞

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

【０３６７】

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

【０３６８】

＜ステップＳ２２０２＞

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

【０３６９】

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

【０３７０】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第２特図遊技が実行され、第２特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する大当たり遊技と、第２特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する大当たり遊技及び第２特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

【０３７１】

＜ステップＳ２２０３＞

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当

たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【０３７２】

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

【０３７３】

＜ステップＳ２２０４＞

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

【０３７４】

＜ステップＳ２２０５＞

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

【０３７５】

＜ステップＳ２２０６＞

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

【０３７６】

＜ステップＳ２２０７＞

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

【０３７７】

＜ステップＳ２２０８＞

ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【０３７８】
＜ステップＳ２２０９＞
ステップＳ２２０９では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図３０のステップＳ２２１３において参照される。
【０３７９】
＜ステップＳ２２１０＞
ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１１において参照される。
【０３８０】
＜ステップＳ２２１１＞
大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１１）。
【０３８１】
ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図３０のステップＳ２２１２に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２２に移行する。
【０３８２】
＜ステップＳ２２１２及びＳ２２１３＞
オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図３０に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１２）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【０３８３】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２１３：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０３８４】
＜ステップＳ２２１４及びＳ２２１５＞
減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２１４）をプニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。
【０３８５】
そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２１５）、処理をステップＳ２２１６に移行する。
【０３８６】
＜ステップＳ２２１６＞

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

【０３８７】

＜ステップＳ２２１７＞

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

【０３８８】

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

【０３８９】

＜ステップＳ２２１８及びＳ２２１９＞

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

【０３９０】

＜ステップＳ２２２０及びＳ２２２１＞

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

【０３９１】

＜ステップＳ２２２２＞

図２９に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【０３９２】

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

【０３９３】

＜ステップＳ２２２３及びＳ２２２４＞

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

【０３９４】

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

【０３９５】

＜ステップＳ２２２５＞

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

【０３９６】

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

【０３９７】

＜ステップＳ２２２６及びＳ２２２７＞

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

【０３９８】

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

【０３９９】

＜ステップＳ２２２８＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２４：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ２２２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、開閉扉３１９を復帰することによって可変入賞口を閉鎖し（ステップＳ２２２８）、処理をステップＳ２２２９に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によ

り、又は可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口３１６を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【０４００】

＜ステップＳ２２２９～Ｓ２２３１＞

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

【０４０１】

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

【０４０２】

＜ステップＳ２２３２＞

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

【０４０３】

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

【０４０４】

＜ステップＳ２２３３＞

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

【０４０５】

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

【０４０６】

＜ステップＳ２２３４及びＳ２２３５＞

ステップＳ２２３４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ２２３５）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図３２のステップＳ２２３８において参照される。

【０４０７】

＜ステップＳ２２３６＞

図２９に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２３６）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図３１のステップＳ２２３４においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図３２のステップＳ２２４０においてオフに設定される。

【０４０８】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図３２のステップＳ２２３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２４５に移行する。

【０４０９】

＜ステップＳ２２３７及びＳ２２３８＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図３２に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２３７）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ２２３８）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【０４１０】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２３９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２３８：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４１１】

＜ステップＳ２２３９及びＳ２２４０＞

減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【０４１２】

そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４０）、処理を前述のステップＳ２２１７に移行する。処理を前述の図３０のステップＳ２２１７に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２１７～Ｓ２２２１の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４１３】

＜ステップＳ２２４１＞

図３１に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ２２４１）、処理をステップＳ２２４２に移行する。開閉実行

モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【０４１４】

＜ステップＳ２２４２＞

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

【０４１５】

＜ステップＳ２２４３及びＳ２２４４＞

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

【０４１６】

＜ステップＳ２２４５＞

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

【０４１７】

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

【０４１８】

＜ステップＳ２２４６及びＳ２２４７＞

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

【０４１９】

ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２４７：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４２０】

＜ステップＳ２２４８及びＳ２２４９＞

減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４７：Ｙｅｓ

）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

【０４２１】

そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４２２】

＜ステップＳ２２５０＞

図２９に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４５：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５０）、処理をステップＳ２２５１に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【０４２３】

＜ステップＳ２２５１及びＳ２２５２＞

ステップＳ２２５１では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図３４の遊技状態移行処理のステップＳ２３１２において参照される。

【０４２４】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０４２５】

［遊技状態移行処理］

ここで、図３３及び図３４は、図２１のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図３３及び図３４を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【０４２６】

＜ステップＳ２３０１＞

図３３に示すように、ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技開始フラグは、図２９の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０５においてオンに設定され、大当たり遊技が終了される場合にステップＳ２２５２においてオフに設定される。

【０４２７】

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

【０４２８】
＜ステップＳ２３０２及びＳ２３０３＞
大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ２３０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２３０２）、開始する大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する（ステップＳ２３０３）。開始する大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、ＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図８参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。
【０４２９】
ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ２３０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０４に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合（ステップＳ２３０３：Ｎｏ）、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップＳ２３０５に移行する。
【０４３０】
＜ステップＳ２３０４＞
確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ２３０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ２３０４）、処理をステップＳ２３０５に移行する。確変大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図３４のステップＳ２３１５において参照される。
【０４３１】
＜ステップＳ２３０５及びＳ２３０６＞
ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。通常遊技状態フラグは、時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に当該遊技状態移行処理の図３４のステップＳ２３２４においてオンに設定され、通常遊技状態から大当たり遊技状態（確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態）に移行する場合に、当該遊技状態移行処理のステップＳ２３０６においてオフに設定される。
【０４３２】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３０５：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ２３０６）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０５：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、処理をステップＳ２３０７に移行する。
【０４３３】
＜ステップＳ２３０７＞
通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０５：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップＳ２３０７）、処理をステップＳ２３０８に移行する。
【０４３４】
＜ステップＳ２３０８及びＳ２３０９＞
ステップＳ２３０８では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３１７においてオンに設定され、確変遊技状態から大当たり遊技状態（確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態）に移行する場合にステップＳ２３０９においてオフに設定される。

【０４３５】
　ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３０８：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態である場合、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ２３０９）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０８：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でも確変遊技状態でもなく時短遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１０に移行する。
【０４３６】
＜ステップＳ２３１０及びＳ２３１１＞
　確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３０８：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ２３１０）。そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタをクリアし（ステップＳ２３１１）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４３７】
＜ステップＳ２３１２＞
　大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ２３０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、図３４に示すように、大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２３１２）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図２９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５１においてオンに設定される。
【０４３８】
　ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ２３１２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップＳ２３１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ２３１２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ２３２２に移行する。
【０４３９】
＜ステップＳ２３１３及びＳ２３１４＞
　大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ２３１２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定すると共に（ステップＳ２３１３）、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ２３１４）、処理をステップＳ２３１５に移行する。
【０４４０】
＜ステップＳ２３１５＞
　ステップＳ２３１５では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変遊技状態、通常遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態に移行される場合に図３３のステップＳ２３０４においてオンに設定され、確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にステップＳ２３１８においてオフに設定される。
【０４４１】
　ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３１５：Ｙｅｓ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３１５：Ｎｏ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、処理をステップＳ２３１９に移行する。
【０４４２】
＜ステップＳ２３１６＞
　確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３１５：Ｙｅｓ）、即ち

確変大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する確変遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ２３１６）、処理をステップＳ２３１７に移行する。確変遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。

【０４４３】

＜ステップＳ２３１７＞

ステップＳ２３１７では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２３１８に移行する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技を開始するときの遊技状態を特定するために、当該遊技状態移行処理での図３３のステップＳ２３０８において参照される。

【０４４４】

＜ステップＳ２３１８＞

ステップＳ２３１８では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４４５】

＜ステップＳ２３１９＞

確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３１５：Ｎｏ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する時短遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ２３１９）、処理をステップＳ２３２０に移行する。時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて時短遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。

【０４４６】

＜ステップＳ２３２０及びＳ２３２１＞

ステップＳ２３２０では、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタをセットする。具体的には、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な特図回数の上限値（本実施形態では１００回）を時短回数カウンタにセットする。時短回数カウンタは、時短遊技状態において特図遊技を開始するたびに図２８の特図変動開始処理でのステップＳ２１１０において１ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理のステップＳ２３２３において参照される。

【０４４７】

そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ２３２１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４４８】

＜ステップＳ２３２２＞

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ２３１２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２３２２）。

【０４４９】

ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３２２：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ２３２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ２３２２：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４５０】

＜ステップＳ２３２３＞
時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ２３２２：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２３２３）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。
【０４５１】
ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ２３２３：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップＳ２３２４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２３２３：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態から通常遊技状態に移行しない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４５２】
＜ステップＳ２３２４～Ｓ２３２６＞
時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ２３２３：Ｙｅｓ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ２３２４）。そして、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２３２５）、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップＳ２３２６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０４５３】
［遊技設定値変更処理］
ここで、図３５は、図２１のメイン処理のステップＳ１４０９で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。以下、図３５を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。
【０４５４】
＜ステップＳ２４０１＞
図３５に示すように、ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていることを示す遊技設定値表示中フラグがオンであるか否かを判断する。遊技設定値表示中フラグは、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられることによって設定値表示部４５に遊技設定値が表示される場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップＳ２４０５においてオンに設定され、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられることによって設定値表示部４５に遊技設定値が非表示とされる場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップＳ２４１２においてオフに設定される。
【０４５５】
ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示中フラグがオンである場合（ステップＳ２４０１：Ｙｅｓ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されている場合、処理をステップＳ２４０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップＳ２４０１：Ｎｏ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていない場合、処理をステップＳ２４０２に移行する。
【０４５６】
＜ステップＳ２４０２＞
遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップＳ２４０１：Ｎｏ）、即ち設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていない場合、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップＳ２４０２）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。

【０４５７】
ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされた場合、処理をステップＳ２４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられない場合（ステップＳ２４０２：Ｎｏ）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされない場合、当該遊技設定値変更処理を終了する。
【０４５８】
＜ステップＳ２４０３～Ｓ２４０５＞
設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されている遊技設定値を読み出し（ステップＳ２４０３）、読み出した遊技設定値を示す数字を設定値表示部４５に表示させる（ステップＳ２４０４）。これにより、現在の遊技設定値を確認することができる。そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていることを示す設定値表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ２４０５）、当該設定値変更処理を終了する。
【０４５９】
＜ステップＳ２４０６＞
設定値表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が所定角度回転されたか否かを判断する（ステップＳ２４０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技設定値を変更する回転操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合（ステップＳ２４０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０７に移行し、設定値変更操作部４６が回転されていない場合（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０９に移行する。
【０４６０】
＜ステップＳ２４０７及びＳ２４０８＞
設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合（ステップＳ２４０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５での表示を変更する処理を実行する（ステップＳ２４０７）。例えば、ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が右方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部４５で表示されている数字よりも１つ大きい数字を表示させ、これとは逆に、設定値変更操作部４６が左方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部４５で表示されている数字よりも１つ小さい数字を表示させる。
【０４６１】
なお、回転前に設定値表示部４５で表示されている数字が「６」である場合に右方向に設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合には設定値表示部４５に表示される数字が「１」に変更され、回転前に設定値表示部４５で表示されている数字が「１」である場合に左方向に設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合、設定値表示部４５に表示される数字が「６」に変更される。また、設定値表示部４５で表示されている数字が「６」である場合に、それ以上右方向に回転しないようにし、設定値表示部４５で表示されている数字が「１」である場合に、それ以上左方向に回転しないようにしてもよい。
【０４６２】
そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に表示中の数字を遊技設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄの遊技設定値に上書き保存し（ステップＳ２４０８）、当該設定値変更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部４６の電源がオンからオフに切り替えられた場合に電源がオフにされる直前にＲＡＭ４１２に保存されている遊技設定値が有効な遊技設定値として最終的にＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、設定値変更操作部４６が回転させることによって設定値表示部４５に表示される数字を変更することで、ＲＡＭ４１２に保存される遊技設定値が変更される。そして、目的とする遊技設定値に対応する数字が設定値表示部４５に表示された状態で設定値表示部４５の電源をオフにすることで遊技設定値を確定させることができる。

【０４６３】
なお、ステップＳ２４０８では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知する遊技設定値変更コマンドを設定する。
【０４６４】
＜ステップＳ２４０９＞
設定値変更操作部４６が所定角度回転されていない場合（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられたか否か（ステップＳ２４０９）、即ち設定値変更操作部４６に対して設定値表示部４５の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２４０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１０に移行し、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ２４０９：Ｎｏ）、当該設定値変更処理を終了する。
【０４６５】
＜ステップＳ２４１０～Ｓ２４１２＞
設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２４０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）を選択してＲＡＭ４１２に保存する（ステップＳ２４１０）。
【０４６６】
ここで、ステップＳ２４１０では、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一遊技設定値の当否テーブルが選択されるため、遊技設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの設定値と高確率モードでの遊技設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの設定値を「１」とし、高確率モードの設定値を「６」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の設定値とすることが可能になる。
【０４６７】
そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５での遊技設定値に対応する数字を非表示とすると共に（ステップＳ２４１１）、設定値表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２４１２）、当該設定値変更処理を終了する。
【０４６８】
［特定性能情報更新処理］
ここで、図３６は、図２１のメイン処理でのステップＳ１４１０で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。特定性能情報更新処理では、ベース情報などの特定性能情報が更新される。また、図３７は、図３６の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図３６及び図３７を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。
【０４６９】
＜ステップＳ２５０１～Ｓ２５０３＞
図３６に示すように、ステップＳ２５０１では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄから現状ベース演算用の各種払出玉数、例えば通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における「一般入賞口払出玉数」及び「第１入賞口払出玉数」を読み出し、さらにＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄから現状ベース演算用の通常遊技状態における「アウト玉数」を読み出す（ステップＳ２５０２）。そして、ＭＰＵ４１は、現状ベース演算用の通常遊技状態における「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」に基づいて、通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である「現状ベースＢＬ」を演算し、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに

保存される「現状ベースＢＬ」を更新し（ステップＳ２５０３）、処理をステップＳ２５０４に移行する。

【０４７０】

＜ステップＳ２５０４＞

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

【０４７１】

＜ステップＳ２５０５～Ｓ２５０８＞

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

【０４７２】

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

【０４７３】

＜ステップＳ２５０９＞

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

【０４７４】

［性能表示モニタの表示制御処理］

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

【０４７５】

＜ステップＳ２６０１＞

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

【０４７６】

ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されている場合、処理を図３９のステップＳ２６０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグがオ

フに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていない場合、処理をステップＳ２６０２に移行する。

【０４７７】

＜ステップＳ２６０２＞

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

【０４７８】

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

【０４７９】

＜ステップＳ２６０３＞

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

【０４８０】

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

【０４８１】

＜ステップＳ２６０４＞

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

【０４８２】

＜ステップＳ２６０５～Ｓ２６０７＞

性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ２６０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６０５）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には、現状ベースＢＬが２９％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には現状ベースＢ

Ｌが０％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「０」、「０」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６０６）。さらに、ＭＰＵ４１は、現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６０７）、当該表示制御処理を終了する。

【０４８３】

＜ステップＳ２６０８及びＳ２６０９＞

ＢＬ表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されている場合、図３９に示すように、ＭＰＵ４１は、図３８のステップＳ２６０７でセットされる性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６０８）、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６０９）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【０４８４】

ＭＰＵ４１は、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６０９：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６０９：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６１４に移行する。

【０４８５】

＜ステップＳ２６１０～Ｓ２６１３＞

減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６０９：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６１０）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる前回６万玉ベースＢ１を性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６１１）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には前回６万玉ベースＢ１が３３％であることを示す「８．」、「１」、「３」、「３」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には前回６万玉ベースＢ１が２９％であることを示す「８．」、「１」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、前回６万玉ベースＢ１を性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における前回６万玉ベースＢ１の残り表示時間を示すＢ１表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６１３）、当該表示制御処理を終了する。

【０４８６】

＜ステップＳ２６１４＞

減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６０９：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を現状ベースＢＬから前回６万玉ベースＢ１に切り替えるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ２６１４）。ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６１５に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない

場合（ステップＳ２６１４：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。
【０４８７】
なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで現状ベースＢＬを示すアルファベット及び数字が消灯される。
【０４８８】
＜ステップＳ２６１５及びＳ２６１６＞
性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ２６１５）。さらに、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における現状ベースＢＬの残り表示時間を示すＢＬ表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ２６１６）、当該表示制御処理を終了する。
【０４８９】
＜ステップＳ２６１７及びＳ２６１８＞
図３８に戻り、Ｂ１表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０２：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されている場合、図４０に示すように、ＭＰＵ４１は、図３９のステップＳ２６１３でセットされる性能表示モニタ４３における前回６万玉ベースＢ１の残り表示時間を示すＢ１表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６１７）、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６１８）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。
【０４９０】
ＭＰＵ４１は、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６１８：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６１９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６１８：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６２３に移行する。
【０４９１】
＜ステップＳ２６１９～Ｓ２６２２＞
減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６１８：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前回６万玉ベースＢ１から前々回６万玉ベースＢ２に切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６１９）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる前々回６万玉ベースＢ２を性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６２０）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には前々回６万玉ベースＢ２が３２％であることを示す「８．」、「２」、「３」、「２」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には前々回６万玉ベースＢ２が３３％であることを示す「８．」、「２」、「３」、「３」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すＢ２表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ２６２１）。さらに、ＭＰＵ４１は、前々回６万玉ベースＢ２を性能表示モニタ４３に一定時間表示させるために、性能表示モニタ４３における前々回６万玉ベースＢ２の残り表示時間を示すＢ２表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６２２）、当該表示制御処理を終了する。
【０４９２】

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

【０４９３】
なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６２３：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで前回６万玉ベースＢ１を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【０４９４】
＜ステップＳ２６２４及びＳ２６２５＞
性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ２６２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すＢ１表示中フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２６２４）、Ｂ１表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ２６２５）、当該表示制御処理を終了する。

【０４９５】
＜ステップＳ２６２６及びＳ２６２７＞
図３８に戻り、Ｂ２表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０３：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されている場合、図４１に示すように、ＭＰＵ４１は、図４０のステップＳ２６２２でセットされる性能表示モニタ４３における前々回６万玉ベースＢ２の残り表示時間を示すＢ２表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ２６２６）、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２６２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【０４９６】
ＭＰＵ４１は、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６２７：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ２６２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２６２７：Ｎｏ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ２６３２に移行する。

【０４９７】
＜ステップＳ２６２８～Ｓ２６３１＞
減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２６２７：Ｙｅｓ）、即ち性能表示モニタ４３における表示を前々回６万玉ベースＢ２から現状ベースＢＬに切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すＢ２表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２６２８）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ２６２９）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図３７（Ａ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが２９％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図３７（Ｂ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが０％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「０」、「０」が性能表示モニタ４３を構成する４つの

７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すＢＬ表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ２６３０）、現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に一定時間表示させるためのＢＬ表示時間カウンタをセットし（ステップＳ２６３１）、当該表示制御処理を終了する。

【０４９８】

＜ステップＳ２６３２＞

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

＜ステップＳ２６３３及びＳ２６３４＞

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

【０５０２】

［音声ランプ制御装置５の処理］

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

【０５０３】

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

【０５０４】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

ここで、図４２は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。

【０５０５】

図４２に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演

出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。
【０５０６】
［カウンタ更新処理］
カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）では、ＭＰＵ５１は、演出パターン種別カウンタ、第１停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタ及び第１停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは０～１０９の間でループするループカウンタである。また、第１停止図柄種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第１停止図柄種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部３４１の変動表示が終了したことなどを把握できる。
【０５０７】
［操作検出処理］
次に、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図４３は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０５０８】
図４３に示すように、操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）を実行する。
【０５０９】
［操作ボタン操作検出処理］
操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ２８０１）では、操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ４１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。ここで、図４４は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図４４を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。
【０５１０】
＜ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３＞
図４４に示すように、操作ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０１）。次いで、ＭＰＵ４１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０２）。その後、ＭＰＵ４１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し（ステップＳ２９０３）、当該操作検出処理を終了する。
【０５１１】
このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ間隔の直近の３回分の操作状態が第１検出フラグ～第３検出フラグとしてＲＡＭ５１２に記憶される。具体的

に、第３検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第２検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第１検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【０５１２】

［操作検出パターン判定処理］

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

【０５１３】

＜ステップＳ３００１＞

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

【０５１４】

＜ステップＳ３００２＞

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

【０５１５】

＜ステップＳ３００３＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００３）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０５１６】

＜ステップＳ３００４＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００４）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「Ｏ

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

【０５１７】

＜ステップＳ３００５＞

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

【０５１８】

＜ステップＳ３００６＞

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

【０５１９】

＜ステップＳ３００７＞

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

【０５２０】

＜ステップＳ３００８＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００８）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００９に移

行する。
【０５２１】
＜ステップＳ３００９＞
　第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００９）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図４６（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。
【０５２２】
＜ステップＳ３０１０＞
　第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、又は第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３０１０）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図４６（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。
【０５２３】
［選択ボタン操作検出処理］
　図４３の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。
【０５２４】
＜上選択ボタン操作処理＞
　上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２５】
＜下選択ボタン操作処理＞
　下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２６】
＜左選択ボタン操作処理＞
　左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０５２７】
＜右選択ボタン操作処理＞
右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図４４の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５２８】
［選択操作検出パターン判定処理］
図４３の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）では、ＭＰＵ４１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【０５２９】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【０５３０】
ここで、図４６（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【０５３１】
また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５３２】
さらに、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５３３】
また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。
【０５３４】

＜下選択操作検出パターン判定処理＞
下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０５３５】
ここで、図４６（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５３６】
また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５３７】
さらに、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５３８】
また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。

【０５３９】
＜左選択操作検出パターン判定処理＞
左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図４５の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０５４０】
ここで、図４６（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、

第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

さらに、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第２右選択操作パターンフラグをオフ

に設定する。そして、第３右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５４８】

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

【０５４９】

［決定ボタン操作検出処理］

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

【０５５０】

［決定操作検出パターン判定処理］

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

また、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３決定操作

パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン２１Ｂが非操作状態であると判定する。
【０５５５】
［コマンド判定処理］
次に、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図４７及び図４８は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０５５６】
＜ステップＳ３１０１＞
図４７に示すように、コマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３１０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３１０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。
【０５５７】
なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップＳ３１０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。
【０５５８】
＜ステップＳ３１０２＞
コマンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１０２）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。
【０５５９】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０３に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３１０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１０７に移行する。
【０５６０】
＜ステップＳ３１０３及びＳ３１０４＞
受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３１０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３１０３）及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップＳ３１０４）を実行する。以下、変動種別（演出パターン）設定処理及び停止図柄組み合わせ設定処理の詳細を説明する。
【０５６１】
［変動種別（演出パターン）設定処理］
変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、可動役物部材３９、サブ可動表示部３８）に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図４９参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図５０参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。
【０５６２】
ここで、図４９は、変動種別（演出パターン）を決定する際にＭＰＵ５１によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。
【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

また、図５０（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＹ１～演出パターンＹ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後に

スーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターンを含んでいてもよい。
【０５６８】
さらに、図５０（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＺ１～演出パターンＺ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。
【０５６９】
［停止図柄組み合わせ設定処理］
停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部３４１で変動表示される複数の飾り図柄（例えば３つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに基づいて、第１停止図柄選択テーブル（図５１（Ｂ）参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。
【０５７０】
ここで、図５１（Ａ）は、飾り図柄種別と飾り図柄の色との関係を示す図である。図５１（Ａ）に示すように、本実施形態では、飾り図柄として数字の「１」～「９」が設定されており、これらの数字のうち、「３」及び「７」が赤色であり、「１」、「５」及び「９」が緑色であり、「２」、「４」、「６」及び「８」が赤色である。そして、本実施形態では、図柄表示部３４１に設定される１又は複数の有効ライン上に停止表示される飾り図柄の組み合わせてよって、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が報知される。例えば、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には有効ライン上に同じ数字の飾り図柄がゾロ目で停止表示され、大当たり抽選の結果が外れである場合には有効ライン上に飾り図柄がゾロ目以外で停止表示される。
【０５７１】
また、飾り図柄の種別（数字、色）に遊技者の有利さに差を設けることも考えられる。例えば偶数よりも奇数のほうが遊技者に有利であり、奇数の中でも赤色の「３」及び「７」のほうが、緑色の「１」、「５」及び「９」よりも遊技者に有利に設定することが考えられる。この場合、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって大当たり種別を明示又は示唆してもよい。例えば、停止図柄組み合わせが「７７７」である場合に１６Ｒ確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが「３３３」である場合に確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが偶数のゾロ目である場合に５Ｒ通常大当たりであることを示唆するようにしてもよい。また、大当たり抽選の結果が外れである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技の後に実行される特図遊技の特定の保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するようにしてもよい。例えば、特定の保留に対する特図遊技が実行されるまでの特図遊技において同色のバラケ目を、いわゆるチャンス目として停止表示させ、バラケ目（チャンス目）の色によって大当たり期待度を、いわゆる先読み演出として明示又は示唆するようにしてもよい。具体的には、特定の保留に対する特図遊技の大当たり期待度を、赤色のバラケ目（チャンス目）が最も高く、緑色のバラケ目（チャンス目）が次に高く、青色のバラケ目が最も低く設定し、特定の保留に対する特図遊技の変動パターンや当否情報に応じた色のバラケ目

（チャンス目）が停止表示されるようにしてもよい。
【０５７２】
本実施形態では、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、第１停止図柄、第２停止図柄及び最終停止図柄からなる。第１停止図柄は、図柄表示部３４１において最初に停止表示される飾り図柄であり、第２停止図柄は、２番目に停止表示される飾り図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。
【０５７３】
ここで、図５１（Ｂ）は、第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図５１（Ｂ）に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部３４１において最初に停止表示させる飾り図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図５１（Ｂ）は、飾り図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。
【０５７４】
抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」には、第１停止図柄として「３」及び「７」の振り分けはなく、「３」及び「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「３３３」又は「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。
【０５７５】
また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「７」の振り分けはなく、「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、５Ｒ確変大当たりであることを示す「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ通常大当たりを示唆する「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」を除く「３」以外の飾り図柄が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において５Ｒ確変大当たりであることを明示する５Ｒ確変昇格演出を実行させる。
【０５７６】
さらに、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりを示唆する「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において１６Ｒ確変大当たりであることを明示する１６Ｒ確変昇格演出を実行させる。
【０５７７】
そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が大当たりである場合に第１停止図柄を決定すると、第２停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第１停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部３４１の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。
【０５７８】

一方、抽選結果が「外れ」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図９（Ｄ）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。

【０５７９】

＜ステップＳ３１０５＞

図４７のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップＳ３１０５では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【０５８０】

＜ステップＳ３１０６＞

ステップＳ３１０６では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ３１０３で設定された演出パターン種別、及びステップＳ３１０４で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。

【０５８１】

具体的に、図柄表示部３４１では、表示制御装置６のＭＰＵ６１は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば３つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行される。

【０５８２】

また、ＭＰＵ５１は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

【０５８３】

＜ステップＳ３１０７＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３１０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１０７）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によっ

て第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【０５８４】

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

【０５８５】

＜ステップＳ３１０８及びＳ３１０９＞

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

図保留画像表示領域７６及び第２特図保留画像表示領域７７を含む。
【０５９０】
当該特図変動画像表示領域７５は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図８参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域７５には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。
【０５９１】
なお、図５２（Ａ１）及び図５２（Ａ２）に示す例では、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されており、当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像（クロスハッチングを施した丸部分）が表示されている状態を示している。
【０５９２】
第１特図保留画像表示領域７６は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡ（図８参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第１特図遊技に対する第１特図保留画像を表示する領域である。この第１特図保留画像表示領域７６は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第１特図第１保留画像表示領域７６１、第１特図第２保留画像表示領域７６２、第１特図第３保留画像表示領域７６３、及び第１特図第４保留画像表示領域７６４を含む。そして、第１特図保留画像表示領域７６には、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第１特図保留画像が表示される一方、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第１特図保留画像が表示されない。即ち、第１特図保留画像は、第１特図遊技に対する保留がある場合には、第１特図保留数Ｎに対応する数だけ表示され、第１特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第１特図保留画像の表示数に基づいて、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが明示される。
【０５９３】
なお、図５２（Ａ１）に示す例では、第１特図第１～第３保留画像表示領域７６１～７６３に第１特図保留画像が表示され、第１特図第４保留画像表示領域７６４には第１特図保留画像が表示されていない。つまり、図５２（Ａ１）に示す例では、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のうちの第１特図第１～第３保留エリア対応領域に特図データが格納され、第１特図第４保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが３個であることを示している。
【０５９４】
第２特図保留画像表示領域７７は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢ（図８参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第２特図遊技に対する第２特図保留画像を表示する領域である。この第２特図保留画像表示領域７７は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第２特図第１保留画像表示領域７７１、第２特図第２保留画像表示領域７７２、第２特図第３保留画像表示領域７７３、及び第２特図第４保留画像表示領域７７４を含む。そして、第２特図保留画像表示領域７７には、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第２特図保留画像が表示される一方

、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第２特図保留画像が表示されない。即ち、第２特図保留画像は、第２特図遊技に対する保留がある場合には、第２特図保留数Ｍに対応する数だけ表示され、第２特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第２特図保留画像の表示数に基づいて、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが明示される。

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第２特図に対するものである場合、即ち第２特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を表示する。例えば、図５２（Ａ２）に示す第２特図に対する第１特図保留数Ｎが１個で第２特図に対する第２特図保留数Ｍが２個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第２特図遊技が開始される場合、図５２（Ｂ２）に示すように、当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像が表示されると共に、第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第１保留画像表示領域７７１に第２特図保留画像を表示する。即ち、図５２（Ａ２）及び図５２（Ｂ２）に示すように、新たな第２特図遊技が開始されることによって、当該第２特図遊技の開始前に第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第１保留画像表示領域７７１に表示されていた第２特図保留画像が当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第２特図遊技の開始前に第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第２保留画像表示領域７７２に表示されていた第２特図保留画像が第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第１保留画像表示領域７７１にシフトされる。

【０５９８】
なお、特図データ画像表示部７５，７６，７７における特図データ画像は、当該特図遊技の開始から当該特図遊技の終了まで継続表示してもよいが、当該特図遊技の実行中の一部期間において非表示状態としてもよい。例えば、当該特図遊技においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されている間、これらの演出の視認を阻害しないように特図データ画像を非表示としてもよい。この場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の終了前や終了後から特図データ画像を再表示してもよく、そのまま非表示状態を継続してもよい。また、特図データ画像が非表示とされる場合、特図データ画像が非表示とされる間、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎや第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍを明示する数字などの画像を表示することも考えられる。

【０５９９】
特図データ画像表示部７５，７６，７７における特図データ画像は、その表示態様によって、当該特図遊技や保留された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するものであってもよい。例えば、特図データ画像として大当たり期待度に対応させた複数の表示態様（色、形状、柄、エフェクト、これらの２以上の組み合わせなどの形態）を設定し、大当たり抽選の結果に基づいて複数の表示態様から特図データ画像に対する所定の表示態様を設定するようにしてもよい。そして、特図データ画像の表示態様に基づいて大当たり期待度を明示又は示唆する場合、特図データ画像に対する特図遊技が終了するまでの間で特図データ画像の表示態様を変化（いわゆる保留変化）させるようにしてもよい。この場合、特図データ画像の表示態様の変化は、例えば大当たり期待度が同等又は高くなる（昇格する）ように実行され、大当たり期待度が低くなる（降格する）変化は実行されない。もちろん、大当たり期待度が低くなる特図データ画像の表示態様の変化（降格変化）が実行される場合に、大当たり期待度が逆に高くなるようにすることも考えられる。また、特図データ画像の表示態様を変化させるタイミングは、特に制限はなく、当該特図遊技の開始時（特図データ画像がシフトするタイミング）、当該特図遊技の開始から一定期間経過後（例えば当該特図遊技の開始からリーチ演出が開始されるまで、リーチ演出の実行中、より大当たり期待度が高いリーチ演出への発展前後）などが考えられる。

【０６００】
また、図５２に示す例では、特図データ画像表示部７５，７６，７７として、当該特図変動画像表示領域７５、第１特図保留画像表示領域７６及び第２特図保留画像表示領域７７の３種類が設定されているが、遊技状態に応じて特図データ画像表示部７５，７６，７７の表示内容を変化させることも考えられる。例えば、通常遊技状態では、第２特図保留画像表示領域７７を表示せず、当該特図変動画像表示領域７５と第１特図保留画像表示領域７６とを表示し、確変遊技状態及び時短遊技状態では、第１特図保留画像表示領域７６を表示せず、当該特図変動画像表示領域７５と第２特図保留画像表示領域７７とを表示することも考えられる。

【０６０１】
＜ステップＳ３１１０＞
図４７の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ３１０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１０）。第１特図保留コマンドは、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが増加することを示す情報と、増加後の第１特図保留数Ｎに関する情報と、増加する第１保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【０６０２】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１１に移行し、受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１３に移行す

る。
【０６０３】
＜ステップＳ３１１１及びＳ３１１２＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図保留情報更新処理（ステップＳ３１１１）及び第１特図保留画像表示処理（ステップＳ３１１２）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【０６０４】
ここで、ステップＳ３１１１で実行される第１特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第１特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４に対応して設定される第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２（図８参照）に特図当否情報が格納された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に対応して設定される第１特図第２保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第１特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第１特図保留数Ｎに１加算される。
【０６０５】
一方、ステップＳ３１１２で実行される第１特図保留画像表示処理は、ステップＳ３１１２において第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第１特図保留画像表示領域７６に第１特図保留画像を追加する処理が実行される。
【０６０６】
ここで、図５３は、第１特図保留コマンド又は第２特図保留コマンドの受信前後での図柄表示部３４１に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図５３（Ａ）は第１特図保留コマンド又は第２特図保留コマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図５３（Ｂ）は図５３（Ａ）に示す特図データ画像の表示状態において第１特図遊技に対する第１特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。
【０６０７】
図５３（Ａ）では、当該特図変動画像が表示され、第１特図保留画像が１つ、第２特図保留画像が２つ表示された状態を示している。つまり、図５３（Ａ）に示す例では、当該特図遊技が実行中であり、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが１個、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが２個であることを示している。
【０６０８】
そして、図５３（Ａ）に示す特図データの表示状態において第１特図保留コマンドを受信した場合に実行される第１特図保留画像表示処理では、即ち第１特図遊技に対する保留が増加して２個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図第２保留エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図５３（Ｂ）に示すように、第１特図保留画像表示領域７６の第１特図第２保留画像表示領域７６２に第１特図保留画像を表示する。
【０６０９】
＜ステップＳ３１１３＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１３）。第２特図保留コマンドは、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが増加することを示す情報と、増加後の第２特図保留数Ｍに関する情報と、増加する第２保

留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【０６１０】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１４に移行し、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１６に移行する。

【０６１１】

＜ステップＳ３１１４及びＳ３１１５＞

受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３１１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３１１４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ３１１５）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【０６１２】

ここで、ステップＳ３１１４で実行される第２特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第２特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に対応して設定される第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第３保留エリアＲＥＢ３（図８参照）に特図当否情報が格納された場合には、第３保留エリアＲＥＢ３に対応して設定される第１特図第３保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第２特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第２特図保留数Ｍに１加算される。

【０６１３】

一方、ステップＳ３１１５で実行される第２特図保留画像表示処理は、ステップＳ３１１４において第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を追加する処理が実行される。

【０６１４】

ここで、図５３（Ｃ）は図５３（Ａ）に示す特図データ画像の表示状態において第２特図遊技に対する第２特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

【０６１５】

図５３（Ａ）に示す特図データの表示状態において第２特図保留コマンドを受信した場合に実行される第２特図保留画像表示処理では、即ち第２特図遊技に対する保留が増加して３個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図第３保留エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図５３（Ｃ）に示すように、第２特図保留画像表示領域７７の第２特図第３保留画像表示領域７７３に第２特図保留画像を表示する。

【０６１６】

＜ステップＳ３１１６＞

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

【０６１７】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ

３１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１９に移行する。

【０６１８】

＜ステップＳ３１１７及びＳ３１１８＞

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

＜ステップＳ３１１９＞

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

【０６２２】

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

【０６２３】

＜ステップＳ３１２０＞

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

【０６２４】

＜ステップＳ３１２１＞

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２１）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１４においてオープニングを終了する場合に設定される。

【０６２５】

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

【０６２６】
＜ステップＳ３１２２＞
オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２２）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０５において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。
【０６２７】
＜ステップＳ３１２３＞
受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、図４８に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２３）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１７において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。
【０６２８】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３１２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２４に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２６に移行する。
【０６２９】
＜ステップＳ３１２４及びＳ３１２５＞
ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２４）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ３１２５）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２０８において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【０６３０】
＜ステップＳ３１２６＞
受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２６）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２２９においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。
【０６３１】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１２６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２７に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２８に移行する。
【０６３２】
＜ステップＳ３１２７＞
ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２７）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１１においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。
【０６３３】

＜ステップＳ３１２８＞
受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２８）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３３においてインターバルを開始させる場合に設定される。
【０６３４】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２９に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３０に移行する。
【０６３５】
＜ステップＳ３１２９＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２９）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１４においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【０６３６】
＜ステップＳ３１３０＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３０）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３９においてインターバルを終了させる場合に設定される。
【０６３７】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３１に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３２に移行する。
【０６３８】
＜ステップＳ３１３１＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１３１）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１７においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【０６３９】
＜ステップＳ３１３２＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３２）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２４２においてエンディングを開始させる場合に設定される。
【０６４０】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３３に移行し、受信したコマンドが

エンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３４に移行する。

【０６４１】

＜ステップＳ３１３３＞

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

【０６４２】

＜ステップＳ３１３４＞

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

【０６４３】

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

【０６４４】

＜ステップＳ３１３５＞

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

【０６４５】

＜ステップＳ３１３６＞

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

【０６４６】

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

【０６４７】

＜ステップＳ３１３７＞

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

【０６４８】

＜ステップＳ３１３８＞

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ

）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３１３８）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０６４９】

［大当たり遊技演出制御処理］

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

【０６５０】

＜ステップＳ３２０１＞

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

【０６５１】

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

【０６５２】

＜ステップＳ３２０２＞

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

【０６５３】

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

【０６５４】

＜ステップＳ３２０３及びＳ３２０４＞

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されるオープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ３２０３）。そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３２０４）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６５５】

＜ステップＳ３２０５＞

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ

）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０５）をプニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１２２において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【０６５６】

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

【０６５７】

＜ステップＳ３２０６及びＳ３２０７＞

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

【０６５８】

＜ステップＳ３２０８＞

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

【０６５９】

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

【０６６０】

＜ステップＳ３２０９及びＳ３２１０＞

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

【０６６１】

＜ステップＳ３２１１＞

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

するタイミングであるか否かを判断する。
【０６６２】
ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２１２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２１４に移行する。
【０６６３】
＜ステップＳ３２１２及びＳ３２１３＞
ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ３２１２）。そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１３）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【０６６４】
＜ステップＳ３２１４＞
ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１４）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１２９において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【０６６５】
ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１４：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３２１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１４：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２１７に移行する。
【０６６６】
＜ステップＳ３２１５及びＳ３２１６＞
インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１４：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１１７の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ３２１５）。そして、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１６）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【０６６７】
＜ステップＳ３２１７＞
インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１４：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１７）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図４８のコマンド判定処理でのステップＳ３１３１において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【０６６８】
ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２１８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオフ

に設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３２２０に移行する。

【０６６９】

＜ステップＳ３２１８及びＳ３２１９＞

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

【０６７０】

＜ステップＳ３２２０＞

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

【０６７１】

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

【０６７２】

＜ステップＳ３２２１及びＳ３２２２＞

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

【０６７３】

＜ステップＳ３２２３＞

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

【０６７４】

ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２２３：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３２２４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２２３：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【０６７５】

＜ステップＳ３２２４及びＳ３２２５＞

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２２３：Ｙｅ

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

【０６７６】

［他の実施形態］

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

【０６７７】

［第２の実施形態］

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動入球手段としての「始動入球部」を備え、また当否抽選手段としての「抽選処理」を備え、また特定演出としての「表示演出」を備え、また表示制御手段としての「表示制御処理」を備え、また可動手段としての「可動体」を備え、また可動制御手段としての「可動体制御処理」を備え、また特定情報としての「情報」を備え、また一連の特定動作としての「連続的動作」を備え、また第１位置としての「戻り側位置」を備え、また第２位置としての「駆動側位置」を備え、また終了条件としての「終了判定条件」を備え、また判定手段としての「終了判定」を備える。

【０６７８】

始動入球手段は、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能なものであればよい。始動入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球を契機として特図遊技を発生させる入球口、遊技球の入球を契機として第１特図遊技を発生させる入球口（第１入賞口）、遊技球の入球を契機として第２特図遊技を発生させる入球口（第２入賞口）、遊技球の入球を契機として普図遊技を発生させる入球口（スルーゲート）、遊技球の入球を契機として可動体（電動役物、羽根物）を作動させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６７９】

当否抽選手段は、各種抽選を実行する処理であればよい。当否抽選手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８０】

特定演出は、各種抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出であればよい。特定演出としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、プラズマディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、有機ＥＬディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、大当たり遊技を発生させるか否かの大当たり抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻

度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第１特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第２特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が通常大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープニング演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手段で実行されるラウンド遊技演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８１】

表示制御手段は、複数の演出表示態様の中から演出を決定して実行する処理であればよい。表示制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、プラズマディスプレイを備える表示手段で実

行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、有機ＥＬディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの大当たり抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第１特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第２特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第１特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第２特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が通常大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープニング演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出を複数の演出表示態様

の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手段で実行されるラウンド遊技演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８２】

可動手段は、遊技領域に設けられ、演出の表示中に動作可能なものであればよい。可動手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）における演出の表示中に動作されるもの、大当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、小当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、普図当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、直線的経路を移動可能なもの、非直線的経路を移動可能なもの、曲線的経路を移動可能なもの、２つの位置の間を往復移動可能なもの、回転可能なもの、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動することで回動可能なもの、形態変化が可能なもの、複数の可動部材が結合又は分離するもの、少なくとも一部が拡大可能又は縮小可能なもの、液晶ディスプレイなどの表示部を備えるもの、発光可能な発光部を備えるもの、演出として動作されるもの、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での演出として動作されるもの、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知するために動作されるもの、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆するために動作されるもの、確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において動作されるもの、大当たり遊技において動作されるもの、大当たり遊技のオープニングにおいて動作されるもの、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技において動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルにおいて動作されるもの、大当たり遊技のエンディングにおいて動作されるもの、ラウ

ンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、遊技球の流路を切り替えるために動作されるもの、遊技球を発射させるために可動される発射槌、遊技球を発射槌によって発射可能な位置に移動させる球送り装置、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８３】

可動制御手段は、可動手段の可動態様を決定して実行する処理であればよい。可動制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、大当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、小当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、普図当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、可動手段が直線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を直線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が非曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を非曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が２つの位置の間を往復移動する経路を決定して可動手段を２つの位置の間を往復移動させる処理、可動手段が回転する可動態様を決定して可動手段を回転させる処理、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動する可動態様を決定して可動手段を回動させる処理、可動手段の形態を変化させる可動態様を決定して可動手段の形態を変化させる処理、複数の可動部材を結合又は分離させる可動態様を決定して複数の可動部材を結合又は分離させる処理、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる可動態様を決定して可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる処理、液晶ディスプレイなどの表示部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、発光可能な発光部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段の演出としての可動態様を決定して演出として可動手段を可動させる処理、可動手段を特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での演出としての可動態様を決定して可動手段を特図遊技で可動させる処理、可動手段を特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するための可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段を先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆する可動態様で可動手段を可動させる可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）での可動手段の可動態様を決定して特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技での可動手

段の可動態様を決定して大当たり遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のオープニングでの可動手段の可動態様を決定してオープニングにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技の開閉実行モードでの可動手段の可動態様を決定して開閉実行モードにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技での可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルでの可動手段の可動態様を決定してインターバルにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のエンディングでの可動手段の可動態様を決定してエンディングにおいて可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、可動手段による入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行させる契機を付与する入球口（Ｖ入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して動させる処理、遊技球の流路を切り替える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８４】

特定情報は、可動手段の各種可動態様に対応して１回の設定処理で設定され、１回の設定処理で設定された情報によって可動手段が一連の動作を実行可能なデータ群であればよい。特定情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるタスクテーブル（駆動データ１）、複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるために可動手段の駆動源（例えばモーター）を制御するタスクテーブル（駆動データ１）、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、大当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、小当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、普図当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、直線的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、非線的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、曲線的経路に沿った可動態様で可動手段を動作させる情報、２つの位置の間で可動手段を少なくとも１回往復させる可動態様で可動手段を動作させる情報、可動手段を各種可動態様で回転させる情報、支点を中心として可動手段の先端部を円弧状経路に沿った可動態様で動作させることで可動手段を回動させる情報、可動手段を形態変化させる各種可動態様に対応する情報、複数の可動部材を結合又は分離させる各種可動態様に対応する情報、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる各種可動態様に対応する情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により特図遊技を実行する契機を付与する入賞口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で複数回繰り返し開閉させる情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉さ

せる情報、可動手段の１の可動態様の全体又は一部の動作に対応して設定される情報、複数の可動態様に共通する可動手段の動作に対応する情報、可動手段の１の可動態様の全体又は一部の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）、複数の可動態様に共通する可動手段の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）に対応する情報、可動手段の１の可動態様における全体又は一部の可動時間に対応して設定される数値情報、可動手段の１の可動態様における全体又は一部の可動回数に対応して設定される数値情報、可動手段の１の可動態様に含まれる繰り返し動作の回数の全体又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の１の可動態様のうちの次の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって繰り返し開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８５】

一連の特定動作は、可動手段の可動範囲において実行される動作であればよい。一連の特定動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の可動範囲において実行される連続的動作、起点（戻り側位置）と折り返し位置（駆動側位置）との間で可動手段が少なくとも１回往復される動作、可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）と可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））との間で可動手段が少なくとも１回往復される動作、待機位置と最大可動位置との間の中間位置を起点（戻り側位置）又は折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも１回往復される動作、待機位置を起点（戻り側位置）とし中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも１回往復される動作、中間位置を起点（戻り側位置）とし最大可動位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも１回往復される動作、互いに異なる中間位置のうちの一方の中間位置を起点（戻り側位置）とし他方の中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも１回往復される動作、待機位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも１回含む動作、最大可動位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも１回含む動作、待機位置側に向けた方向に可動手段を移動させて待機位置（戻り側位置）又はその近傍に少なくとも１回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側に向けた方向に可動手段を移動させて最大可動位置（駆動側位置）又はその近傍に少なくとも１回可動手段を位置させる動作、待機位置側（戻り側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも１回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側（駆動側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも１回可動手段を位置させる動作、所定位置での可動手段の回転動作、待機位置（戻り側位置）での可動手段の回転動作、最大可動位置（駆動側位置）での可動手段の回転動作、中間位置での可動手段の回転動作、可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも１回開閉する動作、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも１回開閉する動作、大当たり遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少な

くとも１回開閉する動作、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも１回開閉する動作、大当たり遊技のラウンド遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも１回開閉する動作、小当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも１回開閉する動作、普図当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも１回開閉する動作、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８６】

第１位置及び第２位置は、可動手段の可動範囲内に設定される互いに異なる位置であればよい。第１位置及び第２位置としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）、可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））、待機位置と最大可動位置（待機位置から最も離れた位置）との間に設定される中間位置、当該中間位置のうちの最大可動位置よりも待機位置に近い位置、当該中間位置のうちの待機位置の近傍位置、当該中間位置のうちの待機位置よりも最大可動位置に近い位置、当該中間位置のうちの最大可動位置の近傍位置、可動手段が往復動作を行う場合の起点（戻り側位置）、可動手段が往復動作を行う場合の折り返し位置（駆動側位置）、可動手段が回転動作を行う場合の回転位置、可動手段が拡大動作又は縮小動作を行う位置、複数の可動部材の結合動作又は分離動を作行う位置、遊技球の入球が可能な入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、遊技球の入球を契機として特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８７】

終了条件は、可動手段の一連の特定動作を終了させる条件であればよい。終了条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過すること、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の最大可動回数が経過すること、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了すること、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であること、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作されること、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過すること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過

すること、大当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作にエラーが発生していること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８８】

判定手段は、終了条件が成立しているか否かの判定であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の最大可動回数が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了しているか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であるか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作された否かの判定、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、大当たり遊技で

の可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が０又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作にエラーが発生しているか否かの判定、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【０６８９】

ところで、遊技機においては、各種遊技において駆動される可動体が設けられている。可動体は、例えば入賞口への遊技球の入球を契機して実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技や、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において、往復動作などの連続的動作を含む可動形態で可動される。そして、可動体の制御においては、より効率の良い制御で可動体の動作制御、終了制御を実行することが望まれる。

【０６９０】

遊技機では、表示手段での表示演出の実行中に可動体を可動させている。可動体の可動態様としては、興趣向上のために複数の可動形態が設けられている。ここで言う可動形態には、可動体の動作軌跡、動作回数、動作量などが含まれ、また、その組み合わせも当然に含まれる。そして、可動体は、所定の初期位置から可動限界位置の間で各種動作を行う。このとき、可動体を制御する制御部では、制御の簡略化やデータ量の削減のため共通する可動態様に対する制御やデータを共用することで、より好適に可動体を制御することが求められている。これにより、１の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの回数（制御負担）が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【０６９１】
しかしながら、共通する可動態様を実行する場合であっても、実行する可動態様によって共通する可動態様を終了して次動作に移行する終了条件や終了タイミングが異なる場合がある。このため、従来の可動体制御においては、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行えていなかった。
【０６９２】
これに対し、本発明は、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行うことを目的としている。
【０６９３】
具体的には、遊技機では、例えば各種遊技における表示手段での表示演出の実行中に、可動体の１種である演出用役物を可動させることによって演出性を高め、遊技の興趣の向上が図られている。例えば、可動体は、表示手段での表示演出の実行中に、特図遊技においてスーパーリーチ（ＳＰリーチ）やスペシャルリーチ（ＳＰＳＰリーチ）に発展することを示唆するために駆動され、また特図遊技において通常大当たりであることを告知した後に、当該特図遊技や当該特図遊技の終了後に実行される大当たり遊技において、確変大当たりであることを示唆するために駆動される。この場合、可動体は、往復動作等の連続的動作の後に、その後の告知内容に従って、遊技者に有利な告知を行う動作が実行され、又は遊技者に不利な告知を行う動作が実行される（あるいは可動体が動作されない）。
【０６９４】
また、可動体の１種である演出用役物の制御において、複数の可動態様から決定される１の可動態様で可動体が可動される場合、それらの可動態様における共通の動作（例えば前述の往復動作のような連続的動作）に対して共通の１つの駆動データ（図９４参照）が利用される。この駆動データは、ＲＯＭに記憶され、各種可動態様の可動体の共通の動作に対応してＲＯＭから読み出されてＲＡＭに１回の設定処理で設定（一時記憶）され、１回の設定処理で設定された情報によって可動体の共通の連続的動作を複数の処理によって実行させるデータ群である。具体的には、本実施形態における当該駆動データは、複数の可動態様に共通の連続的動作として可動体の動作量や動作軌跡の異なる３種類の往復動作を実行させるためにステッピングモーターを制御するタスクテーブルとして設定されており、このタスクテーブルによって規定される処理を順次実行することで、表示手段の上部から中央部に向けて可動体が往復動作を行いつつ徐々に進出した後に初期位置に復帰する連続的動作が実行される。このように、複数の可動態様における共通の連続的動作に対して共通の１つの駆動データが設定されることで、１の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにＲＯＭのメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際のＲＯＭからの駆動データの読み出しやＲＡＭへの設定（一時記憶）などの制御負担が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。
【０６９５】
一方、可動体の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間において遊技者による操作ボタン２０に対する操作が有効とされることがある。この場合においても、操作ボタン２０に対する操作が実行されたタイミングではなく、共通の駆動パターンデータに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して個別に設定される駆動パターンデータに基づいて可動体の次の動作が実行される。
【０６９６】
しかしながら、操作ボタン２０に対する操作が有効とされる所定期間において操作ボタン２０が操作されるタイミングは画一的ではなく不定である。そのため、操作ボタン２０が操作されてから、共通の駆動データに基づく可動体の制御処理が終了するまでの時間が画一的ではなく不定となる。即ち、操作ボタン２０が操作によって複数の可動態様における共通の連続的動作に対する終了判定条件が成立してから、当該共通の連続的動作に対す

る可動体の終了制御を即座に実行でいないことがある。そのため、可動体の共通の動作後に実行される次の動作が開始されるまでの時間が不均一となることで、当該共通の連続的動作から次動作への可動体の動作移行が円滑に行えないことがある。その結果、可動体の動作移行が円滑に行えないことに、遊技者が違和感を覚えることがある。特に、例えば操作ボタン２０に対する操作が有効とされる所定期間の開始直後に操作ボタン２０が操作された場合には、当該所定期間の終了直前に操作ボタン２０が操作される場合に比べて、可動体による次の動作が実行されるまでの時間が長く、操作ボタン２０が操作されてから即座に次の動作に移行することができないことから、遊技者は、操作ボタン２０が操作されてから即座に次の動作に移行されないことに違和感を覚えやすい。そして、可動体は、前述のように特図遊技や大当たり遊技での表示演出の実行中に、各種告知を行うか否かの演出のために動作されることがあることから、この場合には、可動体の動作に対して遊技者が覚える違和感が、可動体による演出効果を低下させる原因となる。

【０６９７】

これに対して、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での１の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する１の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

【０６９８】

さらに、本発明では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第１位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第１位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【０６９９】
より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第１特図遊技又は第２特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置６での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部３４１において表示演出が実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材３７の可動態様が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材３７が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定される１の可動態様に基づいて可動される。

【０７００】
また、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材３７が可動され、駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了後には、各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターンＤ～Ｇのいずれかで可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。このように、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１の情報に基づいて可動回転役物部材３７が可動されることで、１の可動態様Ａ～Ｄに対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【０７０１】
そして、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置１又は中間作動位置２から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が継続される。一方、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立している場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作がある場合）には、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づく可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の途中であっても、可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターンＤ～Ｇでの動作で可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。

【０７０２】
このように、本実施形態では、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否か（遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否か）が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作において、可動回

転役物部材３７が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン２０に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作があったと判断される場合）、戻り側位置に位置する可動回転役物部材３７の可動が停止されて共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作の実行中に共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材３７が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材３７の可動を停止して共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了させることができる。その結果、駆動パターンＡ～Ｃでの共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材３７の駆動パターンＡ～Ｃでの共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様Ａ～Ｄの終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材３７の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材３７の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第１特図遊技又は第２特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【０７０３】

以下、本実施形態について、図５５～図１１５を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【０７０４】

［遊技機１０の構成］

まず、図５５～図５９を参照しつつ、遊技機１０の構成について説明する。ここで、図５５～図５７は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図５８は遊技盤３１に設けられる可動回転役物部材３７の作動例を示す正面図、図５９は可動回転役物部材３７の周辺を、一部を破断して示す側面図である。

【０７０５】

［前面枠１１の構成］

図１～図３に示すように、前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【０７０６】

操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図７参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、後述のように、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である（図８１及び図８２参照）。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出（図１０２参照）などを実行させるために操作される。

【０７０７】

発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作として回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構３２から遊

技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作に応じて、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動入球部としての第１入賞口３１４に遊技球を入球させて第１特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート３１７Ｒ及び始動入球部としての第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル２２に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【０７０８】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技球発射機構３２、遊技盤３１などを備える。

【０７０９】

図２に示すように、遊技球発射機構３２は、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体の連続的動作である往復動作を実行することで、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体である発射槌に連続的動作である往復動作を実行させることで、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【０７１０】

図５５に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１と、外レール３１２と、一般入賞口３１３と、始動入球手段としての第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５と、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、及び可動手段としての可動回転役物部材３７が設けられている。

【０７１１】

内レール３１１及び外レール３１２は、発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール３１１及び外レール３１２から発射された後、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５又は可変入賞口３１６に入球しなかった遊技球はアウト口３１８から排出される。一方、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５又は可変入賞口３１６に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１０個である。

【０７１２】

また、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入球することを契機として当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技では、可動体である電動役物３１５ｂが作動されることで、始動入球部である第２入賞口３１５が開放される。つまり、電動役物３１５ｂに対する可動制御処理が実行されることで、複数の

可動態様（０．１秒の短開放、６秒の長開放）から１の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、１の可動態様に応じて、電動役物３１５ｂが、第２入賞口３１５を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第２入賞口３１５を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される連続的動作が実行される。このように、普図当たり遊技において第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５への遊技球の入球が可能になる。

【０７１３】

ここで、本実施形態では、第２入賞口３１５が０．１秒開放され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が不能又は困難な可動態様、及び第２入賞口３１５が６秒開放され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が容易な可動態様の２つの可動態様が設定されている（図６５（Ｃ）及び図６５（Ｄ）参照）。そのため、電動役物３１５ｂに対する可動制御処理では、第２入賞口３１５への遊技球の容易さが異なり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る２つの可動態様から１の可動態様が決定され、決定された１の可動態様で電動役物３１５ｂの連続的動作が実行される。

【０７１４】

また、始動入球部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入球することを契機として、当否抽選手段を実行するメイン制御ユニット３３１（主制御装置４のＭＰＵ４１）により、当否抽選処理としての大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット３３１で行われた大当たり抽選の結果は、特図（第１特図又は第２特図）が変動表示される特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）によって報知され、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数（例えば５回又は１６回）のラウンド遊技が繰り返し実行される、各ラウンド遊技では、可動体である開閉扉３１９が、可変入賞口３１６を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口３１６を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される。つまり、開閉実行モードでは、開閉扉３１９に対する可動制御処理として、複数のラウンド遊技数（例えば５回又は１６回）から大当たり抽選の結果に応じて、ラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉３１９が繰り返し往復移動される連続的動作が実行される。このように、大当たり遊技では、開閉扉３１９の連続的動作によって可変入賞口３１６が繰り返し開放されるため、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【０７１５】

図５５～図５９に示すように、可動体である可動回転役物部材３７は、詳細は後述するが、役物駆動機構３７ａ（図６０参照）によって、上下動、回転、及び拡縮可能であり、特図遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために動作される。ここで、本実施形態では、可動回転役物部材３７が、所定の演出（スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されるか否かを遊技者に告知するために、又は大当たり抽選の結果が５Ｒ通常大当たり又は５Ｒ確変大当たりであることを示唆した後に１６Ｒ確変大当たりであるか否かを遊技者に告知するために、複数の可動態様から決定される１の可動態様で動作される。また、本実施形態では、後述のように、可動回転役物部材３７の可動態様によって遊技者に各種の告知が実行され、告知内容に対応させて４つの可動態様が設定されている。具体的には、４つの可動態様として、スーパーリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様Ａ（ＳＰ発展告知）、スペシャルリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様Ｂ（ＳＰＳＰ発展告知）、確変大当たりであることを遊技者に告知する可動態様Ｃ（確変昇格告知）、及び所定の演出（スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されないこと、又は大当たり抽選の結果が確変大当たりでないこと（通常大当たり）を告知する可動態様Ｄ（発展無し告知、確変昇格無し告知）が設定されている（図９１参照）。

【０７１６】

なお、可動体である可動回転役物部材３７は、大当たり遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために可動されてもよい。例えば、特図遊技において大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを明示した場合、可動回転役物部材３７は、大当た

り遊技において、大当たり抽選の結果が確変大当たりである告知する確変昇格演出として可動されてもよい。また、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの告知（いわゆる保留連荘の告知）のために、大当たり遊技において可動回転役物部材３７が可動されてもよい。

【０７１７】

また、特図遊技において可動回転役物部材３７を可動させることで、その可動態様に応じて、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるが否か、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高いか否かなどを告知するようにしてもよい。

【０７１８】

可動回転役物部材３７は、縮小状態の正面視において花を模した形状を有しており、図柄表示部３４１の前面側に配置されている。なお、可動回転役物部材３７の設置場所は、図柄表示部３４１の前面側に限らず変更可能であり、可動回転役物部材３７が可動可能であり、遊技者に視認可能である場所であればよい。そして、可動回転役物部材３７は、複数の板状部材３７０、回転軸３７２及び複数の拡縮ガイド機構３７３を備える。

【０７１９】

複数の板状部材３７０は、花びらを模した同一又は略同一の形状を有し、例えば全体が樹脂により形成されている。もちろん、複数の板状部材３７０は、少なくとも１つが異なる形状であってもよい。また、複数の板状部材３７０は、必ずしも花びらを模した形状である必要もない。

【０７２０】

回転軸３７２は、後述の役物駆動機構３７ａ（図６０参照）から回転駆動力が入力される部分であり、図柄表示部３４１に向けて遊技盤３１の前後方向に延びている。回転軸３７２は、ＭＰＵ５１の制御に従って役物駆動機構３７ａから回転力が入力されることによって回転状態とされ、ＭＰＵ５１の制御に従って役物駆動機構３７ａから回転力の入力が停止されることによって非回転状態とされる。

【０７２１】

なお、回転状態での回転軸３７２（複数の板状部材３７０）の回転速度、即ち可動回転役物部材３７の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【０７２２】

回転軸３７２には、複数の拡縮ガイド機構３７３が正面視において放射状に固定されている。そのため、複数の拡縮ガイド機構３７３は、回転軸３７２が回転されることによって回転軸３７２を中心に回転可能である。回転軸３７２は、昇降シャフト３７４に固定された支持リング３７５に回転可能に支持されており、規制リング３７６によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト３７４は、回転軸３７２を上下方向に移動させるものであり、後述の役物駆動機構３７ａ（図６０参照）から入力される駆動力によって回転軸３７２を上下方向に移動させる。これにより、可動回転役物部材３７は、回転軸３７２が上下方向への移動されることよって、全体が上下方向に移動可能である。

【０７２３】

各拡縮ガイド機構３７３は、板状部材３７０を１つずつ支持しており、支持した板状部材３７０を回転軸３７２の半径方向に沿ってスライド移動させることが可能である。各拡縮ガイド機構３７３は、例えば後述の役物駆動機構３７ａ（図６０参照）から入力される回転力を直進力に変換することで、支持した板状部材３７０を回転軸３７２の半径方向に沿ってスライド移動させる。各拡縮ガイド機構３７３としては、回転力を直進力に変換する公知の機構を採用することができる。具体的には、各拡縮ガイド機構３７３としては、ラック、スクリューシャフト、ボールねじ、無端ベルト、ワイヤ、チェーン、平歯車や傘歯車などの各種歯車、ローラなどの構成要素を１以上含むアクチュエータが挙げられる。また、各拡縮ガイド機構３７３は、磁力や電磁力を利用したものであってもよい。

【０７２４】
このように、可動回転役物部材３７では、回転軸３７２が昇降シャフト３７４に回転可能に支持され、回転軸３７２から放射状に配置された複数の拡縮ガイド機構３７３に１つずつ板状部材３７０，３７１がスライド移動可能に支持されている。そのため、第１の回転役物部材３７は、図柄表示部３４１の正面側において、上下方向に移動可能であり、回転軸３７２を中心に回転可能であり、回転軸３７２を中心に拡縮可能である。
【０７２５】
ここで、図６０は遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。
【０７２６】
図６０に示すように、可動回転役物部材３７は、ＭＰＵ５１によって制御される役物駆動機構３７ａを介して、上下動、回転及び拡縮が制御される。役物駆動機構３７ａは、入出力Ｉ／Ｆ５２を介して音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１に接続されている。この役物駆動機構３７ａは、例えば複数のモーター、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。
【０７２７】
複数のモーターは、例えばステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、可動回転役物部材３７の回転軸３７２、複数の拡縮ガイド機構３７３及び昇降シャフト３７４に連結されており、回転軸３７２、複数の拡縮ガイド機構３７３及び昇降シャフト３７４に駆動力が入力される。可動回転役物部材３７は、昇降シャフト３７４の駆動力が入力されることによって、可動回転役物部材３７が開口３１Ａから露出する予め定められた図５５に示す戻り側位置である待機位置（図５６に仮想線で示す位置）と、可動回転役物部材３７が下方に最も可動された位置であり、可動回転役物部材３７の全体が露出する図５６に実線で示す駆動側位置である作動位置との間で、図柄表示部３４１の正面側において上下方向に移動可能である。また、図５８に示すように、可動回転役物部材３７は、回転軸３７２に回転力が入力されることによって、図柄表示部３４１の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、可動回転役物部材３７の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、可動回転役物部材３７は作動位置において回転される。さらに、可動回転役物部材３７は、拡縮ガイド機構３７３に駆動力が入力されることによって、図柄表示部３４１の正面側において、回転軸３７２の半径方向に各板状部材３７０がスライド移動されることで拡縮可能である。そして、可動回転役物部材３７は、図柄表示部３４１の正面側において、縮小状態（図５８（Ａ）参照）及び拡大状態（図５８（Ｂ）参照）のいずれにおいても回転可能である。
【０７２８】
また、役物駆動機構３７ａは、モータードライバが音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。
【０７２９】
なお、可動回転役物部材３７を上下動、回転及び拡縮させる構成は、特に制限はない。例えば、可動回転役物部材３７を回転・拡縮させる駆動力としては、モーターによって付与されるものに限らず、ソレノイドなどの他の駆動源によって付与されるものであってもよい。
【０７３０】
ここで、図６１を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ、特図保留格納エリア４１２ｂ及び普

図保留格納エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行及び特図の変動表示時間の設定や、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【０７３１】

抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される大当たり種別カウンタＣ２、及び大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用されるリーチ乱数カウンタＣ３が記憶されている。

【０７３２】

また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用される大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１、及びメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される特図変動種別カウンタＣＳ１が記憶されている。

【０７３３】

さらに、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、第２入賞口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される普通当たり種別乱数カウンタＣ５が記憶されている。

【０７３４】

また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用される普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２、及びメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される普図変動種別カウンタＣＳ２が記憶されている。

【０７３５】

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

【０７３６】

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

【０７３７】

そして、始動入球部としての第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、始動入球部としての第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カ

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

【０７３８】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、特図変動種別カウンタＣＳ１が第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。

【０７３９】

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

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

特図実行エリアＡＥは、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄の変動表示が開始される際に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が優先し

て特図実行エリアＡＥに移動され、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に特図当否情報が存在せず第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶される第２特図保留数Ｍが０である場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１の特図当否情報が特図実行エリアＡＥに移動される。即ち、遊技機１０では、第２特図遊技が第１特図遊技に優先して実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することで、主として第２特図遊技が実行される。

【０７４５】

なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎと第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍとの差が２以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が交互に特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【０７４６】

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

【０７４７】

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

【０７４８】

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

【０７４９】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して２種類設定されている。ここで、図６２（Ａ）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図６２（Ｂ）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【０７５０】

図６２（Ａ）及び図６２（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対

応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【０７５１】

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

【０７５２】

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

【０７５３】

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

【０７５４】

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

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一遊技設定

値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとなる乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。

【０７５９】

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

【０７６０】

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

【０７６１】

ここで、図６２（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図６２（Ｃ）に示す例では、特図遊技の種別が始動入球部としての第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、特図遊技の種別が始動入球部としての第２入賞口３１５への入賞を契機とする第２特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～４の５個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は５～１４の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。

【０７６２】

また、遊技機１０では、第１特図遊技及び第２特図遊技における確変大当たりの確率が７５％で同一に設定されているが、第１特別図柄遊技に比べて第２特別図柄遊技における１６Ｒ確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】
なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。この場合、所定回数の特図遊技が実行されるまでは、確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）しないようにし、確変遊技状態で実行される特図遊技の最低回数として当該所定回数に保証することも考えられる。これにより、確変遊技状態実行される特図遊技の回数が著しく少なくなることが防止される。
【０７６６】
また、本実施形態では、入賞により第１特別図柄遊技を実行する契機となる始動入球部としての第１入賞口３１４、及び入賞により第２特別図柄遊技を実行する契機となる始動入球部としての第２入賞口３１５ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、Ｖ－ＳＴ機を含むＳＴ機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。
【０７６７】
そして、ＭＰＵ４１は、特図実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」、「５Ｒ通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。
【０７６８】
ここで、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、５Ｒ大当たりに対して設定される可動体である開閉扉３１９の可動体態様に基づいて、大当たり遊技において可変入賞口３１６が所定態様で開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、１６Ｒ大当たりに対して設定される可動体である開閉扉３１９の可動体態様に基づいて、大当たり遊技においてラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。つまり、大当たり遊技では、抽選処理における大当たり抽選の結果に応じて決定される大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じた可動体態様に対応する情報が設定され、当該情報に基づいて、大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じて可動体である開閉扉３１９が、可変入賞口３１６を閉鎖する戻り側位置である待機位置と、可変入賞口３１６を開放する駆動側位置である作動位置との間で連続的動作によって往復移動される。
【０７６９】
また、各ラウンド遊技は、後述のように、可変入賞口３１６の最大開放時間が経過した場合、又は遊技者による発射ハンドル２２に対する適切な所定の遊技操作がなされることによって当該最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合に終了するため、各ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定となり得る。そして、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、各ラウンド遊技において可動体である開閉扉３１９が駆動側位置である作動位置に可動される期間が不定となる。即ち、開閉扉３１９の連続的動作が実行される開閉実行モードでは、開閉扉３１９が駆動側位置である作動位置に可動される期間として、少なくとも第１の期間（例えば可変入賞口３１６の最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合）と、第１の期間より長時間の第２の期間（例えば可変入賞口３１６の最大開放時間が経過した場合）と、を含む。
【０７７０】
さらに、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、開閉実行モード（大当たり遊技）の終了タイミングも不定となり得る結果、開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間も不定となり得る。つまり、開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間として、大当たり遊技の種別に応じて、少なくとも５Ｒ確変大当たり遊技及び５Ｒ通常大当たり遊技の開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間に対応する第１の期間と、１６Ｒ確

変大当たり遊技の開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間に対応する第１の期間より長期間の第２の期間と、を含む。

【０７７１】

なお、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における１回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉３１９が可変入賞口３１６を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口３１６を開放する作動位置（駆動側位置）との間で１回往復移動されるが、１回の大当たり遊技において実行される複数回のラウンド遊技のうちの少なくとも１回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉３１９が可変入賞口３１６を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口３１６を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複数回往復移動され、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の可動態様を採用することで、大当たり遊技に対する可変入賞口３１６の開閉態様（可動体である開閉扉３１９の可動態様）を複数設定することも考えられる。

【０７７２】

また、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における各ラウンド遊技での可変入賞口の最大開放時間が均一であるが、各ラウンド遊技における可変入賞口の最大開放時間を複数設定することで、大当たり遊技に対する可変入賞口３１６の開閉態様（可動体である開閉扉３１９の可動態様）を複数設定することも考えられる。

【０７７３】

また、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりの場合には、可動体である開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第１の制御によって大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ可動体である電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、ＭＰＵ４１により実行される抽選処理での大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【０７７４】

一方、５Ｒ通常大当たりの場合には、可動体である開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第２の制御によって大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ可動体である電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば１００回などの予め設定された規定回数の抽選処理での大当たりの抽選の結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に抽選処理での大当たりの抽選の結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

【０７７５】

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

【０７７６】

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

【０７７７】

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

【０７７８】

ここで、図６２（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図６２（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【０７７９】

ここに、リーチとは、図柄表示部３４１における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の飾り図柄の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【０７８０】

特図変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタＣＳ１は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）は、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選の結果と共に、音声ランプ制御装置５に特図変動パターンコマンドとして送信される。音声ランプ制御装置５では、特図変動パターンコマンドに基づいて、表示制御処理や可動制御処理を実行することで、特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）や大当たり遊技での、可変表示ユニット３４（図柄表示部３４１）での表示演出や可動体である可動回転役物部材３７の動作などを制御する。具体的には、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って表示制御処理を実行することで、特図遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が特図遊技において図柄表示部３４１で実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に表示制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が大当たり遊技において図柄表示部３４１で実行される。また、この大当たり遊技が実行される表示演出の中にスピーカ２６での音声演出及び電飾部２７でのランプ演出が実行される。また、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って可動制御処理を実行することで、特図遊技で実行される可動回転役物部材３７の連続的動作が複数の可動態様から決定され得り、可動回転役物部材３７の連続的動作が決定された場合には、特図遊技において可動回転役物部材３７の連続的動作が実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に可動制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され得り、可動回転役物部材３７の連続的動作が決定された場合には、大当たり遊技において可動回転役物部材３７の連続的動作が

実行される。
【０７８１】
　また、特図変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述する図６６のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が始動入球部である第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。
【０７８２】
　そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１と、抽選処理による大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図６３（Ａ）～図６３（Ｃ）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図６３（Ａ）参照）、確変大当たり変動テーブル（図６３（Ｂ）参照）、又は外れ変動テーブル（図６３（Ｃ）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。
【０７８３】
　ここで、図６３（Ａ）、図６３（Ｂ）及び図６３（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。図６３（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、図６３（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、図６３（Ｃ）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、抽選処理による大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は図６３（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は図６３（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「外れ」である場合は図６３（Ｃ）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。
【０７８４】
　より具体的に、図６３（Ａ）及び図６３（Ｂ）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。
【０７８５】
　ここで、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。
【０７８６】
　さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）が決定され、図柄表示部３４１でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）又は可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で動作される。

【０７８７】
　また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０２」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。
【０７８８】
　さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０２」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）とが決定され、図柄表示部３４１でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）と、可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）又は可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で動作される。
【０７８９】
　さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０３」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。
【０７９０】
　また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０３」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ｂ（図９１（Ｂ）参照）と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）とが決定され、図柄表示部３４１でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）と、可動態様Ｂ（図９１（Ｂ）参照）と、可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）又は可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で動作される。
【０７９１】
　図６３（Ｃ）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタＣＳ１と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。そして、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される場合、前述の通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される場合と同様に、サブ制御ユニット３３２による

可動制御処理により、変動種別（演出パターン）として、特図変動パターン「０１」～「０３」の種別に応じて所定のリーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて所定のリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。

【０７９２】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０１」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）が決定され、図柄表示部３４１でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で動作される。

【０７９３】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０２」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）とが決定され、図柄表示部３４１でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）と可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）とで動作される。

【０７９４】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「０３」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による可動制御処理により、図柄表示部３４１での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材３７の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様Ｂ（図９１（Ｂ）参照）とが決定され、図柄表示部３４１でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材３７が、可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）と可動態様Ｂ（図９１（Ｂ）参照）とで動作される。

【０７９５】

一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０４」又は「０５」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「０４」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が７ｓであるリーチなし演出パターン（７秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて７秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「０５」が選択された場合、サブ制御ユニット３３２による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が１０ｓであるリーチなし演出パターン（１０秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて１０秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。なお、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、可動回転役物部材３７が可動されない。

【０７９６】

例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０４」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機１０では、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン２

０の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。
【０７９７】
なお、特図変動パターンの種別は、図６３（Ａ）、図６３（Ｂ）及び図６３（Ｃ）に示す例には限定されない。
【０７９８】
例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０１」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。
【０７９９】
同じく、遊技機１０では、特図変動パターン「０２」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。
【０８００】
さらに、遊技機１０では、特図変動パターン「０３」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が高いことを遊技者に示唆する際に実行される。
【０８０１】
なお、特図変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン２０に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン２０の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン２０の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。
【０８０２】
なお、本実施形態では、後述のように、１６Ｒ確変大当たりであるか否かを遊技者に告知する場合に単発操作演出が実行される。具体的には、１６Ｒ確変大当たりであることを告知するために可動回転役物部材３７の可動態様として、可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）又は可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）が設定された場合、可動態様Ｃ及び可動態様Ｄの共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃの動作の実行中に設定される有効期間の終了判定条件（操作ボタン２０の操作又は有効期間の経過）が成立したと終了判定されるまで、図柄表示部３４１においてボタン操作演出が実行される（図１０２（Ｃ）参照）。
【０８０３】
そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間、及び抽選処理による大当たり抽選の結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した特図変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した特図変動パターンコマンド「

Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを出力する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０５」の前に外れである旨を示す「Ｄ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｄ０１」～「Ｄ０５」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、抽選処理による大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置５では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部３４１などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部３４１において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ２６によって音声演出を実行し、電飾部２７によって電飾演出（ランプ演出）を実行させ、必要に応じて、可動回転役物部材３７を所定の可動態様Ａ～Ｄで可動させる。

【０８０４】

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

【０８０５】

図６３（Ａ）～図６３（Ｃ）に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

【０８０６】

ここで、図６４は図６１に示す主制御装置４の記憶領域の普図保留格納エリア４１２ｃの一例を示すブロック図である。図６４に示すように、普図保留格納エリア４１２ｃは、普図第１保留エリアＳＥ１、普図第２保留エリアＳＥ２、普図第３保留エリアＳＥ３、普図第４保留エリアＳＥ４、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡ及び普図実行エリアＳＡＥを含む。

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

普図実行エリアＳＡＥは、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第１保留エリアＳＥ１の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、ＭＰＵ４１は、１回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図６５（Ａ）及び図６５（Ｂ）参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図６５（Ｃ）及び図６５（Ｄ）参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第１保留エリアＳＥ１に格納された普図当否情報が普図実行エリアＳＡＥに移動された場合には、普図第２保留エリアＳＥ２に格納された普図当否情報が普図第１保留エリアＳＥ１にシフトされ、普図第３保留エリアＳＥ３に格納された普図当否情報が普図第２保留エリアＳＥ２にシフトされ、普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普図当否情報が普図第３保留エリアＳＥ３にシフトされる。

【０８１０】

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

【０８１１】

ここで、図６５（Ａ）及び図６５（Ｂ）は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図６５（Ａ）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図６５（Ｂ）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選での普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

【０８１２】

図６５（Ａ）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図６５（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、普図当たり確率が１／３００に設定されており、電動役物３１５ｂの作動頻度が低くされている。

【０８１３】

図６５（Ｂ）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図６５（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり確率が２９９

／３００に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物３１５ｂの作動頻度が高くされている。

【０８１４】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図６５（Ａ）及び図６５（Ｂ）に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【０８１５】

普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、前述の図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が格納される。また、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が普図当たりである場合に、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物３１５ｂの開放時間が設定される。

【０８１６】

ここで、図６５（Ｃ）及び図６５（Ｄ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図６５（Ｃ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図６５（Ｄ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。また、本実施形態では、普図当たり遊技における第２入賞口３１５の最大開放時間が２種類設定されることで、普図当たり遊技における第２入賞口３１５の開閉態様（可動体である電動役物３１５ｂの可動態様）として終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る２種類の開閉態様が設定されている。もちろん、普図当たり遊技における第２入賞口３１５の開閉態様は３種類以上であってもよい。

【０８１７】

ここで、短開放普図当たりの場合には、可動体である電動役物３１５ｂが短時間（例えば０．１秒）開放されることによって始動入球部である第２入賞口３１５に遊技球が短時間（例えば０．１秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間（例えば０．１秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物３１５ｂの開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物３１５ｂが駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。短開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間が短いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し難く、多くの場合、第２入賞口３１５に遊技球が入球しない。

【０８１８】

一方、長開放普図当たりの場合、可動体である電動役物３１５ｂが短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば６秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも始動入球部である第２入賞口３１５に遊技球が長時間（例えば６秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間（例えば６秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物３１５ｂの開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物３１５ｂが駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。長開放普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂの開放時間が長いために第２入賞口３１５に遊技球が入球し易く、第２特図遊技を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留する

ことが可能である。
【０８１９】
図６５（Ｃ）に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図６５（Ｃ）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０～９９の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１００～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が１：１に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも１：１である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１個又は２個）に設定することも可能である。
【０８２０】
図６５（Ｄ）に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図６５（Ｄ）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が１～１９９の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図６５（Ｄ）に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値がゼロ個）に設定することも可能である。
【０８２１】
なお、可動体である電動役物３１５ｂの可動態様は、１回の普図当たり遊技につき１回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、１回の普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、１種類であっても複数種であってもよい。つまり、普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの可動態様は、前述の短開放及び長開放の２種類に限らず、種々に変更可能である。
【０８２２】
普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで、後述の図６６のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、始動入球部であるスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタＣＳ２の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普図変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。
【０８２３】
普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタＣＳ２の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図

変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。

【０８２４】

なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブルを設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルのうちの少なくとも一方の普図変動表示テーブルに設定される普図変動表示時間は１種類であってもよい。また、普図変動保留数Ｘに応じて普図変動表示時間が設定されるようにしてもよく、例えば普図変動保留数Ｘが多いほど普図変動表示時間が短くなるように設定してよく、普図変動保留数Ｘが少ないほど普図変動表示時間が長くなるように設定してよい。

【０８２５】

また、本実施形態では、後述のように、普図当たり遊技において、可動体である電動役物３１５ｂが第２入賞口３１５を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第２入賞口３１５を開放する作動位置（駆動側位置）との間で１回往復移動されるが、１回の普図当たり遊技において可動体である電動役物３１５ｂが第２入賞口３１５を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第２入賞口３１５を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複数回往復移動される連続的動作の可動態様を採用することで、普図当たり遊技に対する第２入賞口３１５の開閉態様（可動体である電動役物３１５ｂの可動態様）として、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の開閉態様を設定することも考えられる。

【０８２６】

［主制御装置４の処理］

次に、図６６～図７７を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、メイン処理について説明する。

【０８２７】

［主制御装置４のメイン処理］

次に、図６６を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理が、例えば４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、ステップＳ１４１３及びＳ１４１４のカウンタ更新処理がステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【０８２８】

＜ステップＳ１４０１＞

図６６に示すように、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には

、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。

【０８２９】

＜ステップＳ１４０２＞

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

【０８３０】

＜ステップＳ１４０３＞

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

【０８３１】

＜ステップＳ１４０４＞

ステップＳ１４０４では、ＭＰＵ４１は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図６７～図６９を参照して後述する。

【０８３２】

＜ステップＳ１４０５＞

ステップＳ１４０５では、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図７０を参照して後述する。

【０８３３】

＜ステップＳ１４０６＞

ステップＳ１４０６では、ＭＰＵ４１は、特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図７１～図７３を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部３４１における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３、並びに本処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。

【０８３４】

＜ステップＳ１４０７＞

ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に

実行される大当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図７４～図７７を参照して後述する。

【０８３５】

＜ステップＳ１４０８＞

ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、本実施形態の遊技状態移行処理は、図３３及び図３４を参照して説明した前述の第１の実施形態の遊技状態移行処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０８３６】

＜ステップＳ１４０９＞

ステップＳ１４０９では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、本実施形態の遊技設定値変更処理は、図３５を参照して説明した前述の第１の実施形態の遊技設定値変更処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０８３７】

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

【０８３８】

＜ステップＳ１４１０＞

ステップＳ１４１０では、ＭＰＵ４１は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、本実施形態の特定性能情報更新処理は、図３６及び図３７を参照して説明した前述の第１の実施形態の特定性能情報更新処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０８３９】

＜ステップＳ１４１１＞

ステップＳ１４１１では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ４３の表示制御処理では、ステップＳ１４１０の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ４３に表示させる処理が実行される。なお、本実施形態の性能表示モニタ４３の表示制御処理は、図３８～図４１を参照して説明した前述の第１の実施形態の性能表示モニタ４３の表示制御処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０８４０】

＜ステップＳ１４１２＞

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

【０８４１】
＜ステップＳ１４１３＞
ステップＳ１４１３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。
【０８４２】
＜ステップＳ１４１４＞
ステップＳ１４１４では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新した後、処理をステップＳ１４１２に戻す。
【０８４３】
［普図遊技制御処理］
ここで、図６７は、図６６のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図６７を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。
【０８４４】
＜ステップＳ３２０１＞
図６７に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３２０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図６９の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ３４１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ３２１０でオフに設定される。
【０８４５】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３２０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３２０２に移行する。
【０８４６】
＜ステップＳ３２０２＞
普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可動体である電動役物３１５ｂが開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３２０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図７０の可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理において、可動体である電動役物３１５ｂを開放する場合（可動体である電動役物３１５ｂが駆動側位置である作動位置に位置された場合）にステップＳ３５１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合（可動体である電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置に位置された場合）にステップＳ３５１８でオフに設定される。
【０８４７】
ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３２０３に移行する。

【０８４８】
＜ステップＳ３２０３＞
電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３２０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の図７４の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３９０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３９５２でオフに設定される。
【０８４９】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。
【０８５０】
もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図６５（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図６５（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図６５（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図６５（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。
【０８５１】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３２０４に移行する。
【０８５２】
＜ステップＳ３２０４＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ３２０４）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ３２０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ３２０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２０５に移行する。
【０８５３】
＜ステップＳ３２０５＞
普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ３２０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ３２０５）、処理をステップＳ３２０６に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図６８を参照して後述する。
【０８５４】
＜ステップＳ３２０６＞
ステップＳ３２０６では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されてい

る情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図６９を参照して後述する。

【０８５５】

＜ステップＳ３２０７＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３２０７）。大当たり遊技中フラグは、後述の図７４の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３９０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３９５２でオフに設定される。

【０８５６】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３２０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３２０８に移行する。

【０８５７】

＜ステップＳ３２０８＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３２０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ３２０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【０８５８】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ３２０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ３２０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【０８５９】

＜ステップＳ３２０９～Ｓ３２１１＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３２０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ３２０９）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ３２１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ３２１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【０８６０】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図７０の普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５０１において、普図当たり遊技を開始（可動体である電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【０８６１】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図

遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【０８６２】

［普図データ設定処理］

ここで、図６８は、図６７のステップＳ３２０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図６４の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図６８を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【０８６３】

＜ステップＳ３３０１～Ｓ３３０３＞

図６８に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ３３０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ３３０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３３０３）。具体的に、ステップＳ３３０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【０８６４】

［普図変動開始処理］

ここで、図６９は、図６７のステップＳ３２０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図６９を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【０８６５】

＜ステップＳ３４０１＞

図６９に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。高頻度サポートモードフラグは、前述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図３４のステップＳ２３１３でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図３３のステップＳ２３０７で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３２６でオフに設定される。

【０８６６】

ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３４０２に移行し、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【０８６７】

＜ステップＳ３４０２及びＳ３４０３＞

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ３４０２）。具体的には、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモード普図当

たり当否テーブル（図６５（Ｂ）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図６５（Ｄ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードである場合、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。

【０８６８】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ３４０３）。具体的には、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図６５（Ａ）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図６５（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモードである場合、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。

【０８６９】

＜ステップＳ３４０４及びＳ３４０５＞

ＭＰＵ４１は、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たりの当否判定を行った場合（ステップＳ３４０２又はＳ３４０３）、当否判定の結果が、始動入球部である第２入賞口３１５が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０４）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３４０５）、処理をステップＳ３４０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０６に移行する。

【０８７０】

＜ステップＳ３４０６及びＳ３４０７＞

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が、始動入球部である第２入賞口３１５が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０６）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップＳ３４０６：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ３４０７）、処理をステップＳ３４０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップＳ３４０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ３４０８に移行する。

【０８７１】

＜ステップＳ３４０８及びＳ３４０９＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ３４０５）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ３４０７）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップＳ３４０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図遊技におけるメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テー

ブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【０８７２】

そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０８で設定される普図変動パターンに加え、ステップＳ３４０２又はＳ３４０３での普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置５に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップＳ３４０９）、処理をステップＳ３４１０に移行する。

【０８７３】

なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【０８７４】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ３４０２又はＳ３４０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。

【０８７５】

＜ステップＳ３４１０及びＳ３４１１＞

ステップＳ３４１０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３４１０）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１１）、当該普図変動開始処理を終了する。

【０８７６】

なお、普図変動表示中フラグは、図６７の普図遊技制御処理でのステップＳ３２０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【０８７７】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図７０は、図６６のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、可動体である電動役物３１５ｂの連続的動作による開閉制御を行うことによって始動入球部である第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える可動体制御処理が実行される。以下、図７０を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【０８７８】

＜ステップＳ３５０１＞

図７０に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動体である電動役物３１５ｂに連続的動作を実行させる普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否

かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図６７の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ３２１１でオンに設定される。

【０８７９】

ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３５０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ３５１３に移行する。

【０８８０】

＜ステップＳ３５０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３５０２）。大当たり遊技中フラグは、後述の図７４の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２９０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３９５２でオフに設定される。

【０８８１】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【０８８２】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０３に移行する。

【０８８３】

＜ステップＳ３５０３＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図６９の普図変動開始処理のステップＳ３４０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０６に移行する。

【０８８４】

＜ステップＳ３５０４及びＳ３５０５＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、長開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物３１５ｂの可動態様として長開放を実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ３５０４）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の

ステップＳ３５１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３５０５）、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【０８８５】

＜ステップＳ３５０６＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ３５１２に移行する。

【０８８６】

＜ステップＳ３５０７及びＳ３５０８＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、短開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物３１５ｂの可動態様として短開放を実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップＳ３５０７）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３５０８）、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【０８８７】

＜ステップＳ３５０９～Ｓ３５１１＞

抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップＳ３５０５又はＳ３５０８）、ＭＰＵ４１は、戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動体である電動役物３１５ｂを作動させる可動体制御処理を実行する（ステップＳ３５０９）。これにより、始動入球部である第２入賞口３１５を開放し、第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放されていることを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップＳ３５１０）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ３５１１）、処理をステップＳ３５１２に移行する。

【０８８８】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【０８８９】

＜ステップＳ３５１２＞

抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に可動体である電動役物３１５ｂを開放させる可動体制御処理などを実行した場合（ステップＳ３５０３～Ｓ３５１１

）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（抽選処理による普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ３５０３及びステップＳ３５０６が共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３５１２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８９０】

＜ステップＳ３５１３＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５１１において電動役物３１５ｂを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ３５１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８９１】

＜ステップＳ３５１４及びＳ３５１５＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ３５０４又はＳ３５０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３５１４）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、終了判定条件の成立により、可動体である電動役物３１５ｂを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングであるか否かの終了判定を行う。

【０８９２】

ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ３５１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８９３】

＜ステップＳ３５１６～Ｓ３５１８＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、可動体である電動役物３１５ｂを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させる（ステップＳ３５１６）。これにより、始動入球部である第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ３５１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【０８９４】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【０８９５】

また、本実施形態では、１回の普図当たり遊技において可動体である電動役物３１５ｂを駆動側位置に１回だけ駆動される場合（第２入賞口３１５が１回開放される場合）について説明したが、１回の普図当たり遊技において電動役物３１５ｂを駆動側位置に複数回駆動されてもよく（第２入賞口３１５が複数回開放されてもよく）、この場合には、第２入賞口３１５の閉鎖時（可動体としての電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置にある場合）に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定が行われ、第２入賞口３１５の開放時に普図当たり遊技の終了判定条件を設定して第２入賞口３１５の開放時に終了判定を実行しない。これは、第２入賞口３１５の開放中は普図当たり遊技を終了することができないので、制御上、普図当たり遊技が終了しているのに第２入賞口３１５が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、第２入賞口３１５の閉鎖時（可動体としての電動役物３１５ｂが戻り側位置である待機位置にある場合）に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である電動役物３１５ｂの可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。もちろん、１回の普図当たり遊技において可動体である電動役物３１５ｂを駆動側位置に１回だけ駆動される場合においても、第２入賞口３１５の閉鎖時に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うようにしてもよい。

【０８９６】

［特図遊技制御処理］

ここで、図７１は、図６６のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図７１を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【０８９７】

＜ステップＳ３６０１＞

図７１に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図７４の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３９０６でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３５５２でオフに設定される。

【０８９８】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【０８９９】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。

【０９００】

＜ステップＳ３６０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図７３の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ３８０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ３６０９でオフに設定される。

【０９０１】

ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ３６０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ３６０３に移行する。

【０９０２】

＜ステップＳ３６０３＞

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。

【０９０３】

ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ３６０４に移行する。

【０９０４】

＜ステップＳ３６０４＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ３６０４）、処理をステップＳ３６０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図７２を参照して後述する。

【０９０５】

＜ステップＳ３６０５＞

ステップＳ３６０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図７３を参照して後述する。

【０９０６】

＜ステップＳ３６０６＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図７３の特図変動開始処理でのステップＳ３８０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ３６０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【０９０７】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ３６０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ３６０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【０９０８】
＜ステップＳ３６０７～Ｓ３６０９＞
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ３６０７）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６０８）、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０９）、当該特図遊技制御処理を終了する。
【０９０９】
［特図データ設定処理］
ここで、図７２は、図７１のステップＳ３６０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図７２を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。
【０９１０】
＜ステップＳ３７０１＞
図７２に示すように、ステップＳ３７０１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図７１の特図遊技制御処理でのステップＳ３６０３参照）、処理をステップＳ３７０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ３７０５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。
【０９１１】
なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、始動入球部である第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。
【０９１２】
＜ステップＳ３７０２～Ｓ３７０４＞
第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算し（ステップＳ３７０２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ３７０３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３７０４）。具体的に、ステップＳ３７０４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ３７０４の処理が終了した場合、処理をステップＳ３７０８に移行する。
【０９１３】

＜ステップＳ３７０５～Ｓ３７０７＞
　第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ３７０５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ３７０６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ３７０７）。具体的に、ステップＳ３７０７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ３７０７の処理が終了した場合、処理をステップＳ３７０８に移行する。
【０９１４】
＜ステップＳ３７０８＞
　ステップＳ３７０８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。
【０９１５】
［特図変動開始処理］
　ここで、図７３は、図７１のステップＳ３６０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図７３を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。
【０９１６】
＜ステップＳ３８０１＞
　図７３に示すように、ステップＳ３８０１では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図３４のステップＳ２３１７で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３０９で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。
【０９１７】
　ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０２に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３８０３に移行する。
【０９１８】
＜ステップＳ３８０２及びＳ３８０３＞
　遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図６２（Ｂ）参照）を読み出

し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ３８０２）。

【０９１９】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図６２（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ３８０３）。

【０９２０】

なお、ステップＳ３８０２及びＳ３８０３では、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ３８０２及びＳ３８０３において、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０９２１】

＜ステップＳ３８０４＞

ステップＳ３８０２又はＳ３８０３において当否判定を行った場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップＳ３８０４）。

【０９２２】

なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ３８０２又はＳ３８０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図６３（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ３８０２又はＳ３８０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図６３（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ３８０２又はＳ３８０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図６３（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。

【０９２３】

＜ステップＳ３８０５＞

ステップＳ３８０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３８０２又はＳ３８０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ３８０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ３８０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。

【０９２４】

なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡ

ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【０９２５】

＜ステップＳ３８０６＞

ステップＳ３８０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップＳ３８０７に移行する。

【０９２６】

なお、ＭＰＵ４１は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「累積大当たり抽選回数」に１加算する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３８０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「連続外れ回数」に１加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を０回にクリアする。

【０９２７】

＜ステップＳ３８０７＞

ステップＳ３８０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３８０８に移行する。特図変動表示中フラグは、図７１の特図遊技制御処理におけるステップＳ３６０２において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【０９２８】

＜ステップＳ３８０８＞

ステップＳ３８０８では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップＳ３８０９に移行する。特図変動停止フラグは、図７１の特図遊技制御処理におけるステップＳ３６０８においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図７４の大当たり遊技制御処理のステップＳ３９０２において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【０９２９】

＜ステップＳ３８０９＞

ステップＳ３８０９では、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図３４のステップＳ２３２１で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３１０又は図３４のステップＳ２３２５で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【０９３０】

ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３８１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【０９３１】

＜ステップＳ３８１０＞

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、即ち時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時

短回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３８１０）、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、前述の図３４の遊技状態移行処理でのステップＳ２３２０において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。

【０９３２】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機１０を、いわゆるＳＴ機として構成することもできる。

【０９３３】

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

【０９３４】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図７４～図７７は、図６６のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口３１６に設けられる可動体である開閉扉３１９を開閉する可動体制御処理などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図７４～図７７を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【０９３５】

＜ステップＳ３９０１＞

図７４に示すように、ステップＳ３９０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ３９０６においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ３９５２においてオフに設定される。

【０９３６】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３９１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３９０２に移行する。

【０９３７】

＜ステップＳ３９０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図７１の特図遊技制御処理でのステップＳ３６０８においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図７３の特図変動開始処理でのステップＳ３８０８においてオフに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【０９３８】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ３９０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ３９０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０９３９】
なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第２特図遊技が実行され、第２特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する大当たり遊技と、第２特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する大当たり遊技及び第２特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。
【０９４０】
＜ステップＳ３９０３＞
特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。
【０９４１】
ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０９４２】
＜ステップＳ３９０４＞
特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３９０４）、処理をステップＳ３９０５に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた図柄表示部３４１で実行される表示演出などの大当たり遊技演出を実行することができる。
【０９４３】
＜ステップＳ３９０５＞
ステップＳ３９０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３９０６に移行する。大当たり遊技開始フラグは、前述の図３３の遊技状態移行処理でのステップＳ２３０１において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。
【０９４４】
＜ステップＳ３９０６＞
ステップＳ３９０６では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３９０７に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制

御処理のステップＳ３９０１の他、図６７の普図遊技制御処理のステップＳ３２０３及び図７１の特図遊技制御処理のステップＳ３６０１において参照される。

【０９４５】

＜ステップＳ３９０７＞

ステップＳ３９０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別に応じて、開閉実行モードで実行される最大ラウンド遊技回数に対応して設定した情報（ラウンド数情報）に基づいて、残りのラウンド遊技回数を示す減算式のラウンド数カウンタをセットする可動体制御処理を実行し、処理をステップＳ３９０８に移行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「５」をセットし、大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「１６」をセットする。これにより、ラウンド遊技では、大当たり種別に対応してラウンド数カウンタとして設定される情報に基づいて、可動体である開閉扉３１９が大当たり種別に応じた数だけ戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復移動され、大当たり種別によって終了判定条件の成立タイミングが不定である連続的動作が実行される可動体制御処理が実行される。

【０９４６】

なお、本実施形態では、ラウンド数カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド数カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド数カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばラウンド数カウンタの値が最大ラウンド遊技回数に対応した数値となった場合に、開閉実行モードの終了判定条件が成立し、ＭＰＵ５１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に開閉実行モードが終了される。つまり、成立タイミングが不定である開閉実行モードの終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に、ＭＰＵ４１によって可動体である開閉扉３１９の連続的動作が終了される可動体制御処理が実行される。

【０９４７】

＜ステップＳ３９０８＞

ステップＳ３９０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３９０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのオープニング演出を開始させることができる。

【０９４８】

＜ステップＳ３９０９＞

ステップＳ３９０９では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技において実行される最大オープニング時間に対応して設定した情報（オープニング時間情報）に基づいて、オープニングの残り時間を示す情報としての減算式のオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ３９１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図７５のステップＳ３９１３において参照される。

【０９４９】

なお、本実施形態では、オープニング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、オープニング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。オープニング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばオープニング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、オープニングの終了判定条件が成立し、ＭＰＵ４１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にオープニングが終了される。

【０９５０】

＜ステップＳ３９１０＞

ステップＳ３９１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９１１において参照される。

【０９５１】

＜ステップＳ３９１１＞

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３９１１）。

【０９５２】

ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３９１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図７５のステップＳ３９１２に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ３９２２に移行する。

【０９５３】

＜ステップＳ３９１２及びＳ３９１３＞

オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３９１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図７５に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示す情報としてのオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３９１２）、減算後のオープニング時間カウンタの値がオープニングの終了判定条件である０であるか否かの終了判定を行う（ステップＳ３９１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【０９５４】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、処理をステップＳ３９１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９１３：Ｎｏ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立していないとの判定に基づいてオープニングを終了するタイミングでないと判断される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０９５５】

＜ステップＳ３９１４及びＳ３９１５＞

減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ３９１４）オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのオープニング演出を終了させることができる。

【０９５６】

そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９１５）、処理をステップＳ３９１６に移行する。

【０９５７】

＜ステップＳ３９１６＞

ステップＳ３９１６では、ＭＰＵ４１は、複数回（５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されること、即ち可動体である開閉扉３１９の連続的動作である開閉扉３１９の開閉が大当たり種別に応じて決定される可動態様で実行されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステ

ップＳ３９１７に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などの開閉実行モード演出を開始させることができる。

【０９５８】

＜ステップＳ３９１７＞

ステップＳ３９１７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３９１８に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を開始させることができ、また各ラウンド遊技において図柄表示部３４１にラウンド数を表示することができる。

【０９５９】

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

【０９６０】

＜ステップＳ３９１８及びＳ３９１９＞

ステップＳ３９１８では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としての減算式のラウンド数カウンタの値から１減算し、さらに可動体である開閉扉３１９を戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動させることによって可変入賞口３１６を開放させる可動体制御処理を実行し（ステップＳ３９１９）、処理をステップＳ３９２０に移行する。

【０９６１】

＜ステップＳ３９２０及びＳ３９２１＞

ステップＳ３９２０では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の最大時間（可動体である開閉扉３１９の最大可動時間）に対応して設定したラウンド遊技時間の情報に基づいて、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としての減算式のラウンド遊技時間カウンタをセットする可動体制御処理を実行し（ステップＳ３９２１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、可動体制御処理において規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を実行するために、当該大当たり遊技制御処理の図７６のステップＳ３９２４において参照される。

【０９６２】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド遊技時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド遊技時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、ラウンド遊技時間カウンタの値が最大ラウンド遊技時間に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、ＭＰＵ４１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。

【０９６３】

＜ステップＳ３９２２＞

図７４に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）

、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【０９６４】

ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図７６のステップＳ３９２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３９２６に移行する。

【０９６５】

＜ステップＳ３９２３及びＳ３９２４＞

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図７６に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としてのラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３９２４）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

【０９６６】

ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９２４：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の成立によりラウンド遊技を終了させると判定される場合、処理をステップＳ３９２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９２４：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、処理をステップＳ３９２５に移行する。

【０９６７】

＜ステップＳ３９２５＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９２４：Ｎｏ）、即ち終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ３９２５）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３１６ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【０９６８】

ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３９２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９２６に移行し、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ３９２５：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０９６９】

＜ステップＳ３９２６及びＳ３９２７＞

可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３９２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す情報としての加算式の入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ３９２６）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ３９２７）

、即ち可動体制御処理として、可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。即ち、ラウンド遊技の終了判定条件は、規定時間の経過及び可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球であり、ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定であるため、ラウンド遊技の実行中は、これらの終了判定条件のいずれかが成立しているか否かの終了判定が実行される。

【０９７０】

ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ３９２７：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップＳ３９２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ３９２７：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０９７１】

なお、本実施形態では、入球数カウンタが加算式のカウンタとして設定されるが、入球数カウンタは減算式のカウンタとして設定してもよい。入球数カウンタが減算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、入球数カウンタの値が最大入球数に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、ＭＰＵ４１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。

【０９７２】

＜ステップＳ３９２８＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９２４：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ３９２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理として、可動体としての開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップＳ３９２８）、処理をステップＳ３９２９に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、可動体制御処理での終了判定によりラウンド遊技を終了させる終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である開閉扉３１９を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口３１６を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【０９７３】

＜ステップＳ３９２９～Ｓ３９３１＞

ステップＳ３９２９では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を終了させることができる。

【０９７４】

そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す情報としての入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ３９３０）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９３０）、処理をステップＳ３９３２に移行する。

【０９７５】

＜ステップＳ３９３２＞
ステップＳ３９３２では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としてのラウンド数カウンタが０であるか否か（ステップＳ３９３２）、即ち可動体制御処理として、開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。
【０９７６】
ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３９３２：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、処理をステップＳ３９４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３９３２：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない（未実行のラウンド遊技がある）と判定される場合、処理をステップＳ３９３３に移行する。
【０９７７】
ここで、可変入賞口３１６の開放時（可動体としての開閉扉３１９が駆動側位置である作動位置にある場合）に、開閉実行モードの終了判定条件を設定（５Ｒ目又は１６Ｒ目の開放）して可変入賞口３１６の開放時に終了判定を実行しないのは、可変入賞口３１６の開放中は開閉実行モードを終了することができないので、制御上、開閉実行モードが終了しているのに可変入賞口３１６が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、可変入賞口３１６の閉鎖時（可動体としての開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置にある場合）に開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である開閉扉３１９の可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。
【０９７８】
＜ステップＳ３９３３＞
ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３９３２：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない（未実行のラウンド遊技がある）と判定される場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ３９３３）、処理をステップＳ３９３４に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのインターバル演出を開始させることができる。
【０９７９】
なお、本実施形態では、ラウンド遊技間のインターバルにおいて表示演出などのインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対する表示演出などのラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また次に実行されるラウンド遊技に対する表示演出などのラウンド遊技演出を実行してもよい。
【０９８０】
＜ステップＳ３９３４及びＳ３９３５＞
ステップＳ３９３４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示す情報として減算式のインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ３９３５）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、可動体制御処理として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立しているか否か終了判定を行うために、当該大当たり遊技制御処理での図７７のステップＳ３９３８において参照される。
【０９８１】

＜ステップＳ３９３６＞
図７４に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ３９３６）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図７６のステップＳ３９３４においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図７７のステップＳ３９４０においてオフに設定される。
【０９８２】
ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３９３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図７７のステップＳ３９３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３９３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ３９４５に移行する。
【０９８３】
＜ステップＳ３９３７及びＳ３９３８＞
インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３９３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図７７に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示す情報としてのインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３９３７）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ３９３８）、即ち可動体制御処理での終了判定として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立しているか否かを判定する。
【０９８４】
ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９３８：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップＳ３９３９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９３８：Ｎｏ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０９８５】
＜ステップＳ３９３９及びＳ３９４０＞
減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９３８：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのインターバル演出を終了させることができる。
【０９８６】
そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９４０）、処理を前述のステップＳ３９１７に移行する。処理を前述の図７５のステップＳ３９１７に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ３９１７～Ｓ３９２１の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０９８７】
＜ステップＳ３９４１＞

図７６に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３９３２：Ｙｅｓ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ３９４１）、処理をステップＳ３９４２に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【０９８８】

＜ステップＳ３９４２＞

ステップＳ３９４２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３９４３に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのエンディング演出を開始させることができる。

【０９８９】

＜ステップＳ３９４３及びＳ３９４４＞

ステップＳ３９４３では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示す情報として減算式のエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ３９４４）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）の終了判定条件の成立によりエンディング（大当たり遊技）を終了させるか否かの終了判定のため、当該大当たり遊技制御処理の図７７でのステップＳ３９４７において参照される。

【０９９０】

なお、本実施形態では、エンディング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、エンディング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。エンディング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばエンディング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、エンディングの終了判定条件が成立し、ＭＰＵ４１によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にエンディングが終了される。

【０９９１】

＜ステップＳ３９４５＞

図７４に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３９３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３９４５）。

【０９９２】

ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３９４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図７７のステップＳ３９４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３９４５：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ３９５０に移行する。

【０９９３】

＜ステップＳ３９４６及びＳ３９４７＞

エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３９４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図７７に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時

間を示す情報としてのエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３９４６）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３９４７）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディングの終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

【０９９４】

ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９４７：Ｙｅｓ）、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップＳ３９４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３９４７：Ｎｏ）、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０９９５】

＜ステップＳ３９４８及びＳ３９４９＞

減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３９４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などのエンディング演出を終了させることができる。

【０９９６】

そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９４９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０９９７】

＜ステップＳ３９５０＞

図７４に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３９４５：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ３９５０）、処理をステップＳ３９５１に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図６６参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１において実行される表示演出などの大当たり遊技演出を終了させることができる。

【０９９８】

＜ステップＳ３９５１及びＳ３９５２＞

ステップＳ３９５１では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、前述の図３４の遊技状態移行処理のステップＳ２３１２において参照される。

【０９９９】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９５２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１０００】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図７８～図１１５を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。

【１００１】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１が実行する処理の一部又は全部

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

【１００２】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

ここで、図７８は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。

【１００３】

図７８に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。

【１００４】

［カウンタ更新処理］

カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）では、ＭＰＵ５１は、演出パターン種別カウンタ、第１停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタ及び第１停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは０～１０９の間でループするループカウンタである。また、第１停止図柄種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第１停止図柄種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部３４１の変動表示が終了したことなどを把握できる。

【１００５】

［操作検出処理］

次に、図７８の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図７９は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１００６】

図７９に示すように、操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ４００１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ４００３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ４００５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００６）を実行する。

【１００７】

［操作ボタン操作検出処理］

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ４００１）では、操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ４１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。ここで、図８０は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図８０を参照しつつ操

作ボタン操作検出処理を説明する。
【１００８】
＜ステップＳ４１０１～Ｓ４１０３＞
図８０に示すように、操作ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ４１０１）。次いで、ＭＰＵ４１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ４１０２）。その後、ＭＰＵ４１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し（ステップＳ４１０３）、当該操作検出処理を終了する。
【１００９】
このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ４１０１～Ｓ４１０３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ間隔の直近の３回分の操作状態が第１検出フラグ～第３検出フラグとしてＲＡＭ５１２に記憶される。具体的に、第３検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第２検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第１検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。
【１０１０】
［操作検出パターン判定処理］
図７９の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ４００２の操作検出パターン判定処理では、第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる（図８２（Ａ）参照）。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる（図８２（Ａ）参照）。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる（図８２（Ａ）参照）。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる（図８２（Ａ）参照）。ここで、図８１は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図８２（Ａ）は、操作ボタン２０に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図８１及び図８２（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。
【１０１１】
＜ステップＳ４２０１＞
図８１に示すように、操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０１）。ここで、ＭＰＵ４１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０５に移行する。
【１０１２】
＜ステップＳ４２０２＞
第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０２）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０３に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０８に移行する。
【１０１３】

＜ステップＳ４２０３＞
　第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４２０３）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２１０に移行する。
【１０１４】
＜ステップＳ４２０４＞
　第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ４２０４）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図８２（Ａ）参照）。そして、第１操作パターンフラグは、操作ボタン２０の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第１操作パターンフラグがオンに設定されている場合、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作継続コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン２０が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン２０に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。
【１０１５】
＜ステップＳ４２０５＞
　第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０５）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２１０に移行する。
【１０１６】
＜ステップＳ４２０６＞
　第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０６）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０７に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２１０に移行する。
【１０１７】
＜ステップＳ４２０７＞
　第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（ステップＳ４２０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（図８２（Ａ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化

したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

【１０１８】

＜ステップＳ４２０８＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０８）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０９に移行する。

【１０１９】

＜ステップＳ４２０９＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ４２０９）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図８２（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

【１０２０】

＜ステップＳ４２１０＞

第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０３：Ｎｏ）、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０５：Ｎｏ）、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０６：Ｎｏ）、又は第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ４２１０）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図８２（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。

【１０２１】

［選択ボタン操作検出処理］

図７９の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ４００３）では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【１０２２】

＜上選択ボタン操作処理＞

上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【１０２３】

＜下選択ボタン操作処理＞
　下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【１０２４】
＜左選択ボタン操作処理＞
　左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【１０２５】
＜右選択ボタン操作処理＞
　右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【１０２６】
［選択操作検出パターン判定処理］
　図７９の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００４）では、ＭＰＵ４１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【１０２７】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
　上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図８１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図８１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【１０２８】
　ここで、図８２（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【１０２９】
　また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【１０３０】

さらに、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【１０３１】

また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。

【１０３２】

＜下選択操作検出パターン判定処理＞

下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図８１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図８１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【１０３３】

ここで、図８２（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【１０３４】

また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【１０３５】

さらに、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【１０３６】

また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。

【１０３７】

＜左選択操作検出パターン判定処理＞

左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図８１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図８１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【１０３８】

ここで、図８２（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【１０３９】

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

【１０４０】

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

【１０４１】

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

【１０４２】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

右選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１右選択操作検出フラグ、第２右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン２１４の操作履歴から右選択ボタン２１４に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図８１の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図８１の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【１０４３】

ここで、図８２（Ｅ）に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、

第１右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【１０４４】

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

【１０４５】

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

【１０４６】

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

【１０４７】

［決定ボタン操作検出処理］

図７９の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ４００５）では、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図８０の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【１０４８】

［決定操作検出パターン判定処理］

決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ４００６）では、ＭＰＵ４１は、第１決定操作検出フラグ、第２決定操作検出フラグ及び第３決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン２１Ｂの操作履歴から決定ボタン２１Ｂに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図８０の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図８０の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【１０４９】

ここで、図８２（Ｆ）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１決定操作パターンフラグをオンに設定し、第２決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【１０５０】

また、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。

そして、第２決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【１０５１】

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

【１０５２】

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

【１０５３】

［コマンド判定処理］

次に、図７８の副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図８３及び図８４は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【１０５４】

＜ステップＳ４３０１＞

図８３に示すように、コマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ４３０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１０５５】

なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップＳ４３０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【１０５６】

＜ステップＳ４３０２＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３０２）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【１０５７】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０３に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３０７に移行する。

【１０５８】

＜ステップＳ４３０３及びＳ４３０４＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ４３０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、停止図柄組み合わせ設定処理（ステップＳ４３０３）及び変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ４３０４）を実行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、

図８５及び図８６を参照し、特図遊技演出設定処理の詳細は、図８７～図１０２を参照して説明する。

【１０５９】

＜ステップＳ４３０５＞

図８３のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップＳ４３０５では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図７８の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【１０６０】

＜ステップＳ４３０６＞

ステップＳ４３０６では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ４３０３で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容、及びステップＳ４３０４で設定された演出パターン種別を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示などの表示演出を実行する。

【１０６１】

具体的に、図柄表示部３４１では、表示制御装置６のＭＰＵ６１は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば３つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行される。

【１０６２】

また、ＭＰＵ５１は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

【１０６３】

＜ステップＳ４３０７＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ４３０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３０７）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図６１参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【１０６４】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ４３０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３０８に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ４３０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１０に移行する。

【１０６５】

＜ステップＳ４３０８及びＳ４３０９＞

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ４３０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特図データ設定処理（ステップＳ４３０８）及び特図データ画像表示処理

（ステップＳ４３０９）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【１０６６】
ここで、ステップＳ４３０８で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）をシフト（更新）する処理である。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂ（図６１参照）に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア４１２ｂと同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡ、第２特図保留格納エリアＲＥＢ、及び特図実行エリアＡＥ（図６１参照）のそれぞれに対応する第１特図保留格納エリア対応領域、第２特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第１特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４（図６１参照）に対応する第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）、第１特図保留数記憶エリア（図６１参照）に対応する第１特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第２特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１～第４保留エリアＲＥＢ１～ＲＥＢ４（図６１参照）に対応する第２特図第１～第４保留エリア対応領域、第２特図保留数記憶エリア（図６１参照）に対応する第２特図保留数記憶エリア対応領域を含む。
【１０６７】
一方、ステップＳ４３０９で実行される特図データ画像表示処理は、ステップＳ４３０８においてシフト（更新）されたＲＡＭ５１２の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図柄表示部３４１に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）をシフトする処理である。
【１０６８】
ここで、特図データ画像は、図柄表示部３４１に設定される特図データ画像表示部に表示される（図示略）。特図データ画像表示部は、ＲＡＭ５１２に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）、第１特図保留格納エリア対応領域、及び第２特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域、第１特図保留画像表示領域及び第２特図保留画像表示領域を含む。
【１０６９】
当該特図変動画像表示領域は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図６１参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。
【１０７０】
第１特図保留画像表示領域７６は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡ（図６１参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第１特図遊技に対する第１特図保留画像を表示する領域である。この第１特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第１特図保留格納エリア対応領域の第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第１特図第１保留画像表示領域、第１特図第２保留画像表示領域、第１特図第３保留画像表示領域、及び第１特図第４保留画像表示領域を含む。そして、第１特図保留画像表示領

域には、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第１特図保留画像が表示される一方、第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第１特図保留画像が表示されない。即ち、第１特図保留画像は、第１特図遊技に対する保留がある場合には、第１特図保留数Ｎに対応する数だけ表示され、第１特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第１特図保留画像の表示数に基づいて、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが明示される。

【１０７１】

第２特図保留画像表示領域は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢ（図６１参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第２特図遊技に対する第２特図保留画像を表示する領域である。この第２特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第２特図保留格納エリア対応領域の第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第２特図第１保留画像表示領域、第２特図第２保留画像表示領域、第２特図第３保留画像表示領域、及び第２特図第４保留画像表示領域を含む。そして、第２特図保留画像表示領域には、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第２特図保留画像が表示される一方、第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第２特図保留画像が表示されない。即ち、第２特図保留画像は、第２特図遊技に対する保留がある場合には、第２特図保留数Ｍに対応する数だけ表示され、第２特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第２特図保留画像の表示数に基づいて、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが明示される。

【１０７２】

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第１特図に対するものである場合、即ち第１特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第１特図保留画像表示領域７６に第１特図保留画像を表示する。

【１０７３】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第２特図に対するものである場合、即ち第２特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域７５に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を表示する。

【１０７４】

＜ステップＳ４３１０＞

図８３の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ４３０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３１０）。第１特図保留コマンドは、第１特図遊技に対する第１特図保留数Ｎが増加することを示す情報と、増加後の第１特図保留数Ｎに関する情報と、増加する第１保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【１０７５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ４３１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１１に移行し、受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４３１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１３に移行する。

【１０７６】
＜ステップＳ４３１１及びＳ４３１２＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ４３１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図保留情報更新処理（ステップＳ４３１１）及び第１特図保留画像表示処理（ステップＳ４３１２）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【１０７７】
ここで、ステップＳ４３１１で実行される第１特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第１特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４（図６１参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４に対応して設定される第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２（図６１参照）に特図当否情報が格納された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に対応して設定される第１特図第２保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第１特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第１特図保留数Ｎに１加算される。
【１０７８】
一方、ステップＳ４３１２で実行される第１特図保留画像表示処理は、ステップＳ４３１２において第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第１特図保留画像表示領域に第１特図保留画像を追加する処理が実行される。
【１０７９】
＜ステップＳ４３１３＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４３１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３１３）。第２特図保留コマンドは、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが増加することを示す情報と、増加後の第２特図保留数Ｍに関する情報と、増加する第２保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。
【１０８０】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ４３１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１４に移行し、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４３１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１６に移行する。
【１０８１】
＜ステップＳ４３１４及びＳ４３１５＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ４３１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図保留情報更新処理（ステップＳ４３１４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ４３１５）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【１０８２】
ここで、ステップＳ４３１４で実行される第２特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第２特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図６１参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に対応して

設定される第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第３保留エリアＲＥＢ３（図６１参照）に特図当否情報が格納された場合には、第３保留エリアＲＥＢ３に対応して設定される第１特図第３保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第２特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第２特図保留数Ｍに１加算される。

【１０８３】

一方、ステップＳ４３１５で実行される第２特図保留画像表示処理は、ステップＳ４３１４において第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第２特図保留画像表示領域７７に第２特図保留画像を追加する処理が実行される。

【１０８４】

＜ステップＳ４３１６＞

受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ４３１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３１６）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７４の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９０４において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【１０８５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ４３１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ４３１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１９に移行する。

【１０８６】

＜ステップＳ４３１７及びＳ４３１８＞

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ４３１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップＳ４３１７）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ４３１８）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１０８７】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。オープニング演出及びエンディング演出は、可動体である開閉扉３１９によって可変入賞口３１６が閉鎖された状態で開閉扉３１９とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において表示制御処理により実行される表示演出である。具体的には、オープニング演出は可動体制御処理によって開閉扉３１９の開閉が開始される前に図柄表示部３４１において実行され、エンディング演出は可動体制御処理によって開閉扉３１９の開閉が終了された後に図柄表示部３４１において実行される。開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）は、可動体制御処理による開閉扉３１９の可動によって可変入賞口３１６が開閉される状態において実行される表示演出である。つまり、開閉扉３１９による可変入賞口３１６の開閉は、図柄表示部３４１における表示演出としての開閉実行モード演出の表示中に実行される。

【１０８８】

この大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）及びエンディングにおいて図柄表示部３４１で実行される表示演出を設定する表示制御処理が実行され、さらに、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）及びエンディングにおいて実行されるスピーカ２６での音声演出及び電飾部２７でのランプ演出を設定する処理が実行される。また、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）での演出の実行中に、可動体である開閉扉３１９が開閉動作される。

【１０８９】

なお、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出は、１種類でも複数種類であってもよい。例えば、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を複数種類設定する場合、確変大当たりである場合の演出、通常大当たりである場合の演出、確変遊技状態が継続する場合の演出などを設定することが考えられる。

【１０９０】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２０１において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【１０９１】

＜ステップＳ４３１９＞

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ４３１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３１９）オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７４の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９０８においてオープニングを開始する場合に設定される。

【１０９２】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ４３１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２０に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ４３１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３２１に移行する。

【１０９３】

＜ステップＳ４３２０＞

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ４３１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２０）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２０２において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【１０９４】

＜ステップＳ４３２１＞

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ４３１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３２１）オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７５の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９１４においてオープニングを終了する場合に設定される。

【１０９５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ４３２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２２に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ４３２１：Ｎｏ）、処理を図８４のステップＳ４３２３に移行する。

【１０９６】

＜ステップＳ４３２２＞

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ４３２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２２）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理でのステップ

Ｓ５２０５において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

【１０９７】

＜ステップＳ４３２３＞

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ４３２１：Ｎｏ）、図８４に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３２３）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７５の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９１７において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【１０９８】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ４３２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２４に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ４３２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３２６に移行する。

【１０９９】

＜ステップＳ４３２４及びＳ４３２５＞

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ４３２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２４）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ４３２５）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ５２０８において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【１１００】

＜ステップＳ４３２６＞

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ４３２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３２６）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９２９においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【１１０１】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ４３２６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２７に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ４３２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３２８に移行する。

【１１０２】

＜ステップＳ４３２７＞

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ４３２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２７）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２１１においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【１１０３】

＜ステップＳ４３２８＞

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ４３２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３２８）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ

４１によって実行される図７６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９３３においてインターバルを開始させる場合に設定される。
【１１０４】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ４３２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２９に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ４３２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３０に移行する。
【１１０５】
＜ステップＳ４３２９＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ４３２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４３２９）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２１４においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【１１０６】
＜ステップＳ４３３０＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ４３２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３３０）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７７の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９３９においてインターバルを終了させる場合に設定される。
【１１０７】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ４３３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３１に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３２に移行する。
【１１０８】
＜ステップＳ４３３１＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ４３３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４３３１）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ５２１７においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【１１０９】
＜ステップＳ４３３２＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３３２）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７６の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９４２においてエンディングを開始させる場合に設定される。
【１１１０】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ４３３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３３に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ４３３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３４に移行する。
【１１１１】
＜ステップＳ４３３３＞
受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ４３３２：Ｙｅ

ｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４３３３）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ５２２０においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【１１１２】

＜ステップＳ４３３４＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ４３３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３３４）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７７の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９４８においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【１１１３】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ４３３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３５に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３６に移行する。

【１１１４】

＜ステップＳ４３３５＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ４３３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ４３３５）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図１１４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ５２２３においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【１１１５】

＜ステップＳ４３３６＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ４３３６）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７４の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３９５０において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【１１１６】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ４３３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３３７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３３９に移行する。

【１１１７】

＜ステップＳ４３３７＞

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ４３３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ４３３７）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１１１８】

＜ステップＳ４３３８＞

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ４３３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ４３３８）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１１１９】

［停止図柄組み合わせ設定処理］

次に、図８３のコマンド処理のステップＳ４３０３で実行される停止図柄組み合わせ設

定処理の手順の一例を説明する。停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部３４１で変動表示される複数の飾り図柄（例えば３つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドに基づいて、後述の第１停止図柄選択テーブル（図８５参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。ここで、図８５は第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図であり、図８６は停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図８５及び図８６を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理を説明する。

【１１２０】

図８５に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部３４１において最初に停止表示させる飾り図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図８５は、飾り図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

【１１２１】

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

【１１２２】

また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「７」の振り分けはなく、「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、５Ｒ確変大当たりであることを示す「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ通常大当たりを示唆する「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。

【１１２３】

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

【１１２４】

そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が大当たりである場合に第１停止図柄を決定すると、第２停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第１停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部３４１の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

【１１２５】

一方、抽選結果が「外れ」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図６２（Ｄ）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停

止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。

【１１２６】

ここで、図８６は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図８６を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を説明する。

【１１２７】

＜ステップＳ４４０１～Ｓ４４０３＞

図８６に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、ＭＰＵ５１は、まず第１停止図柄種別カウンタの値を特定すると共に（ステップＳ４４０１）、大当たり抽選の結果を特定する（ステップＳ４４０２）。そして、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４４０１において特定される第１停止図柄種別カウンタの値と、ステップＳ４４０２において特定される大当たり抽選の結果とに基づいて、停止図柄組み合わせを設定し（ステップＳ４４０３）、処理をステップＳ４４０４に移行する。

【１１２８】

＜ステップＳ４４０４＞

ステップＳ４４０４では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４４０２において特定される大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ４４０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４０５に移行し、大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ４４０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４０６に移行する。

【１１２９】

＜ステップＳ４４０５＞

大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ４４０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４４０３において設定される停止図柄組み合わせが１６Ｒ確変大当たりであることを告知する「７７７」であるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、停止図柄組み合わせが「７７７」である場合（ステップＳ４４０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４４０６に移行し、停止図柄組み合わせが「７７７」でない場合（ステップＳ４４０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４４０７に移行する。

【１１３０】

＜ステップＳ４４０６＞

大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ４４０４：Ｎｏ）、又は停止図柄組み合わせが「７７７」である場合（ステップＳ４４０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグをオンに設定し（ステップＳ４４０６）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。１６Ｒ確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図１０２参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図１０６のステップＳ４９４５又は図１０７のステップＳ４９５３において可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動させるか否かを判断するために、又は後述の図１０１のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０２においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【１１３１】

＜ステップＳ４４０７＞

ステップＳ４４０３において設定される停止図柄組み合わせが１６Ｒ確変大当たりであ

ることを告知する「７７７」でない場合（ステップＳ４４０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグをオンに設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。１６Ｒ確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図９１（Ｃ）及び図９７参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図１０２参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図１０６のステップＳ４９４２又は図１０７のステップＳ４９５０において可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図９１（Ｃ）及び図９７参照）で可動させる駆動データ４をセットするか否かを判断するために、又は後述の図１０１のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０１においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【１１３２】

［変動種別（演出パターン）設定処理］

次に、図８３のコマンド処理のステップＳ４３０４で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を説明する。変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７、可動回転役物部材３７）に実行させる特図遊技演出が設定される。以下、図８７～図１０２を参照しつつ変動種別（演出パターン）設定処理を説明する。

【１１３３】

＜ステップＳ４５０１＞

図８７に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図８８参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間を設定し、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図８９参照）に基づいて演出パターン種別を設定する（ステップＳ４５０１）。

【１１３４】

ここで、図８８は、変動種別（演出パターン）を決定する際にＭＰＵ５１によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【１１３５】

図８８に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「０１」である特図変動パターンコマンド「Ａ０１」には、変動表示時間「３０ｓ」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」であり特図変動パターンが「０２」である特図変動パターンコマンド「Ｂ０２」には、変動表示時間「６０ｓ」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」であり特図変動パターンが「０３」である特図変動パターンコマンド「Ｃ０３」には変動表示時間「９０ｓ」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「０４」である特図変動パターンコマンド「Ｄ０４」には、変動表示時間「７ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「０５」である特図変動パターンコマンド「Ｄ０５」には、変動表示時間「１０ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

【１１３６】

また、図８９（Ａ）～図８９（Ｃ）は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図８９（Ａ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図８９（Ｂ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図８９（Ｃ）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照される

スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。
【１１３７】
なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が５種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は６種類以上であってよい。また、図８９では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。
【１１３８】
図８９（Ａ）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＸ１～演出パターンＸ３は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。
【１１３９】
また、図８９（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＹ１～演出パターンＹ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターンを含んでいてもよい。
【１１４０】
さらに、図８９（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＺ１～演出パターンＺ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。
【１１４１】
＜ステップＳ４５０２及びＳ４５０３＞
図８７の説明に戻り、ステップＳ４５０２では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンである場合（ステップＳ４５０２：Ｙｅｓ）のマルリーチフラグを設定し（ス

テップＳ４５０３）、処理をステップＳ４５０８に移行する。ノーマルリーチフラグは、後述の図１００の役物作動演出設定処理のステップＳ４６０１において参照される。一方、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０４に移行する。

【１１４２】

＜ステップＳ４５０４及びＳ４５０５＞

ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンであるか否かを判断する（ステップＳ４５０４）。ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンである場合（ステップＳ４５０４：Ｙｅｓ）、スーパーリーチフラグを設定し（ステップＳ４５０５）、処理をステップＳ４５０８に移行する。スーパーリーチフラグは、後述の図１００の役物作動演出設定処理のステップＳ４６０６において参照される。一方、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０６に移行する。

【１１４３】

＜ステップＳ４５０６及びＳ４５０７＞

ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンであるか否かを判断する（ステップＳ４５０６）。ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンである場合（ステップＳ４５０６：Ｙｅｓ）、スペシャルリーチフラグを設定し（ステップＳ４５０７）、処理をステップＳ４５０８に移行する。スペシャルリーチフラグは、後述の図１００の役物作動演出設定処理のステップＳ４６１４において参照される。一方、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０１において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンでない場合（ステップＳ４５０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０８に移行する。

【１１４４】

＜ステップＳ４４０８＞

ステップＳ４４０８では、ＭＰＵ５１は、役物作動演出設定処理を実行し、処理をステップＳ４４０９に移行する。役物作動演出設定処理では、詳細は後述するが、特図遊技演出においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出や実行される場合、抽選処理での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に、特図遊技演出における可動体である可動回転役物部材３７の動作を設定する可動体制御処理が実行される。

【１１４５】

＜ステップＳ４４０９＞

ステップＳ４４０９では、ＭＰＵ５１は、ボタン演出設定処理を実行し、当該特図遊技設定処理を終了する。ボタン演出設定処理は、詳細は後述するが、特図遊技演出の実行期間中に飾り図柄を有効ラインにゾロ目で仮停止表示させてから飾り図柄を確定停止表示させるまでの間において、可動回転役物部材３７の動作によって１６Ｒ確変大当たりに昇格させるか否かを遊技者に告知する前に操作ボタン２０に対する遊技者の操作を促す演出が設定される。

【１１４６】

［役物作動演出設定処理］

次に、図８７の特図遊技演出設定処理のステップＳ４５０８において実行される役物作動演出設定処理について説明するが、その前に、可動体である可動回転役物部材３７の作動タイミングや可動態様について先に説明する。

【１１４７】

ここで、図９０は、可動体である可動回転役物部材３７の作動タイミングの一例を示す図である。本実施形態では、可動回転役物部材３７は、スーパーリーチ演出に発展することの告知、スーパーリーチ演出に発展しないことの告知、スペシャルリーチ演出に発展することの告知、スペシャルリーチ演出に発展しないことの告知、１６Ｒ確変大当たりであることを告知、１６Ｒ確変大当たりであることの告知のために作動される。

【１１４８】

図９０に示すように、可動回転役物部材３７の作動タイミングは、図８７の特図遊技演出設定処理のステップＳ４５０１において設定される演出種別（演出パターン）に応じて設定される。

【１１４９】

具体的には、演出種別（演出パターン）が完全外れ演出パターンである場合には、可動回転役物部材３７の作動タイミングは設定されていない。即ち、演出種別（演出パターン）が完全外れである場合には、可動回転役物部材３７が作動されない。

【１１５０】

演出種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材３７の作動タイミングとして役物作動タイミングＡが設定される。役物作動タイミングＡは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した時点で開始される。

【１１５１】

そして、ノーマルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＡでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する後述の可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する後述の可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）を告知する後述の可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で作動される。

【１１５２】

演出種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材３７の作動タイミングとして役物作動タイミングＡ及び役物作動タイミングＢが設定される。役物作動タイミングＡは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した時点で開始される。役物作動タイミングＢは、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ２が経過した時点で開始される。

【１１５３】

そして、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＡでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する後述の可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）で作動される。

【１１５４】

また、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＢでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する後述の可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する後述の可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）を告知する可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で作動される。

【１１５５】

演出種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材３７の作動タイミングとして役物作動タイミングＡ、役物作動タイミングＢ及び

役物作動タイミングＣが設定される。役物作動タイミングＡは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した時点で開始される。役物作動タイミングＢは、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ２が経過した時点で開始される。役物作動タイミングＣは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間Ｔ３が経過した時点で開始される。

【１１５６】

そして、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＡでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する後述の可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）で作動される。

【１１５７】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＢでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する後述の可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）で作動される。

【１１５８】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングＣでは、可動体である可動回転役物部材３７が、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する後述の可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する後述の可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）で作動される。

【１１５９】

ここで、図９１（Ａ）～図９１（Ｄ）は、可動体である可動回転役物部材３７の可動態様などの一例を示す図である。図９１（Ａ）～図９１（Ｄ）に示すように、本実施形態では、可動回転役物部材３７の可動態様として、可動態様Ａ、可動態様Ｂ、可動態様Ｃ及び可動態様Ｄが設定されている。

【１１６０】

図９１（Ａ）に示す可動態様Ａは、スーパーリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様Ａでの可動回転役物部材３７の制御の終了後には可動回転役物部材３７とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において表示制御処理によって表示演出としてスーパーリーチ演出を表示する制御が実行される。図９１（Ｂ）に示す可動態様Ｂは、スペシャルリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様Ｂでの可動回転役物部材３７の制御の終了後には可動回転役物部材３７とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において表示制御処理によって表示演出としてスペシャルリーチ演出を表示する制御が実行される。図９１（Ｃ）に示す可動態様Ｃは、１６Ｒ確変大当たりであることを告知するものであり、例えば可動体制御処理による可動態様Ｃでの可動回転役物部材３７の制御の終了後には可動回転役物部材３７とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において１６Ｒ確変大当たりであることを告知する表示演出を表示する制御が実行される。

【１１６１】

一方、図９１（Ｄ）に示す可動態様Ｄは、スーパーリーチ演出に発展しないこと、スペシャルリーチ演出に発展しないこと、又は１６Ｒ確変大当たりでないことを告知するものである。この場合においても、可動体制御処理による可動態様Ｄでの可動回転役物部材３７の制御の終了後には可動回転役物部材３７とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において表示制御処理によって表示演出を表示する制御を実行してもよい。

【１１６２】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象を含む。このように、可動回転役物部材３７の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動

回転役物部材３７とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材３７の一連の特定動作の終了後に、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象において可動回転役物部材３７によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動回転役物部材３７の動作を見逃した場合や、可動回転役物部材３７の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材３７とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材３７の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動回転役物部材３７の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１１６３】

可動態様Ａ、可動態様Ｂ、可動態様Ｃ及び可動態様Ｄは、可動体である可動回転役物部材３７の動作として共通の連続的動作を含む。この共通の連続的動作では、後述の駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣに従って可動回転役物部材３７が可動される。そして、図９１（Ａ）に示す可動態様Ａでは、可動回転役物部材３７が、共通の連続的動作（駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣ）の後に、後述の駆動パターンＤに従って可動される。図９１（Ｂ）に示す可動態様Ｂでは、可動回転役物部材３７が、共通の連続的動作（駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣ）の後に、後述の駆動パターンＥに従って可動される。図９１（Ｃ）に示す可動態様Ｃでは、可動回転役物部材３７が、共通の連続的動作（駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣ）の後に、後述の駆動パターンＦに従って可動される。図９１（Ｄ）に示す可動態様Ｄでは、可動回転役物部材３７が、共通の連続的動作（駆動パターンＡ、駆動パターンＢ及び駆動パターンＣ）の後に、後述の駆動パターンＧに従って可動される。

【１１６４】

また、図９１（Ｅ）に示すように、音声ランプ制御装置５のＲＯＭ５１１には、可動体である可動回転役物部材３７の所定の可動態様で動作させるための情報として駆動データを格納した駆動データ記憶エリアが設定されている。この駆動データ記憶エリアには、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）、駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）、駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）、駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）及び駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）が格納されている。駆動データ１に基づいて可動体である可動回転役物部材３７の動作を制御する場合、ＲＯＭ５１１に設定された駆動データ記憶エリアから、可動回転役物部材３７の可動態様に対応する駆動データが読み出され、読み出された駆動データがＲＡＭ５１２に設けられた一時記憶領域に設定される。そして、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２の一時記憶領域に設定された駆動データ１に基づいて可動体である可動回転役物部材３７の動作を制御する。ここで、ＲＯＭ５１１は不揮発メモリであるために駆動データを格納するには好適であるが、読み出し速度が遅いため、ＲＯＭ５１１から駆動データを直接読み出して可動回転役物部材３７の動作制御を行うには不向きである。そのため、ＲＯＭ５１１の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データをＲＡＭ５１２の一時記憶領域に設定して可動回転役物部材３７の動作を制御することで、ＲＯＭ５１１の駆動データ記憶エリアから駆動データを直読みして可動回転役物部材３７の動作を制御する場合に比べて、可動回転役物部材３７の動作速度を向上させることが可能になる。

【１１６５】

駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）は、その内容の詳細は図９４を参照して後述するが、可動体である可動回転役物部材３７の可動態様Ａ～Ｄにおいて、可動回転役物部材３７に対して共通の連続的動作を実行させる情報である。即ち、可動態様Ａ～Ｄで可動体である可動回転役物部材３７を動作させることが決定された場合には、ＲＯＭ５１１の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データ１をＲＡＭ５１２の一時記憶領域に１

回設定するだけで、可動回転役物部材３７に対して共通の連続的動作を実行させることが可能になる。また、駆動データ１に基づいて可動回転役物部材３７の共通の連続的動作が制御されることで、可動回転役物部材３７の制御の簡略化やデータ量の削減することが可能になる。これにより、１の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体である可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。そして、可動回転役物部材３７が共通の駆動データ１に基づいて動作される場合、共通の駆動データ１に基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動回転役物部材３７の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データ２～５に基づいて可動回転役物部材３７の次の動作が実行される。

【１１６６】

駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）は、その内容の詳細は図９５（Ｂ）を参照して後述するが、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ａにおいて、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として後述の駆動パターンＤ（図９５（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１１６７】

駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）は、その内容の詳細は図９６（Ｂ）を参照して後述するが、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｂにおいて、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として後述の駆動パターンＥ（図９６（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１１６８】

駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）は、その内容の詳細は図９８を参照して後述するが、１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｃにおいて、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として後述の駆動パターンＦ（図９７参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１１６９】

駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）は、その内容の詳細は図９９（Ｂ）を参照して後述するが、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）、又は１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として後述の駆動パターンＧ（図９９（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１１７０】

このように、可動態様Ａ、可動態様Ｂ、可動態様Ｃ及び可動態様Ｄは、可動体である可動回転役物部材３７の動作として共通の連続的動作を含む。そして、可動態様Ａ～Ｄのうち、可動態様Ａ、可動態様Ｂ及び可動態様Ｃは、可動回転役物部材３７の動作によって遊技者に有利な告知を行うものである。一方、可動態様Ａ～Ｄのうち、可動態様Ｄは、可動回転役物部材３７の動作によって遊技者に不利な告知を行うものである。即ち、本実施形態では、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材３７の制御の終了後に、可動態様Ａ～Ｃでは遊技者に有利な告知を行う第１の制御が実行され、可動態様Ｄでは遊技者に不利な告知を行う第２の制御が実行される。

【１１７１】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作の終了時には、可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動が停止される。即ち、本実施形態では、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材３７の制御の終了後に、可動態様Ａ～Ｃでは遊技者に有利な告知を行う第１の制御が実行される場合、及び可動態様Ｄでは遊技者に不利な告知を

行う第２の制御が実行される場合のいずれにおいても、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動回転役物部材３７の動作が開始される。そのため、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作が終了した場合に、その後の可動回転役物部材３７に対する制御が第１の制御及び第２の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動回転役物部材３７に対する制御を開始させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、当該連続的動作から、第１の制御及び第２の制御によって実行される駆動パターンＤ～Ｇによる次動作に移行させることができる。

【１１７２】

ここで、図９２（Ａ）は可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＡでの可動回転役物部材３７の動作の一例を示す図であり、図９２（Ｂ）は可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＢでの可動回転役物部材３７の動作の一例を示す図であり、図９３は可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＣでの可動回転役物部材３７の動作の一例を示す図である。

【１１７３】

図９２（Ａ）に示すように、可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＡは、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図９２（Ａ１）参照）と、駆動側位置である中間作動位置１（図９２（Ａ２）参照）との間で２往復される駆動パターンである（図９２（Ａ３）参照）。なお、中間作動位置１は、可動回転役物部材３７の待機位置と最大作動位置（待機位置から最も離れた位置）との間における待機位置よりの位置（待機位置の近傍）に設定される。

【１１７４】

図９２（Ｂ）に示すように、可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＢは、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図９２（Ｂ１）参照）と、駆動側位置である中間作動位置２（図９２（Ｂ２）参照）との間で２往復される駆動パターンである（図９２（Ｂ３）参照）。なお、中間作動位置２は、可動回転役物部材３７の待機位置と最大作動位置（待機位置から最も離れた位置）との間における中間作動位置１よりも最大作動位置よりの位置に設定される。

【１１７５】

図９３に示すように、可動回転役物部材３７の共通の連続的動作である駆動パターンＣは、可動回転役物部材３７が、待機位置（図９３（Ａ１）参照）から中間作動位置１（図９３（Ａ２）参照）に可動された後、戻り側位置である中間作動位置１（図９３（Ａ２）参照）と、駆動側位置である中間作動位置２（図９３（Ａ３）参照）との間で２往復され、その後に中間作動位置１（図９３（Ａ２）参照）から待機位置に復帰される駆動パターンである（図９３（Ａ４）参照）。

【１１７６】

前述のように、可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定された駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づいて実現される。ここで、図９４は、駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）の一例を示す図である。なお、図９４に示す駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）は、可動体である可動回転役物部材３７の共通の連続的動作を行わせる制御内容と制御順序を規定したデータ群であり、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。

【１１７７】

図９４に示すように、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．２９に従って駆動パターンＡ～Ｃで可動回転役物部材３７を動作させるものであり、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．２９のうち、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０９が駆動パターンＡに対する処理に対応し、処理Ｎｏ．１０～処理Ｎｏ．１７が駆動パターンＢ

に対する処理に対応し、処理Ｎｏ．１８～処理Ｎｏ．２９が駆動パターンＣに対する処理に対応する。

【１１７８】

連続的動作である駆動パターンＡに対する処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０９の処理では、まず駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）がＲＡＭ５１２の一時記憶領域に設定されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を２００ｍｓｅｃ維持した後（処理Ｎｏ．０１）、昇降用のステッピングモーターを正方向に１２ステップ回転させる（処理Ｎｏ．０２）。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に１２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である中間作動位置１に位置される。そして、昇降用のステッピングモーター回転停止状態が１２ｍｓｅｃ維持した後（処理Ｎｏ．０３）、昇降用のステッピングモーターを逆方向に１２ステップ回転させる（処理Ｎｏ．０４）。これにより、中間作動位置１での可動回転役物部材３７の停止状態が１２ｍｓｅｃ維持された後に可動回転役物部材３７が上方向に１２ｍｍ移動されることで、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置１との間で１往復される。その後、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が４０ｍｓｅｃ維持した後（処理Ｎｏ．０５）、処理Ｎｏ．０６～処理Ｎｏ．０９の処理を実行することで、前述の処理Ｎｏ．０２～処理Ｎｏ．０５の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置１との間で１往復される。その結果、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０９の処理を実行することよって、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図９２（Ａ１）参照）と駆動側位置である中間作動位置１（図９２（Ａ２）参照）との間で２往復される駆動パターンＡの動作が実行される。

【１１７９】

連続的動作である駆動パターンＢに対する処理Ｎｏ．１０～処理Ｎｏ．１７の処理では、まず昇降用のステッピングモーターを正方向に３６ステップ回転させる（処理Ｎｏ．１０）。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に３６ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である中間作動位置２に位置される。そして、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を３６ｍｓｅｃ維持した後（処理Ｎｏ．１１）、昇降用のステッピングモーターを逆方向に３６ステップ回転させ（処理Ｎｏ．１２）、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を４０ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．１３）。これにより、可動回転役物部材３７が上方向に３６ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置されることで、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置２との間で１往復される。さらに、処理Ｎｏ．１４～処理Ｎｏ．１７の処理を実行することで、前述の処理Ｎｏ．１０～処理Ｎｏ．１３の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置２との間で１往復される。その結果、処理Ｎｏ．１０～処理Ｎｏ．１７の処理を実行することよって、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図９２（Ｂ１）参照）と駆動側位置である中間作動位置２（図９２（Ｂ２）参照）との間で２往復される駆動パターンＢの動作が実行される。

【１１８０】

連続的動作である駆動パターンＣに対する処理Ｎｏ．１８～処理Ｎｏ．２９の処理では、まず昇降用のステッピングモーターを正方向に１２ステップ回転させ（処理Ｎｏ．１８）、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を４０ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．１９）。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に１２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が待機位置（図９３（Ａ１）参照）から中間作動位置１（図９３（Ａ２）参照）に位置される。前述のように、駆動パターンＣでの中間作動位置１は、駆動パターンＣでの中間作動位置１と中間作動位置２との間の往復動作での戻り側位置となる。そして、昇降用のステッピングモーターを正方向にさらに２４ステップ回転させ（処理Ｎｏ．２０）、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を２４ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．２１）。これにより、可動回転役物部材３７が下方向にさらに２４ｍｍ移動され、可動回転

役物部材３７が中間作動位置２に位置される（図９２（Ａ３）参照）。前述のように、駆動パターンＣでの中間作動位置２は、駆動パターンＣでの中間作動位置１と中間作動位置２との間の往復動作での駆動側位置となる。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向に２４ステップ回転させ（処理Ｎｏ．２２）、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を４０ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．２３）。これにより、可動回転役物部材３７が上方向に２４ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が戻り側位置である中間作動位置１（図９３（Ａ２）参照）に位置されることで、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である中間作動位置１と駆動側位置である中間作動位置２との間で１往復される。その後、処理Ｎｏ．２４～処理Ｎｏ．２７の処理を実行することで、前述の処理Ｎｏ．２０～処理Ｎｏ．２３の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である中間作動位置１（図９３（Ａ２）参照）と駆動側位置である中間作動位置２（図９３（Ａ３）参照）との間で１往復される。その結果、処理Ｎｏ．２０～処理Ｎｏ．２７の処理を実行することよって、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である中間作動位置１（図９３（Ａ２）参照）と駆動側位置である中間作動位置２（図９３（Ａ３）参照）との間で２往復される。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向にさらに１２ステップ回転させ（処理Ｎｏ．２８）、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を４０ｍｓｅｃ維持する（処理Ｎｏ．２９）。これにより、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰される（図９３（Ａ１）参照）。その結果、処理Ｎｏ．１８～処理Ｎｏ．２９の処理が実行されることで、可動回転役物部材３７に対する駆動パターンＣの動作が実行される。

【１１８１】

ここで、駆動データ１では、可動体である可動回転役物部材３７が駆動パターンＡで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置１において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材３７の往復動作における上動及び下動のステップ数（１２ステップ）に対応して１２ｍｓｅｃに設定されている。また、駆動データ１では、可動体である可動回転役物部材３７が駆動パターンＢで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置２において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材３７の往復動作における上動及び下動のステップ数（３６ステップ）に対応して３６ｍｓｅｃに設定されている。さらに、駆動データ１では、可動体である可動回転役物部材３７が駆動パターンＣで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置２において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材３７の往復動作における上動及び下動のステップ数（２４ステップ）に対応して２４ｍｓｅｃに設定されている。即ち、駆動データ１に基づいて実行される可動回転役物部材３７の連続的動作では、可動回転役物部材３７の往復動作の移動量に応じて、駆動側位置での停止時間が設定され、往復動作の移動量が大きいほど駆動側位置での停止時間が長く設定されている。つまり、本実施形態では、駆動データ１に基づいて実行される可動回転役物部材３７の連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置に可動されている期間として、少なくとも第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含む３種類が設定されている。そして、駆動データ１に基づいて実行される可動回転役物部材３７の連続的動作において往復動作の移動量が大きいほど駆動側位置での停止時間が長く設定されることで、連続的動作での往復動作における可動回転役物部材３７の移動量が大きいほど、可動回転役物部材３７がゆったりと動作する駆動パターンとなる。つまり、駆動データ１に基づいて実行される可動回転役物部材３７の連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置に可動されている期間が複数設定されることで、例えば少なくとも第１の期間と、当該連続的動作において、第１の期間より長時間の第２の期間とを含むことで、多様な態様の駆動パターンで可動回転役物部材３７を動作させることができるため、当該連続的動作を多様化することが可能になる。これにより、可動回転役物部材３７が図柄表示部３４１での表示演出の実行中に演出目的で可動される場合に、その演出性を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１１８２】

なお、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置に可動される期間は、少なくとも第１の期間と、第１の期間より長

時間の第２の期間とを含めばよく、往復動作における可動回転役物部材３７の移動量と無関係に設定してもよい。

【１１８３】

また、本実施形態では、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）において規定される処理Ｎｏ．０５、処理Ｎｏ．０９、処理Ｎｏ．１３、処理Ｎｏ．１７、処理Ｎｏ．２３、処理Ｎｏ．２７、及び処理Ｎｏ．２９の処理が実行されている間、駆動データ１に基づく可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が実行される。即ち、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の開始から異なるタイミングで複数回の終了判定が実行される。そして、詳細は後述するが、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているとの終了判定がなされた場合には、当該連続的動作が終了される。つまり、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了タイミングは不定である。その結果、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の実行期間として、少なくとも第１の期間と当該第１の期間より長時間の第２の期間とを含む。

【１１８４】

一方、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作が特図遊技の実行時間は、特図の変動開始において設定される期間であり、特図の変動途中に変更されることはない。その結果、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の実行期間として、少なくとも第１の期間と当該第１の期間より長時間の第２の期間とを含む場合、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後の期間、即ち特図遊技の残りの変動時間も不定となる。これにより、不定なる特図遊技の残りの変動時間に応じた表示演出を図柄表示部３４１において実行することが可能になる。例えば、特図遊技の残りの変動時間が長い場合の表示演出と、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出とを異ならせることが可能になる。そして、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン２０に対する操作である場合、遊技者が操作ボタン２０を操作するタイミングが早いほど、特図遊技の残りの変動時間が長くなる。そのため、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出、例えば遊技者が操作ボタン２０を操作するタイミングが遅く連続的動作の実行期間が第１の期間より長時間の第２の期間である場合の表示演出として、デフォルトの表示演出を実行する一方で、特図遊技の残りの変動時間が長い場合、例えば遊技者が操作ボタン２０を操作するタイミングが早く連続的動作の実行期間が第１の期間である場合の表示演出として、プレミア演出を実行することが可能になる。これにより、表示演出としてプレミア演出が実行されることを目的として、操作ボタン２０を操作することを遊技者に促すことが可能になる。

【１１８５】

ここで、可動体には複数の動作からなる種々の可動態様があり、抽選などで実行すべき可動態様が決定される。一方、可動体の可動態様には共通した動作を有する。このとき、可動体の可動態様のうちの一動作（初期位置から少し下動する、その下動位置から初期位置に復帰するなど）毎に別々に駆動データを設定すると、一動作毎に、次に実行する一動作の特定、次に実行する一動作の駆動データのＲＯＭからの読み出し及びＲＡＭへの設定、実行中の一動作の終了条件の設定及び終了判定といった一連の処理を行う必要がある。そして、可動体の可動態様は、複数の一動作を含んでいるため、前述の一連の処理を、実行中の可動態様に含まれる一動作毎に実行するとなると、処理工数が多くなるために制御負担が大きい。しかも、可動体の１の可動態様のうちの一動作が他の可動態様の一動作と共通するものである場合に、同じ駆動データを重複してＲＯＭに記憶しておくことはデータ量が多くなるため無駄である。そのため、可動体の複数の可動態様に共通する動作に対して共通の１つの駆動データ（データリスト、タスクデータ）としてＲＯＭに記憶しておくことで、ＲＯＭからの共通の１つの駆動データの１回の読み出し、及びＲＡＭへの共通の１つの駆動データの１回の設定によって、可動体に共通の動作を実行させることが可能

になる。これにより、可動体に共通の動作を実行させる場合に、ＲＯＭに必要なデータ量を削減でき、ＲＯＭからの駆動データの読み出し、ＲＡＭへの駆動データの設定といった制御を簡略化できる。

【１１８６】

これに対して、本実施形態では、可動回転役物部材３７に対して複数の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）が設けられ、これらの可動態様Ａ～Ｄのうちの駆動パターンＡ～Ｃの動作が共通する。そして、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）に対する駆動データ１がＲＯＭに記憶されている。そのため、可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作が実行される場合には、ＲＯＭから駆動データ１が１回読み出され、ＲＡＭに駆動データ１が１回設定される。これにより、各可動態様Ａ～Ｄを実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの制御負担が軽減される。

【１１８７】

ところで、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の１つの駆動データに基づいて実行される場合であっても、複数の可動態様の中に他の可動形態とは終了判定条件が異なるものが含まれることがある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る。例えば、終了判定条件として、共通の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間内に遊技者による操作手段に対する操作の実行が設定される場合がある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了タイミングや、共通の連続的動作から次の動作に移行するタイミングが不定となる。しかしながら、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の１つの駆動データに基づいて実行される場合、共通の１つの駆動データによって規定される全ての処理（動作）が終了するまで、共通の連続的動作を終了することができず、次の動作に移行することができない。

【１１８８】

また、不定なタイミングで成立する終了判定条件に対応するために、共通の連続的動作における一動作毎に終了判定条件が成立しているか否かの終了判定、次の一動作の特定、次の一動作に対する駆動データのＲＯＭからの読み出し、及び次の一動作に対する駆動データのＲＡＭへの設定を行うとすると、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、終了判定条件が成立してから即座に次の動作に移行することができる反面、一動作毎に駆動データを設ける場合と同様に、制御及びデータ量の負担が大きくなる。

【１１８９】

これに対して、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡで動作させる場合、処理Ｎｏ．０５及び処理Ｎｏ．０９の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図１０７の可動回転役物制御処理のステップＳ４９４８において処理Ｎｏ．０５及び処理Ｎｏ．０９の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップＳ４９４９において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン２０に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理Ｎｏ．０５又は処理Ｎｏ．０９の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、駆動データ１によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理Ｎｏ．０５又は処理Ｎｏ．０９の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ１に

基づく可動回転役物部材３７の連続的動作が終了される。
【１１９０】
　また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＢで動作させる場合、処理Ｎｏ．１３及び処理Ｎｏ．１７の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図１０７の可動回転役物制御処理のステップＳ４９４８において処理Ｎｏ．１３及び処理Ｎｏ．１７の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップＳ４９４９において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン２０に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理Ｎｏ．１３又は処理Ｎｏ．１７の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、駆動データ１によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理Ｎｏ．１３又は処理Ｎｏ．１７の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作が終了される。
【１１９１】
　また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＣで動作させる場合、処理Ｎｏ．２３及び処理Ｎｏ．２７の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である中間作動位置１に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図１０７の可動回転役物制御処理のステップＳ４９４８において処理Ｎｏ．２３及び処理Ｎｏ．２７の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップＳ４９４９において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン２０に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理Ｎｏ．２３又は処理Ｎｏ．２７の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、処理を処理Ｎｏ．２８に移行し、処理Ｎｏ．２８及び処理Ｎｏ．２９の処理を実行することで、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理Ｎｏ．２３又は処理Ｎｏ．２７の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である中間作動位置１から、待機位置に復帰させた後に、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作が終了される。
【１１９２】
　つまり、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃで動作させる場合、駆動データ１に基づいて実行される複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作は、終了判定条件がいずれのタイミングで成立する場合であっても、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置に位置された状態で終了される。
【１１９３】
　このように、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が、共通の１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に対応する情報に基づいて実行される。そのため、各可動態様に含ま

れる一動作毎に駆動データを設定する場合に比べて、前述のように制御及びデータ量の負担を軽減できる。

【１１９４】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が、１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置１に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材３７の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材３７を移動させる必要がないか、可動回転役物部材３７の移動距離を小さくできる。また、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。

【１１９５】

さらに、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができることで、複数の可動態様Ａ～Ｄにおけるに共通の連続的動作から各可動態様Ａ～Ｄの個別の次動作に移行される場合、共通の連続的動作と別の次動作との間の動作移行円滑を行うことができるため、先の動作移行に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【１１９６】

なお、本実施形態では、駆動データ１がステッピングモーターを制御するデータ群として構成され、駆動データ１において実行されている処理Ｎｏ．を特定し、特定された処理Ｎｏ．に基づいて終了判定を実行するタイミングであるか否かが判断されていたが、駆動データ１は終了判定を行う処理を実行させるデータ群として構成してもよい。例えば、図１２５に示すように、駆動データ１は、可動体である可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である待機位置に復帰されている間、即ち処理Ｎｏ．０６、処理Ｎｏ．１１、処理Ｎｏ．１６、処理Ｎｏ．２１、処理Ｎｏ．２８、処理Ｎｏ．３４、及び処理Ｎｏ．３７において終了判定が実行されるデータ群として構成することができる。このような駆動データ１においても、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰される毎に終了判定が実行されるため、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、制御及びデータ量の負担を軽減しつつ、終了判定条件が成立してから即座に可動回転役物部材３７の次の動作に移行することができる。加えて、駆動データ１において規定される順序で処理を実行するだけで、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うことができるため、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うために駆動データ１において実行されている処理Ｎｏ．を特定する必要がないという利点がある。

【１１９７】
ここで、図９５（Ａ）及び図９５（Ｂ）は、駆動パターンＤを説明するための図である。駆動パターンＤは、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する可動態様Ａにおいて、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図９５（Ｂ）に示す駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）は、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。
【１１９８】
図９５（Ａ）に示すように、駆動パターンＤは、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図９５（Ａ１）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材３７の最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止させた後（図９５（Ａ２）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図９５（Ａ３）参照）される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材３７が最大作動位置に可動されて一定時間停止される動作が実行されることで、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）が告知される。
【１１９９】
図９５（Ｂ）に示すように、駆動パターンＤは、可動体である可動回転役物部材３７が、駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０５に従って昇降用のステッピングモーターを制御するためのものである。
【１２００】
処理Ｎｏ．０１では、駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）が読み出されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図９５（Ａ１）参照）。
【１２０１】
処理Ｎｏ．０２では、昇降用のステッピングモーターが正方向に７２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０３では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が２０００ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に７２ｍｍ移動されることで、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置に位置され、可動回転役物部材３７が最大作動位置に位置された状態が２秒間維持される（図９５（Ａ２）参照）。
【１２０２】
処理Ｎｏ．０４では、昇降用のステッピングモーターが逆方向に７２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０５では、昇降用のステッピングモーターの停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が上方向に７２ｍｍ移動されることで、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、駆動パターンＤでは、可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である最大作動位置との間で１往復される。
【１２０３】
ここで、図９６（Ａ）及び図９６（Ｂ）は、駆動パターンＥを説明するための図である。駆動パターンＥは、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する可動態様Ｂにおいて、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図９６（Ｂ）に示す駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）は、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御され、可動回転役物部材３７の拡縮が拡縮用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。
【１２０４】
図９６（Ａ）に示すように、駆動パターンＥは、可動体である可動回転役物部材３７が

、戻り側位置である待機位置（図９６（Ａ１）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材３７の最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止された後（図９５（Ａ２）～図９５（Ａ４）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図９５（Ａ５）参照）される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターンＤと共通するが、可動回転役物部材３７が最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止されている間に拡縮（図９５（Ａ２）～図９５（Ａ４）参照）される点で駆動パターンＤとは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材３７が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材３７が最大作動位置において拡縮されることで、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）が告知される。

【１２０５】

図９６（Ｂ）に示すように、駆動パターンＥは、可動体である可動回転役物部材３７が、駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０７に従って昇降用のステッピングモーター及び拡縮用のステッピングモーターを制御するためのものである。

【１２０６】

処理Ｎｏ．０１では、駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）が読み出されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図９６（Ａ１）参照）。

【１２０７】

処理Ｎｏ．０２では、昇降用のステッピングモーターが正方向に７２ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に７２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置に位置される（図９６（Ａ２）参照）。

【１２０８】

なお、処理Ｎｏ．０１及び処理Ｎｏ．０２では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が維持される。

【１２０９】

処理Ｎｏ．０３では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が２０００ｍｓｅｃ維持されると共に、拡縮用のステッピングモーターが正方向に５０ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０４では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が１９００ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態とされ、この拡大状態が維持される（図９６（Ａ３）参照）。

【１２１０】

処理Ｎｏ．０５では、拡縮用のステッピングモーターが逆方向に５０ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される（図９６（Ａ４）参照）。

【１２１１】

処理Ｎｏ．０６では、昇降用のステッピングモーターが逆方向に７２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０７では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に復帰される（図９６（Ａ５）参照）。

【１２１２】

なお、処理Ｎｏ．０６及び処理Ｎｏ．０７では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が維持される。

【１２１３】

ここで、図９７及び図９８は、駆動パターンＦを説明するための図である。駆動パターンＦは、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであること（確変昇格）を告知する可動態様Ｂにおいて、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続

的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図９８に示す駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）は、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材３７の拡縮が拡縮用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材３７の回転が回転用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

【１２１４】

図９７に示すように、駆動パターンＦは、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図９６（Ａ１）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材３７の最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止された後（図９５（Ａ２）～図９５（Ａ４）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図９５（Ａ５）参照）される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターンＤ及び駆動パターンＥと共通するが、可動回転役物部材３７が最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止されている間に拡縮及び回転（図９５（Ａ３）及び図９５（Ａ４）参照）される点で駆動パターンＤとは異なり、可動回転役物部材３７が最大作動位置において一定時間（例えば２秒）停止されている間に回転（図９５（Ａ３）及び図９５（Ａ４）参照）される点で駆動パターンＥとは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材３７が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材３７が最大作動位置において拡縮及び回転されることで、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりであること（確変昇格）が告知される。

【１２１５】

図９８に示すように、駆動パターンＦは、可動体である可動回転役物部材３７が、駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０７に従って昇降用のステップングモーター、拡縮用のステップングモーター及び回転用のステップングモーターを制御するためのものである。

【１２１６】

処理Ｎｏ．０１では、駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図９８（Ａ１）参照）。

【１２１７】

処理Ｎｏ．０２では、昇降用のステップングモーターが正方向に７２ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に７２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置に位置される（図９７（Ａ２）参照）。

【１２１８】

なお、処理Ｎｏ．０１及び処理Ｎｏ．０２では、拡縮用のステップングモーター及び回転用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【１２１９】

処理Ｎｏ．０３では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が２０００ｍｓｅｃ維持されると共に、拡縮用のステップングモーターが正方向に５０ステップ回転され、回転用のステップングモーターが正方向に２０００ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０４では、拡縮用のステップングモーターの回転停止状態が１９００ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態で回転され、この拡大状態での回転が維持される（図９７（Ａ３）参照）。

【１２２０】

処理Ｎｏ．０５では、拡縮用のステップングモーターが逆方向に５０ステップ回転され、回転用のステップングモーターの回転が停止される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で非回転の拡大状態とされる（図９７（Ａ４）参照）。

【１２２１】

処理Ｎｏ．０５では、拡縮用のステップングモーターが逆方向に５０ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材３７が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される（図９６（Ａ４）参照）。

【１２２２】

処理Ｎｏ．０６では、昇降用のステップングモーターが逆方向に７２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０７では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に復帰される（図９７（Ａ５）参照）。

【１２２３】

なお、処理Ｎｏ．０６及び処理Ｎｏ．０７では、拡縮用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【１２２４】

ところで、駆動パターンＤは、可動態様Ａにおいて駆動パターンＡ～Ｃの連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図９１（Ａ）参照）、可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図９５（Ｂ）参照）。駆動パターンＥは、可動態様Ｂにおいて駆動パターンＡ～Ｃの連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図９１（Ｂ）参照）、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図９６（Ｂ）参照）。駆動パターンＦは、可動態様Ｃにおいて駆動パターンＡ～Ｃの連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図９１（Ｃ）参照）、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図９８参照）。駆動パターンＧは、可動態様Ｄにおいて駆動パターンＡ～Ｃの連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図９１（Ｄ）参照）、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図９９（Ｂ）参照）。つまり、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作の終了後に実行される個別の動作は、いずれも可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される

【１２２５】

一方、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作は、前述のように可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態で終了される。つまり、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作を終了する場合の可動回転役物部材３７の位置と、当該連続的動作の終了後に可動態様Ａ～Ｄに応じて実行される個別の動作を開始する可動回転役物部材３７の位置とが、いずれも待機位置で共通する。そのため、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作が終了した場合に、違和感なく円滑に、可動態様Ａ～Ｄに応じて実行される個別の動作を開始させることができる。その結果、駆動データ１に基づいて可動回転役物部材３７を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作を実行させる場合に、いずれのタイミングで終了判定条件の成立した場合であっても、可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作から可動態様Ａ～Ｄに固有に動作に移行させることができる。

【１２２６】

ここで、図９９（Ａ）及び図９９（Ｂ）は、駆動パターンＧを説明するための図である。駆動パターンＧは、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動態様Ｄにおいて、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図９６（Ｂ）に示す駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）は、可動回転役物部材３７の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

【１２２７】

図９９（Ａ）に示すように、駆動パターンＧは、可動体である可動回転役物部材３７が、戻り側位置である待機位置（図９９（Ａ１）参照）から駆動側位置である中間作動位置

１において一定時間（例えば０．０４秒）停止された後（図９９（Ａ２）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図９９（Ａ１）参照）される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材３７が待機位置と中間作動位置１との間で往復されることで、つまり、可動回転役物部材３７が最大可動位置まで可動されないことで、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）が告知される。

【１２２８】

図９９（Ｂ）に示すように、駆動パターンＧは、可動体である可動回転役物部材３７が、駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）は、処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０５に従って昇降用のステッピングモーターを制御するためのものである。

【１２２９】

処理Ｎｏ．０１では、駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）が読み出されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図９９（Ａ１）参照）。

【１２３０】

処理Ｎｏ．０２では、昇降用のステッピングモーターが正方向に１２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０３では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が４０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が下方向に１２ｍｍ移動され、可動回転役物部材３７が駆動側位置である中間作動位置１に位置される（図９９（Ａ２）参照）。

【１２３１】

処理Ｎｏ．０４では、昇降用のステッピングモーターが逆方向に１２ステップ回転される。さらに、処理Ｎｏ．０５では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が１０ｍｓｅｃ維持される。これにより、可動回転役物部材３７が戻り側位置である待機位置に復帰される（図９９（Ａ１）参照）。

【１２３２】

ここで、図１００は、図８７の特図遊技演出設定処理のステップＳ４５０８で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の役物作動演出設定処理では、可動回転役物部材３７の可動タイミング及び可動態様を設定する可動体制御処理が実行される。以下、図１００を参照しつつ、本実施形態の役物作動演出設定処理の手順の一例を説明する。

【１２３３】

＜ステップＳ４６０１＞

図１００に示すように、本実施形態の役物作動演出設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず当該特図遊技に対する特図遊技演出としてノーマルリーチ演出パターンが設定されていることを示すノーマルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０１）のマルリーチフラグは、図８７の特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０２においてノーマルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０３においてオンに設定される。

【１２３４】

ＭＰＵ５１は、ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０２に移行し、ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６０６に移行する。

【１２３５】

＜ステップＳ４６０２及びＳ４６０３＞

ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｙｅｓ）、

ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタをセットし（ステップＳ４６０２）、さらに、Ｔ１駆動フラグをオンに設定し（ステップＳ４６０３）、処理をステップＳ４６０４に移行する。

【１２３６】

Ｔ１カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ１駆動フラグは、役物作動タイミングＡの開始タイミングである時間Ｔ１において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。つまり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ１駆動フラグがオンでＴ１カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＡにおいて可動回転役物部材３７が可動される（図９０参照）。

【１２３７】

＜ステップＳ４６０４及びＳ４６０５＞

ステップＳ４６０４では、ＭＰＵ５１は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップＳ４６０４：Ｙｅｓ）、スーパーリーチに発展しない外れ（ノーマルリーチ外れ）であることを示すＳＰ非発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６０４）、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、ＳＰ非発展フラグをオンに設定されることで、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミングＡにおいて、スーパーリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材３７が可動される。

【１２３８】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップＳ４６０４：Ｎｏ）、即ち大当たりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合（大当たりである場合）には、大当たり種別に応じて、１６Ｒ確変大当たりであることの告知、又は１６Ｒ確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミングＡにおいて可動回転役物部材３７が可動される。

【１２３９】

＜ステップＳ４６０６＞

ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスーパーリーチ演出パターンが設定されていることを示すスーパーリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０６）。スーパーリーチフラグは、図８７の特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０４においてスーパーリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０５においてオンに設定される。

【１２４０】

ＭＰＵ５１は、スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０７に移行し、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４６１４に移行する。

【１２４１】

＜ステップＳ４６０７～Ｓ４６０９＞

スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタをセットすると共に（ステップＳ４６０７）、Ｔ１駆動フラグをオンに設定する（ステップＳ４６０８）。さらに、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６０９）、処理をステップＳ４６１０に移行する。

【１２４２】

Ｔ１カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ１駆動フラグは、役物作動タイミングＡの開始タイミングである時間Ｔ１において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開

始させるフラグである。ＳＰ発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材３７の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図１０６の可動回転役物制御処理でのステップＳ４９３０において参照される。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ１駆動フラグがオンでＴ１カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＡにおいてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材３７が可動される（図９０参照）。

【１２４３】

＜ステップＳ４６１０及びＳ４６１１＞

ステップＳ４６１０では、ＭＰＵ５１は、Ｔ２カウンタをセットし、さらに、Ｔ２駆動フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１１）、処理をステップＳ４６１２に移行する。

【１２４４】

Ｔ２カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ２駆動フラグは、役物作動タイミングＢの開始タイミングである時間Ｔ２において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ２駆動フラグがオンでＴ２カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＢにおいて可動回転役物部材３７が可動される（図９０参照）。

【１２４５】

＜ステップＳ４６１２及びＳ４６１３＞

ステップＳ４６１２では、ＭＰＵ５１は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップＳ４６１２：Ｙｅｓ）、ＳＰＳＰ非発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１３）、当該役物作動演出設定処理を終了する。ＳＰＳＰ非発展フラグは、スペシャルリーチに発展しない外れ（スーパーリーチ外れ）であることを示すフラグであり、可動回転役物部材３７の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図１０６の可動回転役物制御処理でのステップＳ４９４１において参照される。つまり、ＳＰＳＰ非発展フラグをオンに設定されることで、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミングＢにおいて、スペシャルリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材３７が可動される。

【１２４６】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップＳ４６１２：Ｎｏ）、即ちっぱたりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合（大当たりである場合）には、大当たり種別に応じて、１６Ｒ確変大当たりであることの告知、又は１６Ｒ確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミングＢにおいて可動回転役物部材３７が可動される。

【１２４７】

＜ステップＳ４６１４＞

スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていることを示すスペシャルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６１４）。スペシャルリーチフラグは、図８７の特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０６においてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップＳ４５０７においてオンに設定される。

【１２４８】

ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６

１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６１４：Ｎｏ）、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、リーチ演出パターンでない非リーチ演出パターンが設定されている場合には、可動体である可動回転役物部材３７を作動させるフラグがオンに設定されず、可動回転役物部材３７を作動させるタイミングも設定されないこと。これにより、非リーチ演出パターンでは、可動回転役物部材３７が可動されない。

【１２４９】

＜ステップＳ４６１５～Ｓ４６１７＞

スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタをセットすると共に（ステップＳ４６１５）、Ｔ１駆動フラグをオンに設定する（ステップＳ４６１６）。さらに、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１７）、処理をステップＳ４６１８に移行する。

【１２５０】

Ｔ１カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ１駆動フラグは、役物作動タイミングＡの開始タイミングである時間Ｔ１において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。ＳＰ発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材３７の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図１０６の可動回転役物制御処理でのステップＳ４９３０において参照される。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ１駆動フラグがオンでＴ１カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＡにおいてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材３７が可動される（図９０参照）。

【１２５１】

＜ステップＳ４６１８～Ｓ４６２０＞

ステップＳ４６１８では、ＭＰＵ５１は、Ｔ２カウンタをセットする。さらに、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４６１９）、スペシャルリーチに発展することを示すＳＰＳＰ発展フラグをオンに設定し（ステップＳ４６２０）、処理をステップＳ４６２１に移行する。

【１２５２】

Ｔ２カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ２駆動フラグは、役物作動タイミングＢの開始タイミングである時間Ｔ２において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ２駆動フラグがオンでＴ２カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＢにおいてスペシャルリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材３７が可動される（図９０参照）。

【１２５３】

＜ステップＳ４６２１及びＳ４６２２＞

ステップＳ４６２１では、ＭＰＵ５１は、Ｔ３カウンタをセットする。さらに、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグをオンに設定し（ステップＳ４６２２）、当該役物作動演出設定処理を終了する。

【１２５４】

Ｔ３カウンタは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。Ｔ３駆動フラグは、役物作動タイミングＣの開始タイミングである時間Ｔ３において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、Ｔ３駆動フラグがオンでＴ３カウンタの値が０である場合に可動回転役物部材３７の駆動を開始されることで、役物作動タイミングＣにおいて可動回転役物部材３７が可動

される（図９０参照）。
【１２５５】
［ボタン演出設定処理］
次に、図８７の特図遊技演出設定処理のステップＳ４５０９において実行されるボタン演出設定処理について説明する。ここで、図１０１は、本実施形態のボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１０１を参照しつつ本実施形態のボタン演出設定処理について説明する。
【１２５６】
＜ステップＳ４７０１＞
図１０１に示すように、本実施形態のボタン演出設定処理では、ＭＰＵ５１は、まず１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０１）。１６Ｒ確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図９１（Ｆ）及び図９７参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図１０２参照）を実行させるフラグである。この１６Ｒ確変昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「７７７」以外が設定される場合に、図８６の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップＳ４４０７においてオンに設定される。
【１２５７】
ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０３に移行し、１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４７０２に移行する。
【１２５８】
＜ステップＳ４７０２＞
１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０２）。１６Ｒ確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図１０２参照）を実行させるフラグである。この１６Ｒ確変非昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり若しくは５Ｒ通常大当たりである場合、又は大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「７７７」以外が設定される場合に、図８６の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップＳ４４０６においてオンに設定される。
【１２５９】
ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０３に移行し、１６Ｒ確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０２：Ｎｏ）、当該ボタン演出設定処理を終了する。
【１２６０】
＜ステップＳ４７０３及びＳ４７０４＞
１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０１：Ｙｅｓ）、又は１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０３）。Ｔ３駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣの開始タイミングである時間Ｔ３（図９０参照）において、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグであり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図１００の役物作動演出設定処理でのステップＳ４６２２においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の

終盤に設定される役物作動タイミングＣであるか否かを判断する。
【１２６１】
　ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｙｅｓ）、即ち図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣである場合、Ｔ３ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０４）、当該ボタン演出設定処理を終了する。Ｔ３ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ３が経過した役物作動タイミングＣ（図９０参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図１１２のボタン演出設定処理でのステップＳ５１０７において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【１２６２】
　一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｎｏ）、即ち図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣでない場合、処理をステップＳ４７０５に移行する。
【１２６３】
　ここで、ボタン演出は、可動体である可動回転役物部材３７の可動による１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される場合に、１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される役物作動タイミングＡ～Ｃ（図９０参照）において、遊技者に操作ボタン２０に対する操作を促すために図柄表示部３４１に所定の画像が表示される表示演出を含む。ボタン演出は、操作ボタン２０に対する所定の遊技操作としての押下操作が有効とされる期間（ボタン操作有効期間）において実行される、ボタン操作有効期間は、１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される役物作動タイミングＡ～Ｃ（図９０参照）に設定される。また、ボタン演出は、ボタン操作有効期間が開始した場合に開始され、ボタン操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン２０が押下操作された場合、又はボタン操作有効期間の経過により終了する。例えば、図１０２に示すように、ボタン演出では、図柄表示部３４１において、操作ボタン２０を模した画像と、ボタン操作有効期間の残り期間を示す画像と、が表示される。もちろん、図１０２に示すボタン演出での画像は一例であり、種々に変更可能である。
【１２６４】
　また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作として押下操作がなされた場合、可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件の成立によって当該連続的動作が終了され、その後、可動体である可動回転役物部材３７が可動されることによって１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される。また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン２０が操作されなかった場合、ボタン操作有効期間の経過後に可動体である可動回転役物部材３７が可動されることによって１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される。
【１２６５】
＜ステップＳ４７０５及びＳ４７０６＞
　Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｎｏ）、即ち図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣでない場合、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０３）。Ｔ２駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢの開始タイミングである時間Ｔ２（図９０参照）において、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグであり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に、図１００の役物作動演出設定処理でのステップＳ４６１１においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤

に設定される役物作動タイミングＢであるか否かを判断する。
【１２６６】
　ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０５：Ｙｅｓ）、即ち図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢである場合、Ｔ２ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０５）、当該ボタン演出設定処理を終了する。Ｔ２ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ２が経過した役物作動タイミングＢ（図９０参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図１１２のボタン演出設定処理でのステップＳ５１０４において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【１２６７】
　一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０５：Ｎｏ）、即ち図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢでない場合、処理をステップＳ４７０７に移行する。
【１２６８】
＜ステップＳ４７０７及びＳ４７０８＞
　Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０５：Ｎｏ）、即ち図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢでない場合、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０７）。Ｔ１駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡの開始タイミングである時間Ｔ１（図９０参照）において、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグであり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図１００の役物作動演出設定処理でのステップＳ４６０３においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡであるか否かを判断する。
【１２６９】
　ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０７：Ｙｅｓ）、即ち図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡである場合、Ｔ１ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０８）、当該ボタン演出設定処理を終了する。Ｔ１ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した役物作動タイミングＡ（図９０参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図１１２のボタン演出設定処理でのステップＳ５１０１において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【１２７０】
　一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０７：Ｎｏ）、即ち図１００の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材３７を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡでない場合、当該ボタン演出設定処理を終了する。
【１２７１】
［特図遊技演出制御処理］
　次に、図５３の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０４において実行される特図遊技演出制御処理を説明する。本実施形態の特図遊技演出制御処理では、図８７の特図遊技演出設定処理において設定された特図遊技演出に基づいて、特図遊技において実行される特図遊技演出が制御される。ここで、図１０３は、特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１０３を参照しつつ特図遊技演出制御処理の一例を説明する。

【１２７２】
＜ステップＳ４８０１＞
本実施形態の特図遊技演出制御処理では、ＭＰＵ５１は、まず図１００の可動体制御処理としての役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、特図遊技における可動体である可動回転役物部材３７の動作を制御する可動体制御処理としての可動回転役物制御処理が実行される（ステップＳ４８０１）。なお、可動回転役物制御処理の詳細は、図１０４～図１１１を参照しつつ後述する。
【１２７３】
＜ステップＳ４８０２＞
ステップＳ４８０２では、ＭＰＵ５１は、図１０１のボタン演出設定処理において設定されたボタン演出に基づいて、特図遊技におけるボタン演出の実行を制御するボタン演出制御処理が実行される。なお、ボタン演出制御処理の詳細は、図１１２及び図１１３を参照しつつ後述する。
【１２７４】
＜ステップＳ４８０３＞
ステップＳ４８０３では、ＭＰＵ５１は、特図遊技において、役物作動演出及びボタン演出以外の演出に関するその他の演出制御処理を実行する。
【１２７５】
［可動回転役物制御処理］
次に、図１０３の特図遊技演出制御処理のステップＳ４８０１で実行される可動回転役物制御処理の一例を説明する。本実施形態の可動回転役物制御処理では、図１００の役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、可動体である可動回転役物部材３７の動作を制御する可動体制御処理が実行される。ここで、図１０４～図１１１は、可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１０４～図１１１を参照しつつ可動回転役物制御処理を説明する。
【１２７６】
＜ステップＳ４９０１及びＳ４９０２＞
図１０４に示すように、本実施形態の可動回転役物制御処理では、まずＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９０１）。Ｔ１駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡ（図９０参照）の開始タイミングである時間Ｔ１において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。
【１２７７】
ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値から１減算し（ステップＳ４９０２）、処理をステップＳ４９０３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９０３に移行する。
【１２７８】
＜ステップＳ４９０３及びＳ４９０４＞
ステップＳ４９０３では、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９０３）。Ｔ２駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢ（図９０参照）の開始タイミングである時間Ｔ２において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。
【１２７９】
ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０３：Ｙｅｓ）、役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値から１減算し（ステップＳ４９０４）、処理をステップＳ４９０５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９０５に移行する。

【１２８０】
＜ステップＳ４９０５及びＳ４９０６＞
ステップＳ４９０５では、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９０５）。Ｔ３駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣ（図９０参照）の開始タイミングである時間Ｔ３において可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるフラグである。
【１２８１】
ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０５：Ｙｅｓ）、役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値から１減算し（ステップＳ４９０６）、処理をステップＳ４９０７に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９０７に移行する。
【１２８２】
＜ステップＳ４９０７＞
ステップＳ４９０７では、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９０８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９１０に移行する。
【１２８３】
＜ステップＳ４９０８及びＳ４９０９＞
Ｔ１駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４９０８）。即ち、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。
【１２８４】
ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタの値が０である場合（ステップＳ４９０８：Ｙｅｓ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングである場合、Ｔ１駆動フラグをオフに設定し（ステップＳ４９０８）、処理をステップＳ４９１６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４９０８：Ｎｏ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【１２８５】
＜ステップＳ４９１０＞
Ｔ１駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９１０）。ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９１１に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９１３に移行する。
【１２８６】
＜ステップＳ４９１１及びＳ４９１２＞
Ｔ２駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４９１１）。即ち、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。
【１２８７】
ＭＰＵ５１は、Ｔ２カウンタの値が０である場合（ステップＳ４９１０：Ｙｅｓ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングである場合、Ｔ２駆動フラグをオフに設定し（ステップＳ４９１２）、処理をステップＳ４９１６に移行する。一方、ＭＰ

Ｕ５１は、Ｔ２カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４９１１：Ｎｏ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１２８８】

＜ステップＳ４９１３＞

Ｔ２駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９１３）。ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９１４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９１３：Ｎｏ）、処理を図１０５のステップＳ４９２０に移行する。

【１２８９】

＜ステップＳ４９１４及びＳ４９１５＞

Ｔ３駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４９１４）。即ち、可動体である可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【１２９０】

ＭＰＵ５１は、Ｔ３カウンタの値が０である場合（ステップＳ４９１４：Ｙｅｓ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングである場合、Ｔ３駆動フラグをオフに設定し（ステップＳ４９１５）、処理をステップＳ４９１６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４９１４：Ｎｏ）、即ち可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１２９１】

＜ステップＳ４９１６＞

可動回転役物部材３７の駆動を開始させるタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）（図９４参照）をセットする（ステップＳ４９１６）。駆動データ１は、可動体である可動回転役物部材３７の可動態様Ａ～Ｄにおいて、可動回転役物部材３７に対して共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）を実行させる情報である。即ち、ＭＰＵ５１は、可動態様を問わず、共通の駆動データ１に基づいて可動回転役物部材３７の動作を制御する。

【１２９２】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が、共通の１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に対応する情報に基づいて実行される。また、前述のように、駆動データ１は、ＲＯＭに記憶されており、可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作が実行される場合には、ＲＯＭから駆動データ１が１回読み出され、ＲＡＭに駆動データ１が１回設定される。そして、可動回転役物部材３７は、ＲＯＭからの駆動データ１の１回の読み出し、及びＲＡＭへの駆動データ１の１回の設定により、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作によって可動される。これにより、各可動態様Ａ～Ｄを実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【１２９３】

＜ステップＳ４９１７～Ｓ４９１９＞

ステップＳ４９１７では、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（図９４参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７に連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）を実行させるために駆動データ１シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ４９１７）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ１がセットされていることを示す駆動

データ１セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９１８）。そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（図９４参照）の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ４９１９）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１２９４】

＜ステップＳ４９２０＞

Ｔ３駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９１３：Ｎｏ）、図１０５に示すように、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ１がセットされていることを示す駆動データ１セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９２０）。

【１２９５】

ＭＰＵ５１は、駆動データ１セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９２１に移行し、駆動データ１セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９２０：Ｎｏ）、処理を図１０８のステップＳ４９６１に移行する。

【１２９６】

＜ステップＳ４９２１～Ｓ４９２３＞

駆動データ１セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９２０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマを更新し（ステップＳ４９２１）、更新後の駆動データ１シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９２２）。

【１２９７】

ＭＰＵ５１は、駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ４９２２：Ｙｅｓ）、駆動データ１に規定される次の処理を開始し（ステップＳ４９２３）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図９４に示すように、駆動データ１における処理Ｎｏ．５を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理Ｎｏ．６に移行することで昇降用のステッピングモーターを正方向に１２ステップ回転させる処理が実行される。

【１２９８】

このように、ステップＳ４９２１において更新される駆動データ１シナリオタイマを参照し、駆動データ１における次の処理を順次実行することで、駆動データ１における処理Ｎｏ．１～処理Ｎｏ．２９の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が実行される。

【１２９９】

一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９２２：Ｎｏ）、ステップＳ４９２４に移行する。

【１３００】

＜ステップＳ４９２４＞

駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、処理Ｎｏ．２８実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９２４）。処理Ｎｏ．２８実行フラグは、駆動データ１における処理Ｎｏ．２８（図９４参照）を実行させるフラグであり、可動体である可動回転役物部材３７が戻り側位置である中間作動位置１において停止状態とされている間に、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作の終了判定条件が成立していると判断される場合（操作ボタン２０に対する操作があったと判断される場合）に、当該可動回転役物制御処理の後述の図１０７のステップＳ４９５９においてオンに設定される。つまり、処理Ｎｏ．２８実行フラグは、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされている間に可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる場合に、駆動データ１の処理Ｎｏ．２８に処理をスキップすることで、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰された状態で連続的動作を終了させるフラグである。これにより、可動回転役物部材３７が待機位置に

ない状態であっても、即座に可動回転役物部材３７を待機位置に復帰させて連続的動作を終了させることができる。
【１３０１】
そして、ＭＰＵ５１は、処理Ｎｏ．２８実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９２４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９２５に移行し、処理Ｎｏ．２８実行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９２４：Ｎｏ）、処理を図１０６のステップＳ４９２７に移行する。
【１３０２】
＜ステップＳ４９２５及びＳ４９２６＞
処理Ｎｏ．２８実行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９２４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ１の処理Ｎｏ．２８の処理を実行する（ステップＳ４９２５）。そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマを再セットし（ステップＳ４９２６）、当該可動回転役物制御処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマの値として、駆動データ１の全ての処理を実行する場合の処理Ｎｏ．２８が開始されるときの値にセットする。これにより、駆動データ１の処理Ｎｏ．２８及び処理Ｎｏ．２９（図９４参照）の処理を順次実行し、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰された状態で駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の処理を終了することができる。
【１３０３】
＜ステップＳ４９２７＞
駆動データ１に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９２２：Ｎｏ）、図１０６に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ４９２７）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ１によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。
【１３０４】
ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９２７：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ１によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ４９２８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ１シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９２７：Ｎｏ）、即ち駆動データ１によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、処理を図１０７のステップＳ４９４８に移行する。
【１３０５】
＜ステップＳ４９２８及びＳ４９２９＞
駆動データ１シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９２７：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（図９４参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７に連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）を実行させるための駆動データ１シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９４８）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ１がセットされていることを示す駆動データ１セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９２９）、処理をステップＳ４９３０に移行する。即ち、駆動データ１シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９２７：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。
【１３０６】
＜ステップＳ４９３０＞

ステップＳ４９３０では、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【１３０７】

ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９３１に移行し、ＳＰ発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９３３に移行する。

【１３０８】

＜ステップＳ４９３１及びＳ４９３２＞

スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ２未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９３１）。駆動データ２未セットフラグは、駆動データ２をセットさせるフラグであり、後述の図１０８のステップＳ４９６１において駆動データ２をセットするか否かを判断するために参照される。

【１３０９】

なお、駆動データ２は、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ａにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＤ（図９１（Ａ）及び図９５参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１３１０】

そして、ＭＰＵ５１は、ＳＰ発展フラグをオフに設定し（ステップＳ４９３２）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３１１】

＜ステップＳ４９３３＞

スーパーリーチに発展することを示すＳＰ発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展しないことを示すＳＰ非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９３３）。

【１３１２】

ＭＰＵ５１は、スーパーリーチに発展しないことを示すＳＰ非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９３４に移行し、ＳＰ非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９３６に移行する。

【１３１３】

＜ステップＳ４９３４及びＳ４９３５＞

スーパーリーチに発展しないことを示すＳＰ非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９３４）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグであり、後述の図１１１のステップＳ５０００において駆動データ５をセットするか否かを判断するために参照される。

【１３１４】

なお、駆動データ５は、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１３１５】

そして、ＭＰＵ５１は、ＳＰ非発展フラグをオフに設定し（ステップＳ４９３５）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３１６】

＜ステップＳ４９３６＞

ＳＰ非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３３：Ｎｏ）、ＭＰＵ

５１は、スペシャルリーチに発展することを示すＳＰＳＰ発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９３６）。
【１３１７】
ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチに発展することを示すＳＰＳＰ発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９３７に移行し、ＳＰＳＰ発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９３９に移行する。
【１３１８】
＜ステップＳ４９３７及びＳ４９３８＞
スペシャルリーチに発展することを示すＳＰＳＰ発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ３未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９３７）。駆動データ３未セットフラグは、駆動データ３をセットさせるフラグであり、後述の図１０９のステップＳ４９７４において駆動データ３をセットするか否かを判断するために参照される。
【１３１９】
なお、駆動データ３は、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｂにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＥ（図９１（Ｂ）及び図９６参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【１３２０】
そして、ＭＰＵ５１は、ＳＰＳＰ発展フラグをオフに設定し（ステップＳ４９３８）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【１３２１】
＜ステップＳ４９３９＞
ＳＰＳＰ発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチに発展しないことを示すＳＰＳＰ非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９３９）。
【１３２２】
ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチに発展しないことを示すＳＰＳＰ非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９４０に移行し、ＳＰＳＰ非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９４２に移行する。
【１３２３】
＜ステップＳ４９４０及びＳ４９４１＞
スペシャルリーチに発展しないことを示すＳＰＳＰ非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９３９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９４０）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグであり、後述の図１１１のステップＳ５０００において駆動データ５をセットするか否かを判断するために参照される。
【１３２４】
なお、駆動データ５は、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【１３２５】
そして、ＭＰＵ５１は、ＳＰＳＰ非発展フラグをオフに設定し（ステップＳ４９４１）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【１３２６】
＜ステップＳ４９４２＞
ＳＰＳＰ非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９３９：Ｎｏ）、Ｍ

ＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９４２）。１６Ｒ確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図９１（Ｃ）及び図９７参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図１０２参照）を実行させるフラグである。

【１３２７】

ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９４２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９４３に移行し、１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９４２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９４５に移行する。

【１３２８】

＜ステップＳ４９４３及びＳ４９４４＞

１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９４２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９４３）。駆動データ４未セットフラグは、駆動データ４をセットさせるフラグであり、後述の図１１０のステップＳ４９８７において駆動データ４をセットするか否かを判断するために参照される。

【１３２９】

なお、駆動データ４は、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｃにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＦ（図９１（Ｃ）及び図９７参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１３３０】

そして、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグをオフに設定し（ステップＳ４９４４）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３３１】

＜ステップＳ４９４５＞

１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９４２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９４５）。１６Ｒ確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図１０２参照）を実行させるフラグである。

【１３３２】

ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９４５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９４６に移行し、１６Ｒ確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９４５：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３３３】

＜ステップＳ４９４６及びＳ４９４７＞

１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９４５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９４６）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグであり、後述の図１１１のステップＳ５０００において駆動データ５をセットするか否かを判断するために参照される。

【１３３４】

なお、駆動データ５は、１６Ｒ確変大当たりに昇格しないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１３３５】

そして、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップＳ４９４７）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３３６】

＜ステップＳ４９４８＞

駆動データ１シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９２７：Ｎｏ）、図１０７に示すように、ＭＰＵ５１は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９４８）。具体的には、ＭＰＵ５１は、駆動データ１に基づいて実行される処理のうち、処理Ｎｏ．０５、処理Ｎｏ．０９、処理Ｎｏ．５、処理Ｎｏ．１３、処理Ｎｏ．１７、処理Ｎｏ．２３、処理Ｎｏ．２７及び処理Ｎｏ．２９（図９４参照）のいずれかであるか否かを判断する。

【１３３７】

ＭＰＵ５１は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップＳ４９４８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９４９に移行し、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングでない場合（ステップＳ４９４８：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３３８】

ここで、図９４に示すように、駆動データ１に基づいて実行される、処理Ｎｏ．０５、処理Ｎｏ．０９、処理Ｎｏ．５、処理Ｎｏ．１３、処理Ｎｏ．１７、処理Ｎｏ．２３、処理Ｎｏ．２７及び処理Ｎｏ．２９（図９４参照）の処理は、駆動データ１に基づいて実行される駆動パターンＡ～Ｃでの連続的動作である可動体である可動回転役物部材３７の往復動作のうちの駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に位置されるタイミングで実行される。即ち、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）が、１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置１に位置される場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材３７の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材３７を移動させる必要がないか、可動回転役物部材３７の移動距離を小さくできる。また、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材３７が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、終了判定において終了判定条件の成立が判断されてから、また終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材３７の動作を終了させることができる。従って、駆動データ１（役物動作シナリオデータ１）に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作の終了後に引き続いて、各可動態様Ａ～Ｄに固有の駆動パターンＤ～Ｇでの可動回転役物部材３７の個別の動作が実行される場合、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作から、他の各可動態様Ａ～Ｄの個別の動作に円滑に移行できるため、各可動態様Ａ～Ｄにおいて可動回転役物部材３７が可動される場合に、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作から、他の各可動態様Ａ～Ｄの個別の動作に移行される場合に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回

転役物部材３７を動作させることが可能になる。
【１３３９】
なお、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材３７に対する複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の連続的動作において戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置１に位置される場合に、当該連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われるが、当該連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われない。これは、可動回転役物部材３７が駆動側位置側に可動されている間に即座に可動回転役物部材３７を可動停止すると、連続的動作の次の動作を開始させるために次の動作の開始時に可動回転役物部材３７を次の動作の開始位置に可動させるか、連続的動作における終了判定時の駆動側位置側の可動停止位置を開始して次の動作での可動回転役物部材３７の可動を開始させる必要がある結果、無駄な制御や複雑な制御を行う必要があり、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えないおそれがあるからである。そのため、当該連続的動作において可動回転役物部材３７が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われないことで、無駄な制御や複雑な制御を行う必要がないために連続的動作における可動回転役物部材３７の終了制御を適切に行うことができ、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えるために可動回転役物部材３７の可動制御を好適に行うことができる。
【１３４０】
＜ステップＳ４９４９＞
図９４の説明に戻り、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップＳ４９４８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作である押下操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ４９４９）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ１に基づく可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の実行中に、遊技者による操作ボタン２０に対する所定の遊技操作である押下操作に基づく終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。なお、遊技者によって操作ボタン２０に対する操作がなされたか否かは、図８１の操作検出パターン判定処理において、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。
【１３４１】
このように、駆動データ１に基づく可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン２０に対する所定の遊技操作である押下操作である。一方、前述のように、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングは、駆動データ１に基づいて実行される、処理Ｎｏ．０５、処理Ｎｏ．０９、処理Ｎｏ．５、処理Ｎｏ．１３、処理Ｎｏ．１７、処理Ｎｏ．２３、処理Ｎｏ．２７及び処理Ｎｏ．２９（図９４参照）の処理の実行中であり、駆動データ１に基づいて実行される駆動パターンＡ～Ｃでの連続的動作である可動体である可動回転役物部材３７の往復動作のうちの駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に位置されるタイミングである。そのため、遊技者による操作ボタン２０に対する押下操作によって可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合であっても、戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に可動回転役物部材３７が位置される場合に連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の遊技者による操作ボタン２０に対する押下操作によって可動回転役物部材３７の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件の成立後に可動回転役物部材３７が待機位置又は中間作動位置１に位置された段階で、連続的動作を終了させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立した場合に、即座に可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させることができるため、連続的動作の終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させることができる。従って、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了後に引き続き次の動

作（駆動パターンＣ又は駆動パターンＤの動作）が実行される場合、連続的動作から次の動作に円滑に移行できるため、連続的動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、図柄表示部３４１での表示演出の表示中に、可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【１３４２】

ＭＰＵ５１は、遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた（ステップＳ４９４９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９５０に移行し、ＭＰＵ５１は、遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作である押下操作がなされていない場合（ステップＳ４９４９：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３４３】

＜ステップＳ４９５０＞

遊技者によって操作ボタン２０に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた場合（ステップＳ４９４９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９５０）。１６Ｒ確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＦ（図９１（Ｃ）及び図９７参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図１０２参照）を実行させるフラグである。

【１３４４】

ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９５０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９５１に移行し、１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９５０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９５３に移行する。

【１３４５】

＜ステップＳ４９５１及びＳ４９５２＞

１６Ｒ確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９５０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９５１）。駆動データ４未セットフラグは、駆動データ４をセットさせるフラグであり、後述の図１１０のステップＳ４９８７において駆動データ４をセットするか否かを判断するために参照される。

【１３４６】

なお、駆動データ４は、１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｃにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＦ（図９１（Ｃ）及び図９７参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１３４７】

そして、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変昇格フラグをオフに設定し（ステップＳ４９５２）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３４８】

＜ステップＳ４９５３＞

１６Ｒ確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９５０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９５３）。１６Ｒ確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材３７を駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動させることによる１６Ｒ確変昇格演出を実行させると共に、この１６Ｒ確変昇格演出の実行前にボタン演出（図１０２参照）を実行させるフラグである。

【１３４９】

ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９５３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９５４に移行し、１６Ｒ確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９５３：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３５０】
＜ステップＳ４９５４及びＳ４９５５＞
１６Ｒ確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９５３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９５４）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグであり、後述の図１１１のステップＳ５０００において駆動データ５をセットするか否かを判断するために参照される。
【１３５１】
なお、駆動データ５は、１６Ｒ確変大当たりに昇格しないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄにおいて、駆動データ１に基づく共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図９１（Ｄ）及び図９９参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【１３５２】
そして、ＭＰＵ５１は、１６Ｒ確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップＳ４９５５）、処理をステップＳ４９５６に移行する。
【１３５３】
＜ステップＳ４９５６＞
ステップＳ４９５６では、ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７（図９４参照）のいずれかであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされているか否かを判断する。
【１３５４】
ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７のいずれかである場合（ステップＳ４９５６：Ｙｅｓ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされている場合、処理をステップＳ４９５６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７のいずれかでない場合（ステップＳ４９５６：Ｎｏ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされていない場合、処理をステップＳ４９５９に移行する。
【１３５５】
＜ステップＳ４９５７及びＳ４９５８＞
終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７のいずれかである場合（ステップＳ４９５６：Ｙｅｓ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされている場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ１（図９４参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７に連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）を実行させるための駆動データ１シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９５７）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ１がセットされていることを示す駆動データ１セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９５８）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、可動体である可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされている場合には、駆動データ１セットフラグをオ

フに設定することで駆動データ１に基づく処理を終了し、可動回転役物部材３７が待機位置に停止された状態で複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【１３５６】

＜ステップＳ４９５９＞

終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．０５、Ｎｏ．０９、Ｎｏ．１３、Ｎｏ．１７のいずれかでない場合（ステップＳ４９５６：Ｎｏ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が待機位置において停止状態とされていない場合、ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．２３、Ｎｏ．２７（図９４参照）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ４９５９）。即ち、ＭＰＵ５１は、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされているか否かを判断する。

【１３５７】

ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．２３、Ｎｏ．２７（図９４参照）のいずれかである場合（ステップＳ４９５９：Ｙｅｓ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされている場合、処理をステップＳ４９６０に移行する。

【１３５８】

一方、ＭＰＵ５１は、終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．２３、Ｎｏ．２７（図９４参照）のいずれでもない場合（ステップＳ４９５９：Ｎｏ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされていない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３５９】

＜ステップＳ４９６０＞

終了判定を行った駆動データ１の処理が、処理Ｎｏ．２３、Ｎｏ．２７（図９４参照）のいずれかである場合（ステップＳ４９５９：Ｙｅｓ）、即ち複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン２０に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材３７が中間作動位置１において停止状態とされている場合、ＭＰＵ５１は、処理Ｎｏ．２８実行フラグがオンに設定し（ステップＳ４９６０）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３６０】

ここで、前述のように、処理Ｎｏ．２８実行フラグは、駆動データ１における処理Ｎｏ．２８（図９４参照）を実行させることで、可動回転役物部材３７が待機位置に復帰された状態で、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるフラグであり、当該可動回転役物制御処理の図１０５のステップＳ４９２４において、中間作動位置１において停止状態とされている可動体である可動回転役物部材３７を待機位置に復帰させて、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通の可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるか否かを判断するために参照される。

【１３６１】

＜ステップＳ４９６１＞

駆動データ１シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９２７：Ｎｏ）、即ち駆動データ１によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判

定条件の不成立により、駆動データ１に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、図１０８に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ２未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９６１）。駆動データ２未セットフラグは、駆動データ２をセットさせるフラグである。

【１３６２】

ＭＰＵ５１は、駆動データ２未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９６１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９６２に移行し、駆動データ２未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９６１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９６７に移行する。

【１３６３】

＜ステップＳ４９６２～Ｓ４９６６＞

駆動データ２未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９６１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ２未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４９６２）、駆動データ２（役物動作シナリオデータ２）（図９５（Ｂ）参照）をセットする（ステップＳ４９６３）。駆動データ２は、スーパーリーチに発展すること（ＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ａ（図９１（Ａ）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＤ（図９５（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１３６４】

そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ２（図９５（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＤで可動させるために駆動データ２シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ４９６４）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ２がセットされていることを示す駆動データ２セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９６５）。さらに、ＭＰＵ５１は、駆動データ２の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ４９６６）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３６５】

＜ステップＳ４９６７＞

駆動データ２未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９６１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ２がセットされていることを示す駆動データ２セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９６７）。

【１３６６】

ＭＰＵ５１は、駆動データ２セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９６７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９６８に移行し、駆動データ２セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９６７：Ｎｏ）、処理を図１０９のステップＳ４９７４に移行する。

【１３６７】

＜ステップＳ４９６８～Ｓ４９７０＞

駆動データ２セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９６７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ２シナリオタイマを更新し（ステップＳ４９６８）、更新後の駆動データ２シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ２に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９６９）。

【１３６８】

ＭＰＵ５１は、駆動データ２に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ４９６９：Ｙｅｓ）、駆動データ２に規定される次の処理を開始し（ステップＳ４９７０）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図９５（Ｂ）に示すように、駆動データ２における処理Ｎｏ．３を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理Ｎｏ．４に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に７２ステップ回転させる処理が実行される。

【１３６９】

このように、ステップＳ４９６８において更新される駆動データ２シナリオタイマを参照し、駆動データ２における次の処理を順次実行することで、駆動データ２における処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０５の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対して個別の動作として駆動パターンＤ（図９５（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７の動作が実行される。

【１３７０】

一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ２に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９６９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９７１に移行する。

【１３７１】

＜ステップＳ４９７１＞

駆動データ２に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９６９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ２シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ４９７１）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ２によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ２に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【１３７２】

ＭＰＵ５１は、駆動データ２シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９７１：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ２（図９５（Ｂ）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ２に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ４９７２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ２シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９７１：Ｎｏ）、即ち駆動データ２によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ２に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３７３】

＜ステップＳ４９７２及びＳ４９７３＞

駆動データ２シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９７１：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ２に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ２（図９５（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＤで可動させるために駆動データ２シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９７２）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ２がセットされていることを示す駆動データ２セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９７３）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ２シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９７１：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【１３７４】

＜ステップＳ４９７４＞

駆動データ２セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９６７：Ｎｏ）、図１０９に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ３未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９７４）。駆動データ３未セットフラグは、駆動データ３をセットさせるフラグである。

【１３７５】

ＭＰＵ５１は、駆動データ３未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９７４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９７５に移行し、駆動データ３未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９７４：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９８０に移行する。

【１３７６】

＜ステップＳ４９７５～Ｓ４９７９＞
　駆動データ３未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９７４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ３未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４９７５）、駆動データ３（役物動作シナリオデータ３）（図９６（Ｂ）参照）をセットする（ステップＳ４９７６）。駆動データ３は、スペシャルリーチに発展すること（ＳＰＳＰ発展）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｂ（図９１（Ｂ）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＥ（図９６（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。
【１３７７】
　そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ３（図９６（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＥで可動させるために駆動データ３シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ４９７７）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ３がセットされていることを示す駆動データ３セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９７８）。さらに、ＭＰＵ５１は、駆動データ３の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ４９７９）、当該可動回転役物制御処理を終了する。
【１３７８】
＜ステップＳ４９８０＞
　駆動データ３未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９７４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ３がセットされていることを示す駆動データ３セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９８０）。
【１３７９】
　ＭＰＵ５１は、駆動データ３セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９８０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９８１に移行し、駆動データ３セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９８０：Ｎｏ）、処理を図１１０のステップＳ４９８７に移行する。
【１３８０】
＜ステップＳ４９８１～Ｓ４９８３＞
　駆動データ３セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９８０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ３シナリオタイマを更新し（ステップＳ４９８１）、更新後の駆動データ３シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ３に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９８２）。
【１３８１】
　ＭＰＵ５１は、駆動データ３に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ４９８２：Ｙｅｓ）、駆動データ３に規定される次の処理を開始し（ステップＳ４９８３）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図９６（Ｂ）に示すように、駆動データ３における処理Ｎｏ．２を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理Ｎｏ．３に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。
【１３８２】
　このように、ステップＳ４９８１において更新される駆動データ３シナリオタイマを参照し、駆動データ３における次の処理を順次実行することで、駆動データ３における処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０７の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対して個別の動作として駆動パターンＥ（図９６（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７の動作が実行される。
【１３８３】
　一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ３に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９８２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９８４に移行する。
【１３８４】
＜ステップＳ４９８４＞

駆動データ３に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９８２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ３シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ４９８４）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ３によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ３に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【１３８５】

ＭＰＵ５１は、駆動データ３シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９８４：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ３（図９６（Ｂ）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ３に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ４９８５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ３シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９８４：Ｎｏ）、即ち駆動データ３によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ３に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３８６】

＜ステップＳ４９８５及びＳ４９８６＞

駆動データ３シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９８４：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ３に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ３（図９６（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＥで可動させるために駆動データ３シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９８５）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ３がセットされていることを示す駆動データ３セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９８６）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ３シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９８４：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【１３８７】

＜ステップＳ４９８７＞

駆動データ３セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９８０：Ｎｏ）、図１１０に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９８７）。駆動データ４未セットフラグは、駆動データ４をセットさせるフラグである。

【１３８８】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９８７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９８８に移行し、駆動データ４未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９８７：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９９３に移行する。

【１３８９】

＜ステップＳ４９８８～Ｓ４９９２＞

駆動データ４未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９８７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４９８８）、駆動データ４（役物動作シナリオデータ４）（図９８参照）をセットする（ステップＳ４９８９）。駆動データ４は、１６Ｒ確変大当たりであること（１６Ｒ確変昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｃ（図９１（Ｃ）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＦ（図９７参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１３９０】

そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ４（図９８参照）に規定される処理手順に従って可

動回転役物部材３７を駆動パターンＦで可動させるために駆動データ４シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ４９９０）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ４がセットされていることを示す駆動データ４セットフラグをオンに設定する（ステップＳ４９９１）。さらに、ＭＰＵ５１は、駆動データ４の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ４９９２）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３９１】

＜ステップＳ４９９３＞

駆動データ４未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９８７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ４がセットされていることを示す駆動データ４セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４９９３）。

【１３９２】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９９３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９９４に移行し、駆動データ４セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９９３：Ｎｏ）、処理を図１１１のステップＳ５０００に移行する。

【１３９３】

＜ステップＳ４９９４～Ｓ４９９６＞

駆動データ４セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４９９３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４シナリオタイマを更新し（ステップＳ４９９４）、更新後の駆動データ４シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ４に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４９９５）。

【１３９４】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ４９９５：Ｙｅｓ）、駆動データ４に規定される次の処理を開始し（ステップＳ４９９６）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図９８に示すように、駆動データ４における処理Ｎｏ．２を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理Ｎｏ．３に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。

【１３９５】

このように、ステップＳ４９９４において更新される駆動データ４シナリオタイマを参照し、駆動データ４における次の処理を順次実行することで、駆動データ４における処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０７の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対して個別の動作として駆動パターンＦ（図９７参照）で可動回転役物部材３７の動作が実行される。

【１３９６】

一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ４に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９９５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４９９７に移行する。

【１３９７】

＜ステップＳ４９９７＞

駆動データ４に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ４９９５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ４シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ４９９７）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ４によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ４に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【１３９８】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９９７：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ４（図９８参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ４に基づく可動回転役物部材

３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ４９９８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ４シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ４９９７：Ｎｏ）、即ち駆動データ４によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ４に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１３９９】

＜ステップＳ４９９８及びＳ４９９９＞

駆動データ４シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９９７：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ４に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ４（図９８参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＦで可動させるために駆動データ４シナリオタイマをクリアする（ステップＳ４９９８）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ４がセットされていることを示す駆動データ４セットフラグをオフに設定し（ステップＳ４９９９）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ４シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ４９９７：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【１４００】

＜ステップＳ５０００＞

駆動データ４セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４９９３：Ｎｏ）、図１１１に示すように、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５０００）。駆動データ５未セットフラグは、駆動データ５をセットさせるフラグである。

【１４０１】

ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０００：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５００１に移行し、駆動データ５未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０００：Ｎｏ）、処理をステップＳ５００６に移行する。

【１４０２】

＜ステップＳ５００１～Ｓ５００５＞

駆動データ５未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０００：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ５００１）、駆動データ５（役物動作シナリオデータ５）（図９９（Ｂ）参照）をセットする（ステップＳ５００２）。駆動データ５は、スーパーリーチに発展しないこと（ＳＰ非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（ＳＰＳＰ非発展）、又は１６Ｒ確変大当たりでないこと（１６Ｒ確変非昇格）を告知する可動回転役物部材３７の可動態様Ｄ（図９１（Ｄ）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンＡ～Ｃ）の後に、個別の動作として駆動パターンＧ（図９９（Ａ）参照）で可動回転役物部材３７を可動させる情報である。

【１４０３】

そして、ＭＰＵ５１は、駆動データ５（図９９（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＦで可動させるために駆動データ５シナリオタイマをセットすると共に（ステップＳ５００３）、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ５がセットされていることを示す駆動データ５セットフラグをオンに設定する（ステップＳ５００４）。さらに、ＭＰＵ５１は、駆動データ５の処理Ｎｏ．１を開始させ（ステップＳ５００５）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１４０４】

＜ステップＳ５００６＞

駆動データ５未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０００：Ｎｏ

）、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ５がセットされていることを示す駆動データ５セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５００６）。

【１４０５】

ＭＰＵ５１は、駆動データ４セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５００７に移行し、駆動データ５セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００６：Ｎｏ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１４０６】

＜ステップＳ５００７～Ｓ５００９＞

駆動データ５セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５シナリオタイマを更新し（ステップＳ５００７）、更新後の駆動データ５シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ５に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ５００８）。

【１４０７】

ＭＰＵ５１は、駆動データ５に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップＳ５００８：Ｙｅｓ）、駆動データ５に規定される次の処理を開始し（ステップＳ５００９）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図９９（Ｂ）に示すように、駆動データ５における処理Ｎｏ．０３を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターが停止状態の場合、処理を処理Ｎｏ．０４に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に１２ステップ回転させる。

【１４０８】

このように、ステップＳ５００７において更新される駆動データ５シナリオタイマを参照し、駆動データ５における次の処理を順次実行することで、駆動データ５における処理Ｎｏ．０１～処理Ｎｏ．０５の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材３７に対して個別の動作として駆動パターンＧ（図９９（Ｂ）参照）で可動回転役物部材３７の動作が実行される。

【１４０９】

一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ５に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ５００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ５０１０に移行する。

【１４１０】

＜ステップＳ５０１０＞

駆動データ５に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップＳ５００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、駆動データ５シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップＳ５０１０）。即ち、ＭＰＵ５１は、駆動データ５によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ５に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【１４１１】

ＭＰＵ５１は、駆動データ５シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、即ち駆動データ５（図９９（Ｂ）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ５に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップＳ５０１１に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、駆動データ５シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップＳ５０１０：Ｎｏ）、即ち駆動データ５によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ５に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【１４１２】

＜ステップＳ５０１１及びＳ５０１２＞

駆動データ５シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ５に基づく可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、ＭＰＵ５１は、駆動データ５（図９９（Ｂ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材３７を駆動パターンＧで可動させるために駆動データ５シナリオタイマをクリアする（ステップＳ５０１１）。そして、ＭＰＵ５１は、可動回転役物部材３７の動作を制御するために駆動データ５がセットされていることを示す駆動データ５セットフラグをオフに設定し（ステップＳ５０１２）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ５シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、可動回転役物部材３７の連続的動作を終了させる。

【１４１３】

［ボタン演出制御処理］

ここで、図１１２及び図１１３は、本実施形態のボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１１２及び図１１３を参照しつつボタン演出制御処理を説明する。

【１４１４】

＜ステップＳ５１０１＞

図１１２に示すように、本実施形態のボタン演出制御処理では、ＭＰＵ５１は、まずＴ１ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０１）。Ｔ１ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ１が経過した役物作動タイミングＡ（図９０参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミングＡにおいて１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される場合に、図１０１のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０８において、オンに設定される。

【１４１５】

ＭＰＵ５１は、Ｔ１ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＡ（図９０参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップＳ５１０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ１ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＡ（図９０参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップＳ５１０４に移行する。

【１４１６】

＜ステップＳ５１０２及びＳ５１０３＞

Ｔ１ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＡ（図９０参照）においてボタン演出を実行させる場合、ＭＰＵ５１は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５１０２）。即ち、ＭＰＵ５１は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【１４１７】

ＭＰＵ５１は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値が０である場合（ステップＳ５１０２：Ｙｅｓ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、Ｔ１ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップＳ５１０３）、処理を図１１３のステップＳ５１１０に移行する。

【１４１８】

一方、ＭＰＵ５１は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＡが開始されるまでの残り時間を示すＴ１カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５１０２：Ｎｏ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【１４１９】

＜ステップＳ５１０４＞

Ｔ１ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、即

ち役物作動タイミングＡ（図９０参照）においてボタン演出を実行させない場合、ＭＰＵ５１は、Ｔ２ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０４）。Ｔ２ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ２が経過した役物作動タイミングＢ（図９０参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミングＢにおいて１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される場合に、図１０１のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０６において、オンに設定される。

【１４２０】

ＭＰＵ５１は、Ｔ２ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０４：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＢ（図９０参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップＳ５１０５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ２ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０４：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＢ（図９０参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップＳ５１０７に移行する。

【１４２１】

＜ステップＳ５１０５及びＳ５１０６＞

Ｔ２ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０４：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＢ（図９０参照）においてボタン演出を実行させる場合、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５１０５）。即ち、ＭＰＵ５１は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【１４２２】

ＭＰＵ５１は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値が０である場合（ステップＳ５１０５：Ｙｅｓ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、Ｔ２ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップＳ５１０６）、処理を図１１３のステップＳ５１１０に移行する。

【１４２３】

一方、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＢが開始されるまでの残り時間を示すＴ２カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５１０５：Ｎｏ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【１４２４】

＜ステップＳ５１０７＞

Ｔ２ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０４：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＢ（図９０参照）においてボタン演出を実行させない場合、ＭＰＵ５１は、Ｔ３ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０７）。Ｔ３ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間Ｔ３が経過した役物作動タイミングＣ（図９０参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミングＣにおいて１６Ｒ確変昇格演出又は１６Ｒ確変非昇格演出が実行される場合に、図１０１のボタン演出設定処理でのステップＳ４７０２において、オンに設定される。

【１４２５】

ＭＰＵ５１は、Ｔ３ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０７：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＣ（図９０参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップＳ５１０８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、Ｔ３ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０７：Ｎｏ）、即ち役物作動タイミングＣ（図９０参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理を図１１３のステップＳ５１１４に移行する。

【１４２６】

＜ステップＳ５１０８及びＳ５１０９＞

Ｔ３ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０７：Ｙｅｓ）、即ち役物作動タイミングＣ（図９０参照）においてボタン演出を実行させる場合、ＭＰＵ

５１は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５１０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【１４２７】

ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値が０である場合（ステップＳ５１０８：Ｙｅｓ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、Ｔ３ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップＳ５１０９）、処理を図１１３のステップＳ５１１０に移行する。

【１４２８】

一方、ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングＣが開始されるまでの残り時間を示すＴ３カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５１０８：Ｎｏ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【１４２９】

＜ステップＳ５１１０及びＳ５１１１＞

ボタン演出を開始させるタイミングである場合、図１１３に示すように、ＭＰＵ５１は、ボタン演出が開始させるボタン演出開始コマンドを設定し（ステップＳ５１１０）、このボタン演出開始コマンドを表示制御装置６に送信する（ステップＳ５１１１）。これにより、図柄表示部３４１では、表示制御装置６の制御によって表示演出としてのボタン演出が開始される。

【１４３０】

＜ステップＳ５１１２及びＳ５１１３＞

ステップＳ５１１２では、ＭＰＵ５１は、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が有効とされる期間（ボタン操作有効期間）に対応したボタン操作有効期間タイマを設定する。そして、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオンに設定し（ステップＳ５１１３）、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【１４３１】

＜ステップＳ５１１４＞

ステップＳ５１１４では、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５１１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、操作有効期間タイマフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１１４：Ｎｏ）、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【１４３２】

＜ステップＳ５１１５及びＳ５１１６＞

操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間タイマから１減算し（ステップＳ５１１５）、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５１１６）。即ち、ボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了するか否かを判断する。

【１４３３】

ＭＰＵ５１は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０である場合（ステップＳ５１１６：Ｙｅｓ）、即ちボタン操作有効期間が経過した場合、処理をステップＳ５１１９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０でない場合（ステップＳ５１１６：Ｎｏ）、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、処理をステップＳ５１１７に移行する。

【１４３４】

＜ステップＳ５１１７及びＳ５１１８＞

減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０でない場合（ステップＳ５１１６：Ｎｏ）

、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、ＭＰＵ５１は、遊技者により操作ボタン２０が操作されたか否かを判断する（ステップＳ５１１７）。遊技者により操作ボタン２０が操作されたか否かは、図８１の操作検出パターン判定処理において、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。

【１４３５】

ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン２０が操作された場合（ステップＳ５１１７：Ｙｅｓ）、ボタン操作有効期間タイマをクリアし（ステップＳ５１１８）、処理をステップＳ５１１９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン２０が操作されていない場合（ステップＳ５１１７：Ｎｏ）、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【１４３６】

＜ステップＳ５１１９～Ｓ５１２１＞

減算後のボタン操作有効期間タイマの値が０である場合（ステップＳ５１１６：Ｙｅｓ）、即ちボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了する場合、又はボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン２０が操作された場合（ステップＳ５１１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオフに設定する（ステップＳ５１１９）。

【１４３７】

そして、ＭＰＵ５１は、ボタン演出を終了されるボタン演出終了コマンドを設定すると共に（ステップＳ５１２０）、このボタン演出終了コマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ５１２１）、当該ボタン演出制御処理を終了する。これにより、図柄表示部３４１では、表示制御装置６の制御によって表示演出としてのボタン演出が終了される。

【１４３８】

［大当たり遊技演出制御処理］

次に、図７８の副タイマ割込処理のステップＳ２７０５で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が実行される。ここで、図１１４は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１１４を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

【１４３９】

＜ステップＳ５２０１＞

図１１４に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まずＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０１）。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１８において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。

【１４４０】

ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ５２０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【１４４１】

＜ステップＳ５２０２＞

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０２）をプニング演出開始フラグ

は、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３２０において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【１４４２】

ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ５２０３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０２：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２０５に移行する。

【１４４３】

＜ステップＳ５２０３及びＳ５２０４＞

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ５２０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【１４４４】

そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５２０４）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【１４４５】

＜ステップＳ５２０５＞

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０２：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０５）をプニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３２２において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【１４４６】

ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０５：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ５２０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０５：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２０８に移行する。

【１４４７】

＜ステップＳ５２０６及びＳ５２０７＞

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０５：Ｙｅｓ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ５２０６）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【１４４８】

そして、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ５２０７）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【１４４９】

＜ステップＳ５２０８＞
　オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０５：Ｎｏ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０８）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図８４のコマンド判定処理でのステップＳ４３２４において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【１４５０】
　ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０８：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ５２０９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０８：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２１１に移行する。
【１４５１】
＜ステップＳ５２０９及びＳ５２１０＞
　ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２０８：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ５２０９）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。
【１４５２】
　そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５２１０）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【１４５３】
＜ステップＳ５２１１＞
　ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２０８：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２１１）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図８４のコマンド判定処理でのステップＳ４３２７において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【１４５４】
　ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ５２１２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２１４に移行する。
【１４５５】
＜ステップＳ５２１２及びＳ５２１３＞
　ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１１：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ５２１２）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【１４５６】
　そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ５２１３）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【１４５７】
＜ステップＳ５２１４＞
　ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１１：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２１４）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図８４のコマンド判定処理でのステップＳ４３２９において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【１４５８】
　ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１４：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ５２１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１４：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２１７に移行する。
【１４５９】
＜ステップＳ５２１５及びＳ５２１６＞
　インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１４：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ５２１５）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。
【１４６０】
　そして、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５２１６）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。
【１４６１】
＜ステップＳ５２１７＞
　インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１４：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２１７）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図８４のコマンド判定処理でのステップＳ４３３１において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【１４６２】
　ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１７：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ５２１８に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１７：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２２０に移行する。
【１４６３】
＜ステップＳ５２１８及びＳ５２１９＞
　インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２１７：Ｙｅｓ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ５２１８）。具体的には、ＭＰＵ５１

は、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【１４６４】

そして、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ５２１９）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【１４６５】

＜ステップＳ５２２０＞

インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２１７：Ｎｏ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２２０）。エンディング演出開始フラグは、エンディング演出を開始させるフラグであり、図８４のコマンド判定処理でのステップＳ４３３３において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【１４６６】

ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２２０：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ５２２１に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２２０：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ５２２３に移行する。

【１４６７】

＜ステップＳ５２２１及びＳ５２２２＞

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２２０：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップＳ５２２１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【１４６８】

ここで、エンディング演出は、大当たり遊技において、可動体である開閉扉３１９が大当たり種別に対応するラウンド遊技回数に応じて、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復動作される一連の特定動作が実行される開閉実行モードの終了後に、開閉扉３１９とは異なる制御対象である図柄表示部３４１において実行される表示演出である。このエンディング演出では、例えば当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報、当該大当たり遊技での出玉数、大当たりの連荘回数、大当たり連荘中の総出玉数を表示することができる。また、エンディング演出では、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報を表示してもよい。例えば、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別が、確変大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行されること）、又は通常大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行されること）を特定可能な情報を表示してもよい。前者の情報は、例えば可動体である開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉３１９が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第１の制御を行うことで「○○ＲＵＳＨ突入」などの文字画像によって表示される。一方、後者の情報は、例えば可動体である開閉扉３１９が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉３１９が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第２の制御を行うことで「○○チャンスモード突入」などの文字画像によって表示される。このように、エンディング演出において当該大当たり遊技が実行さ

れる契機となった大当たり種別を特定可能な情報が表示されることで、当該大当たり種別を遊技者が失念した場合であっても、当該大当たり種別をエンディング演出によって再認識することが可能になる。

【１４６９】

そして、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５２２２）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【１４７０】

＜ステップＳ５２２３＞

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２２０：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２２３）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであり、図８４のコマンド判定処理でのステップＳ４３３５において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【１４７１】

ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２２３：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ５２２４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５２２３：Ｎｏ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【１４７２】

＜ステップＳ５２２４及びＳ５２２５＞

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５２２３：Ｙｅｓ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ５１は、エンディング演出を終了させる処理を実行する（ステップＳ５２２４）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図８３のコマンド判定処理でのステップＳ４３１７の大当たり遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部３４１での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ２６での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部２７でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【１４７３】

そして、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ５２２５）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【１４７４】

以上のように、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での１の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する１の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

【１４７５】

さらに、本発明では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によ

って終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第１位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第１位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【１４７６】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第１特図遊技又は第２特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置６での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部３４１において表示演出が実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材３７の可動態様が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材３７が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定される１の可動態様に基づいて可動される。

【１４７７】

また、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材３７が可動され、駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了後には、各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターンＤ～Ｇのいずれかで可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。このように、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１の情報に基づいて可動回転役物部材３７が可動されることで、１の可動態様Ａ～Ｄに対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【１４７８】

そして、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置１又は中間作動位置２から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作であ

る駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が継続される。一方、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立している場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作がある場合）には、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づく可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の途中であっても、可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターンＤ～Ｇでの動作で可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。

【１４７９】

このように、本実施形態では、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否か（遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否か）が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作において、可動回転役物部材３７が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン２０に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作があったと判断される場合）、戻り側位置に位置する可動回転役物部材３７の可動が停止されて共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの可動回転役物部材３７の動作の実行中に共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材３７が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材３７の可動を停止して共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了させることができる。その結果、駆動パターンＡ～Ｃでの共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材３７の駆動パターンＡ～Ｃでの共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様Ａ～Ｄに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様Ａ～Ｄの終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材３７の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材３７の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第１特図遊技又は第２特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材３７が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材３７を動作させることが可能になる。

【１４８０】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【１４８１】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【１４８２】

［第３の実施形態］
遊技機では、利益状態の異なる各種の遊技状態が設定されることで、遊技に対する興趣の向上が図られている。遊技機においては、各遊技状態の移行制御を好適に行うと共に、遊技者に不要な不利益を与えることが無いよう制御されることが望まれている。
【１４８３】
本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技と、を実行可能であり、
図柄の変動遊技を実行可能な表示手段と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段と、
前記変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段と、特定入球領域とを備える第２入球手段と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特定期間遊技実行手段と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に前記制御状態を変更することを行っている。
【１４８４】
利益遊技は、遊技者に何らかの利益を付与し得る遊技であればよい。利益遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）が開放される遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口が開放され得る遊技、大当たり遊技、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる確変大当たり遊技、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる時短大当たり遊技、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる通常大当たり遊技、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる潜伏確変大当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により確変遊技状態を発生させる大当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる大当たり遊技、大当たり遊技における大入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口が短時間開放される小当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により大当たりを発生させる小当たり遊技、大入賞口（可変入賞口）外に設けられる特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、特電始動口に遊技球が入球することに基づいて実行される特電入賞口が開放される特電始動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される特別図柄の変動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される飾り図柄の変動遊技、スル

ーゲートに遊技球が入球することに基づいて実行される普通図柄の変動遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１４８５】

特別遊技は、変動遊技の結果が所定結果である場合に付与され得る遊技であればよい。特別遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）が開放される遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口が開放され得る遊技、大当たり遊技、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる確変大当たり遊技、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる時短大当たり遊技、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる通常大当たり遊技、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる潜伏確変大当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により確変遊技状態を発生させる大当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる大当たり遊技、大当たり遊技における大入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口が短時間開放される小当たり遊技、大入賞口に設けられるＶ入賞口への遊技球の入球により大当たりを発生させる小当たり遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１４８６】

特定期間遊技は、特別遊技とは異なる遊技であって、開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技であればよい。特定期間遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）外に設けられる特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、特電始動口に遊技球が入球することに基づいて実行される特電大入賞口が開放される特電始動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される特別図柄の変動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される飾り図柄の変動遊技、スルーゲートに遊技球が入球することに基づいて実行される普通図柄の変動遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１４８７】

特定遊技状態は、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（ｂ時短遊技状態）、上限回数が規定された確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１４８８】

所定遊技状態は、特定遊技状態とは異なる遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、潜伏確変遊

技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）、通常遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態、大当たり遊技の終了後に移行される時短遊技状態（ａ時短遊技状態）、通常遊技状態から移行される時短遊技状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（ｂ時短遊技状態）、特別図柄又は飾り図柄の変動遊技において特定の図柄が停止した場合に移行される時短遊技状態（ｃ時短遊技状態）、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される大当たり遊技状態、潜伏確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される大当たり遊技状態、確変遊技状態から移行される小当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される小当たり遊技状態、潜伏確変遊技状態から移行される小当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される小当たり遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１４８９】

第１制御状態は、始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態が特定遊技状態に対応していない制御状態であればよい。第１制御状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助

手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される時短遊技状態（ａ時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ａ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（ｂ時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別図柄又は飾り図柄の変動遊技において特定の図柄が停止した場合に移行される時短遊技状態（ｃ時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｃ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対

する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ａ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｃ時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１４９０】

第２制御状態は、始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態が特定遊技状態に対応した制御状態であればよい。第２制御状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数に

なった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（ｂ時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、ｂ時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回

数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１４９１】

ところで、遊技機においては、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく通常遊技状態での特図変動の回数が規定回数に到達した場合に、時短遊技状態（第１利益遊技状態制御としての、いわゆるｂ時短遊技状態）に移行するものがある。ｂ時短遊技状態は、特図大当たり遊技が実行されるか、特図大当たり遊技が実行されること上限回数の特図遊技が実行された場合に終了する。また、特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行されることでｂ時短遊技状態が終了する場合には通常遊技状態に移行する。

【１４９２】

しかしながら、遊技機では、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態では、当該通常遊技状態に移行されてから特図大当たり遊技が実行されることなく特図変動の回数が規定回数に到達した場合であっても、再びｂ時短遊技状態に移行されることはない。即ち、ｂ時短遊技状態から移行される通常遊技状態ではｂ時短遊技状態が発生せず（第１補助状態制御）、特図大当たり遊技の終了後や確変遊技状態の終了後に移行される通常遊技状態ではｂ時短遊技状態が発生し得る（第２補助状態制御）。そのため、先に特図大当たり遊技が実行されてから、次に特図大当たり遊技が実行されるまでの間では、ｂ時短遊技状態が１回しか発生し得ない。

【１４９３】

これに対して、本発明では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技とし

ての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第２制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

【１４９４】

より具体的には、本実施形態では、遊技者に対して遊技利益として大利益遊技である特図大当たり遊技及び小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が付与され得る。大利益遊技としての特図大当たり遊技は、始動手段としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、可変入賞口３１６が複数回開閉されることで多量の遊技球の獲得が可能な遊技者にとっての利益が大きい遊技である。一方、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技は、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第２入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉３８２の作動によって開放される第２入球手段が備える特定入球領域としての特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に実行され、特電大入賞口３８１への遊技球の入球が可能であるが、特電大入賞口３８１への遊技球の入球によって獲得可能な遊技球が少なく遊技者にとっての利益が小さい遊技である。また、本実施形態では、特電始動口３７、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３は、遊技盤３１の右側領域に設定される特定の流路としての第２流路３９２を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。つまり、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技は、第２流路３９２に遊技球を打ち出すことで実行され得る。

【１４９５】

さらに、本実施形態では、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が終了した場合、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な変動遊技としての特図遊技の回数として最大値がセットされる。ここで、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態は、第２入賞口３１５を開閉する補助手段としての電動役物３１５ｂの開閉頻度（電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５への入球サポート頻度）が低い第２補助状態制御である低頻度サポートモードにおいて、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく所定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行される場合に移行される上限回数（例えば１０００回）が規定された時短遊技状態である。つまり、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態に移行させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされる。

【１４９６】

そして、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされることで、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態において大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行された場合にｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態が発生しない第１補助状態制御となった場合であっても、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態を遊技者の意図によって発生させることができる。このように、本実施形態では、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な第２補助状態制御である状態を遊技者が発生させることができるため、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態が終了した遊技機に対する稼働率を向上さ

せることが可能になる。
【１４９７】
　また、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされるため、遊技者が第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で遊技を終了する場合には、遊技者が遊技を終了する前に第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することで小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技を実行させることによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しの継続により、遊技者の意図によって防止することができる。
【１４９８】
　以下、本実施形態について、図１１６～図１５２を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。
【１４９９】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、利益遊技としての「遊技利益」を備え、また特別遊技としての「大利益遊技」を備え、また特定期間遊技としての「小利益遊技」を備え、また特定遊技状態としての「第１利益遊技状態制御」を備え、また所定遊技状態としての「第２利益遊技状態制御」を備え、また第１制御状態としての「第１補助状態制御」を備え、また第２制御状態としての「第２補助状態制御」を備える。
【１５００】
［遊技機１０の構成］
　まず、図１１６～図１１８を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図１１６は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図１１７及び図１１８は図１１６に示す遊技機１０の特電大入賞装置３８を説明するための図である。
【１５０１】
［前面枠１１の構成］
　図１～図３に示すように、前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。
【１５０２】
　発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２に対するとして回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで発射手段としての遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作に応じて、第１方向である遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す第１の遊技としての左打ち遊技、及び第２方向である遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す第２の遊技としての右打ち遊技を実行することができる。また、本実施形態では、右打ち遊技として、後述の分離部３９３よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技と、分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技とを実行可能である。
【１５０３】
　そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動手段としての第１入賞口３１４に遊技球を入球させて変動遊技としての第１特図遊技を実行するために左打ち遊技が奨励され

る。また、確変遊技状態及び各種時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）では、スルーゲート３１７及び始動手段としての第２入賞口３１５に遊技球を入球させて変動遊技としての第２特図遊技を実行するために強右打ち遊技が奨励され、遊技者とっての遊技利益である大利益遊技としての特図大当たり遊技では、後述の第１流路３９１に遊技球を流下させて可変入賞口３１６に遊技球を入球させるために強右打ち遊技が奨励される。また、後述の特電始動口３７に遊技球を入球させて特電始動遊技を実行させ、後述の特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球を入球させてＶ入賞大当たり遊技を実行させるために弱右打ち遊技が奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル２２に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【１５０４】

［内枠１２の構成］

図１１６に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１と、外レール３１２と、左右の一般入賞口３１３と、始動手段としての第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５と、スルーゲート３１７と、アウト口３１８と、表示手段としての図柄表示部３４１と、表示手段としての第１特別図柄表示部３６２及び第２特別図柄表示部３６３を有するメイン表示部３６と、特電始動口３７と、特電大入賞装置３８と、可変入賞口３１６と、第１流路３９１と、特定の経路としての第２流路３９２と、が設けられている。

【１５０５】

内レール３１１及び外レール３１２は、発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール３１１及び外レール３１２から発射された後、遊技盤３１の左側領域を流下する遊技球は、左側の一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４に入球可能であり、遊技盤３１の右側領域を流下する遊技球は、右側の一般入賞口３１３、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７、特電始動口３７、特電大入賞装置３８に入球可能である。一方、左右の一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、特定入球領域である第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、特電始動口３７又は特電大入賞装置３８に入球しなかった遊技球はアウト口３１８から排出される。そして、左右の一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、特電始動口３７又は特電大入賞装置３８に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、図１１９（Ｂ）に示すように、左右の一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１０個、特電始動口３７に入球した場合の賞球数は１個、特電大入賞装置３８（後述の特定入賞領域としての特電Ｖ入賞口３８３又は特電通常入賞口３８４）に入球した場合の賞球数は１個である。なお、スルーゲート３１７に遊技球が入球された場合の賞球数は０個である。

【１５０６】

また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入球することに基づいて、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４のＭＰＵ４１）により、特図大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット３３１によって特図大当たり抽選を行った場合、遊技者に対する遊技利益として、大利益遊技とは異なる特定期間の小利益遊技としての特図遊技を実行し、特図大当たり抽選の結果を報知する。具体的には、第１入賞口３１４に遊技球が入球することを契機とする特図大当たり抽選の結果は、第１特別図柄表示部３６２において第１特図が変動表示される小利益遊技としての特定期間の第１特図遊技において報知される。一方、スルーゲート３１７に遊技球が入球することを契機として開閉実行手段により開閉手段である電動役物３１５ｂが所定期間開放されることで開状態とされた第２入賞口３１５に遊技球が入球することに基づいて実行される特図大当たり抽選の結果は、特定期間遊技実行手段によって、第２特別図柄表示部３６３において第２特図が変動表示される小利益遊技としての特定期間の第２特図遊技において報知される。

【１５０７】

また、特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、小利益遊技としての当該特

図遊技の終了後に、遊技者に対する遊技利益として大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行される。この特図大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数（例えば５回又は１６回）のラウンド遊技が繰り返し実行される。各ラウンド遊技では、開閉手段である開閉扉３１９が、可変入賞口３１６を閉状態とする待機位置と、可変入賞口３１６を開状態とする作動位置との間で切り替えられる。つまり、開閉実行モードでは、複数のラウンド遊技数（例えば５回又は１６回）から大当たり抽選の結果に応じてラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉３１９が繰り返し作動される。このように、特図大当たり遊技では、開閉扉３１９によって可変入賞口３１６が繰り返し開放されるため、特図大当たり遊技は、遊技利益として多量の賞球の払い出しが期待できる大利益遊技である。

【１５０８】

ここで、第２の遊技としての右打ち遊技を実行可能とする遊技盤３１の右側領域は、樹脂製などの分離部３９３によって２つの遊技領域に分離されている。なお、分離部３９３は、複数の釘を打設することによって設けることもできる。遊技盤３１の右側領域における２つの遊技領域は、右打ち遊技において遊技球が流下する特定の経路を規定するものであり、各遊技領域には、第１入球手段及び第２入球手段が設けられている。

【１５０９】

遊技盤３１の右側領域における分離部３９３の右側に設定される遊技領域としての第１領域には、特定の経路として第１流路３９１が規定される。また、第１領域には、第１入球手段としてスルーゲート３１７が設けられ、第２入球手段が備える特定入球領域として第２入賞口３１５が設けられている。そのため、右打ち遊技において第１流路３９１を流下する遊技球は、スルーゲート３１７及び第２入賞口３１５に入球可能である。また、第２入賞口３１５には、第２入球手段が備える開閉手段として電動役物３１５ｂが設けられている。この電動役物３１５ｂは、第２入賞口３１５を閉状態と開状態とに切り替えるものである。

【１５１０】

スルーゲート３１７に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート３１７に遊技球が入球することを契機として普図当たり抽選に関する処理が実行され、普通図柄が変動表示されることで、普図当たり抽選の結果を報知する利益遊技としての普図遊技が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、開閉実行手段により第２入賞口３１５が所定期間開放される利益遊技としての普図当たり遊技に対する処理が実行される。この普図当たり遊技では、電動役物３１５ｂが作動されることで、第２入賞口３１５が開放される。つまり、電動役物３１５ｂに対する開閉制御処理が実行されることで、複数の可動態様（例えば０．１秒の短開放、６秒の長開放（図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）参照））から１の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、１の可動態様に応じて、電動役物３１５ｂが、第２入賞口３１５が閉鎖される待機位置と、第２入賞口３１５が開放される作動位置との間で作動されることで、第２入賞口３１５の閉状態と開状態とが切り替えられる。このように、普図当たり遊技において第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５への遊技球の入球が可能になる。

【１５１１】

また、スルーゲート３１７の上方には複数の釘が打設され、スルーゲート３１７に遊技球が入球可能な流路と、スルーゲート３１７に遊技球が入球不能な流路とが設定されており、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて第１流路３９１を流下する遊技球の一部が、スルーゲート３１７に入球する。また、第２入賞口３１５の上方には複数の釘が打設され、第２入賞口３１５に遊技球が入球可能な流路と、第２入賞口３１５に遊技球が入球不能な流路とが設定されており、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて第１流路３９１を流下する遊技球の一部が、スルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて第２入賞口３１５が開放された場合に第２入賞口３１５に入球する。前述のように、スルーゲート３１７に遊技球が入球した場合の賞球数は０個である。また、前述のように、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合の賞球数は３個であり（図１１９（Ｂ）参照）、第２入賞口３１５が

開状態となる時間は、短開放で０．１秒、長開放で６秒である（図１１９（Ｃ）及び図１１９（Ｄ）参照）。そして、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）のいずれにおいても、第１の遊技として、遊技球を遊技盤３１の右側領域に打ち出して遊技球を特定の経路である第１流路３９１において流下させる遊技を実行する場合、連続的な遊技球の打ち出しによって特定数の遊技球を第１流路３９１において流下させると、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が前記特定数よりも少なくなるように構成されている。これにより、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）において、遊技球を第１流路３９１に流下させることで遊技球が増加することが防止される。つまり、遊技球の流下領域は、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作量によって自由に調整可能であるため、遊技者はいつでも自由に特定の経路である第１流路３９１において遊技球が流下されるように遊技球の打ち出しを行うことが可能であるが、遊技球を第１流路３９１に流下させても遊技者の持ち球が増加しないように構成されていることで、遊技球を第１流路３９１に流下させる打ち出し方法が攻略打法となることが防止される。

【１５１２】

遊技盤３１の右側領域における分離部３９３の左側に設定される遊技領域としての第２領域には、特定の経路として第２流路３９２が規定される。また、第２領域には、第１入球手段として特電始動口３７が設けられ、特電始動口３７の下方には第２入球手段として特電大入賞装置３８が設けられている。そのため、右打ち遊技において第２流路３９２を流下する遊技球は、特電始動口３７及び特電大入賞装置３８に入球可能である。

【１５１３】

特電始動口３７は、遊技球の入球によって特電大入賞装置３８を作動させるものであり、後述の特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能な特電始動遊技を実行する契機を与えるものである。特電始動口３７には、特電始動口３７に遊技球が入球したことを検知する入球センサ３７ａ（図１１９参照）が設けられている。

【１５１４】

なお、特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球された場合、即ち入球センサ３７ａ（図１１９参照）によって遊技球が検知された場合、遊技利益として小利益遊技である後述のＶ入賞大当たり遊技が実行される。

【１５１５】

ここで、図５７（Ａ）は、特電大入賞装置３８の正面図であり、図５７（Ｂ）は、特電大入賞装置３８の縦断面図であり、図５７（Ｃ）は、図５７（Ａ）のＸ１－Ｘ１線に沿う特電大入賞装置３８の断面図であり、図５７（Ｄ）は、図５７（Ａ）のＸ２－Ｘ２線に沿う特電大入賞装置３８の断面図であり、図５８（Ａ）は、特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２が開放され特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能な状態での図５７（Ｃ）に対応する断面図であり、図５８（Ｂ）は、特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２が開放され特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球不能な状態での図５７（Ｃ）に対応する断面図であり、図５８（Ｃ）は、特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２が開放され特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球不能な状態での図５７（Ｄ）に対応する断面図である。

【１５１６】

図５７（Ａ）及び図５７（Ｂ）に示すように、特電大入賞装置３８は、特電大入賞口３８１、特電開閉扉３８２、特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３、特電通常入賞口３８４、及び開閉手段であるＶ入賞口開閉扉３８５を備える。

【１５１７】

特電大入賞口３８１は、遊技盤３１の前面側に開放している。特電開閉扉３８２は、図５７（Ｃ）及び図５７（Ｄ）に示す特電大入賞口３８１に遊技球が入球不能な閉状態と、図５７（Ａ）及び図５７（Ｃ）に示す特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能な開状態とを切り替える。

【１５１８】

図５７（Ａ）に示すように、特電Ｖ入賞口３８３には、開閉手段であるＶ入賞口開閉扉３８５によって特電Ｖ入賞口３８３が開状態とされる場合に、特電大入賞口３８１から入球された遊技球の入球が可能である。また、特電Ｖ入賞口３８３には、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを検知する入球センサ３８３ａ（図１１９参照）が設けられている。

【１５１９】

また、図５７（Ｂ）に示すように、特電Ｖ入賞口３８３には、Ｖ入賞口開閉扉３８５によって特電Ｖ入賞口３８３が閉状態とされる場合に、特電大入賞口３８１から入球された遊技球の入球が不能である一方、図５７（Ｃ）に示すように、特電通常入賞口３８４には、特電大入賞口３８１から入球された遊技球の入球が可能である。また、特電通常入賞口３８４には、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを検知する入球センサ３８４ａ（図１１９参照）が設けられている。

【１５２０】

特電大入賞装置３８は、第１入球手段である特電始動口３７に遊技球が入球されることに基づいて、小利益遊技である特電始動遊技を実行するために作動される。この特電始動遊技では、特電大入賞口３８１が特電開閉扉３８２によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能である。

【１５２１】

また、特電大入賞装置３８は、特電始動遊技において特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球されることに基づいて、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技を実行するために作動される。このＶ入賞大当たり遊技では、特電大入賞口３８１が特電開閉扉３８２によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能である。

【１５２２】

ここで、特電始動口３７の上方には複数の釘が打設され、特電始動口３７に遊技球が入球可能な流路と、特電始動口３７に遊技球が入球不能な流路とが設定されている。そのため、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて第２流路３９２を流下する遊技球の一部が、特電始動口３７に入球する。前述のように、特電始動口３７に遊技球が入球した場合の賞球数は１個である（図１１９（Ｂ）参照）。そのため、特電始動遊技を発生させるために特電始動口３７に向けて遊技球を打ち出す場合、特電始動遊技を発生させるために必要な遊技球の打ち出し数に比べて、遊技者が獲得可能な遊技球数が少なくなる。

【１５２３】

また、前述のように、特電大入賞口３８１から入球された遊技球が特電Ｖ入賞口３８３に入球した場合の賞球数は１個であり、特電大入賞口３８１から入球された遊技球が特電通常入賞口３８４に入球した場合の賞球数は１個である（図１１９（Ｂ）参照）。そのため、特電始動遊技及びＶ入賞大当たり遊技では、遊技者の遊技球の増加が見込めない。

【１５２４】

このように、特電始動遊技を発生させるために特電始動口３７に向けて遊技球を打ち出す場合、特電始動遊技を発生させるために必要な遊技球の打ち出し数（特定球数）に比べて、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が少なくなり、特電始動遊技及びＶ入賞大当たり遊技では、遊技者の遊技球の増加が見込めない。そのため、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）のいずれにおいても、第１の遊技として、遊技球を遊技盤３１の右側領域に打ち出して遊技球を特定の経路である第２流路３９２において流下させる遊技を実行する場合、連続的な遊技球の打ち出しによって特定球数の遊技球を第２流路３９２において流下させると、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が前記特定球数よりも少なくなるように構成されている。これにより、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）において、遊技球を第２流路３９２に流下させることで遊技球が増加することが防止される。つまり、遊技球の流下領域は、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作量によって自由に調整可能で

あるため、遊技者はいつでも自由に特定の経路である第２流路３９２において遊技球が流下されるように遊技球の打ち出しを行うことが可能であるが、遊技球を第２流路３９２に流下させても遊技者の持ち球が増加しないように構成されていることで、遊技球を第２流路３９２に流下させる打ち出し方法が攻略打法となることが防止される。

【１５２５】

図１に示すように、特定入球領域としての可変入賞口３１６は、遊技盤３１の右側領域における２つの遊技領域に設けられる第１入球手段及び第２入球手段の下方に設けられている。また、可変入賞口３１６は、開閉手段である開閉扉３１９が設けられている。この開閉扉３１９は、前述のように特図大当たり遊技において可変入賞口３１６の閉状態と開状態とを繰り返し切り替える。つまり、可変入賞口３１６及び開閉扉は、第１入球手段及び第２入球手段とは異なる第３入球手段である。この可変入賞口３１６には、第２の遊技として遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ち遊技を実行することで遊技球が入球可能である。具体的には、可変入賞口３１６には、遊技盤３１の右側領域における分離部３９３の右側の遊技領域、及び分離部３９３の左側の遊技領域のいずれに遊技球を打ち出しても遊技球が入球可能である。

【１５２６】

このように、可変入賞口３１６及び開閉扉を備える第３入球手段が第１入球手段及び第２入球手段とは異なることで、大利益遊技である特図大当たり遊技を、小利益遊技である普図当たり遊技やＶ入賞大当たり遊技とは異なる遊技利益として遊技者に付与することが可能になる。また、第３入球手段が第１入球手段及び第２入球手段とは異なることで、特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技をそれぞれ独立して実行することが可能であるため、特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技を同時に実行し、これとは逆に、特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技の２以上の遊技を同時に実行しない遊技性を実現することが可能になる。例えば、大利益遊技の実行中に小利益遊技が実行されないようにし、小利益遊技の実行中に大利益遊技を実行可能とするようにし、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技が実行されないようにし、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技を実行可能とすることが考えられる。具体的には、特図大当たり遊技の実行中において開閉手段としての特電開閉扉３８２が作動されないようにすることで、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が開始されないようにし、特図大当たり遊技の実行中において開閉手段としての電動役物３１５ｂが作動されないことで、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技である普図当たり遊技の開始されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に小利益遊技である開閉手段としての特電開閉扉３８２が作動されないようにすることで、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての特電開閉扉３８２を作動可能とすることで、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が開始されるようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての電動役物３１５ｂが作動されないようにすることで、小利益遊技である普図当たり遊技が実行されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての電動役物３１５ｂを作動可能とすることで小利益遊技である普図当たり遊技が開始されるようにすることもできる。

【１５２７】

このように、大利益遊技の実行中に小利益遊技が実行されないようにし、また小利益遊技の実行中に大利益遊技を実行可能とするようにすることで、遊技利益として大利益遊技の利益を確実に得られる遊技性を実現できる。さらに、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技が実行されないようにすることで、遊技利益として１種類の小利益遊技の利益を得られる遊技性を実現できる。また、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技を実行可能とすることで、遊技利益として複数の小利益遊技の利益を得られる遊技性を実現できる。

【１５２８】

［遊技システム］

まず、図１１９（Ａ）及び図１１９（Ｃ）を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機１０

を含む遊技システムを説明する。ここで、図１１９（Ａ）は図１１６に示す遊技機のシステム構成の一部の一例を示すブロック図であり、図１１９（Ｃ）は遊技機の外部に出力される信号種別を示す図である。

【１５２９】

図１１９（Ａ）に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、遊技機１０、ホールコンピュータ１０２及びデータ表示器１０３を含む。

【１５３０】

遊技機１０は、当該遊技機１０の遊技情報をホールコンピュータ１０２などの外部に信号出力する信号出力手段としての外部出力端子板１０１を備える。この外部出力端子板１０１は、例えば複数の出力端子部（図示略）を有し、各出力端子部（図示略）は、主制御装置４のＭＰＵ４１との間でデータ通信を行う入出力Ｉ／Ｆ４２に対して、配線（図示略）によりデータ通信（受信）可能に接続されている。これにより、遊技機１０の遊技情報が、対応する外部出力端子板１０１の出力端子部（図示略）を介して各種信号として遊技機１０の外部に出力される。また、各出力端子部（図示略）は、外部に対して予め定められた１種類の信号を出力可能である。即ち、出力端子部（図示略）の種別と、外部に出力可能な信号種別とが１対１で対応している。例えば、図１１９（Ｃ）に示すように、複数の出力端子部（図示略）のうち、１番端子は特別信号として大当たり信号１を出力可能であり、２番端子は大当たり信号２を出力可能であり、３番端子は識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号を出力可能であり、４番端子は識別信号として特図変動停止信号を出力可能である。

【１５３１】

図１２０（Ａ）に示すように、大当たり信号１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に継続して出力される信号である。この大当たり信号１により、特図大当たり遊技の実行中であることを識別できる。

【１５３２】

図１２０（Ｂ）に示すように、大当たり信号２は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中、及び大当たり遊技の終了に移行される高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態）の実行中に継続して出力される信号である。この大当たり信号２により、特図大当たり遊技の実行中、又は特図大当たり遊技の終了に移行される高頻度サポートモードであることを識別できる。また、大当たり信号１と大当たり信号２とを比較することで、例えば大当たり信号１と大当たり信号２との両方が出力されている場合に、特図大当たり遊技の実行中であることが識別でき、大当たり信号１が出力されず大当たり信号２が出力されている場合に、特図大当たり遊技の終了後に移行される高頻度サポートモードであることが識別できる。

【１５３３】

図１２１（Ａ）に示すように、Ｖ入賞大当たり遊技信号は、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行中に継続して出力される信号である。このＶ入賞大当たり遊技信号により、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中であることが識別できる。なお、Ｖ入賞大当たり遊技信号は、Ｖ入賞大当たり遊技の開始時のみ出力されるパルス信号であってもよく、この場合にはＶ入賞大当たり遊技信号により、Ｖ入賞大当たり遊技が開始されたことが識別できる。また、Ｖ入賞大当たり遊技信号は、Ｖ入賞大当たり遊技の終了時のみ出力されるパルス信号であってもよい。この場合にはＶ入賞大当たり遊技信号により、Ｖ入賞大当たり遊技が終了されたことが識別できる。

【１５３４】

ここで、本実施形態では、大当たり遊技として、特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大利益遊技としての特図大当たり遊技と、特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に実行される小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技とを含む。そして、本実施形態では、特図大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号１及び大当たり信号２が出力され、大当たり信号１及び大当たり信号２とは異なるＶ入賞大当たり遊技信号が出

力されない一方、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号１及び大当たり信号２が出力されず、Ｖ入賞大当たり遊技信号が出力される。

【１５３５】

このように、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号１及び大当たり信号２が出力されないことで、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２において遊技者が自由に発生させることが可能なＶ入賞大当たり遊技が特図大当たり遊技として認識されることが防止される。これにより、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２において特図大当たり遊技の実行回数を正確に管理し、また特図大当たり遊技の実行回数をデータ表示器１０３に正確に表示させることができる。

【１５３６】

また、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号１及び大当たり信号２とは異なるＶ入賞大当たり遊技信号が出力されることで、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２において、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されたこと、即ちｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットされたことを把握することができる。これにより、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２において、Ｖ入賞大当たり遊技が実行された場合であっても、先の通常大当たり遊技の終了からｂ時短遊技状態が発生させるまでに必要な残りの特図遊技の実行回数を把握することが可能になる。そのため、遊技ホールは、ホールコンピュータ１０２から把握されるｂ時短遊技状態が発生させるまでに必要な残りの特図遊技の実行回数に基づいて、遊技ホールの営業前にＲＡＭクリアによりｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数を最大値にリセットするか否かを判断するための参考とすることができる。

【１５３７】

図１２１（Ｂ）に示すように、特図変動停止信号は、特図が停止表示された場合に出力されるパルス信号である。この特図変動停止信号により、特図遊技が終了したことが識別できる。そのため、特図変動停止信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。なお、特図変動停止信号に代えて、特図の変動表示が開始された場合に特図変動開始信号としてパルス信号を出力してもよい。この特図変動開始信号により、特図遊技が開始されたことが識別できるため、特図変動開始信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。また、特図変動停止信号に代えて、特図の変動表示中に継続して特図変動信号を出力してもよい。この特図変動信号により、特図遊技の実行中であることが識別できるため、特図変動信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。

【１５３８】

図１１９（Ａ）に示すように、複数の出力端子部（図示略）は、遊技ホール側のホールコンピュータ１０２に配線などによりデータ通信（送信）可能に接続されている。これにより、ホールコンピュータ１０２は、遊技機１０の各出力端子部（図示略）から出力された各種信号に基づいて当該遊技機１０の遊技状況や遊技状態などに応じた遊技情報を入手可能である。その結果、遊技ホール側は、ホールコンピュータ１０２が受信した各種信号に基づいて、各遊技機１０の遊技状況や遊技状態などを把握することが可能である。また、遊技ホール側は、複数の出力端子部（図示略）から必要な出力端子部を選択して配線などを介してホールコンピュータ１０２に接続することが可能である。これにより、遊技ホール側は、ホールコンピュータ１０２に接続する出力端子部（図示略）を選択することで、遊技ホール側で管理する遊技情報を選択的に得ることができため、必要な遊技情報を効率良く管理することができ、また必要な遊技情報をデータ表示器１０３に表示させることができる。

【１５３９】

ここで、遊技機１０からホールコンピュータ１０２に信号出力される遊技情報としては、例えば、遊技中であること、大当たり遊技が開始されたこと（大当たり遊技中であること）、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であること、特図遊技が開始されたこと（特図遊技中であること）、遊技球の発射数（アウト玉数）、出玉数、差玉数などが挙げられる。そのため、遊

技ホール側は、遊技機１０からホールコンピュータ１０２に信号出力される遊技情報に基づいて、ホールコンピュータによって、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉などを管理することができ、また、各遊技機１０の遊技状況や遊技状態、例えば遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなどを管理することができる。

【１５４０】

データ表示器１０３は、例えば遊技機１０の遊技状況や遊技状態などを表示するものであり、遊技ホールの島設備において、例えば各遊技機１０の上方に設けられる。このデータ表示器１０３は、ホールコンピュータ１０２に配線などによりデータ通信（受信）可能に接続されており、ホールコンピュータ１０２によって管理される遊技情報を受信することで、この遊技情報に基づいて遊技状況や遊技状態を直接的又は間接的に表示可能である。具体的には、データ表示器１０３では、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉、遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなど直接的又は間接的に表示することができる。

【１５４１】

［主制御装置４の処理］

次に、図１２２～図１４６を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。

【１５４２】

［主タイマ割込み処理］

本実施形態の主タイマ割込み処理は、本実施形態のスルーゲート３１７が遊技盤３１の右側領域にのみ設けられていることから、前述の第１の実施形態とはスルーゲート処理の一部の手順が異なる。

【１５４３】

［スルーゲート処理］

ここで、図１２２は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート３１７を遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃ（図１１参照）に格納される情報が更新される。以下、図１２２を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【１５４４】

＜ステップＳ１３０１＞

図１２２に示すように、本実施形態のスルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１入球手段であるスルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０２に移行し、スルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【１５４５】

＜ステップＳ１３０２＞

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

【１５４６】

＜ステップＳ１３０３及びＳ１３０４＞

ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０３）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図１２５のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０４）、当該スルーゲート処理を終了する。

【１５４７】

［主制御装置４のメイン処理］

次に、図１２５を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。本実施形態のメイン処理は、特図遊技回数管理処理（ステップＳ１４０６－１）、特電始動遊技制御処理（ステップＳ１４０７－２）、Ｖ入賞大当たり遊技制御処理（ステップＳ１４０７－３）、及び信号出力処理（ステップＳ１４０８－１）が実行される点で前述の第１の実施形態とは異なる。以下、これらの処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【１５４８】

主制御装置４のメイン処理を説明する前に、本実施形態での遊技状態の移行について図１２３を参照して説明する。ここで、図１２３は、遊技状態の移行例を示す図である。

【１５４９】

図１２３（Ａ）に示すように、本実施形態では、基本的な遊技状態として、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態及び特図大当たり遊技状態を含み、所定の条件が成立する場合に遊技状態が移行される。

【１５５０】

通常遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、通常遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動頻度が低く第２入賞口３１５に遊技球が入球し難い低頻度サポートモードである。そのため、通常遊技状態では、第１入賞口３１４に遊技球を入球させて第１特図遊技を実行すべく、第１方向である遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す第１の遊技としての左打ち遊技が奨励される。この通常遊技状態には、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数の特図遊技が実行された場合に移行する。具体的には、通常遊技状態には、ａ時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく、例えば１００回の特図遊技が実行されることで移行し、又はｂ時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく、例えば１０００回の特図遊技が実行されることで移行する。そして、ａ時短遊技状態から移行する通常遊技状態は、通常大当たり遊技の終了後から特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行されることによってｂ時短遊技状態に移行し得る第２補助状態制御である。一方、ｂ時短遊技状態から移行する通常遊技状態は、当該通常遊技への移行後から特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行されてもｂ時短遊技状態に移行しない第１補助状態制御で

ある。

【１５５１】

確変遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が高い高確率モード当否テーブル（図９（Ｂ）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される高確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され易いモードである。また、確変遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動頻度が高く第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、確変遊技状態では、第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行すべく、第２方向である遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも右側に遊技球を打ち出す第２の遊技である強右打ち遊技が奨励される。この確変遊技状態には、大利益遊技である確変大当たり遊技の終了後に確変大当たり遊技状態から移行する。

【１５５２】

ａ時短遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、ａ時短遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動頻度が高く第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、ａ時短遊技状態では、第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行すべく、スルーゲート３１７及び第２入賞口３１５が設けられた遊技領域、即ち遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも右側の遊技領域に遊技球を強右打ち遊技が奨励される。このａ時短遊技状態には、大利益遊技である通常大当たり遊技の終了後に通常大当たり遊技状態から移行する。

【１５５３】

ｂ時短遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、ｂ時短遊技状態は、電動役物３１５ｂの作動頻度が高く第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、ｂ時短遊技状態では、第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行すべく、スルーゲート３１７及び第２入賞口３１５が設けられた遊技領域、即ち遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも右側の遊技領域に遊技球を強右打ち遊技が奨励される。このｂ時短遊技状態には、大利益遊技である通常大当たり遊技の終了後から、特図大当たり遊技状態に移行されることなく規定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行されることによって移行する。

【１５５４】

特図大当たり遊技状態は、第３入球手段としての可変入賞口３１６が、所定時間が経過するまで、又は上限数（例えば９個）以上の遊技球が入賞するまで開放されるラウンド遊技が所定回数行われる大利益遊技である特図大当たり遊技が実行される遊技状態である。特図大当たり遊技状態は、５Ｒ通常大当たり遊技状態、５Ｒ確変大当たり遊技状態、及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態を含む。５Ｒ通常大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が５回行われる５Ｒ通常大当たり遊技が実行され、この５Ｒ通常大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行される遊技状態である。５Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が５回行われる５Ｒ確変大当たり遊技が実行され、この５Ｒ確変大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行される遊技状態である。１６Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が１６回行われる１６Ｒ確変大当たり遊技が実行され、この１６Ｒ確変大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行される遊技状態である。

【１５５５】

図１２３（Ｂ）に示すように、本実施形態では、遊技状態として、Ｖ入賞大当たり遊技状態をさらに含む。このＶ入賞大当たり遊技状態は、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が実行される遊技状態である。Ｖ入賞大当たり遊技は、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態において、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第２入球手段が備える開閉手

段としての特電開閉扉３８２の作動によって開放される第２入球手段が備える特定入球領域としての特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に実行される。つまり、小利益遊技である特図遊技の実行中（特図の変動中）において特電始動口３７に遊技球が入球した場合には特電始動遊技が実行され、特電開閉扉３８２の作動によって特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能とされることで、Ｖ入賞大当たり遊技が発生可能とされる。そのため、特図遊技の実行中（特図の変動中）には、当該特図遊技と同時にＶ入賞大当たり遊技が実行され得る。その結果、Ｖ入賞大当たり遊技状態は、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態とは別に、これらの遊技状態とは独立して発生される。

【１５５６】

そして、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前と終了後において、同一の遊技状態とされる。具体的には、通常遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間も通常遊技状態が維持され、確変遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前から終了後も確変遊技状態が維持され、ａ時短遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間もａ時短遊技状態が維持され、ｂ時短遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間もｂ時短遊技状態が維持される。つまり、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行前後では、遊技状態が変更することはなく、遊技者の遊技利益が変更されることはない。

【１５５７】

このように、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前後で遊技状態が変更されないことで、Ｖ入賞大当たり遊技によって遊技者が不利益を受けることが防止され、Ｖ入賞大当たり遊技を実行する前の遊技者の既得の利益が、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後において引き続き保護される。具体的には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が確変遊技状態である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後においても、特図大当たり抽選の特図大当たり確率が高い高確率モードが維持され、普図当たり抽選の普図当たり確率が高い高頻度サポートモードが維持される。また、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態がａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後においても、普図当たり抽選の普図当たり確率が高い高頻度サポートモードが維持され、残りの時短遊技回数に影響を与えることはない。そのため、遊技者が意図的にＶ入賞大当たり遊技を発生させた場合に遊技者が不利益を受けることが防止され、既得の利益が保護される。

【１５５８】

ここで、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）において、第１流路３９１に遊技球を流下させることで、スルーゲート３１７及び第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行させることが可能である。そのため、高頻度サポートモードでは、遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技が奨励される。ところが、遊技者が強右打ち遊技の実行を意図して遊技球を打ち出した場合であっても、遊技球の発射不良や遊技球の相互干渉等により、遊技者の意に反して第２流路３９２を遊技球が流下することが想定される。この場合に第２流路３９２を遊技球が流下する遊技球は、遊技者の意に反して特電始動口３７に入球することで特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能な特電始動遊技が実行され、さらに特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球されることでＶ入賞大当たり遊技が実行されることが想定される。そして、遊技者の意に反して第２流路３９２を遊技球が流下することに基づいて特電Ｖ入賞口３８３が実行されることでｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットされた場合に、当該Ｖ入賞大当たり遊技の実行の前後で遊技状態が変更されるとすると、遊技者に大きな不利益を与えることとなる。例えば、遊技者に最も有利な確変遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技が実行されることで他の遊技状態、つまり確変遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態（特図大当たり抽選が低確率モード）に移行されるとすると、遊技者は特図大当たり抽選が高確率モードであることの利益を失うことになるため遊技者に大きな不利益を与えるこ

とになる。これに対して、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技の実行の前後で遊技状態が変更されないようにすることで、高頻度サポートモードや高確率モードであることの遊技者の利益を、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後も引き続き維持することができ、遊技者に大きな不利益を与えることが防止される。

【１５５９】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技状態が、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態とは別に（同時に）発生するが、Ｖ入賞大当たり遊技状態が、通常遊技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態と同時に発生しないようにし、Ｖ入賞大当たり遊技の実行によっても遊技状態が移行されないようにしてもよい。この場合においても、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行前後において遊技者の遊技利益が変更されることはなく、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技利益がＶ入賞大当たり遊技の実行後においても維持される。

【１５６０】

また、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が通常遊技状態である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後においても通常遊技状態が維持されるが、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後において、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数としての最大値がセットされる。

【１５６１】

そして、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が、ｂ時短遊技状態から移行された第１補助状態制御の通常遊技状態、即ちｂ時短遊技状態が発生不能な第２利益遊技状態制御の通常遊技状態である場合には、ｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数として最大値がセットされることで、ｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御に変更される。つまり、本実施形態では、ｂ時短遊技状態から移行されたｂ時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態である場合にＶ入賞大当たり遊技が実行されることで、当該Ｖ入賞大当たり遊技の実行後にｂ時短遊技状態を発生可能な通常遊技状態に変更される。また、Ｖ入賞大当たり遊技は、第１入球手段である特電始動口３７に遊技球を入球させて第２入球手段である特電大入賞装置３８の特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３に遊技球を入球させることで実行される。そして、特電始動口３７及び特電大入賞装置３８は、遊技盤３１の右側領域における分離部３９３の左側に設定される遊技領域としての第２領域に設けられている。そのため、遊技者は、第２領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることで、Ｖ入賞大当たり遊技を意図的に実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、ｂ時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態において第２領域に向けて遊技球を打ち出すことによって、ｂ時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態に変更することができる。その結果、特図大当たり遊技が実行されることなくｂ時短遊技状態が終了することによってｂ時短遊技状態が発生不能な遊技機において遊技を開始させる動機付けを遊技者に与えることができ、遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

【１５６２】

一方、Ｖ入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が、ａ時短遊技状態から移行された第２補助状態制御の通常遊技状態、即ちｂ時短遊技状態が発生可能な通常遊技状態である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後において、通常遊技状態において第２補助状態制御が維持されるが、ｂ時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態と同様に、Ｖ入賞大当たり遊技の実行後に、ｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数として最大値がセットされる。そのため、遊技者がｂ時短遊技状態を発生可能な状態において遊技を終了する場合には、遊技者が第２領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることで、Ｖ入賞大当たり遊技を実行させることによって、ｂ時短遊技状態を発生可能な状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、ｂ時短遊技状態を発生可能な状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、ｂ時短遊技状態を発生可能な状態で実行された特図遊技の回

数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第２領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることで、遊技者の意図によって防止することができる。

【１５６３】

また、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中において特電始動口３７に遊技球が入球した場合には、特電始動遊技が実行されず特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２も作動されない。このように、特図大当たり遊技の実行中において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球することがなく、Ｖ入賞大当たり遊技が発生しないことで、特図大当たり遊技状態からＶ入賞大当たり遊技状態には移行されない。このように、特図大当たり遊技の実行中にＶ入賞大当たり遊技が発生しないことで、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技によって大利益遊技である特図大当たり遊技によって遊技者が得られる利益が消失されることが防止される。

【１５６４】

なお、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中は、特図大当たり遊技が実行可能である。このように、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中は、特図大当たり遊技が実行可能であることで、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が実行されていることを理由に、大利益遊技である特図大当たり遊技の利益が得られなくなることが防止され、特図大当たり遊技の利益を適切に得ることができる。

【１５６５】

ここで、図１２４は、主制御装置４で使用されるテーブルの一例を示す図である。具体的には、図１２４（Ａ）は特電始動当否テーブルの一例を示す図であり、図１２４（Ｂ）は低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルの一例を示す図であり、図１２４（Ｃ）は高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルの一例を示す図であり、図１２４（Ｄ）はＶ入賞大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【１５６６】

図１２４（Ａ）に示すように、特電始動当否テーブルは、第１入球手段である特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて第２入球手段である特電大入賞装置３８が作動される特電始動遊技を実行するか否かを判断するために、主制御装置４のＭＰＵ４１によって参照されるテーブルであり、主制御装置４におけるＭＰＵ４１のＲＯＭ４１１に記憶されている。この特電始動当否テーブルでは、０～１５の１６個の特電始動乱数カウンタが設定されており、全ての特電始動乱数カウンタの値が当たりである。即ち、特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて当否判定が実行された場合には、特電大入賞装置３８が作動される小利益遊技としての特電始動遊技を実行される。

【１５６７】

但し、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に特電始動口３７への遊技球の入球があった場合には、当否判定が実行されない。そのため、特図大当たり遊技の実行中は特電始動遊技が実行されず、その結果、特図大当たり遊技の実行中はＶ入賞大当たり遊技も実行されない。また、本実施形態では、特電始動口３７への遊技球の入球に基づく特電始動遊技を実行するか否かの当否判定の結果は、１／１で当たりとなるが、１／１以外の所定確率で当たりとなるように設定することも考えられ、遊技状態などに応じて、当該当否判定の結果が当たりとなる確率が異なるように設定することも考えられる。

【１５６８】

ここで、特電始動遊技は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電大入賞口３８１が開閉手段である特電開閉扉３８２によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能である。また、特電始動遊技において特電大入賞口３８１が開放される場合、特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が可能とされる。そのため、特電始動遊技が実行されることで、特定期間遊技として特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球に基づくＶ入賞大当たり遊技が実行可能とされる。そして、本実施形態では、特電始動遊技として、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入

賞口３８３の最大開放時間が異なる２種類が設定されている（図１２４（Ｂ）及び図１２４（Ｃ）参照）。具体的には、本実施形態では、特電始動遊技として、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３の最大開放時間が０．１秒であり、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が困難な短開放特電始動遊技、及び特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３の最大開放時間が１．２秒であり、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が容易な長開放特電始動遊技とを含む。短開放特電始動遊技は、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が困難であるため、当該短開放特電始動遊技の実行を契機としてはＶ入賞大当たり遊技が発生し難い。一方、長開放特電始動遊技は、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が容易であるため、当該長開放特電始動遊技の実行を契機としてＶ入賞大当たり遊技が発生し易い。

【１５６９】

図１２４（Ｂ）に示す低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル、及び図１２４（Ｃ）に示す高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、特電始動口３７への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に、特電始動遊技の種別を振り分けるために、主制御装置４のＭＰＵ４１によって参照されるテーブルであり、主制御装置４におけるＭＰＵ４１のＲＯＭ４１１に記憶されている。

【１５７０】

低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における特電始動口３７への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に特電始動遊技の種別を振り分けるため使用される。この低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルでは、０～４９の特電始動種別乱数カウンタの値の全てが長開放特電始動遊技である。即ち、通常遊技状態における特電始動口３７への遊技球の入球に基づく特電始動遊技は、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が容易で、Ｖ入賞大当たり遊技を発生させ易い。そのため、第１方向である遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す第１の遊技としての左打ち遊技が奨励される通常遊技状態では、左打ち遊技から、第２方向である遊技盤３１の右側領域の分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技に変更することで、容易にＶ入賞大当たり遊技を発生させてｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更することが可能になる。

【１５７１】

一方、高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態における特電始動口３７への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に特電始動遊技の種別を振り分けるため使用される。この高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルでは、０～４９の特電始動種別乱数カウンタの値の全てが短開放特電始動遊技である。即ち、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態における特電始動口３７への遊技球の入球に基づく特電始動遊技は、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が困難で、Ｖ入賞大当たり遊技を発生させ難い。

【１５７２】

ところで、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態では、第２方向である遊技盤３１の右側領域の分離部３９３よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技が奨励される。一方、Ｖ入賞大当たり遊技は、第２方向である遊技盤３１の右側領域の分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技により発生し得る。しかしながら、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態において奨励される強右打ち遊技を実行しようとする場合であっても、流れ玉などが分離部３９３の左側を流下することが十分にあり得る。この場合、特電始動口３７に遊技球が入球することで特電始動遊技が実行され、この特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球することで遊技者の意に反してＶ入賞大当たり遊技が実行されることもあり得る。そのため、高頻度サポートモードである確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態においてＶ入賞大当たり遊技を発生させ難くすることで、遊技者の意に反してｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を最大値に変

更されることが防止される。
【１５７３】
なお、本実施形態では、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとに応じて、即ち奨励される遊技球の打ち出しが左打ちか右打ちかに応じて、異なる２種類の特電始動種別振分テーブルが設定されているが、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで、即ち奨励される遊技球の打ち出しが左打ちと右打ちとで同じテーブルを使用するようにしてもよく、また遊技状態に応じて３種類以上のテーブルを設定してもよい。
【１５７４】
図１２４（Ｄ）に示すように、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルは、特電始動遊技での特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球に基づいて実行されるＶ入賞大当たり遊技の種別を振り分けるために、主制御装置４のＭＰＵ４１によって参照されるテーブルであり、主制御装置４におけるＭＰＵ４１のＲＯＭ４１１に記憶されている。このＶ入賞大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の大当たり種別乱数カウンタの値の全てが大当たりに設定されており、外れが設定されていない。そのため、特電始動遊技における特電大入賞装置３８のＶ入賞大当たり遊技への遊技球の入球時には１００％の確率でＶ入賞大当たり遊技が実行される。このＶ入賞大当たり遊技では、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電大入賞口３８１が開閉手段である特電開閉扉３８２によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能であるが、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３は開放されない。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技では、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が不能とされており、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球に基づく新たなＶ入賞大当たり遊技の発生が制限されている。もちろん、Ｖ入賞大当たり遊技において特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球が可能とされるようにしてもよく、その場合には、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球によっても新たなＶ入賞大当たり遊技が発生されないように構成される。
【１５７５】
ところで、第２入球手段である特電大入賞装置３８には、特電Ｖ入賞口３８３及び特電通常入賞口３８４に遊技球が入球された場合の賞球数は１個である。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技における遊技球の回収率の最大値は、打ち出した遊技球の全てが特電Ｖ入賞口３８３及び特電通常入賞口３８４に入球された場合の１００％（差玉が０個）であるため、Ｖ入賞大当たり遊技では遊技球の増加が見込めない。また、第２入球手段である特電始動口３７に遊技球が入球した場合の賞球数も１個である。そして、特電始動口３７には遊技盤３１の右側領域における分離部３９３よりも左側の遊技領域に遊技球を打ち出す第２遊技としての弱右打ち遊技を実行することで第２流路３９２を流下する遊技球の一部が入球する。その結果、弱右打ち遊技を実行することで第２流路３９２に遊技球を流下させる場合には、遊技者の遊技球の増加が見込めず、遊技者の持ち球が減少する。そのため、遊技球を第２流路３９２に流下させることが攻略打法となることが防止される。
【１５７６】
なお、本実施形態のＶ入賞大当たり種別振分テーブルでは、大当たりの振り分けが１００％に設定されていたが、大当たりの振り分けが１００％に設定されているが、大当たりの振り分けは１００％以外であってもよい。
【１５７７】
［普図遊技制御処理］
ここで、図１２６は、図１２５のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理は、小利益遊技である普図遊技に関する処理である。この普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の表示手段としての普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図１２６を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。
【１５７８】
＜ステップＳ１５０１＞
図１２６に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表

示中（利益遊技としての普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図１２８の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。

【１５７９】

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

【１５８０】

＜ステップＳ１５０２＞

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが開放中（利益遊技としての普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図１２９の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。

【１５８１】

ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。

【１５８２】

＜ステップＳ１５０３＞

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図１３５の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。

【１５８３】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には利益遊技としての普図遊技が開始されない。そのため、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には利益遊技としての普図当たり遊技も開始されない。そのため、第１入球手段であるスルーゲート３１７に遊技球が入球された場合であっても、特図大当たり遊技の実行中は、第２入球手段における開閉手段である電動役物３１５ｂが閉状態から開状態に切り替えられることはなく、第２入球手段における第２入賞口３１５の閉状態が維持される。

【１５８４】

もちろん、大当たり遊技の実行中に小利益遊技である普図遊技及び小利益遊技である普図当たり遊技が開始されるようにしてもよい。この場合の普図遊技では、大利益遊技である特図大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち特図大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタＣ４、普図当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当

否判定が実行される。つまり、特図大当たり遊技が実行される前の遊技状態が第１補助状態制御である高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｄ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、特図大当たり遊技が実行される前の遊技状態が第２補助状態制御である低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）、普図当たり種別テーブル（図１２（Ｃ）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

【１５８５】

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

【１５８６】

＜ステップＳ１５０４＞

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

【１５８７】

＜ステップＳ１５０５＞

普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０５）、処理をステップＳ１５０６に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図１２７を参照して後述する。

【１５８８】

＜ステップＳ１５０６＞

ステップＳ１５０６では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図１２７を参照して後述する。

【１５８９】

＜ステップＳ１５０７＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち小利益遊技である普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０７）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図１３５の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。

【１５９０】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０８に

移行する。
【１５９１】
＜ステップＳ１５０８＞
　特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の表示手段としての普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。
【１５９２】
　ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。
【１５９３】
＜ステップＳ１５０９～Ｓ１５１１＞
　普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に特図大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ１５０９）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。
【１５９４】
　なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図１２９の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、利益遊技としての普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【１５９５】
　また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に特図大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、遊技利益としての普図遊技は、特図大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、特図大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。
【１５９６】
［普図データ設定処理］
　ここで、図１２７は、図１２６のステップＳ１５０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図１２７を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。
【１５９７】
＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞
　図１２７に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数

記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ１６０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【１５９８】

［普図変動開始処理］

ここで、図１２８は、図１２６のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図１２８を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【１５９９】

＜ステップＳ１７０１＞

図１２８に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが第１補助状態制御である第１利益遊技状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）であるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。高頻度サポートであるか否かは、確変遊技状態フラグ、ａ時短遊技状態フラグ及びｂ時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かによって判断される。

【１６００】

なお、確変遊技状態フラグは、後述の図１４１～図１４５を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、確変遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。また、ａ時短遊技状態は、後述の図１４１～図１４５を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態からａ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ａ時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。また、ｂ時短遊技状態フラグは、後述の図１４１～図１４５を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態からｂ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、ｂ時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【１６０１】

ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０２に移行し、高頻度サポートモードでない場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、即ち第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが第２補助状態制御である第２利益遊技状態制御としての低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０３に移行する。

【１６０２】

＜ステップＳ１７０２及びＳ１７０３＞

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

【１６０３】
一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０３）。具体的には、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。
【１６０４】
＜ステップＳ１７０４及びＳ１７０５＞
ＭＰＵ４１は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップＳ１７０２又はＳ１７０３）、当否判定の結果が、第２入球手段における特定入球領域である第２入賞口３１５が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０４）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０４：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０５）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０６に移行する。
【１６０５】
＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞
当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が、第２入球手段における特定入球領域である第２入賞口３１５が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０６）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０７）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ１７０８に移行する。
【１６０６】
＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞
長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０５）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップＳ１７０７）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６における表示手段である普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて、スルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与される普図遊技が実行される時間が短くなる。
【１６０７】
そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０８で設定される普図変動パターンに加え、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置５に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップＳ１７０９）、処理をステップＳ１７１０に移行する。

【１６０８】
なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。
【１６０９】
また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。
【１６１０】
＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞
ステップＳ１７１０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始することで小利益遊技である普図遊技を開始する（ステップＳ１７１０）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ちスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与された普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１７１１）、当該普図変動開始処理を終了する。
【１６１１】
なお、普図変動表示中フラグは、図１２５の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。
【１６１２】
［普図当たり遊技制御処理］
ここで、図１２９は、図１２５のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理は、利益遊技である普図当たり遊技に関する処理である。この普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの開閉制御を行うことによって、第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５への遊技球の入球を制限する閉状態と、第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する開状態とを切り替える処理が実行される。以下、図１２９を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。
【１６１３】
＜ステップＳ１８０１＞
図１２９に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、小利益遊技である普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図１２９の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１１でオンに設定される。
【１６１４】
ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊

技利益として付与される普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ１８１３に移行する。
【１６１５】
＜ステップＳ１８０２＞
普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図１３５の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。
【１６１６】
ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中である場合には、第１入球手段であるスルーゲート３１７に遊技球が入球することに基づく普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても、小利益遊技である普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中は、普図当たり遊技が開始されることはなく、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂによって、第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５が閉状態と開状態との間で切り替えられることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技や普図当たり遊技を開始させてもよい。これに対して、特図遊技の実行中には普図当たり遊技が開始され得り、第２入賞口３１５に遊技球が入球可能である。これにより、特図遊技の実行中での第２入賞口３１５への遊技球の入球によって第２特図遊技を実行する権利が保留され得るため、高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）において遊技者に過度なストレスを与えることなく繰り返し第２特図遊技を実行することが可能になる。
【１６１７】
一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。
【１６１８】
＜ステップＳ１８０３＞
特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図１２９の普図変動開始処理のステップＳ１７０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した小利益遊技である普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。
【１６１９】
＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞
長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、遊技利益として付与される長開放普図当たり遊技における第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの開放時間（第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復

帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【１６２０】

＜ステップＳ１８０６＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図１２９の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した小利益遊技である普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【１６２１】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される短開放普図当たり遊技における第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの開放時間（第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【１６２２】

＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップＳ１８０５又はＳ１８０８）、ＭＰＵ４１は、開閉手段である電動役物３１５ｂを作動させる（ステップＳ１８０９）。これにより、特定入球領域である第２入賞口３１５は閉状態から開状態に切り替えられ、第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放されていることを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１０）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１１）、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【１６２３】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば表示手段としての図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【１６２４】

＜ステップＳ１８１２＞

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物３１５ｂを開放させる処理などを実行した場合（ステップＳ１８０３～Ｓ１８１１）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップＳ１８０３及びステップＳ１８０６が共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、

普通図柄が停止表示されたこと（スルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与される普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１２）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１６２５】

＜ステップＳ１８１３＞

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

【１６２６】

＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０４又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ１８１４）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂを復帰させて第２入球手段の特定入球領域である第２入賞口３１５を開状態から閉状態に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ１８１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１６２７】

＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、特定入球領域である第２入賞口３１５を開状態から閉状態に切り替えられ、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【１６２８】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【１６２９】

［特図遊技制御処理］

ここで、図１３０は、図１２５のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理は、小利益遊技である特図遊技に関する処理である。この特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に

、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば表示手段である第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は表示手段である第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図１３０を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【１６３０】

＜ステップＳ１９０１＞

図１３０に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技中フラグは、後述の図１３５の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。

【１６３１】

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

【１６３２】

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

【１６３３】

＜ステップＳ１９０２＞

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図１３２の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９１０でオフに設定される。

【１６３４】

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

【１６３５】

＜ステップＳ１９０３＞

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。

【１６３６】

ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ス

テップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。

【１６３７】

＜ステップＳ１９０４＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０４）、処理をステップＳ１９０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図１３１を参照して後述する。

【１６３８】

＜ステップＳ１９０５＞

ステップＳ１９０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図１３２を参照して後述する。

【１６３９】

＜ステップＳ１９０６＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図１３２の特図変動開始処理でのステップＳ２１０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１９０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて小利益遊技である特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【１６４０】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【１６４１】

＜ステップＳ１９０７～Ｓ１９１０＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の表示手段である第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する特図大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０７）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０８）、特図遊技回数カウントフラグをオンに設定する（ステップＳ１９０９）。この特図遊技回数カウントフラグは、後述の図１３３の特図遊技回数管理処理のステップＳ３３０１において、ａ時短遊技状態やｂ時短遊技状態での残りの特図遊技回数や、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を減算するか否かを判断するために参照される。さらに、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力フラグをオンに設定する（ステップＳ１９０９）。この特図変動停止信号出力フラグは、後述の信号出力処理のステップＳ３８１９において、外部出力端子板１０１（図１１９（Ａ）参照）の複数の出力端子部（図示略）における４番端子を介して遊技機１０の外部に識別信号として特図変動停止信号を出力するか否かを判断す

るために参照される。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１０）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【１６４２】

［特図データ設定処理］

ここで、図１３１は、図１３０の特図遊技制御処理のステップＳ１９０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図１３１を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【１６４３】

＜ステップＳ２００１＞

図１３１に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、小利益遊技である第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく小利益遊技である第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図１３０の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ２００５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【１６４４】

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

【１６４５】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００４＞

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

【１６４６】

＜ステップＳ２００５～Ｓ２００７＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００７

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

【１６４７】

＜ステップＳ２００８＞

ステップＳ２００８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【１６４８】

［特図変動開始処理］

ここで、図１３２は、図１３０の特図遊技制御処理のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、表示手段である第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により小利益遊技である第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図１３２を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【１６４９】

＜ステップＳ２１０１＞

図１３２に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードであるか否かを判断する。高確率モードは、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの制御状態が第１補助状態制御の高頻度サポートモードである確変遊技状態である。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図１４１のステップＳ３７２２で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図１４１のステップＳ３７１３で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【１６５０】

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

【１６５１】

なお、ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの制御状態が第１補助状態制御の高頻度サポートモードである。一方、通常遊技状態は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂの制御状態が第２補助状態制御の低頻度サポートモードである。

【１６５２】

＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞

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

高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０２）。
【１６５３】
一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードであるａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図９（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０３）。
【１６５４】
このように、本実施形態では、特図大当たり抽選（当否判定）は、特図遊技が開始される際の特図大当たり抽選に関するモードが高確率モードであるか、低確率モードであるかに基づいて実行される。つまり、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果大当たりとなる確率（特図大当たり確率）として高確率と低確率が設定されているが、特図大当たり確率は、特定期間遊技の実行、例えば特電始動遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、普図当たり遊技の実行による影響を受けることはない。そのため、本実施形態では、特図大当たり確率に関して、特定期間遊技の実行によって遊技者の不利益が発生することが防止される。
【１６５５】
なお、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３では、図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３において、図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。
【１６５６】
＜ステップＳ２１０４＞
ステップＳ２１０２又はＳ２１０３において当否判定を行った場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップＳ２１０４）。
【１６５７】
なお、小利益遊技である第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図１０（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図１０（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図１０（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。
【１６５８】
＜ステップＳ２１０５＞
ステップＳ２１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ２１０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、表示手段である図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。
【１６５９】
なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「通常大当たり」で

ある場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【１６６０】

＜ステップＳ２１０６＞

ステップＳ２１０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６における表示手段である第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示を開始させることで小利益遊技である特図遊技を開始させ、処理をステップＳ２１０７に移行する。

【１６６１】

＜ステップＳ２１０７＞

ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、当該特図変動開始処理を終了する。特図変動表示中フラグは、図１３０の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０２において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【１６６２】

［特図遊技回数管理処理］

ここで、図１３３は、図１２５のメイン処理でのステップＳ１４０６－１において実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技回数管理処理では、小利益遊技である特図遊技の実行に基づいて、時短遊技状態（ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態）における残りの時短遊技回数や、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させるまでの第２補助状態制御である残りの特図遊技回数を管理する処理が実行される。以下、図１３３を参照しつつ、特図遊技回数管理処理を説明する。

【１６６３】

＜ステップＳ３３０１及びＳ３３０２＞

図１３３に示すように、本実施形態の特図遊技回数管理処理では、まずＭＰＵ４１は、特図変動カウントフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３０１）。特図変動カウントフラグは、図１３０の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０９においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３が停止表示される場合にオンに設定される。

【１６６４】

ＭＰＵ４１は、特図変動カウントフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、特図変動カウントフラグをオフに設定し（ステップＳ３３０２）、処理をステップＳ３３０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動カウントフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【１６６５】

＜ステップＳ３３０３＞
　ステップＳ３３０３では、ＭＰＵ４１は、変動が停止された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ステップＳ３３０３:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０４に移行し、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（ステップＳ３３０３:Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１１に移行する。
【１６６６】
＜ステップＳ３３０４及びＳ３３０５＞
　変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（Ｓ３３０３:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタの値として最大値である１０００をセットする（ステップＳ３３０４）。即ち、本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後に第２補助状態制御とされ、通常大当たり遊技の終了後から、特図大当たり遊技が実行されることなく（特図大当たり遊技状態に移行されることなく）、１０００回の特図遊技が小利益遊技として実行された場合にｂ時短遊技状態が発生される。また、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタがセットされていること（第２補助状態制御であること）を示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３３０５）、処理をステップＳ３３０６に移行する。
【１６６７】
＜ステップＳ３３０６及びＳ３３０７＞
　ステップＳ３３０６では、ＭＰＵ４１は、第２利益遊技状態制御としてのａ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの値として最大値である１００をセットする。即ち、本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後に遊技利益として付与されるａ時短遊技状態に移行され、大利益遊技である特図大当たり遊技が実行されることなく（特図大当たり遊技状態に移行されることなく）、１００回の特図遊技が実行された場合にａ時短遊技状態を終了して第１利益遊技状態制御としての通常遊技状態に移行する。また、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３３０７）、処理をステップＳ３３０８に移行する。
【１６６８】
＜ステップＳ３３０８＞
　ステップＳ３３０８では、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否か判断する。ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０８:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０９に移行し、ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０８:Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【１６６９】
＜ステップＳ３３０９及びＳ３３１０＞
　ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０８:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１利益遊技状態制御としてのｂ時短遊技状態において実行可能な残りのｂ時短残回数カウンタの値をクリアすると共に（ステップＳ３３０９）、ｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップＳ３３１０）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【１６７０】
＜ステップＳ３３１１＞
　変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（Ｓ３３０３:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり）であるか否かを

判断する（ステップＳ３３１１）。ＭＰＵ４１は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（Ｓ３３１１:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１２に移行し、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（Ｓ３３１１:Ｎｏ）、処理を図１３４のステップＳ３３１８に移行する。

【１６７１】

＜ステップＳ３３１２＞

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（Ｓ３３１１:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタがセットされた第２補助状態制御であることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３３１２）。この天井発動残回数カウンタセットフラグは、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりであることで（ステップＳ３３０３:Ｙｅｓ）、天井発動残回数カウンタがセットされた第２補助状態制御とされた場合（ステップＳ３３０４）、当該特図遊技回数管理処理のステップＳ３３０５においてオンに設定される。

【１６７２】

ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３１２:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１３に移行し、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３１２:Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１５に移行する。

【１６７３】

＜ステップＳ３３１３及びＳ３３１４＞

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３１２:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態が発生するまでに実行が必要な残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタをクリアすると共に（ステップＳ３３１３）、天井発動残回数カウンタがセットされた第２補助状態制御であることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３１４）、処理をステップＳ３３１５に移行する。

【１６７４】

＜ステップＳ３３１５＞

天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定した場合（ステップＳ３３１４）、又は天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３１１:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否か判断する（ステップＳ３３１５:Ｙｅｓ）。

【１６７５】

ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１５:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１６に移行する。一方、ａ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３１５:Ｎｏ）、前述のステップＳ３３０８～Ｓ３３１０の処理を実行し、ｂ時短残回数カウンタがセットされている場合には、ｂ時短残回数カウンタをクリアすると共に、ｂ時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し、当該特図変動回数管理処理を終了する。

【１６７６】

＜ステップＳ３３１６及びＳ３３１７＞

ａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１５:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態において実行可能な残りのａ時短残回数カウンタの値をクリアすると共に（ステップＳ３３１６）、ａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップＳ３３１７）、前述のステップＳ３３０８～Ｓ３３１０の処理を実行することで、ｂ時短残回数カウンタがセットされている場合には、ｂ時短残回数カウンタをクリアすると共に、ｂ時短残回

数カウンタセットフラグをオフに設定し、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【１６７７】
＜ステップＳ３３１８＞
　変動が停止された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（ステップＳ３３１１:Ｎｏ）、図１３４に示すように、天井発動残回数カウンタがセットされていることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３１８）。
【１６７８】
　ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３１８:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１９に移行し、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３１８:Ｎｏ）、処理をステップＳ３３２５に移行する。
【１６７９】
＜ステップＳ３３１９及びＳ３３２０＞
　天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３１２:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３３１９）、減算後の天井発動残回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３３２０）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させるか否かを判断する。
【１６８０】
　ＭＰＵ４１は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３２０：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を発生させる場合、処理をステップＳ３３２１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３２０：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態を発生させない場合、処理をステップＳ３３２５に移行する。
【１６８１】
＜ステップＳ３３２１～Ｓ３３２４＞
　減算後の天井発動残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３２０：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を発生させる場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数を示すｂ時短残回数カウンタの値として最大値である１０００をセットする（ステップＳ３３２１）。即ち、本実施形態では、ｂ時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数として１０００回が設定される。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定する（ステップＳ３３２２）。
【１６８２】
　さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態に移行させるためのｂ時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３３２３）。このｂ時短遊技状態移行フラグは、後述の図１４２の遊技状態移行処理のステップＳ３７２６において、ｂ時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３２４）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【１６８３】
＜ステップＳ３３２５＞
　天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３１８:Ｎｏ）、又は減算後の天井発動残回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３２０：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を発生させない場合、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３２５）。
【１６８４】
　ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３

２５:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２６に移行し、ａ時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３２５:Ｎｏ）、処理をステップＳ３３３０に移行する。

【１６８５】

＜ステップＳ３３２６及びＳ３３２７＞

ａ時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３２５:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３３２６）、減算後のａ時短残回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３３２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。

【１６８６】

ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３２７：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、処理をステップＳ３３２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短残回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３２７：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態を終了さるタイミングでない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【１６８７】

＜ステップＳ３３２８及びＳ３３２９＞

減算後のａ時短残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３２７：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３３２８）。この通常遊技状態移行フラグは、後述の図１４３の遊技状態移行処理のステップＳ３７３１において、通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、ＭＰＵ４１は、ａ時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３２９）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【１６８８】

＜ステップＳ３３３０＞

ａ時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３２５:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３３０）。

【１６８９】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３３０:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３３１に移行し、ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップＳ３３２５:Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【１６９０】

＜ステップＳ３３３１及びＳ３３３２＞

ｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップＳ３３３０:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタの値から１減算し（ステップＳ３３３１）、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３３３２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【１６９１】

ＭＰＵ４１は、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３３２：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる場合、処理をステップＳ３３３３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３３３２：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態を終了させない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【１６９２】

＜ステップＳ３３３３及びＳ３３３４＞

減算後のｂ時短残回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３３３２：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３３３３）。この通常遊技状態移行フラグは、後述の遊技状態移行処理の図１４３のステップＳ３７３１、又は図１４４のステップＳ３７３７において、通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３３４）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【１６９３】

なお、本実施形態では、天井発動残回数カウンタが、大当たり抽選の結果が通常大当たりである特図変動（特図遊技）が終了する場合にセットされるが、天井発動残回数カウンタは、大当たり抽選の結果が確変大当たりである特図変動（特図遊技）が終了する場合にもセットしてもよい。また、天井発動残回数カウンタは、特図変動（特図遊技）の終了時ではなく、通常大当たり遊技の終了時（大当たり遊技状態からａ時短遊技状態への移行時）にセットしてもよい。

【１６９４】

［特図大当たり遊技制御処理］

ここで、図１３５～図１３８は、図１２５のメイン処理でのステップＳ１４０７－１において実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図大当たり遊技制御処理では、可変入賞口３１６に設けられる開閉扉３１９の開閉制御などの特図大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図１３５～図１３８を参照しつつ、特図大当たり遊技制御処理を説明する。

【１６９５】

＜ステップＳ３４００＞

図１３５に示すように、本実施形態の特図大当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４００）。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技を開始する場合に当該特図大当たり遊技制御処理のステップＳ３４０６においてオンに設定され、特図大当たり遊技を終了する場合に当該特図大当たり遊技制御処理のステップＳ３４５２においてオフに設定される。

【１６９６】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３４００：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３４１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３４００：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３４０１に移行する。

【１６９７】

＜ステップＳ３４０１＞

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３４００：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図１３０の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図１３２の特図変動開始処理でのステップＳ２１０８においてオフに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の実行中でない場合に開始された小利益遊技としての特図遊技が終了したか否かを判断することで、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【１６９８】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために特図大当たり遊技を開始可能である場合、処理を

ステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために特図大当たり遊技を開始できない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【１６９９】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（小利益遊技としての特図遊技の実行中）である場合には大利益遊技としての特図大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に特図大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に特図大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に特図大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する特図大当たり遊技の実行中に第２特図遊技が実行され、第２特図遊技に対する特図大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する特図大当たり遊技と、第２特図遊技に対する特図大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する特図大当たり遊技及び第２特図遊技に対する特図大当たり遊技のうちの一方の特図大当たり遊技の実行中に他方の特図大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の特図大当たり遊技の終了後に他方の特図大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

【１７００】

＜ステップＳ３４０２＞

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３４０２）、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【１７０１】

＜ステップＳ３４０３＞

ステップＳ３４０３では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている特図大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【１７０２】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりである場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりでない場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、即ち特図大当たり抽選の結果が外れである場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【１７０３】

＜ステップＳ３４０４＞

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が特図大当たりである場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技を開始すること、及び特図大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０５に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、特図大当たり遊技種別に応じた特図大当たり遊技演出を実行することができる。

【１７０４】

＜ステップＳ３４０５＞

ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４１は、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始することを示す特図大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３４０６

に移行する。特図大当たり遊技開始フラグは、後述の図１４１の遊技状態移行処理でのステップＳ３７０１において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

【１７０５】

＜ステップＳ３４０６＞

ステップＳ３４０６では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３４０７に移行する。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理のステップＳ３４００の他、図１２６の普図遊技制御処理のステップＳ１５０３及びＳ１５０７、図１２９の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０２、図１３０の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１において参照される。

【１７０６】

＜ステップＳ３４０７＞

ステップＳ３４０７では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、処理をステップＳ３４０８に移行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特図大当たり抽選の結果が５Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「５」をセットし、特図大当たり抽選の結果が１６Ｒ確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「１６」をセットする。

【１７０７】

＜ステップＳ３４０８＞

ステップＳ３４０８では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３４０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて特図大当たり遊技のオープニング演出を開始させることができる。

【１７０８】

＜ステップＳ３４０９＞

ステップＳ３４０９では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ３４１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図１３６のステップＳ３４１３において参照される。

【１７０９】

＜ステップＳ３４１０＞

ステップＳ３４１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４１１において参照される。

【１７１０】

＜ステップＳ３４１１＞

特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３４００：Ｙｅｓ）、即ち大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４１１）。

【１７１１】

ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図１３７のステップＳ３４１２に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３４１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ３４２２に移行する。

【１７１２】
＜ステップＳ３４１２及びＳ３４１３＞
オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図１３７に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３４１２）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【１７１３】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３４１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４１３：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。
【１７１４】
＜ステップＳ３４１４及びＳ３４１５＞
減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４１３：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ３４１４）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技のオープニング演出を終了させることができる。
【１７１５】
そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４１５）、処理をステップＳ３４１６に移行する。
【１７１６】
＜ステップＳ３４１６＞
ステップＳ３４１６では、ＭＰＵ４１は、複数回（５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される遊技利益としての開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３４１７に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技の開閉実行モード演出を開始させることができる。
【１７１７】
＜ステップＳ３４１７＞
ステップＳ３４１７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３４１８に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む特図大当たり遊技の各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。
【１７１８】
なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の１つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出

として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。
【１７１９】
＜ステップＳ３４１８及びＳ３４１９＞
ステップＳ３４１８では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算し、さらに、開閉扉３１９を作動することによって可変入賞口３１６を開放させ（ステップＳ３４１９）、処理をステップＳ３４２０に移行する。
【１７２０】
＜ステップＳ３４２０及びＳ３４２１＞
ステップＳ３４２０では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ３４２１）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図１３７のステップＳ３４２４において参照される。
【１７２１】
＜ステップＳ３４２２＞
図１３５に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３４１１：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。
【１７２２】
ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３４２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図１３７のステップＳ３４２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３４２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３４３６に移行する。
【１７２３】
＜ステップＳ３４２３及びＳ３４２４＞
ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３４２２：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図１３７に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４２４）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。
【１７２４】
ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２４：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ３４２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ３４２５に移行する。
【１７２５】
＜ステップＳ３４２５＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ３４２５）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ

検出処理において、入球センサ３１６ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。
【１７２６】
ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２６に移行し、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ３４２５：Ｎｏ）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。
【１７２７】
＜ステップＳ３４２６及びＳ３４２７＞
可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ３４２６）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ３４２７）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。
【１７２８】
ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ３４２７：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ３４２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ３４２７：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。
【１７２９】
＜ステップＳ３４２８＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２４：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ３４２７：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の終了タイミングである場合、ＭＰＵ４１は、開閉扉３１９を復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップＳ３４２８）、処理をステップＳ３４２９に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、又は可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口３１６を閉鎖してラウンド遊技を終了する。
【１７３０】
＜ステップＳ３４２９～Ｓ３４３１＞
ステップＳ３４２９では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させることができる。
【１７３１】
そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ３４３０）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４３１）、処理をステップＳ３４３２に移行する。
【１７３２】
＜ステップＳ３４３２＞
ステップＳ３４３２では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが０であるか否か（ステップＳ３４３２）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

【１７３３】
　ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３４３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３４４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３４３２：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ３４３３に移行する。
【１７３４】
＜ステップＳ３４３３＞
　ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３４３２：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ３４３３）、処理をステップＳ３４３４に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて特図大当たり遊技のインターバル演出を開始させることができる。
【１７３５】
　なお、本実施形態では、ラウンド遊技間のインターバルにおいてインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。
【１７３６】
＜ステップＳ３４３４及びＳ３４３５＞
　ステップＳ３４３４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ３４３５）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理での図１３８のステップＳ３４３８において参照される。
【１７３７】
＜ステップＳ３４３６＞
　図１３５に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３４２２：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ３４３６）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該特図大当たり遊技制御処理での図１３７のステップＳ３４３４においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該特図大当たり遊技制御処理での図１３８のステップＳ３４４０においてオフに設定される。
【１７３８】
　ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３４３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図１３８のステップＳ３４３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３４３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ３４４５に移行する。
【１７３９】
＜ステップＳ３４３７及びＳ３４３８＞
　インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３４３６：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図１３８に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３４３７）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ３４３８）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミ

ングであるか否かを判断する。
【１７４０】
　ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３４３９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４３８：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。
【１７４１】
＜ステップＳ３４３９及びＳ３４４０＞
　減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３８：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技のインターバル演出を終了させることができる。
【１７４２】
　そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４４０）、処理を前述のステップＳ３４１７に移行する。処理を前述の図１３６のステップＳ３４１７に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ３４１７～Ｓ３４２１の処理を実行し、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。
【１７４３】
＜ステップＳ３４４１＞
　図１３７に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３４３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ３４４１）、処理をステップＳ３４４２に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されると特図大当たり遊技のラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。
【１７４４】
＜ステップＳ３４４２＞
　ステップＳ３４４２では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３４４３に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて特図大当たり遊技のエンディング演出を開始させることができる。
【１７４５】
＜ステップＳ３４４３及びＳ３４４４＞
　ステップＳ３４４３では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ３４４４）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（特図大当たり遊技

）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図１３８でのステップＳ３４４７において参照される。
【１７４６】
＜ステップＳ３４４５＞
図１３５に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３４３６：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３４４５）。
【１７４７】
ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３４４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図１３８のステップＳ３４４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３４４５：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ３４５０に移行する。
【１７４８】
＜ステップＳ３４４６及びＳ３４４７＞
エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３４４５：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図１３８に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３４４６）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４４７）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【１７４９】
ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３４４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４４７：Ｎｏ）、即ちエンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。
【１７５０】
＜ステップＳ３４４８及びＳ３４４９＞
減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４４７：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技のエンディング演出を終了させることができる。
【１７５１】
そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４４９）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。
【１７５２】
＜ステップＳ３４５０＞
図１３５に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３４４５：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ３４５０）、処理をステップＳ３４５１に移行する。特図大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図大当た

り遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される特図大当たり遊技演出を終了させることができる。

【１７５３】

＜ステップＳ３４５１及びＳ３４５２＞

ステップＳ３４５１では、特図大当たり遊技が終了することを示す特図大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。特図大当たり遊技終了フラグは、特図大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図１４１の遊技状態移行処理のステップＳ３７１７において参照される。

【１７５４】

そして、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４５２）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【１７５５】

［特電始動遊技制御処理］

ここで、図１３９は、図１２５のメイン処理でのステップＳ１４０７－２において実行される特電始動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特電始動遊技制御処理では、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて、第２入球手段である特電大入賞装置３８が作動される小利益遊技としての特電始動遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図１３９を参照しつつ、本実施形態の特電始動遊技制御処理を説明する。

【１７５６】

＜ステップＳ３５０１＞

図１３９に示すように、本実施形態の特電始動遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、特電始動口３７に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。特電始動口３７に遊技球が入球したか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３７ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【１７５７】

ＭＰＵ４１は、特電始動口３７に遊技球が入球した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０２に移行し、特電始動口３７に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１２に移行する。

【１７５８】

＜ステップＳ３５０２＞

特電始動口３７に遊技球が入球した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０２）。特図大当たり遊技中フラグは、図１３５の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０６でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４５２でオフに設定される。

【１７５９】

ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０２：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。つまり、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。このように、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技としての特電始動遊技が開始されないようにすることで、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が開始されることが防止され、小利益遊技の実行によって大利益遊技によって得られる利益が阻害されることが防止される。

【１７６０】

ここで、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、ｂ時短遊技状態を発生させるまでに必要な残りの特図遊技回数（天井発動残回数カウンタの値

）が最大値である１０００にセットされ、通常大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態が発生される。即ち、特図大当たり遊技の終了後は、天井発動残回数カウンタの値が最大値である１０００にセットされたａ時短遊技状態が発生される。

【１７６１】

一方、本実施形態では、天井発動残回数カウンタの値は、通常大当たり時だけでなく、特電始動口３７への遊技球の入球を契機とし、特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球することに基づいて実行されるＶ入賞大当たり遊技の終了後に最大値である１０００にセットされる。つまり、特電始動遊技やＶ入賞大当たり遊技は、天井発動残回数カウンタの値を最大値である１０００にセットするために実行される。

【１７６２】

そうすると、天井発動残回数カウンタの値が最大値である１０００にセットされたａ時短遊技状態が発生されることが予定されている状況、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合においては、天井発動残回数カウンタの値を最大値である１０００にセットするための特電始動遊技やＶ入賞大当たり遊技を実行することの意味がない。それどころか、特図大当たり遊技の実行中である場合に、特電始動遊技や特図大当たり遊技を開始することは、特電始動遊技を実行する処理、Ｖ入賞大当たり遊技を実行する処理、天井発動残回数カウンタの値を最大値である１０００にセットする処理を無駄に実行する必要があるために、遊技の進行に必要な処理が複雑化するというデメリットがある。

【１７６３】

これに対して、本実施形態では、天井発動残回数カウンタの値が最大値である１０００にセットされたａ時短遊技状態が発生されることが予定されている特図大当たり遊技の実行中には、特電始動遊技が開始されない。そのため、特電始動遊技を実行する処理、Ｖ入賞大当たり遊技を実行する処理、天井発動残回数カウンタの値を最大値である１０００にセットする処理が無駄に実行されることが防止され、遊技の進行に必要な処理が複雑化することが防止される。

【１７６４】

一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０３に移行する。

【１７６５】

＜ステップＳ３５０３＞

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行中であることを示すＶ入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。Ｖ入賞大当たり遊技中フラグは、後述の図１４０のＶ入賞大当たり遊技制御処理において、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３６０６でオンに設定され、Ｖ入賞大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３６２０でオフに設定される。

【１７６６】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞大当たり遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。即ち、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、即ちＶ入賞大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０４に移行する。

【１７６７】

＜ステップＳ３５０４＞

Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、即ちＶ入賞大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小利益遊技である特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する

（ステップＳ３５０４）。特電始動遊技中フラグは、後述の当該特電始動遊技制御処理において、特電始動遊技が開始される場合にステップＳ３５０７でオンに設定され、特電始動遊技が終了する場合にステップＳ３５１６でオフに設定される。

【１７６８】

ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５０４：Ｙｅｓ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。即ち、本実施形態では、特電始動遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。一方、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５０５に移行する。

【１７６９】

＜ステップＳ３５０５＞

特電始動遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の開閉手段である特電開閉扉３８２を作動させることよって特電大入賞口３８１が閉状態から開状態に切り替えられる（ステップＳ３５０５）。これにより、特電大入賞口３８１に遊技球が入球可能な状態とされる。また、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の開閉手段であるＶ入賞口開閉扉３８５を作動させることよって特定入球領域である特電Ｖ入賞口３８３が閉状態から開状態に切り替えられる（ステップＳ３５０６）。これにより、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球可能な状態とされ、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技を開始させることが可能になる。

【１７７０】

さらに、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３５０７）、処理をステップＳ３５０８に移行する。特電始動遊技中フラグは、特電始動遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップＳ３５０４又はＳ３５１５、後述の図１４０のＶ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３８０２で参照される。

【１７７１】

このように、特電始動遊技は、特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、又は特電始動遊技の実行中には開始されず、Ｖ入賞大当たり遊技も特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技、又は特電始動遊技の実行中には開始されない。一方、特電始動遊技及びＶ入賞大当たり遊技は、特図遊技の実行中には開始され得る。これにより、特図遊技の終了を待たずして特電始動遊技及びＶ入賞大当たり遊技を開始させることができるため、ｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットしたい場合に、即座にリセットすることができる。例えば、特図遊技を実行する権利の保留がある場合や、リーチ演出が実行される場合には、全ての特図遊技が終了するまでに多くの時間を費やすことがあるが、そのような場合でも即座にｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットすることができる。また、ｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数を即座にリセットできることで、特図遊技の実行中にリセットされた場合には当該特図遊技もリセット後に実行された特図遊技の回数としてカウントすることができ、さらには特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、当該リセット後に実行される保留に係る特図遊技の回数も、リセット後に実行された特図遊技の回数としてカウントすることができる。そのため、例えばｂ時短遊技状態が発生したことでｂ時短遊技状態が発生しない状態において、遊技者によってｂ時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数がリセットされて新たにｂ時短遊技状態が発生可能な状態となった場合に、遊技者が発生させた特図遊技を実行する権利を無駄なく有効に、ｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技回数としてカウントすることができる。

【１７７２】

＜ステップＳ３５０８＞

ステップＳ３５０８では、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが第１補助状態制御である第２利益遊技状態制御としての高頻度サポートモード（確

変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）であるか否かを判断する（ステップＳ３５０８）。高頻度サポートであるか否かは、確変遊技状態フラグ、ａ時短遊技状態フラグ及びｂ時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かによって判断される。

【１７７３】

ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードである場合（ステップＳ３５０８：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３５０９に移行し、高頻度サポートモードでない場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０９に移行する。

【１７７４】

＜ステップＳ３５０９＞

高頻度サポートモードである場合（ステップＳ３５０８：Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３５０９）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特電作動時間カウンタの値として、高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル（図１２４（Ｃ）参照）に基づいて設定される時間に対応した値、即ち０．１秒に対応した値を設定する。

【１７７５】

なお、特電作動時間カウンタは、特電大入賞口３８１を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップＳ３５１４において参照される。

【１７７６】

＜ステップＳ３５１０＞

高頻度サポートモードでない場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であるか否かを判断する（ステップＳ３５１０）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２入球手段の開閉手段である電動役物３１５ｂが第２補助状態制御である第１利益遊技状態制御としての低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０３に移行する。

【１７７７】

ＭＰＵ４１は、低頻度サポートモードである場合（ステップＳ３５１０：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３５１１に移行し、低頻度サポートモードでない場合（ステップＳ３５１０：Ｎｏ）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【１７７８】

＜ステップＳ３５１１＞

低頻度サポートモードである場合（ステップＳ３５１０：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３５１１）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ４１は、特電作動時間カウンタの値として、低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル（図１２４（Ｂ）参照）に基づいて設定される時間に対応した値、即ち１．２秒に対応した値を設定する。

【１７７９】

なお、特電作動時間カウンタは、特電大入賞口３８１を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップＳ３５１４において参照される。

【１７８０】

＜ステップＳ３５１２＞

特電始動口３７に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定され

ているか否かを判断する（ステップＳ３５１２）。即ち、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技の実行中であるか否かを判断する。なお、特電始動遊技中フラグは、当該特電始動遊技制御処理において、特電始動遊技が開始される場合にステップＳ３５０７においてオンに設定され、特電始動遊技が終了される場合にステップＳ３５１６においてオフに設定される。

【１７８１】

ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１２:Ｙｅｓ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、処理をステップＳ３５１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１２:Ｎｏ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【１７８２】

＜ステップＳ３５１３及びＳ３５１４＞

特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１２:Ｙｅｓ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３５１３）、減算後の特電作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【１７８３】

ＭＰＵ４１は、減算後の特電作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１４:Ｙｅｓ）、即ち特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングである場合、処理をステップＳ３５１９に移行する。一方、減算後の特電作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１４:Ｎｏ）、即ち特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップＳ３５１５に移行する。

【１７８４】

＜ステップＳ３５１５＞

減算後の特電作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１４:Ｎｏ）、即ち特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングでない場合、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞口フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５１５）。Ｖ入賞口フラグは、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に、当該特電始動遊技制御処理のステップＳ３５１７においてオンに設定される。

【１７８５】

ＭＰＵ４１は、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５１５:Ｙｅｓ）、当該特電始動遊技制御処理を終了し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１５:Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１６に移行する。

【１７８６】

＜ステップＳ３５１６＞

Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５１５:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したしたか否かを判断する（ステップＳ３５１６）。特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したしたか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３８３ａ（図１１９参照）への遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【１７８７】

ＭＰＵ４１は、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合（ステップＳ３５１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１７に移行し、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球してい

ない場合（ステップＳ３５１６：Ｎｏ）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。
【１７８８】
＜ステップＳ３５１７及びＳ３５１８＞
特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合（ステップＳ３５１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３５１７）、特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置５に通知するためのＶ入賞コマンドを設定し（ステップＳ３５１８）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。
【１７８９】
なお、Ｖ入賞コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、Ｖ入賞コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して、特図始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを遊技者に明示する演出を実行させる。
【１７９０】
＜ステップＳ３５１９～Ｓ３５２１＞
減算後の特電作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１４:Ｙｅｓ）、即ち特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えると共に（ステップＳ３５１９）、Ｖ入賞口開閉扉３８５を復帰させてＶ入賞口３８３を開状態から閉状態に切り替える（ステップＳ３５２０）。さらに、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５２１）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。
【１７９１】
［Ｖ入賞大当たり遊技制御処理］
ここで、図１４０は、図１２５のメイン処理でのステップＳ１４０７－３において実行されるＶ入賞大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のＶ入賞大当たり遊技制御処理では、第２入球手段である特電大入賞装置３８が作動される小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図１４０を参照しつつ、本実施形態のＶ入賞大当たり遊技制御処理を説明する。
【１７９２】
＜ステップＳ３６０１＞
図１４０に示すように、本実施形態のＶ入賞大当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されていることを示すＶ入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０１）。Ｖ入賞大当たり遊技中フラグは、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合に当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６０６においてオンに設定され、Ｖ入賞大当たり遊技が終了される場合に当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６２０においてオフに設定される。
【１７９３】
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１１に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０２に移行する。
【１７９４】
＜ステップＳ３６０２＞
Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小利益遊技としての特電始動遊技が実行されていることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０２）。特電始動遊技中フラグは、特電始動遊技が開始される場合に、図１３９の特電始動遊技制御処理のステップＳ３５０７においてオンに設定され、特電始動遊技が終了される場合に、

図１３９の特電始動遊技制御処理のステップＳ３５２１においてオフに設定される。
【１７９５】
ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合には、Ｖ入賞大当たり遊技を開始することなく、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合には、処理をステップＳ３６０３に移行する。
【１７９６】
＜ステップＳ３６０３＞
特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小利益遊技としての特電始動遊技において第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。Ｖ入賞フラグは、特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に、図１３９の特電始動遊技制御処理のステップＳ３５１７においてオンに設定される。
【１７９７】
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。
【１７９８】
＜ステップＳ３６０４～Ｓ３６０７＞
Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が開始されることを示すＶ入賞大当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３６０４）。
【１７９９】
なお、Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグは、図１４５の遊技状態移行処理のステップＳ３７４１においてＶ入賞大当たり遊技状態を発生させる否かを判断するために参照される。
【１８００】
そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値として２をセットする（ステップＳ３６０５）。即ち、本実施形態のＶ入賞大当たり遊技では、前述のように２回のラウンド遊技が実行される（図１２４（Ｄ）参照）。
【１８０１】
また、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されていることを示すＶ入賞大当たり遊技中フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６０６）、特電始動遊技において特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０７）、処理をステップＳ３６０８に移行する。
【１８０２】
＜ステップＳ３６０８～Ｓ３６１０＞
ステップＳ３６０８では、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２を作動させて特電大入賞口３８１を閉状態から開状態に切り替えて特電大入賞口３８１を開放し（ステップＳ３６０８）、さらにＶ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値から１減算する（ステップＳ３６０９）。そして、ＭＰＵ４１は、特電大入賞口３８１の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタをセットし（ステップＳ３６１０）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。なお、本実施形態では、特電大入賞口開放時間カウンタの値として、３０秒に対応する値がセットされる（図１２４（Ｄ）参照）。
【１８０３】
＜ステップＳ３６１１及びＳ３６１２＞
Ｖ入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅ

ｓ）、即ちＶ入賞大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、特電大入賞口３８１の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３６１１）、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６１２）。即ち、ＭＰＵ４１は、特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過しているか否かを判断する。

【１８０４】

ＭＰＵ４１は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６１２:Ｙｅｓ）、即ち特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過している場合、処理をステップＳ３６１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６１２:Ｎｏ）、即ち特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過していない場合、処理をステップＳ３６１３に移行する。

【１８０５】

＜ステップＳ３６１３＞

減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６１２:Ｎｏ）、即ち特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過していない場合、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電通常入賞口３８４に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ３６１３）。特電通常入賞口３８４に遊技球が入球したか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、特電通常入賞口３８４に設けられる入球センサ３８４ａ（図１１９（Ａ）参照）への遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【１８０６】

なお、Ｖ入賞大当たり遊技では、特電始動遊技とは異なり、特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３が開放されず、特電Ｖ入賞口３８３には遊技球が入球されない。そのため、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理では、特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球を確認する処理は実行されない。

【１８０７】

ＭＰＵ４１は、特電通常入賞口３８４に遊技球が入球した場合（ステップＳ３６１３:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１４に移行し、特電通常入賞口３８４に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３６１３:Ｎｏ）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

【１８０８】

＜ステップＳ３６１４及びＳ３６１５＞

特電通常入賞口３８４に遊技球が入球した場合（ステップＳ３６１３:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特電通常入賞口３８４への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ３６１４）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０であるか否かを判断する（ステップＳ３６１５）。即ち、Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口３８４への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口３８４に入球したか否かを判断する。

【１８０９】

ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０である場合（ステップＳ３６１４:Ｙｅｓ）、Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口３８４への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口３８４に入球した場合、処理をステップＳ３６１６に移行する。一方、加算後の入球数カウンタの値が１０でない場合（ステップＳ３６１５:Ｎｏ）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

【１８１０】

＜ステップＳ３６１６及びＳ３６１７＞

加算後の入球数カウンタの値が１０である場合（ステップＳ３６１４:Ｙｅｓ）、Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口３８４への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口３８４に入球した場合、ＭＰＵ４１は、入球数カウンタの値をクリアすると共に（ステップＳ３６１６）、特電大入賞口３８１の残りの開放時間を示す

特電大入賞口開放時間カウンタをクリアし（ステップＳ３６１７）、処理をステップＳ３６１８に移行する。

【１８１１】

＜ステップＳ３６１８＞

ステップＳ３６１８では、ＭＰＵ４１は、第２入球手段である特電大入賞装置３８の特電開閉扉３８２を復帰させて特電大入賞口３８１を開状態から閉状態に切り替えて特電大入賞口３８１を閉鎖し（ステップＳ３６１８）、処理をステップＳ３６１９に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が０である場合（特電大入賞口３８１の最大開放時間が経過している場合）（ステップＳ３６１２:Ｙｅｓ）、又は特電通常入賞口３８４への遊技球の入球により入球数カウンタの値が１０である場合（Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口３８４への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口３８４に入球した場合）（ステップＳ３６１４:Ｙｅｓ）、特電大入賞口３８１を閉鎖することで、Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド遊技を終了する。

【１８１２】

＜ステップＳ３６１９＞

ステップＳ３６１９では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が０であるか否か、即ちＶ入賞大当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【１８１３】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６１９:Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞大当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３６２０に移行する。

【１８１４】

一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６１９:Ｎｏ）、即ちＶ入賞大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６０８に移行し、次のラウンド遊技を実行する。

【１８１５】

＜ステップＳ３６２０及びＳ３６２１＞

Ｖ入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６１９:Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞大当たり遊技を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されていることを示すＶ入賞大当たり遊技中フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６２０）、Ｖ入賞大当たり遊技が終了することを示すＶ入賞大当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２１）、当該Ｖ入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

【１８１６】

［遊技状態移行処理］

ここで、図１４１～図１４５は、図１２５のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図１４１～図１４５を参照しつつ、本実施形態の遊技状態移行処理を説明する。

【１８１７】

＜ステップＳ３７０１＞

図１４１に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、まずＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技を開始することを示す特図大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。特図大当たり遊技開始フラグは、図１３５の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０５においてオンに設定され、特図大当たり遊技が終了される場合にステップＳ３４５１において

オフに設定される。
【１８１８】
　ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３７０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３７１６に移行する。
【１８１９】
＜ステップＳ３７０２及びＳ３７０３＞
　特図大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、特図遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３７０２）。特図大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７１６において、特図大当たり遊技状態であるか否かを判断するために参照される。
【１８２０】
　また、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から特別信号としての大当たり信号１（図１２０（Ａ）参照）の出力を開始させる大当たり信号１出力開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３７０３）。大当たり信号１出力開始フラグは、図１４６の信号出力処理のステップＳ３８０１において、大当たり信号１の出力を開始させるか否かを判断するために参照される。
【１８２１】
　そして、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０４）、処理をステップＳ３７０５に移行する。
【１８２２】
＜ステップＳ３７０５＞
　ステップＳ３７０５では、ＭＰＵ４１は、開始する特図大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する。開始する特図大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、ＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥ（図８参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。
【１８２３】
　ＭＰＵ４１は、確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０６に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップＳ３７０７に移行する。
【１８２４】
＜ステップＳ３７０６＞
　確変大当たり遊技を開始する場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該確変大当たり遊技の終了後に確変大当たり遊技状態に移行させる確変遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３７０６）、処理をステップＳ３７０７に移行する。確変遊技状態移行フラグは、特図大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７２１において参照される。
【１８２５】
＜ステップＳ３７０７及びＳ３７０８＞
　ステップＳ３７０７では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。通常遊技状態フラグは、他の遊技状態から通常遊技状態に移行する場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図１４３のステップＳ３７３２又は図１４４のステップＳ３７３８）、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７０８又は図１４２のステップＳ３７２８）。

【１８２６】
　ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７０７：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０８）、処理をステップＳ３７１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７０７：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）である場合、処理をステップＳ３７０９に移行する。
【１８２７】
＜ステップＳ３７０９及びＳ３７１０＞
　通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７０７：Ｎｏ）、即ち第２補助状態制御である高頻度サポートモードの通常遊技状態でなく、第１利益遊技状態制御である高頻度サポートモード（確変遊技状態、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態）である場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７０９）。ｂ時短遊技状態フラグは、通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行する場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図１４２のステップＳ３７２７）、ｂ時短遊技状態から通常遊技状態又は特図大当たり遊技状態に移行する場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７１０又は図１４４のステップＳ３７３９）。
【１８２８】
　ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、ｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１０）、処理をステップＳ３７１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ３７１２に移行する。
【１８２９】
＜ステップＳ３７１１＞
　ステップＳ３７１１では、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から大当たり信号２（図１２０（Ａ）参照）の出力を開始させる大当たり信号２出力開始フラグをオンに設定する。大当たり信号２出力開始フラグは、図１４６の信号出力処理のステップＳ３８０４において、大当たり信号２の出力を開始させるか否かを判断するために参照される。
【１８３０】
　ここで、ステップＳ３７１１には、通常遊技状態又はｂ時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合に移行される。つまり、本実施形態では、通常遊技状態又はｂ時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合、当該特図遊技の終了時（特図大当たり遊技の開始時）に大当たり信号２の出力を開始させる。
【１８３１】
　なお、確変遊技状態及びａ時短遊技状態では、大当たり信号２の出力中であるため（図１２０（Ｂ）参照）、確変遊技状態又はａ時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合であっても、当該特図遊技の終了時（特図大当たり遊技の開始時）に大当たり信号２の出力を開始させることはない。
【１８３２】
＜ステップＳ３７１２及びＳ３７１３＞
　ｂ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンであるか否か、即ち確変遊技状態であるか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ

３７２２参照）、確変遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７１３参照）。
【１８３３】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７１２:Ｙｅｓ）、即ち確変遊技状態である場合、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１３）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１２:Ｎｏ）、即ち確変遊技状態でない場合、処理をステップＳ３７１４に移行する。
【１８３４】
＜ステップＳ３７１４及びＳ３７１５＞
確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１２:Ｎｏ）、即ち確変遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンであるか否か（ステップＳ３７１４）、即ちａ時短遊技状態であるか否かを判断する。ａ時短遊技状態フラグは、大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７２４参照）、ａ時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７１５又は図１４３のステップＳ３７３４参照）。
【１８３５】
ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７１４:Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１５）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１４:Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。
【１８３６】
＜ステップＳ３７１６＞
特図大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７１６）。特図大当たり遊技状態フラグは、特図大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７０２においてオンに設定される。
【１８３７】
ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７１６:Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技状態である場合（特図大当たり遊技の実行中である場合）、処理をステップＳ３７１７に移行する。一方、特図大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１６:Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技状態でない場合（特図大当たり遊技の実行中でない場合）、処理を図１４２のステップＳ３７２５に移行する。
【１８３８】
＜ステップＳ３７１７＞
特図大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３７１６:Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技状態である場合（特図大当たり遊技の実行中である場合）、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技を終了することを示す特図大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３７１７）。特図大当たり遊技終了フラグは、特図大当たり遊技が終了する場合に、図１３５の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４５１においてオンに設定される。
【１８３９】
ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３７１７：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技を終了する場合、処理をステップＳ３７１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３７１７：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。

【１８４０】
＜ステップＳ３７１８～Ｓ３７２０＞
特図大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３７１７：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技を終了する場合、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から出力中の大当たり信号１（図１２０（Ａ）参照）の出力を停止させる大当たり信号１出力停止フラグをオンに設定する（ステップＳ３７１８）。大当たり信号１出力停止フラグは、図１４６の信号出力処理のステップＳ３８０７において、大当たり信号１の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。
【１８４１】
そして、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３７１９）、特図大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３７２０）、処理をステップＳ３７２１に移行する。
【１８４２】
＜ステップＳ３７２１～Ｓ３７２４－１＞
ステップＳ３７２１では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技の終了後に特図大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行させる確変遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。確変遊技状態移行フラグは、確変大当たり遊技が開始される場合に、当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３７０６においてオンに設定される。
【１８４３】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２１：Ｙｅｓ）、即ち特図大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行させる場合、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７２２）、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する確変遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３７２２－１）。
【１８４４】
確変遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる（図１５１（Ｂ１）参照）。
【１８４５】
さらに、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３７２３）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。
【１８４６】
一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２１：Ｎｏ）、即ち特図大当たり遊技状態から、確変遊技状態ではなくａ時短遊技状態に移行させる場合、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７２４）、ａ時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知するａ時短遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ３７２４－１）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。
【１８４７】
ａ時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ａ時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてａ時短遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる（図１５１（Ｂ２）参照）。
【１８４８】
＜ステップＳ３７２５＞
特図大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３７１６:Ｎｏ）、即ち特

図大当たり遊技状態でない場合（特図大当たり遊技の実行中でない場合）、図１４２に示すように、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２５）。

【１８４９】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２５:Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップＳ３７２６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２５:Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない場合、処理を図１４３のステップＳ３７３０に移行する。

【１８５０】

＜ステップＳ３７２６＞

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２５:Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｂ時短遊技状態に移行させるためのｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７２６）。ｂ時短遊技状態移行フラグは、通常大当たり遊技が終了する場合に、当該遊技状態移行処理の図１４１のステップＳ３３２３においてオンに設定される。

【１８５１】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２６:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２７に移行し、ｂ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２６:Ｎｏ）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。

【１８５２】

＜ステップＳ３７２７～Ｓ３７２９＞

ｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７２６:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７２７）、ｂ時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知するｂ時短遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３７２７－１）。

【１８５３】

ｂ時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ｂ時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてｂ時短遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる（図１５２（Ｂ１）参照）。

【１８５４】

そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３７２８）、ｂ時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３７２９）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。

【１８５５】

＜ステップＳ３７３０＞

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７２５:Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない場合、図１４３に示すように、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７３０）。

【１８５６】

ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３０:Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３７３１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３１:Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、処理を図１４４のステップＳ３７３６に移行する。

【１８５７】

＜ステップＳ３７３１＞
ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３０:Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７３１）。通常遊技状態移行フラグは、ａ時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行させる場合に、図１３４の特図遊技回数管理処理のステップＳ３３２８においてオンに設定される。
【１８５８】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３１:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７３２に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３１:Ｎｏ）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。
【１８５９】
＜ステップＳ３７３２～Ｓ３７３３＞
通常遊技状態ｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３１:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７３２）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３７３２－１）。
【１８６０】
通常遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて通常遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる。
【１８６１】
そして、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から出力中の大当たり信号２（図１２０（Ｂ）参照）の出力を停止させる大当たり信号２出力停止フラグをオンに設定し（ステップＳ３７３３）、処理をステップＳ３７３４に移行する。大当たり信号２出力停止フラグは、図１４６の信号出力処理のステップＳ３８１０において、大当たり信号２の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。
【１８６２】
＜ステップＳ３７３４～Ｓ３７３５＞
ステップＳ３７３４では、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３７３５）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。
【１８６３】
＜ステップＳ３７３６＞
ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３０:Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、図１４４に示すように、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７３６）。
【１８６４】
ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３６:Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３７３７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３６:Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。
【１８６５】
＜ステップＳ３７３７＞
ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３６:Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるた

めの通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７３７）。通常遊技状態移行フラグは、ｂ時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行させる場合に、図１３４の特図遊技回数管理処理のステップＳ３３３３においてオンに設定される。

【１８６６】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３７:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７３８に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７３７:Ｎｏ）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。

【１８６７】

＜ステップＳ３７３８及びＳ３７３８－１＞

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７３７:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３７３８）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態コマンドを設定し（ステップＳ３７３８－１）、処理をステップＳ３７３９に移行する。

【１８６８】

通常遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて通常遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる。

【１８６９】

＜ステップＳ３７３９及びＳ３７４０＞

ステップＳ３７３９では、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３７４０）、処理を図１４５のステップＳ３７４１に移行する。

【１８７０】

＜ステップＳ３７４１＞

ステップＳ３７４１では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が開始されることを示すＶ入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグは、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合に、図１４０のＶ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６０４においてオンに設定される。

【１８７１】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４１:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７４２に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７４１:Ｎｏ）、処理をステップＳ３７４４に移行する。

【１８７２】

＜ステップＳ３７４２及びＳ３７４３＞

Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４１:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号の出力を開始させるＶ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３７４２）。そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３７４３）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８７３】

＜ステップＳ３７４４＞

Ｖ入賞大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７４１:Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技の実行中であることを示すＶ入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７４４）。Ｖ入賞大当たり遊技実行中フラグは、図１４０のＶ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６

０６において、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。
【１８７４】
　ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４４:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７４５に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７４４:Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１８７５】
＜ステップＳ３７４５＞
　Ｖ入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４４:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が終了されることを示すＶ入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７４５）。Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグは、図１４０のＶ入賞大当たり遊技制御処理のステップＳ３６２１において、Ｖ入賞大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。
【１８７６】
　ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７４６に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７４５:Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【１８７７】
＜ステップＳ３７４６＞
　Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７４５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から識別信号として出力されているＶ入賞大当たり遊技信号の出力を停止させるＶ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグをオンに設定し（ステップＳ３７４６）、処理をステップＳ３７４７に移行する。
【１８７８】
＜ステップＳ３７４７及びＳ３７４８＞
　ステップＳ３７４７では、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタの値として最大値である１０００をセットする。即ち、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技が終了した場合には、天井発動残回数カウンタを最大値である１０００にリセットする。また、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタがセットされていることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３７４８）、処理をステップＳ３７４９に移行する。
【１８７９】
　このように、本実施形態では、Ｖ入賞大当たり遊技が終了した場合、天井発動残回数カウンタの値が最大値である１０００にリセットされ、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されることで、ｂ時短遊技状態が発生不能な第１補助状態制御である通常遊技状態では、ｂ時短遊技状態が発生可能な第２補助状態制御である通常遊技状態とすることができる。これにより、遊技者は、Ｖ入賞大当たり遊技を実行させることで、第２補助状態制御の通常遊技状態を発生させることができ、新たにｂ時短遊技状態を発生させることが可能になるため、遊技者に、ｂ時短遊技状態が発生不能な第１補助状態制御である通常遊技状態において遊技を開始させる動機付けを与えることができる。一方、ｂ時短遊技状態が発生可能な第２補助状態制御である通常遊技状態では、ｂ時短遊技状態が発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更することができる。これにより、ｂ時短遊技状態が発生可能な第２補助状態制御である通常遊技状態などにおいて遊技機を終了する場合にＶ入賞大当たり遊技を実行させることで、遊技終了時までに実行した特図遊技の回数が、ｂ時短遊技状態が発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に反映されることはなく遊技を終了することができ、いわゆる他者のハイエナ行為の対象とされることが防止される。
【１８８０】
＜ステップＳ３７４９及びＳ３７５０＞

ステップＳ３７４９では、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数がリセットされたことを音声ランプ制御装置５に通知する天井発動残回数カウンタリセットコマンドを設定する（ステップＳ３７４９）。天井発動残回数カウンタリセットコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１２５参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、天井発動残回数カウンタリセットコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて天井発動残回数がリセットされたことに対応する特図演出を実行することができる（図１５２（Ｂ２）参照）。

【１８８１】

さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３７５０）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【１８８２】

［信号出力処理］

ここで、図１４６は、図１２５のメイン処理のステップＳ１４０８－１で実行される信号出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の信号出力処理では、遊技機１０の外部に各種信号を出力させるための処理が実行される。以下、図１４６を参照しつつ、本実施形態の信号出力処理を説明する。

【１８８３】

＜ステップＳ３８０１＞

図１４６に示すように、本実施形態の信号出力処理では、まずＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から特別信号としての大当たり信号１（図１２０（Ａ）参照）の出力を開始させる大当たり信号１出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８０１）。大当たり信号１出力開始フラグは、図１４１の遊技状態移行処理のステップＳ３７０３において、特図大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。

【１８８４】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０２に移行し、大当たり信号１出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０４に移行する。

【１８８５】

＜ステップＳ３８０２及びＳ３８０３＞

大当たり信号１出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から特別信号としての大当たり信号１（図１２０（Ａ）参照）の出力を開始させる（ステップＳ３８０２）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０３）、当該信号出力処理を終了する。

【１８８６】

＜ステップＳ３８０４＞

大当たり信号１出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から出力されている特別信号としての大当たり信号１（図１２０（Ａ）参照）の出力を停止させる大当たり信号１出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８０４）。大当たり信号１出力停止フラグは、図１４１の遊技状態移行処理のステップＳ３７１８において、特図大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【１８８７】

ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０５に移行し、大当たり信号１出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０７に移行する。

【１８８８】
＜ステップＳ３８０５及びＳ３８０６＞
大当たり信号１出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の１番端子から出力されている特別信号としての大当たり信号１（図１２０（Ａ）参照）の出力を停止させる（ステップＳ３８０５）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号１出力停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０６）、当該信号出力処理を終了する。
【１８８９】
＜ステップＳ３８０７＞
大当たり信号１出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から大当たり信号２（図１２０（Ｂ）参照）の出力を開始させる大当たり信号２出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８０７）。大当たり信号２出力開始フラグは、図１４１の遊技状態移行処理のステップＳ３７１１において、通常遊技状態又はｂ時短遊技状態において開始された特図遊技によって報知される特図大当たりである場合、当該特図遊技が終了される場合にオンに設定される。
【１８９０】
ＭＰＵ４１は、大当たり信号２出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０８に移行し、大当たり信号２出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１０に移行する。
【１８９１】
＜ステップＳ３８０８及びＳ３８０９＞
大当たり信号２出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から大当たり信号２（図１２０（Ｂ）参照）の出力を開始させる（ステップＳ３８０８）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２出力開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０９）、当該信号出力処理を終了する。
【１８９２】
＜ステップＳ３８１０＞
大当たり信号２出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から出力されている大当たり信号２（図１２０（Ｂ）参照）の出力を停止させる大当たり信号２出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１０）。大当たり信号２出力停止フラグは、図１４３の遊技状態移行処理のステップＳ３７３３において、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される。
【１８９３】
ＭＰＵ４１は、大当たり信号２出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１１に移行し、大当たり信号２出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１３に移行する。
【１８９４】
＜ステップＳ３８１１及びＳ３８１２＞
大当たり信号２出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の２番端子から出力されている大当たり信号２（図１２０（Ｂ）参照）の出力を停止させる（ステップＳ３８１１）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり信号２出力停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３８１２）、当該信号出力処理を終了する。
【１８９５】
＜ステップＳ３８１３＞

大当たり信号２出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号（図１２１（Ａ）参照）の出力を開始させるＶ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１３）。Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグは、図１４１の遊技状態移行処理のステップＳ３７４２において、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合（Ｖ入賞大当たり遊技状態が発生される場合）にオンに設定される。

【１８９６】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１４に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１６に移行する。

【１８９７】

＜ステップＳ３８１４及びＳ３８１５＞

Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号（図１２１（Ａ）参照）の出力を開始させる（ステップＳ３８１４）。そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３８１５）、当該信号出力処理を終了する。

【１８９８】

＜ステップＳ３８１６＞

Ｖ入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から出力されている識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号（図１２１（Ａ）参照）の出力を停止させるＶ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１６）。Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグは、図１４１の遊技状態移行処理のステップＳ３７４６において、Ｖ入賞大当たり遊技が終了される場合（Ｖ入賞大当たり遊技状態が終了される場合）にオンに設定される。

【１８９９】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１７に移行し、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１９に移行する。

【１９００】

＜ステップＳ３８１７及びＳ３８１８＞

Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の３番端子から出力されている識別信号としてＶ入賞大当たり遊技信号（図１２１（Ａ）参照）の出力を停止させる（ステップＳ３８１７）。そして、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグをオフに設定し（ステップＳ３８１８）、当該信号出力処理を終了する。

【１９０１】

＜ステップＳ３８１９＞

Ｖ入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の４番端子から識別信号として特図変動停止信号を出力させる特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８１９）。特図変動停止信号出力フラグは、図１３０の特図遊技制御処理のステップＳ１９０９において、特図遊技が終了させる場合にオンに設定される。

【１９０２】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ

３８１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８２０に移行し、特図変動停止信号出力フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８２３に移行する。

【１９０３】

＜ステップＳ３８２０＞

特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号が出力されていることを示す特図変動停止信号出力中フラグをオンに設定し（ステップＳ３８２０）、処理をステップＳ３８２１に移行する。特図変動停止信号出力中フラグは、当該信号出力処理のステップＳ３８２３において、特図変動停止信号の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

【１９０４】

＜ステップＳ３８２１及びＳ３８２２＞

ステップＳ３８２１では、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の４番端子から識別信号として特図変動停止信号の出力を開始させる（ステップＳ３８２１）。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力フラグをオフに設定し（ステップＳ３８２２）、当該信号出力処理を終了する。

【１９０５】

＜ステップＳ３８２３＞

特図変動停止信号出力フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号が出力されていることを示す特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３８２３）。

【１９０６】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２３:Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８２４に移行し、特図変動停止信号出力中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３８２３:Ｎｏ）、当該信号出力処理を終了する。

【１９０７】

＜ステップＳ３８２４及びＳ３８２５＞

特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３８２３:Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、外部出力端子板１０１の４番端子から出力されている識別信号として特図変動停止信号の出力を停止させる（ステップＳ３８２４）。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動停止信号出力中フラグをオフに設定し（ステップＳ３８２５）、当該信号出力処理を終了する。即ち、本実施形態では、特図変動停止信号は、先に実行された信号出力処理のステップＳ３８２０の処理が実行されてから、次に実行される信号出力処理のステップＳ３８２４が実行されるまで出力される。つまり、特図変動停止信号の出力期間は、図１２５のメイン処理の実行周期に対応又は略対応しており、特図変動停止信号は、例えば２ｍｓｅｃ又は略２ｍｓｅｃのパルス幅を有するパルス信号として出力される。

【１９０８】

もちろん、特図変動停止信号は、パルス信号として出力する場合のパルス幅は２ｍｓｅｃ又は略２ｍｓｅｃとする必要はなく、他のパルス幅、例えば図１２５のメイン処理の実行周期の２以上の整数倍又は略整数倍であってもよい。また、特図変動停止信号は、パルス信号以外の信号として出力してもよい。

【１９０９】

［音声ランプ制御装置５の処理］

本実施形態では、音声ランプ制御装置５によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第１の実施形態とは異なる。

【１９１０】

［コマンド判定処理］

本実施形態のコマンド判定処理では、特図遊技において表示手段としての図柄表示部３４１に飾り図柄の背後に表示される遊技状態情報として各種遊技状態（例えば大当たり遊

技状態、確変遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、通常遊技状態）に対応した背景演出（ステージ演出）を実行するための処理が実行され、またＶ入賞大当たり遊技が終了した場合に、表示手段としての図柄表示部３４１に遊技状態情報として天井発動残回数がリセットされたことを示す天井残回数リセット演出を実行するための処理が実行される。ここで、図１４７～図１４９は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図柄表示部３４１が出力情報として画像を表示する際の出力方式は主に動画像の表示である。

【１９１１】

＜ステップＳ３９０１＞

図１４７に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、まずコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０２に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１９１２】

＜ステップＳ３９０２＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９０２）。特図大当たり遊技開始コマンドは、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３５の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４０４において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【１９１３】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０３に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０５に移行する。

【１９１４】

＜ステップＳ３９０３及びＳ３９０４＞

特図大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特図大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップＳ３９０３）、特図大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０４）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１９１５】

なお、大当たり遊技中フラグは、図４２の副タイマ割込処理のステップＳ２７０５において実行される大当たり遊技演出制御処理において大当たり遊技演出を制御するために参照される（図５４のステップＳ３２０１参照）。なお、本実施形態の大当たり遊技演出制御処理は、前述の第１の実施形態の大当たり遊技演出制御処理（図５４参照）と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【１９１６】

ここで、図１５０は、表示手段としての図柄表示部３４１において表示される特図大当たり遊技演出の一例を示す図である。

【１９１７】

図１５０（Ａ）は、図柄表示部３４１において表示される特図大当たり遊技演出のオープニング演出の一例を示す図である。図１５０（Ａ）に示すように、オープニング演出では、図柄表示部３４１において、特図が特定期間変動表示される特定期間遊技としての小利益遊技である特図遊技が終了した場合、当該特図遊技によって報知される特図大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて、新たに設定される遊技状態が特図大当たり遊技状態であることに対応した報知表示が実行される。具体的には、本実施形態のオープニング演出では、図柄表示部３４１において、遊技状態情報である「大当たり」の文字画

像が表示され、また大当たり連荘回数（「Ｘ回目」の文字画像）が表示される。
【１９１８】
図１５０（Ｂ）は、図柄表示部３４１において表示される特図大当たり遊技演出のラウンド遊技演出の一例を示す図である。図１５０（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技演出では、図柄表示部３４１において、ラウンド遊技が実行されていること、及び当該ラウンド遊技が開閉実行モードにおける何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示す報知表示が実行される。具体的には、本実施形態のラウンド遊技演出では、図柄表示部３４１において、当該大当たり遊技において実行されているラウンド数を示す「ラウンドＸ」の文字画像が表示され、また当該大当たり遊技において払い出された遊技球数（出玉数）に関する画像（当該大当たり遊技において獲得可能な出玉に対する現在の出玉数を示す「８００／１２００」、及び当該大当たり遊技を含む大当たり連荘における総出玉数を示す「計３８００発」の文字画像）が表示される。
【１９１９】
図１５０（Ｃ）は、図柄表示部３４１において表示される特図大当たり遊技演出のエンディング演出の一例を示す図である。図１５０（Ｃ）に示すように、エンディング演出では、図柄表示部３４１において、大当たり遊技が終了することと共に、当該大当たり遊技終了後の遊技状態の移行さ先が明示される。具体的には、本実施形態のエンディング演出では、図柄表示部３４１において、確変遊技状態に移行される場合には遊技状態情報として「○○ＲＵＳＨ突入」の文字画像の報知表示がなされ、ａ時短遊技状態に移行される場合には遊技状態情報として「××モード突入」の文字画像の報知表示がなされる。なお、エンディング演出では、図示した例に代えて、又は加えて、当該大当たり遊技が終了することを示す「大当たり終了」の文字画像、当該大当たり遊技を含む大当たり遊技回数を示す「ＲＵＳＨ　Ｘ回」の文字画像、及び当該大当たり遊技を含む大当たり連荘における総出玉数を示す「出玉△△△△発」の文字画像などを表示してもよい。
【１９２０】
＜ステップＳ３９０５＞
受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９０５）。オープニング開始コマンドは、特図大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３５の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４０８においてオープニングを開始する場合に設定される。
【１９２１】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０６に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０７に移行する。
【１９２２】
＜ステップＳ３９０６＞
オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０６）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大利益遊技としての特図大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２０２において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【１９２３】
＜ステップＳ３９０７＞
受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９０７）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニング

を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３６の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４１４においてオープニングを終了する場合に設定される。

【１９２４】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０８に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０９に移行する。

【１９２５】

＜ステップＳ３９０８＞

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０８）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２０５において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

【１９２６】

＜ステップＳ３９０９＞

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９０９）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３６の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４１７において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【１９２７】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１０に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１２に移行する。

【１９２８】

＜ステップＳ３９１０及びＳ３９１１＞

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１０）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ３９１１）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２０８において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【１９２９】

＜ステップＳ３９１２＞

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１２）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３７の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４２９においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【１９３０】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１３に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１４に移行する。

【１９３１】
＜ステップＳ３９１３＞
ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３９１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１３）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１１においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。
【１９３２】
＜ステップＳ３９１４＞
受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１４）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３７の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４３３においてインターバルを開始させる場合に設定される。
【１９３３】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３９１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１５に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３９１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１６に移行する。
【１９３４】
＜ステップＳ３９１５＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３９１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１５）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１４においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【１９３５】
＜ステップＳ３９１６＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３９１４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１６）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３８の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４３９においてインターバルを終了させる場合に設定される。
【１９３６】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３９１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１７に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３９１６：Ｎｏ）、処理を図１４８のステップＳ３９１８に移行する。
【１９３７】
＜ステップＳ３９１７＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３９１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１７）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理でのステップＳ３２１７においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【１９３８】
＜ステップＳ３９１８＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３９１６：Ｎｏ

）、図１４８に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１８）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３１の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４４２においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【１９３９】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３９１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１９に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９１８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２０に移行する。

【１９４０】

＜ステップＳ３９１９＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３９１８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９１９）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２２０においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【１９４１】

＜ステップＳ３９２０＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９１８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２０）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３８の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４４８においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【１９４２】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３９２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９２１に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２２に移行する。

【１９４３】

＜ステップＳ３９２１＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３９２０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９２１）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、図５４の大当たり遊技演出制御処理のステップＳ３２２３においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【１９４４】

＜ステップＳ３９２２＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９２０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２２）。特図大当たり遊技終了コマンドは、特図大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１３５の特図大当たり遊技制御処理でのステップＳ３４５０において特図大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【１９４５】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９２３に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２４に移行する。

【１９４６】
＜ステップＳ３９２３＞
受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９２３）、当該コマンド判定処理を終了する。
【１９４７】
＜ステップＳ３９２４及びＳ３９２５＞
受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが確変遊技状態に移行したことを示す確変遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２４）。確変遊技状態コマンドは、確変遊技状態に移行した場合に、図１４１の遊技状態移行処理でのステップＳ３７２２－１において設定される。
【１９４８】
ＭＰＵ５１は、確変遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３９２４：Ｙｅｓ）、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３９２５）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２６に移行する。
【１９４９】
＜ステップＳ３９２６及びＳ３９２７＞
確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２利益遊技状態制御としてのａ時短遊技状態に移行したことを示すａ時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２６）。ａ時短遊技状態コマンドは、ａ時短遊技状態に移行した場合に、図１４１の遊技状態移行処理でのステップＳ３７２４－１において設定される。
【１９５０】
ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３９２６：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３９２７）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２８に移行する。
【１９５１】
＜ステップＳ３９２８～Ｓ３９３０＞
ａ時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態に移行したことを示すｂ時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２８）。ｂ時短遊技状態コマンドは、ｂ時短遊技状態に移行した場合に、図１４２の遊技状態移行処理でのステップＳ３７２７－１において設定される。
【１９５２】
ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３９２８：Ｙｅｓ）、ｂ時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３９２９）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３９３０）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３１に移行する。
【１９５３】
＜ステップＳ３９３１～Ｓ３９３３＞
ｂ時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１利益遊技状態制御である通常遊技状態に移行したことを

示す通常遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３１）。通常遊技状態コマンドは、通常遊技状態に移行した場合に、遊技状態移行処理での図１４３のステップＳ３７３２－１又は図１４４のステップＳ３７３８－１において設定される。

【１９５４】

ＭＰＵ５１は、通常遊技状態コマンドを受信した場合（ステップＳ３９３１：Ｙｅｓ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３９３２）、当該通常遊技状態に移行する前の遊技状態に対応する他の遊技状態フラグ（ａ時短遊技状態フラグ又はｂ時短遊技状態）をオフに設定し（ステップＳ３９３３）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１９５５】

一方、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９３１：Ｎｏ）、処理を図１４９のステップＳ３９３４に移行する。

【１９５６】

＜ステップＳ３９３４及びＳ３９１９＞

通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９３１：Ｎｏ）、図１４９に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３４）。特図変動パターンコマンドは、開始される特図遊技における特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などを含むコマンドであり、特図変動が開始（特図遊技が開始）される場合に、図１３２の特図変動開始処理でのステップＳ２１０５において設定される。

【１９５７】

ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ３９３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９３５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップＳ３９３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４３に移行する。

【１９５８】

＜ステップＳ３９３５＞

特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ３９３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９３５）。通常遊技状態フラグは、通常遊技状態に移行された場合に、当該コマンド判定処理での図１４９のステップＳ３９３２でオンに設定される。

【１９５９】

ＭＰＵ５１は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９３５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９３６に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３７に移行する。

【１９６０】

＜ステップＳ３９３６＞

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９３５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、通常遊技状態に対応した通常遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３９３６）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１９６１】

ここで、通常遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、通常遊技状態演出設定処理では、通常遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定される。そのため、遊技者は、通常遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいて通常遊技状態であることが識別可能である。

【１９６２】

＜ステップＳ３９３７及びＳ３９３８＞
通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９３７）。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態に移行された場合に、当該コマンド判定処理での図１４８のステップＳ３９２５でオンに設定される。
【１９６３】
ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９３７：Ｙｅｓ）、確変遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３９３８）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３９に移行する。
【１９６４】
ここで、確変遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、確変遊技状態演出設定処理では、確変遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、確変遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「○○ＲＵＳＨ」の文字画像）が設定される（図１５１（Ｂ１）参照）。そのため、遊技者は、確変遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）や確変遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいて確変遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部３４１で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。
【１９６５】
また、前述のように、確変大当たり遊技には、第１入賞口３１４への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて電動役物３１５ｂが作動されることでの第２入賞口３１５への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部３４１では、確変大当たり遊技のエンディング画像（図１５１（Ａ１）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、確変遊技状態に移行した場合に確変遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図１５１（Ｂ１）参照）。
【１９６６】
＜ステップＳ３９３９及びＳ３９４０＞
確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９３９）。ａ時短遊技状態フラグは、ａ時短遊技状態に移行された場合に、遊技状態移行処理での図１４１のステップＳ３７２４でオンに設定される。
【１９６７】
ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９３９：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３９４０）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４１に移行する。
【１９６８】
ここで、ａ時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、ａ時短遊技状

態演出設定処理では、ａ時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、ａ時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「××モード」の文字画像）の他、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数（例えば「残り時短１００回」の文字画像）などが設定される（図１５１（Ｂ２）参照）。そのため、遊技者は、ａ時短遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）やａ時短遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいてａ時短遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部３４１で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

【１９６９】

また、前述のように、通常大当たり遊技には、第１入賞口３１４への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて電動役物３１５ｂが作動されることでの第２入賞口３１５への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部３４１では、通常大当たり遊技のエンディング画像（図１５１（Ａ２）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、ａ時短遊技状態に移行した場合にａ時短遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図１５１（Ｂ２）参照）。

【１９７０】

また、ａ時短遊技状態演出設定処理では、ａ時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かが判断され、ａ時短遊技状態での最後の特図遊技である場合には、当該特図遊技によって報知される特図大当たり抽選の結果が外れである場合には、特定期間遊技としての当該特図遊技の終了時に、図柄表示部３４１においてａ時短遊技状態が終了することを示す遊技状態情報としてａ時短終了表示が報知表示される（図１５２（Ａ）参照）。本実施形態では、例えばａ時短遊技状態が終了することを示す「ＲＵＳＨ終了」の文字画像が表示される。さらに、本実施形態では、ａ時短終了表示は、大当たり連荘でのリザルト画面としても利用され、大当たり連荘回数を示す「ＲＵＳＨ　Ｙ回」の文字画像や当該大当たり連荘での出玉数を示す「７５００　玉」の文字画像などの大当たり連荘での結果が表示される。

【１９７１】

＜ステップＳ３９４１及びＳ３９４２＞

ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９３９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３９４１）。ｂ時短遊技状態フラグは、ｂ時短遊技状態に移行された場合に、遊技状態移行処理での図１４２のステップＳ３７２７でオンに設定される。

【１９７２】

ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３９４１：Ｙｅｓ）、ｂ時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップＳ３９４２）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３９４１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１９７３】

ここで、ｂ時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第１の実施形態における図４７のコマンド判定処理でのステップＳ３１０３～Ｓ３１０６と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、ｂ時短遊技状態演出設定処理では、ｂ時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、ｂ時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「天井ＲＵＳＨ」の文字画像）の他、ｂ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数（例えば「残り１０００回」の文字画像）などが設定される（図１５２（Ｂ１）参照）。そのため、遊

技者は、ｂ時短遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）やｂ時短遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいてｂ時短遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部３４１で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

【１９７４】

また、前述のように、通常大当たり遊技には、第１入賞口３１４への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート３１７への遊技球の入球に基づいて電動役物３１５ｂが作動されることでの第２入賞口３１５への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部３４１では、通常大当たり遊技のエンディング画像（図１５１（Ａ２）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、ａ時短遊技状態に移行した場合にａ時短遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図１５１（Ｂ２）参照）。

【１９７５】

＜ステップＳ３９４３及びＳ３９４４＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３９３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが、天井発動残回数カウンタがセットされたことを示す天井発動残回数カウンタリセットコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９４３）。天井発動残回数カウンタリセットコマンドは、小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技の実行に基づいて、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタがリセットされた場合に、遊技状態移行処理での図１４５のステップＳ３７４８で設定される。

【１９７６】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタがリセットされたことを示す天井発動残回数カウンタリセットコマンドである場合（ステップＳ３９４３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９４４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドでない場合（ステップＳ３９４１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４５に移行する。

【１９７７】

＜ステップＳ３９４４＞

受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドである場合（ステップＳ３９４３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１において天井発動残回数がリセットされたことを示す天井発動残回数リセット表示を実行する（ステップＳ３９４４）。例えば、本実施形態では、図柄表示部３４１において「天井残回数リセット」の文字画像が表示される（図１５２（Ｂ２）参照）。そのため、遊技者は、遊技状態情報として天井発動残回数がリセットされたことを示す天井発動残回数リセット表示が報知表示されることに基づいて、天井発動残回数がリセットされたことを識別可能である。

【１９７８】

ここで、天井発動残回数カウンタは、小利益遊技である特定期間遊技としてのＶ入賞大当たり遊技の終了後にリセットされる。また、Ｖ入賞大当たり遊技は、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づく特電始動遊技において、第２入球手段としての特定入球領域としての特電Ｖ入賞口３８３に基づいて実行される。つまり、遊技者は、第２方向である遊技盤３１の右側領域の分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技を実行することで、Ｖ入賞大当たり遊技を発生させて天井発動残回数を意図的にリセットでき、天井発動残回数がリセットされたことを図柄表示部３４１において遊技状態情報としての天井発動残回数リセット表示に基づいて確認することができる。

【１９７９】

なお、天井発動残回数リセット表示は、少なくともＶ入賞大当たり遊技が終了後の一定

期間表示されるようにすることが考えられる。また、天井発動残回数リセット表示は、特図遊技及び特図大当たり遊技などの遊技がいずれも実行されていない場合に移行される待機画面（デモ画面）において表示することも考えられ、また遊技者による操作ボタン２０や選択ボタン２１Ａに対する所定の操作により表示されるようにすることも考えられる。このようにすることで、遊技者は、当該遊技機１０において遊技を開始する前に、天井発動残回数がリセットされたことを把握することが可能になる。

【１９８０】

ここで、遊技機１０の機能や遊技方法に対する遊技者の知識や理解度には差が生じ得り、例えば、当該遊技機１０が、所定回数の特図遊技の実行によって高頻度サポートモードであるｂ時短遊技状態が発生される天井機能を有すること、ｂ時短遊技状態が発生されるまでに必要な特図遊技回数を、特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３への遊技球の入球により最大値にセットする天井発動残回数リセット機能を有すること、この天井発動残回数リセット機能が弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることによって発動可能であることの全てを理解している遊技者が存在し得るのに対し、当該遊技機１０の一部の機能や遊技方法を理解していない遊技者が存在することが想定される。天井機能については、広く普及されているために理解しているものが多いものと考えられ、遊技ホールにおいても「游タイム」などの表記によって天井機能を有する遊技機であることが明示することが広く行われている。一方、当該遊技機１０は、弱右打ち遊技による天井発動残回数リセット機能を有するが、そのような特徴的な機能については、遊技者に広く普及するまでは遊技者は直ぐには理解し難く、天井発動残回数リセット機能や天井発動残回数リセット方法を知らずに遊技を行うものも存在し得る。

【１９８１】

本実施形態では、遊技機１０では、天井発動残回数のリセットは、分離部３９３よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技によって第２流路３９２に遊技球を流下させることで、遊技者の意思により自由に実行することが可能である一方で、遊技者の意に反して、遊技球の発射不良や遊技球相互の干渉等によって第２流路３９２を遊技球が流下し、天井発動残回数がリセットされることが起こり得る。そのため、遊技機１０の天井発動残回数リセット機能や天井発動残回数リセット方法を理解していない遊技者は、天井発動残回数リセット表示（図１５２（Ｂ２）参照）のみでは、何が起こったのかを理解できない。その結果、ｂ時短遊技状態を発生させるために必要な残りの特図遊技の実行回数を天井発動残回数リセット前の回数であると勘違いしたまま遊技を継続する可能性がある。その場合、遊技者が想定した特図遊技を実行したにも関わらず天井が発動（ｂ時短遊技状態が発生）しないことになるため、遊技者は遊技機１０や、データ表示器１０３の表示（先に通常大当たり遊技を終了してからの特図遊技の実行回数の表示）に対して不信感を抱き、遊技機１０に対する興味が低下し、また、遊技ホールに対する不信感を抱く結果となりかねないために好ましくない。そこで、このような問題を解決すべく、天井発動残回数リセット表示（図１５２（Ｂ２）参照）に代えて、又は加えて、遊技者自身の行為によって天井発動残回数がリセットされたことを、例えば図柄表示部３４１において行うのが好ましい。具体的には、図柄表示部３４１において、特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことに基づいて天井発動残回数がリセットされたことを、文字画像による説明文や、特電大入賞装置３８を模した画像を含む動画像や静止画像によって明示することが考えられる。また、天井発動残回数がリセットされた場合に限らず、特図遊技の実行中や遊技非実行中のデモ画面において、特電大入賞装置３８の特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことに基づいて天井発動残回数がリセットされることの遊技説明を予め行うことも考えられる。

【１９８２】

＜ステップＳ３９４５＞

受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドでない場合（ステップＳ３９４１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３９４５）、当該コマンド判定処理を終了する。

【１９８３】
以上のように、本発明では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第２制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

【１９８４】
より具体的には、本実施形態では、遊技者に対して遊技利益として大利益遊技である特図大当たり遊技及び小利益遊技であるＶ入賞大当たり遊技が付与され得る。大利益遊技としての特図大当たり遊技は、始動手段としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、第３入球手段としての可変入賞口３１６が複数回開閉されることで多量の遊技球の獲得が可能な遊技者にとっての利益が大きい遊技である。一方、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技は、第１入球手段としての特電始動口３７への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第２入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉３８２の作動によって開放される第２入球手段が備える特定入球領域としての特電Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合に実行され、特電大入賞口３８１への遊技球の入球が可能であるが、特電大入賞口３８１への遊技球の入球によって獲得可能な遊技球が少なく遊技者にとっての利益が小さい遊技である。また、本実施形態では、特電始動口３７、特電大入賞口３８１及び特電Ｖ入賞口３８３は、遊技盤３１の右側領域に設定される特定の流路としての第２流路３９２を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。つまり、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技は、第２流路３９２に遊技球を打ち出すことで実行され得る。

【１９８５】
さらに、本実施形態では、小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が終了した場合、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な変動遊技としての特図遊技の回数として最大値がセットされる。ここで、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態は、第２入賞口３１５を開閉する補助手段としての電動役物３１５ｂの開閉頻度（電動役物３１５ｂによる第２入賞口３１５への入球サポート頻度）が低い第２補助状態制御である低頻度サポートモードにおいて、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく所定回数（例えば１０００回）の特図遊技が実行される場合に移行される上限回数（例えば１０００回）が規定された時短遊技状態である。つまり、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態に移行させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされる。

【１９８６】
そして、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされることで、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態において大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行された場合にｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態が発生しない第１補助状態制御となった場合であっても、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第１利益遊技

状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態を遊技者の意図によって発生させることができる。このように、本実施形態では、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な第２補助状態制御である状態を遊技者が発生させることができるため、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態が終了した遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

【１９８７】

また、本実施形態では、遊技者が第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされるため、遊技者が第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で遊技を終了する場合には、遊技者が遊技を終了する前に第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しを継続することで小利益遊技としてのＶ入賞大当たり遊技を実行させることによって、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、第１利益遊技状態制御であるｂ時短遊技状態を発生可能な第２補助状態制御である状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第２流路３９２に向けた遊技球の打ち出しの継続により、遊技者の意図によって防止することができる。

【１９８８】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１及び第２の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【１９８９】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【１９９０】

［第４の実施形態］

所定遊技状態における所定の計数情報の更新が規定回数に到達した場合に価値付与状態に移行可能な遊技機において、遊技者に対する報知方法の改善が望まれている。

【１９９１】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と、

を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、

特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定の利益を発生させる利益発生手段と、

を備え、
前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。
【１９９２】
特定情報は、所定の図柄の変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新される情報であればよい。特定情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えばＲＡＭに設定される各種カウンタ、各種コマンド、各種フラグ、特図遊技を実行する権利の保留に関する当否情報や保留数情報、普図変動を実行する権利に関する情報、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される各種情報、各種バッファに格納される情報、予め定められた一連のデータ群、データ群における更新位置を把握するためのポインタ、時短遊技状態の残りの最大時短回数に対応する時短回数カウンタ（ａ時短回数カウンタ、ｂ時短回数カウンタ、ｃ時短回数カウンタ）、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数に対応するカウンタ（天井発動残回数カウンタ）、大当たり乱数カウンタ、大当たり種別カウンタ、リーチ乱数カウンタ、特図変動種別カウンタ、大当たり乱数初期値カウンタ、普図当たり乱数カウンタ、普図当たり種別乱数カウンタ、普図変動種別乱数カウンタ、普図当たり乱数値初期値カウンタ、電動役物の残りの開放時間を示す開放時間カウンタ、大当たり遊技の残りのラウンド数に対応するラウンド数カウンタ、大当たり遊技のオープニングの残り時間に対応するオープニング時間カウンタ、ラウンド遊技の最大残り時間に対応するラウンド遊技時間カウンタ、大当たり遊技のエンディングの残り時間に対応するエンディング時間カウンタ、特図変動パターンコマンド、停止種別コマンド、保留球数コマンド、確定表示コマンド、特図シフトコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、小当たり遊技開始コマンド、得表示ＯＰコマンド、損表示ＯＰコマンド、小当たりオープニング開始コマンド、小当たりオープニング終了コマンド、可動羽部作動開始コマンド、小当たり遊技終了コマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、特図変動表示中フラグ、特図変動停止フラグ、普図変動表示中フラグ、普図変動停止表示フラグ、電動役物開放中フラグ、大当たり遊技開始フラグ、大当たり遊技中フラグ、オープニング中フラグ、ラウンド遊技中フラグ、インターバル中フラグ、エンディング中フラグ、大当たり遊技終了フラグ、小当たり遊技開始フラグ、小当たりオープニングフラグ、Ｖ入賞口開閉部作動フラグ、可動羽部作動フラグ、Ｖ入賞フラグ、小当たり遊技フラグ、確変遊技状態フラグ、通常遊技状態フラグ、大当たり遊技状態フラグ、小当たり遊技状態フラグ、通常遊技状態フラグ、時短遊技状態フラグ（ａ時短遊技状態フラグ、ｂ時短遊技状態フラグ、ｃ時短遊技状態フラグ）、第１特図遊技を実行する権利の保留に対する第１特図保留エリアに格納される特図当否情報、第１特図遊技の保留数に関する情報、第２特図遊技を実行する権利の保留に対する第２特図保留エリアに格納される特図当否情報、第２特図遊技の保留数に関する情報、当該特図変動に特図実行エリアに格納される特図当否情報、普図変動を実行する権利の保留に対する普図保留格納エリアに格納される普図当否情報や普図変動保留数に関数する情報、特図遊技を実行する場合に１回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、大当たり遊技を実行する場合に１回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、小当たり遊技を実行する場合に１回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、特図遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、大当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、小当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、表示データテーブルバッファに格納される情報（表示データテーブル）、追加データテーブルバッファに格納される情報（追加データテーブル）、

転送データテーブルバッファに格納される情報（転送データテーブル）、フレームバッファに格納された描画情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１９９３】

更新手段は、特定情報を更新する処理であればよい。更新手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えばソフトウェアによる処理、上書き制御処理、書き込み制御処理、ロード処理、ハード回路による処理、ＲＡＭに設定される各種カウンタを更新（加算、減算、初期化、クリア）する処理、各種コマンドを更新（設定）する処理、各種フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、特図遊技を実行する権利の保留に関する当否情報や保留数情報を更新する処理、普図変動を実行する権利に関する情報を更新する処理、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される各種情報を更新する処理、各種バッファに格納される情報を更新する処理、予め定められた一連のデータ群をバッファなどの所定の記憶エリアに格納する処理、データ群における更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、時短遊技状態の残りの最大時短回数に対応する時短回数カウンタ（ａ時短回数カウンタ、ｂ時短回数カウンタ、ｃ時短回数カウンタ）を更新（減算、加算、初期化、クリア）する処理、ｂ時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数に対応するカウンタ（天井発動残回数カウンタ）を更新（減算又は加算）する処理、大当たり乱数カウンタを更新する処理、大当たり種別カウンタを更新する処理、リーチ乱数カウンタを更新する処理、特図変動種別カウンタを更新する処理、大当たり乱数初期値カウンタを更新する処理、普図当たり乱数カウンタを更新する処理、普図当たり種別乱数カウンタを更新する処理、普図変動種別乱数カウンタを更新する処理、普図当たり乱数値初期値カウンタを更新する処理、電動役物の残りの開放時間に対応する開放時間カウンタを更新（減算、加算又はクリア）する処理、大当たり遊技の残りのラウンド数に対応するラウンド数カウンタを更新（減算又は加算）する処理、大当たり遊技のオープニングの残り時間に対応するオープニング時間カウンタを更新（減算又は加算）する処理、ラウンド遊技の最大残り時間に対応するラウンド遊技時間カウンタを更新（減算、加算、又はクリア）する処理、大当たり遊技のエンディングの残り時間に対応エンディング時間カウンタを更新（減算又は加算）する処理、特図変動パターンコマンドを更新（設定）する処理、停止種別コマンドを更新（設定）する処理、保留球数コマンドを更新（設定）する処理、確定表示コマンドを更新（設定）する処理、特図シフトコマンドを更新（設定）する処理、第１特図保留コマンドを更新（設定）する処理、第２特図保留コマンドを更新（設定）する処理、小当たり遊技開始コマンドを更新（設定）する処理、得表示ＯＰコマンドを更新（設定）する処理、損表示ＯＰコマンドを更新（設定）する処理、小当たりオープニング開始コマンドを更新（設定）する処理、小当たりオープニング終了コマンドを更新（設定）する処理、可動羽部作動開始コマンドを更新（設定）する処理、小当たり遊技終了コマンドを更新（設定）する処理、大当たり遊技開始コマンドを更新（設定）する処理、オープニング開始コマンドを更新（設定）する処理、オープニング終了コマンドを更新（設定）する処理、ラウンド遊技開始コマンドを更新（設定）する処理、ラウンド遊技終了コマンドを更新（設定）する処理、インターバル開始コマンドを更新（設定）する処理、インターバル終了コマンドを更新（設定）する処理、エンディング開始コマンドを更新（設定）する処理、エンディング終了コマンドを更新（設定）する処理、大当たり遊技終了コマンドを更新（設定）する処理、特図変動表示中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、特図変動停止フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、普図変動表示中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、普図変動停止表示フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、電動役物開放中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、大当たり遊技開始フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、大当たり遊技中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、オープニング中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、ラウンド遊技中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、インターバル中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、エンディング中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、大当たり遊技終了フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、小当たり遊技

開始フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、小当たりオープニングフラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、Ｖ入賞口開閉部作動フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、可動羽部作動フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、小当たり遊技フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、Ｖ入賞フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、確変遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、通常遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、大当たり遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、小当たり遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、通常遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、時短遊技状態フラグ（ａ時短遊技状態フラグ、ｂ時短遊技状態フラグ、ｃ時短遊技状態フラグ）を更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、第１特図遊技を実行する権利の保留に対する第１特図保留エリアに格納される特図当否情報（追加又はシフト）を更新する処理、第１特図遊技の保留数に関する情報を更新（加算又は減算）する処理、第２特図遊技を実行する権利の保留に対する第２特図保留エリアに格納される特図当否情報を更新（追加又はシフト）する処理、第２特図遊技の保留数に関する情報を更新（加算又は減算）する処理、特図実行エリアに格納される特図当否情報を更新（上書き）する処理、普図変動を実行する権利の保留に対する普図保留格納エリアに格納される普図当否情報や普図変動保留数に関する情報を更新する処理、特図遊技を実行する場合に１回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新（ワークＲＡＭに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）する処理、大当たり遊技を実行する場合に１回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新（ワークＲＡＭに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）する処理、小当たり遊技を実行する場合に１回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新（ワークＲＡＭに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）する処理、特図遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、大当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、小当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、表示データテーブルバッファに格納される情報（表示データテーブル）を更新する処理、追加データテーブルバッファに格納される情報（追加データテーブル）を更新する処理、転送データテーブルバッファに格納される情報（転送データテーブル）を更新する処理、フレームバッファに格納された描画情報を更新する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１９９４】

特定の遊技状態は、遊技に関する状態であればよい。特定の遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態）、大当たり遊技の開始又は終了によりａ時短遊技状態での特図遊技の実行回数が初期化された状態、大当たり遊技の開始又は終了によりｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数が初期化された状態、遊技機のＲＡＭクリアによりｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数が初期化された状態、ａ時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、ｂ時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、ｃ時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、大当たり遊技終了から次に大当たり遊技が開始されるまでの状態、確変遊技状態、小当たり遊技状態、小当たり遊技においてオープニングが実行されている状態、小当たり遊技においてＶ入賞口が開放されているいる状態、大当たり遊技状態、大当たり遊技においてオープニングが実行されている状態、大当たり遊技において開閉実行モードが実行されている状態、大当たり遊技において各ラウンド遊技が実行されている状態、大当たり遊技においてエンディングが実行されている状態、普図当たり遊技が開始されてから普図当たり遊技が終了するまでの状態、普通電動役物が作動（第２入賞口が開放）している状態、所定の図柄の変動状態（所定の図柄の変動が開始されてか

ら変動が終了するまでの状態）、特別図柄（第１特図、第２特図）の変動状態（特別図柄の変動が開始されてから変動が終了するまでの状態）、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動状態、大当たり抽選の結果が外れである場合の特別図柄の変動状態、普通図柄の変動状態（普通図柄の変動が開始されてから変動が終了するまでの状態）、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動状態、普図当たり抽選の結果が外れである場合の普通図柄の変動状態、遊技盤に設けられる可動体が作動している状態、各種演出の実行状態、大当たり遊技において演出が実行されている状態、特図遊技において演出が実行されている状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１９９５】

所定の更新状態は、所定図柄の変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報が更新された結果、遊技者に何らかの利益を付与可能な状態であればよい。所定の更新状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を開始可能な状態、大当たり遊技を終了可能な状態、小当たり遊技を開始可能な状態、小当たり遊技を終了可能な状態、普図当たり遊技を開始可能な状態、普図当たり遊技を終了可能な状態、確変遊技状態を開始可能な状態、確変遊技状態を終了可能な状態、ａ時短遊技状態を開始可能な状態、ａ時短遊技状態を終了可能な状態、ｂ時短遊技状態を開始可能な状態、ｂ時短遊技状態を終了可能な状態、ｃ時短遊技状態を開始可能な状態、ｃ時短遊技状態を終了可能な状態、所定の図柄の変動表示を開始可能な状態、所定の図柄の変動表示を終了可能な状態、特別図柄（第１特図、第２特図）の変動表示を開始可能な状態、特別図柄（第１特図、第２特図）の変動表示を終了可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動表示を開始可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動表示が開始された状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動表示中の状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動表示が停止された状態、飾り図柄の変動表示を開始可能な状態、飾り図柄の変動表示を終了可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の飾り図柄の変動表示を開始可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の飾り図柄の変動表示が開始された状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の飾り図柄の変動表示中の状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の飾り図柄の変動表示が停止された状態、普通図柄の変動表示を開始可能な状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示が開始された状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示中の状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示が停止された状態、各種カウンタが０になった状態、各種カウンタが所定値以上になった状態、ｂ時短遊技状態を発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に対応する減算式のカウンタ（天井発動残回数カウンタ）が０になることに基づくｂ時短遊技状態を発生可能な状態、ｂ時短遊技状態を発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に対応する加算式のカウンタ（天井発動残回数カウンタ）が所定値以上になることに基づくｂ時短遊技状態を発生可能な状態、大当たり乱数カウンタの値が大当たりに対応する値になった状態、大当たり乱数カウンタの値が小当たりに対応する値になった状態、普図当たり乱数カウンタの値が当たりに対応する値になった状態、確変大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが０となることに基づく確変遊技状態を発生可能な状態、確変大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づく確変遊技状態を発生可能な状態、時短大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが０となることに基づくａ時短遊技状態を発生可能な状態、時短大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づくａ時短遊技状態を発生可能な状態、通常大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが０となることに基づくａ時短遊技状態を発生可能な状態、通常大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づくａ時短遊技状態を発生可能な状態、小当たり遊技の実行中にＶ入

賞口への遊技球が入球した場合の小当たり遊技の残り時間に対応する減算式時間カウンタの値が０になった状態、小当たり遊技の実行中にＶ入賞口への遊技球が入球した場合の小当たり遊技の残り時間に対応する加算式時間カウンタの値が所定値以上になった状態、特図遊技を実行する場合に１回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リストが更新（ワークＲＡＭに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）された状態、特図遊技を実行する場合に１回の特図遊技の全体に対して設定された一連の描画リストを最後まで実行した状態（特図遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、大当たり遊技を実行する場合に１回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを最後まで実行した状態（大当たり遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、小当たり遊技を実行する場合に１回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを最後まで実行した状態（小当たり遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、特図遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、大当たり遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、小当たり遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１９９６】

所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与する状態であればよい。所定の利益状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば賞球が付与され易い状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態、確率遊技状態、電動役物が作動し易い状態、普図当たり抽選の結果が当たりとなり易い状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態、小当たり遊技においてＶ入賞させるほうがＶ入賞させずにｂ時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値が高い状態、小当たり遊技においてＶ入賞させるよりもＶ入賞させずにｂ時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態、特図遊技において特定の演出が実行される状態、特図遊技において大当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において確変大当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において小当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において出玉期待値が有利な遊技方法に関する演出が実行される状態、特図遊技において小当たり時にＶ入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、特図遊技において小当たり時にＶ入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、大当たり遊技において特定の演出が実行される状態、大当たり遊技において確変昇格演出が実行される状態、大当たり遊技において保留連荘演出が実行される状態、小当たり遊技においてＶ入賞させるほうがＶ入賞させずにｂ時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、小当たり遊技においてＶ入賞させるよりもＶ入賞させずにｂ時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１９９７】

報知態様は、所定の報知に対応した態様であればよい。報知態様としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば画像による報知態様、光による報知態様、音声による報知態様、遊技者の利益を報知する態様、遊技者の不利益を報知する態様、将来的に発生する事象を報知する態様、賞球が付与され易い状態であることを報知する態様、大当たり遊技状態であることを報知する態様、小当たり遊技状態であることを報知する態様、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態であることを報知する態様、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態であることを報知する態様、確率遊技状態であることを報知する態様、電動役物が作動し易い状態であることを報知する態様、普図当たり抽選の結果が当たりとなり易い状態であることを報知する態様、ａ時短遊技状態であることを報知する態様、ｂ時短遊技状態であることを報知する態様、ｃ時短遊技状態であることを報知する態様、小当たり遊技においてＶ入賞させるほうがＶ入賞させずにｂ時短遊技状態が発生させ

るよりも出玉期待値が高い状態であることを報知する態様、小当たり遊技においてＶ入賞させるよりもＶ入賞させずにｂ時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態であることを報知する態様、特図遊技において小当たり時にＶ入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様、特図遊技において小当たり時にＶ入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様、特図遊技おけるリーチ演出の表示態様（リーチ演出種別）、特図遊技における将来的発生するリーチ演出種別を報知する態様（例えば演出ストック）、特図遊技に何かの演出が発生することを報知する態様（例えばタイマー演出）、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が外れであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が外れであることを報知してからの大当たりであることを報知する態様（例えば復活演出）、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知してからの大当たりの種別が遊技者により有利（確変大当たり、ＲＵＳＨ突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する態様（例えば昇格演出）、特図遊技における所定の図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技における特別図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技において大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において確変大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において通常当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において時短大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において小当たりであることを報知する停止態様、特図遊技において外れであることを報知する停止態様、特図遊技における飾り図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技において大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばゾロ目停止）、特図遊技において確変大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば７図柄のゾロ目停止）、特図遊技において通常大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば偶数図柄のゾロ目）、特図遊技において時短大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において小当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば非ゾロ目停止）、特図遊技において前後外れリーチであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において前後外れ以外リーチであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において完全外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばバラケ目停止）、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば非ゾロ目停止状態）から特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えばゾロ目停止状態）に変化する態様、特図遊技において大当たりことを報知する飾り図柄の停止状態（例えば偶数ゾロ目停止状態）から遊技者により有利な大当たり（確変大当たり、ＲＵＳＨ突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば７ゾロ目停止状態）に変化する態様、普図遊技における普通図柄の停止態様（停止種別）、普図遊技において当たりであることを報知する普通図柄の停止態様、普図遊技において外れであることを報知する普通図柄の停止態様、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１９９８】

報知制御手段は、報知態様を制御する処理であればよい。報知制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば画像による報知態様を制御する処理、光による報知態様を制御する処理、音声による報知態様を制御する処理、遊技者の利益を報知する態様に制御する処理、遊技者の不利益を報知する態様に制御する処理、将来的に発生する事象を報知する態様に制御する処理、賞球が付与され易い状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態であることを報知する態様に制御する処理、確率遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、電動役物が作動し易い状態であることを報知する態様に制御する処理、ａ時短遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、ｂ時短遊技状態であるこ

とを報知する態様に制御する処理、ｃ時短遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技においてＶ入賞させるほうがＶ入賞させずにｂ時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値が高い状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技においてＶ入賞させるよりもＶ入賞させずにｂ時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技において小当たり時にＶ入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技において小当たり時にＶ入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技おけるリーチ演出の表示態様（リーチ演出種別）を制御する処理、特図遊技における将来的発生するリーチ演出種別を報知する態様（例えば演出ストック）に制御する処理、特図遊技に何かの演出が発生することを報知する態様（例えばタイマー演出）に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が外れであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が外れであることを報知してからの大当たりであることを報知する態様（例えば復活演出）に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知してからの大当たりの種別が遊技者により有利（確変大当たり、ＲＵＳＨ突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する態様（例えば昇格演出）に制御する処理、特図遊技における所定の図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、特図遊技における特別図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、特図遊技において大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において確変大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において通常当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において時短大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において小当たりであることを報知する停止態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する停止態様に制御する処理、特図遊技における飾り図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、特図遊技において大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばゾロ目停止）に制御する処理、特図遊技において確変大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば７図柄のゾロ目停止）に制御する処理、特図遊技において通常大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば偶数図柄のゾロ目）に制御する処理、特図遊技において時短大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において小当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば非ゾロ目停止）態様に制御する処理、特図遊技において前後外れリーチであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において前後外れ以外リーチであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において完全外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばバラケ目停止）態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば非ゾロ目停止状態）から特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えばゾロ目停止状態）に変化する態様に制御する処理、特図遊技において大当たりことを報知する飾り図柄の停止状態（例えば偶数ゾロ目停止状態）から遊技者により有利な大当たり（確変大当たり、ＲＵＳＨ突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば７ゾロ目停止状態）に変化する態様に制御する処理、普図遊技における普通図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、普図遊技において当たりであることを報知する普通図柄の停止態様に制御する処理、普図遊技において外れであることを報知する普通図柄の停止態様に制御する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１９９９】

所定の遊技条件は、判定手段により実行された所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に遊技者による所定の遊技操作に基づいて成立する条件であればよい。所定の遊技条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選の結果が大当たり

である場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が確変当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が時短当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が外れである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技においてＶ入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技においてＶ入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が時短大当たりである場合に実行される時短大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に実行される通常大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技においてＶ入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、操作ボタンに対する操作に基づいて成立する条件、遊技盤の正面側へのタッチ操作に基づいて成立する条件、遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することにより成立する条件、遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、発射ハンドルに対する操作に基づいて遊技球を遊技盤の左側領域に発射することにより成立する条件、発射ハンドルに対する所定の操作に基づいて遊技球を遊技盤の右側領域に発射することにより成立する条件、発射ハンドルに対する所定の操作に基づいて遊技球を遊技盤の右側領域に発射することにより成立する条件、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２０００】

特定の利益は、所定の遊技条件が成立した場合に付与される利益であればよい。特定の利益としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選の結果が特定結果である場合に付与される利益、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に付与される利益、大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技におけるＶ入賞口への遊技球の入球に基づく確変遊技状態の発生、時短大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技におけるＶ入賞口への遊技球の入球に基づくａ時短遊技状態の発生、通常大当たり遊技の実行、通常大当たり遊技の実行に基づくａ時短遊技状態の発生、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に付与される利益、小当たり遊技の実行、小当たり遊技におけるＶ入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり遊技の実行、大当たり抽選の結果が外れである場合に付与される利益、大当たり抽選の結果が外れである場合におけるｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数の減算、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に付与される利益、普図当たり遊技の実行、所定の入賞口への遊技球の入球により付与される利益、所定の入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、一般入賞口（普通入賞口）への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第１特図遊技を開始させる契機を与える第１入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第２特図遊技を開始させる契機を与える第２入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、大当たり遊技における可変入賞口（大

入賞口）への遊技球の入球に基づく賞球の付与、小当たり遊技における可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第１入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行、第１入賞口への遊技球の入球に基づく第１特図遊技の実行、第２入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行、第２入賞口への遊技球の入球に基づく第２特図遊技の実行、スルーゲートへの遊技球の入球（通過）に基づく普図当たり抽選の実行、スルーゲートへの遊技球の入球（通過）に基づく普図当たり遊技の実行、特定演出の実行、特図遊技での特定演出の実行、特図遊技での大当たり確定演出の実行、特図遊技での昇格演出の実行、特図遊技での復活演出の実行、大当たり遊技での特定演出の実行、大当たり遊技での昇格演出の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２００１】

利益発生手段は、特定の利益を発生させる処理であればよい。利益発生手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選の結果が特定結果である場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技におけるＶ入賞口への遊技球の入球に基づく確変遊技状態を発生させる処理、時短大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技におけるＶ入賞口への遊技球の入球に基づきａ時短遊技状態を発生させる処理、通常大当たり遊技を実行する処理、通常大当たり遊技の実行に基づきａ時短遊技状態を発生させる処理、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、小当たり遊技を実行する処理、小当たり遊技におけるＶ入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり遊技を実行する処理、大当たり抽選の結果が外れである場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり抽選の結果が外れである場合におけるｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を減算する処理、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、普図当たり遊技を実行する処理、所定の入賞口への遊技球の入球により付与される利益を発生させる処理、所定の入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、一般入賞口（普通入賞口）への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第１特図遊技を開始させる契機を与える第１入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第２特図遊技を開始させる契機を与える第２入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、大当たり遊技における可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、小当たり遊技における可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第１入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり抽選を実行する処理、第１入賞口への遊技球の入球に基づき第１特図遊技を実行する処理、第２入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり抽選を実行する処理、第２入賞口への遊技球の入球に基づき第２特図遊技を実行する処理、スルーゲートへの遊技球の入球（通過）に基づき普図当たり抽選を実行する処理、スルーゲートへの遊技球の入球（通過）に基づき普図当たり遊技を実行する処理、特定演出を実行する処理、特図遊技において特定演出を実行する処理、特図遊技において大当たり確定演出を実行する処理、特図遊技において昇格演出を実行する処理、特図遊技において復活演出を実行する処理、大当たり遊技において特定演出を実行する処理、大当たり遊技において昇格演出を実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【２００２】

ところで、昨今の遊技機では、例えば低確率モード（大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低確率である遊技中状態）のような所定の遊技状態において、例えば更新情報としての特図変動の回数（例えばｂ時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技に実行回数に対応するカウンタ）が規定回数に到達した場合に所定の利益状態として時短遊技状態（いわゆる利益遊技状態であるｂ時短遊技状態、天井時短遊技状態）に移行するものがある。それに対する報知は、例えば前記規定回数に到達するまでに必要な特図遊技の残回数を報知するのみであったり、前記規定回数まで同じ内容を表示するなど、単調なものであり、更なる工夫が求められる。例えば、具体的には、利益遊技状態であるｂ時短遊技状態では、高頻度で電動役物が作動することによって大当たり抽選を実行する契機を与え

る第２入賞口が高頻度で開放される。そのため、ｂ時短遊技状態では、第２入賞口への遊技球の入球に基づく特典付与として、賞球付与と大当たり抽選を受け易い。その結果、ｂ時短遊技状態では、遊技者は、遊技球の減少を抑制しつつ大当たり抽選を受けることができるため、第２入賞口への遊技球の入球が不要又は困難な通常遊技状態に比べて、特典付与として大当たり遊技を発生させるために必要な遊技球数を低減することができる。

【２００３】

また、昨今の遊技機では、第１入賞口への遊技球の入球を契機として特典付与として大当たり遊技が発生される場合に比べて、第２入賞口への遊技球の入球を契機として特典付与として大当たり遊技が発生される場合のほうが、遊技者に付与される利益が大きく設定される傾向がある。例えば、第２入賞口への遊技球の入球を契機とするほうが、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする場合に比べて、大当たり遊技が発生し易い状態（いわゆるＲＵＳＨ状態）への突入率が優遇されることがある。一例において、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする場合のＲＵＳＨ突入率が５０％に設定されるのに対して、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする場合のＲＵＳＨ突入率が１００％に設定される。そのため、利益遊技状態であるｂ時短遊技状態は、通常遊技状態に比べてＲＵＳＨ突入率が高く、その結果、低確率モード（大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低確率である遊技中状態）である通常遊技状態において最初の大当たり遊技が発生する場合に比べて、遊技中状態が低確率モードのｂ時短遊技状態において最初の大当たり遊技が発生する場合のほうが、最初の大当たり遊技の発生以降の出玉期待値（遊技者に得られる賞球の合計の平均値）が高くなる。このように、出玉期待値は、最初の大当たり遊技の発生が通常遊技状態に比べてｂ時短遊技状態のほうが高くなる。

【２００４】

ここで、通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行されるには、ｂ時短遊技状態よりも遊技球が減少する通常遊技状態において規定回数の特図遊技を実行する必要がある。その結果、通常遊技状態におけるマイナス差玉（総賞球数から遊技球の発射球数を差分したもの）が所定数に到達するまでは、通常遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させた場合の差玉期待値（総賞球数から遊技球の発射球数を差分したものの平均値）が、ｂ時短遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させる場合に比べて高くなる。一方、通常遊技状態におけるマイナス差玉が所定数に到達してからは、ｂ時短遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させた場合の差玉期待値が、通常遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させる場合に比べて高くなる。このように、差玉期待値の観点からは、通常遊技状態において大当たり遊技を発生させるほうが遊技者に有利な状態と、通常遊技状態において大当たり遊技を発生させずにｂ時短遊技状態に移行させてから大当たり遊技を発生させるほうが遊技者に有利な状態とが存在する。

【２００５】

しかしながら、遊技機では、大当たり遊技を発生させるタイミングをコントロールすることができない。そのため、通常遊技状態における差玉期待値がマイナスであるタイミング、例えばｂ時短遊技状態に移行する直前において大当たり遊技が発生することがある。そして、通常遊技状態では、第１入賞口への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される結果、ＲＵＳＨに突入しないことがある。この場合、遊技者は、ＲＵＳＨ突入の恩恵を受けることができず、遊技に対する興味や興趣が低下しかねない。

【２００６】

これに対して、本発明では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段よって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられる。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１報知態様により報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられることで、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイ

ミングが、所定タイミングに到達する前であるか、特定タイミングに到達して以降であるかを判断することができる。これにより、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、特定判定結果となったことに基づく特定の利益を受けることが有利であるか否か、即ち所定の遊技条件を成立させるか否かを判断することができる。その結果、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを選択することができるため、自身によって有利であると判断されるタイミングで特定の利益を受ける可能になる。従って、遊技者は、特定の利益を受けることが不利であると判断される場合に特定の利益を受けることを回避できるため、自身にとって不利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【２００７】

より具体的には、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である０となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第１報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第２報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、段階での遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオープニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によってｂ時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため遊技の興趣が向上される。

【２００８】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実に行うことが可能になる。

【２００９】

以下、本実施形態について、図１５３～図２１６を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【２０１０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、特定情報としての「更新情報」を備え、また更新手段としての「更新処理」を備え、また特定の遊技状態としての「遊技中状態」を備え、また所定の更新状態としての「更新終了状態」を備え、また所定の利益状態としての「利益遊技状態」を備え、また報知態様としての「報知表示」を備え、また報知制御手段としての「報知表示制御」を備え、また所定の遊技条件としての「特典付与条件」を備

え、また特定の利益としての「特典付与」を備え、また利益発生手段としての「特典付与制御」を備える。

【２０１１】

［遊技機１０の構成］

まず、前述の図１～図３に加え、図１５３～図１５５を参照しつつ、遊技機１０の構成について説明する。ここで、図１５３は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図１５４及び図１５５は図１５３に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図である。

【２０１２】

［前面枠１１の構成］

図１～図３に示すように、前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【２０１３】

操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図７参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、前述のように、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である（図４５及び図４６参照）。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出を実行させ、また特図遊技演出での背景演出（背景ステージ）の切り替えの他、所定演出の発生頻度やキャラクタ選択などの遊技カスタマイズために操作される。

【２０１４】

発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作として回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作に応じて、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態においては、通常遊技状態では、始動入球領域としての第１入賞口３１４に遊技球を入球させて第１特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、所定の利益状態では、右打ちが奨励される。具体的には、例えば利益遊技状態である時短遊技状態（ａ時短遊技状態及びｂ時短遊技状態）では、始動入球領域としての第２入賞口３１５やスルーゲート３１７への遊技球の入球により特典付与条件を成立させて特典付与として第２特図遊技を実行させるために右打ちが奨励され、利益遊技状態である小当たり遊技状態では、特典付与条件としての羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球を成立させて特典付与として大当たり遊技を発生させるために右打ちが奨励され、利益遊技状態である大当たり遊技状態では、特典付与条件としての可変入賞口３１６への遊技球の入球を成立させて特典付与として多量の賞球の付与を受けるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル２２に対して実行することで適切な特典付与を受けることができる。

【２０１５】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、発射手段としての遊技球発射機構３２、遊技球が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤３１などを備える。

【２０１６】

図２に示すように、遊技球発射機構３２は、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から

発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【２０１７】

図１５３に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１と、外レール３１２と、一般入賞口３１３と、始動入球領域としての第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５と、小当たり遊技において作動される後述の羽役物装置８３のＶ入賞口８３３及び通常入賞口８３４、大当たり遊技において作動される可変入球手段としての可変入賞口３１６、始動入球領域としてのスルーゲート３１７、アウト口３１８、表示手段としての可変表示ユニット３４、表示手段としてのメイン表示部３６、及び羽役物装置８３が設けられている。

【２０１８】

内レール３１１及び外レール３１２は、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって内レール３１１及び外レール３１２から発射された遊技球は、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、Ｖ入賞口８３３、通常入賞口８３４又は可変入賞口３１６に入球しなかった遊技球はアウト口３１８から排出される。一方、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、Ｖ入賞口８３３、通常入賞口８３４又は可変入賞口３１６に入球すると、特典付与制御として賞球付与処理が実行されることで、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、特典付与制御として賞球付与処理では、一般入賞口３１３への遊技球の入球に対して１０個の賞球付与が実行され、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球に対して３個の賞球付与が実行され、Ｖ入賞口８３３、通常入賞口８３４又は可変入賞口３１６への遊技球の入球に対して１０個の賞球付与が実行される。

【２０１９】

また、スルーゲート３１７に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、特典付与条件としてスルーゲート３１７への遊技球の入球が成立することを契機として、特典付与として当否抽選処理である普図当たり抽選に関する特典付与制御が実行される。そして、特典付与条件として普図当たり抽選の結果について普図当たりが成立する場合には、特典付与として普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技では、特典付与制御として電動役物３１５ｂが作動されることで、始動入球領域である第２入賞口３１５が開放される特典付与が実行される。このように、普図当たり遊技において第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５への遊技球の入球が可能になる。

【２０２０】

また、始動入球領域としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入球することを契機として特典付与条件が成立する場合、特典付与として特図大当たり抽選が実行される。この特図大当たり抽選は、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４のＭＰＵ４１）による特典付与制御の実行により実現される。そして、メイン制御ユニット３３１で行われた特図大当たり抽選の結果は、表示手段であるメイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３において所定の図柄である特図（第１特図又は第２特図）が変動表示される特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が実行されることによって報知される。同時に、特図大当たり抽選の結果は、所定の図柄である飾り図柄の変動表示が表示手段である可変表示ユニット３４の図柄表示部３４１において実行されることによっても報知される

。
【２０２１】
さらに、特図大当たり抽選の結果が小当たりであることで特典付与条件が成立する場合、当該特図遊技の終了後に特典付与として小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、特典付与制御として羽役物装置８３の可動羽部８３２及びＶ入賞口開閉部８３５が作動され、Ｖ入賞口８３３及び通常入賞口８３４への遊技球の入球が可能になる。また、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球がＶ入賞口８３３又は通常入賞口８３４に入球することで特典付与条件が成立する場合、特典付与として賞球が付与される。また、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球がＶ入賞口８３３に入球することで特典付与条件が成立する場合、特典付与として当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生される。このように、小当たり遊技では、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としてのＶ入賞口８３３又は通常入賞口８３４への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与としての賞球付与を受けることでき、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としてのＶ入賞口８３３又は通常入賞口８３４への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与としての大当たり遊技を発生させることが可能になる。これとは逆に、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作がなされなかった場合には、特典付与条件としてのＶ入賞口８３３及び通常入賞口８３４への入球が成立せずに特典付与が受けられず、当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生しないため、当該小当たり遊技の終了後に第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく特図遊技の実行が可能な状態とされる。
【２０２２】
また、前述のように、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球がＶ入賞口８３３に入球することで特典付与条件が成立する場合、当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生される。この大当たり遊技では、特典付与制御として開閉実行モードにおいて所定回数（例えば５回又は１６回）のラウンド遊技が繰り返し実行される、各ラウンド遊技では、開閉扉３１９が、可変入球手段としての可変入賞口３１６を閉鎖する位置と、可変入賞口３１６を開放する位置との間で作動される。つまり、開閉実行モードでは、開閉扉３１９に対する特典付与制御が実行されることで、複数のラウンド遊技数（例えば５回又は１６回）から大当たり抽選の結果に応じて決定される数のラウンド遊技が実行される。このように、大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて可変入球手段としての可変入賞口３１６が繰り返し開放されるため、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としての可変入賞口３１６への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与としての多量の賞球付与を受けることが期待できる。これとは逆に、遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作がなされなかった場合には、特典付与条件としての可変入賞口３１６への遊技球の入球が成立せずに特典付与が受けられず、当該大当たり遊技の終了後に第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく特図遊技の実行が可能な状態とされる。
【２０２３】
［羽役物装置８３］
本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく１種２種混合機として構成されており、前述のように羽役物装置８３を備える。羽役物装置８３は、大当たり抽選の結果が小当たりとなることで特典付与条件が成立した場合に特典付与される小当たり遊技において作動されるものである。この小当たり遊技にいて羽役物装置８３が作動される場合、特典付与条件としての後述のＶ入賞口８３３への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与として２種大当たり遊技が実行される。
【２０２４】
羽役物装置８３は、可変入球手段としての可変入賞口３１６の上方かつ表示手段として

の図柄表示部３４１の右側に設けられている。図１５４に示すように、羽役物装置８３は、遊技球９９を羽役物装置８３の内部に導入する導入口８３１、及びこの導入口８３１を閉鎖する閉鎖位置（図１５４の実線の位置）と導入口８３１を開放する開放位置（図１５４の一点鎖線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部８３２を有する。可動羽部８３２が待機位置にあることで可動羽部８３２によって導入口８３１が閉鎖された状態では、遊技球９９が羽役物装置８３の内部に導入されることはない。一方、図１５５（Ａ）及び図１５５（Ｂ）に示すように、可動羽部８３２が開放位置にあることで導入口８３１が開放された状態では、可動羽部８３２によって遊技球９９の受け取りが可能である。可動羽部８３２によって受け取られた遊技球９９は、導入口８３１を介して羽役物装置８３の内部に導入され得る。可動羽部８３２は、始動入球領域である第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の結果が小当たり（図１６６（Ａ）参照）である場合に開放位置に作動され、導入口８３１を所定時間、例えば羽役物装置８３に１～３個の遊技球９９が入球する時間（１．８秒以下）だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口８３１の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

【２０２５】

羽役物装置８３の内部には、Ｖ入賞口８３３、通常入賞口８３４及びＶ入賞口開閉部８３５が設けられている。Ｖ入賞口８３３及び通常入賞口８３４には、それぞれ入球センサ８３３ａ，８３４ａ（図１５６参照）が設けられており、これらの入球センサ８３３ａ，８３４ａによってＶ入賞口８３３又は通常入賞口８３４に遊技球が入球したことが検知される。そして、Ｖ入賞口８３３又は通常入賞口８３４の入球センサ８３３ａ，８３４ａによって遊技球が入球したことが検知されることで特典付与条件が成立した場合、特典付与制御が実行されることで特典付与として賞球付与が実行される。

【２０２６】

Ｖ入賞口開閉部８３５は、Ｖ入賞口８３３を閉鎖状態とする閉鎖位置（図１５５（Ａ）参照）とＶ入賞口８３３を開放する開放位置（図１５５（Ｂ）参照）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される。Ｖ入賞口開閉部８３５は、通常はＶ入賞口８３３を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、Ｖ入賞口８３３が開放される。

【２０２７】

なお、本実施形態では、羽役物装置８３の内部にＶ入賞口８３３及び通常入賞口８３４が設けられているが、通常入賞口８３４が省略してもよい。また、本実施形態では、羽役物装置８３が可変入球手段としてのｔ口３１６とは別に設けられているが、可変入賞口３１６を省略し、羽役物装置８３を大当たり遊技において作動する可変入球手段として利用してもよい。

【２０２８】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図１５６～図１６９を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０のシステム構成や遊技機１０の主制御装置４において使用される各種テーブル等について説明する。

【２０２９】

ここで、図１５６は、遊技機１０のシステム構成の一例を示すブロック図である。図１５６に示すように、遊技機１０のシステム構成は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、羽役物装置８３が設けられることで、Ｖ入賞口８３３への遊技球の入球を検知する入球センサ８３３ａ、及び通常入賞口８３４への遊技球の入球を検知する入球センサ８３４ａが設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。

【２０３０】

［表示制御装置６の電気的構成］

次に、図１５７を参照して、表示制御装置６の電気的構成について説明する。図１５７は、図１５３に示す遊技機の表示制御装置のシステム構成の一例を示すブロック図である。図１５７に示すように、表示制御装置６は、ＭＰＵ６３１と、ワークＲＡＭ６３３と、

キャラクタＲＯＭ６３４と、常駐用ビデオＲＡＭ６３５と、通常用ビデオＲＡＭ６３６と、画像コントローラ６３７と、入力ポート６３８と、出力ポート６３９と、バスライン６４０，６４１とを有している。

【２０３１】

入力ポート６３８の入力側には音声ランプ制御装置５の出力側が接続され、入力ポート６３８の出力側には、ＭＰＵ６３１、ワークＲＡＭ６３３、キャラクタＲＯＭ６３４、画像コントローラ６３７がバスライン６４０を介して接続されている。画像コントローラ６３７には、常駐用ビデオＲＡＭ６３５及び通常用ビデオＲＡＭ６３６が接続されると共に、バスライン６４１を介して出力ポート６３９が接続されている。また、出力ポート６３９の出力側には、図柄表示部３４１が接続されている。

【２０３２】

以下では、先にＭＰＵ６３１、キャラクタＲＯＭ６３４、画像コントローラ６３７、常駐用ビデオＲＡＭ６３５、通常用ビデオＲＡＭ６３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ６３３について説明する。

【２０３３】

まず、ＭＰＵ６３１は、主制御装置４の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置５から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ６３１は、更新処理によってアドレス指定先が更新（移動）される命令ポインタ６３１ａを内蔵しており、命令ポインタ６３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ６３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源制御装置９からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ６３１ａは、ＭＰＵ６３１のハードウェアによって自動的に実行される更新処理によって更新情報としての命令ポインタ６３１ａの値が「０００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、更新情報としての命令ポインタ６３１ａの値が更新処理により１ずつ加算される。また、ＭＰＵ６３１が命令ポインタ６３１ａの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示された更新情報としてのポインタの値が命令ポインタ６３１ａにセットされる。

【２０３４】

なお、本実施形態では、ＭＰＵ６３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、図柄表示部３４１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ６３４に記憶させている。もちろん、ＭＰＵ６３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させてもよい。

【２０３５】

キャラクタＲＯＭ６３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ６３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置６における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【２０３６】

一方で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ６３１が直接キャラクタＲＯＭ６３４から

制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ６３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置６の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【２０３７】

そこで、本実施形態では、ＭＰＵ６３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ６３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ６３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ６３１はワークＲＡＭ６３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ６３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ６３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置６において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部３４１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【２０３８】

キャラクタＲＯＭ６３４は、ＭＰＵ６３１において実行される制御プログラムや、図柄表示部３４１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ６３１とバスライン６４０を介して接続されている。ＭＰＵ６３１は、バスライン６４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ６３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ６３４の後述する第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ６３３のプログラム格納エリア６３３ａへ転送する。また、バスライン６４０には画像コントローラ６３７も接続されており、画像コントローラ６３７はキャラクタＲＯＭ６３４の後述するキャラクタ記憶エリア６３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ６３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ６３５や通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送する。

【２０３９】

このキャラクタＲＯＭ６３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａ、ＲＯＭコントローラ６３４ｂ、バッファＲＡＭ６３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄをモジュール化して構成されている。

【２０４０】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａは、キャラクタＲＯＭ６３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ６３１によって実行される制御プログラムの大部分や図柄表示部３４１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア６３４ａ１と、図柄表示部３４１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア６３４ａ２とを少なくとも有している。

【２０４１】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ６３４を容易に大容量化することができる。これにより、本遊技機１０において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いることにより、図柄表示部３４１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア６３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、図柄表示部３４１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【２０４２】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア６３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、図柄表示部３４１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ６３４に記憶させることができるので、表示制御装置６における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【２０４３】
ＲＯＭコントローラ６３４ｂは、キャラクタＲＯＭ６３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン６４０を介してＭＰＵ６３１や画像コントローラ６３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン６４０を介してＭＰＵ６３１又は画像コントローラ６３７へ出力する。
【２０４４】
ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ６３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。
【２０４５】
このＲＯＭコントローラ６３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ６３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ６３１が処理を行ったり、画像コントローラ６３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。
【２０４６】
また、ＲＯＭコントローラ６３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ６３１や画像コントローラ６３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ６３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ６３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ６３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。
【２０４７】
バッファＲＡＭ６３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ６３１や画像コントローラ６３７からバスライン６４０を介してキャラクタＲＯＭ６３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ６３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ６３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａ（又はＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭ６３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ６３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン６４０を介してＭＰＵ６３１や画像コントローラ６３７に出力する。
【２０４８】
このバッファＲＡＭ６３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ６３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ６３１や画像コントローラ６３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ６３１や画像コントローラ６３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ６３１や画像コントローラ６３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ６３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【２０４９】
ＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄは、キャラクタＲＯＭ６３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄには、キャラクタＲＯＭ６３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ６３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１が少なくとも設けられている。
【２０５０】
ブートプログラムは、図柄表示部３４１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置６を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置６において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ６３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ６３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置６の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。
【２０５１】
ＭＰＵ６３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって更新情報としての命令ポインタ６３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン６４０に対して命令ポインタ６３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ６３４のＲＯＭコントローラ６３４ｂは、バスライン６４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄの第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ６３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ６３１へ出力する。
【２０５２】
ＭＰＵ６３１は、キャラクタＲＯＭ６３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、更新情報としての命令ポインタ６３１ａを１だけ加算する更新処理を実行し、命令ポインタ６３１ａにて示されるアドレスをバスライン６４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ６３４のＲＯＭコントローラ６３４ｂは、バスライン６４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄからバッファＲＡＭ６３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ６３４ｃより読み出して、ＭＰＵ６３１に対して出力する。
【２０５３】
ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。
【２０５４】
このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａに対して制御プログラムを全て格納す

ると、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ６３１からバスライン６４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ６３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａから読み出してバッファＲＡＭ６３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ６３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ６３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ６３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置６における図柄表示部３４１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【２０５５】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１からバスライン６４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ６３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄの第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ６３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ６３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ６３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ６３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ６３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置６における図柄表示部３４１の制御を即座に開始することができる。

【２０５６】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄの第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ６３３のプログラム格納エリア６３３ａやデータテーブル格納エリア６３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ６３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ６３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア６３３ａに転送し、格納する。

【２０５７】

ここで、第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ６３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ６３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ６３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア６３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ６３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ６３４ｃにセットし直すといっ

た処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。
【２０５８】
第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア６３３ａに転送すると、命令ポインタ６３１ａをプログラム格納エリア６３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ６３１によって第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア６３３ａに転送されると、命令ポインタ６３１ａがプログラム格納エリア６３３ａの第１の所定番地に設定される。
【２０５９】
よって、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア６３３ａに格納されると、ＭＰＵ６３１は、そのプログラム格納エリア６３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ６３１は、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア６３３ａを有するワークＲＡＭ６３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ６３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ６３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ６３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。
【２０６０】
ここで、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ６３３のプログラム格納エリア６３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア６３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア６３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ６３１ａを設定するようにプログラミングされている。
【２０６１】
これにより、ＭＰＵ６３１は、第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア６３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。
【２０６２】
この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア６３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア６３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア６３３ａ又はデータテーブル格納エリア６３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ６３１ａをプログラム格納エリア６３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア６３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図２０２のステップＳ４１０１参照）の終了後に実行される初期化処理（図２０２のステップＳ４１０２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。
【２０６３】
ＭＰＵ６３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラ

ム格納エリア６３３ａ又はデータテーブル格納エリア６３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ６３１により最後まで実行されると、命令ポインタ６３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ６３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア６３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【２０６４】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ６３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ６３３のプログラム格納エリア６３３ａに転送することで、ＭＰＵ６３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置６において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部３４１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【２０６５】

また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア６３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ６３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ６３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ６３４のコスト増加を抑制することができる。

【２０６６】

画像コントローラ６３７は、更新情報としての画像を描画する更新処理を実行し、その描画した画像を所定のタイミングで図柄表示部３４１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ６３７は、ＭＰＵ６３１から送信される後述の描画リスト（図１６４参照）に基づき更新情報としての１フレーム分の画像を描画する更新処理を実行して、後述する第１フレームバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を図柄表示部３４１へ出力することによって、図柄表示部３４１に画像を表示させる。画像コントローラ６３７は、この更新情報としての１フレーム分の画像の更新処理としての描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示部３４１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【２０６７】

画像コントローラ６３７は、更新情報としての１フレーム分の画像の更新処理としての描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ６３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する）を送信する。ＭＰＵ６３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図２０３（Ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ６３７に対して、更新情報としての次の１フレーム分の画像の描画（更新）を指示する。この指示により、画像コントローラ６３７は、更新情報としての次の１フレーム分の画像の描画処理（更新処理）を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示部３４１に表示させる処理を実行する。

【２０６８】

このように、ＭＰＵ６３１は、画像コントローラ６３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ６３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ６３７は、画像の描画処理及び表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ６３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ６３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないの

で、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【２０６９】

画像コントローラ６３７は、また、ＭＰＵ６３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５や通常用ビデオＲＡＭ６３６に転送する処理も実行する。

【２０７０】

なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５及び通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ６３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５又は通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送される。

【２０７１】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置６では、ＭＰＵ６３１が、キャラクタＲＯＭ６３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送するように、画像コントローラ６３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

【２０７２】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ６３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ６３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って図柄表示部３４１に描画した画像を表示することができる。

【２０７３】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ６３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置４又は表示制御装置６によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ６３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで構成しても、図柄表示部３４１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【２０７４】

また、表示制御装置６は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ６３１が画像コントローラ６３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ６３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ６３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って図柄表示部３４１に描画した画像を表示することができる。

【２０７５】

また、通常用ビデオＲＡＭ６３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ６３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ６３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【２０７６】
画像コントローラ６３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ６３７ａを有している。
【２０７７】
ＭＰＵ６３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ６３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ６３５及び通常用ビデオＲＡＭ６３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ６３５又は通常用ビデオＲＡＭ６３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。
【２０７８】
画像コントローラ６３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ６３４の所定アドレスから更新情報としての１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ６３７ａに格納する更新処理を実行し、常駐用ビデオＲＡＭ６３５又は通常用ビデオＲＡＭ６３６の未使用時に、バッファＲＡＭ６３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ６３５又は通常用ビデオＲＡＭ６３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。
【２０７９】
これにより、キャラクタＲＯＭ６３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ６３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ６３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ６３５又は通常用ビデオＲＡＭ６３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ６３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５又は通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ６３５又は通常用ビデオＲＡＭ６３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ６３５や通常用ビデオＲＡＭ６３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ６３５，６３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、図柄表示部３４１への表示が間に合わないことを防止することができる。
【２０８０】
また、バッファＲＡＭ６３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ６３５又は通常用ビデオＲＡＭ６３６への画像データへの転送は、画像コントローラ６３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ６３５及び通常用ビデオＲＡＭ６３６が画像の描画処理や図柄表示部３４１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。
【２０８１】
常駐用ビデオＲＡＭ６３５は、キャラクタＲＯＭ６３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア６３５ａ、背面画像エリア６３５ｃ、キャラクタ図柄エリア６３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア６３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア６３５ｂ、飾り図柄エリア６３５ｄが少なくとも設けられている。
【２０８２】
電源投入時主画像エリア６３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に図柄表示部３４１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア６３５ｂは、図柄表示部３４１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入賞口３１４への入球が検出された場合に、主制御装置４において行われた抽選結果を特図遊技演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像デ

ータを格納する領域である。
【２０８３】
ＭＰＵ６３１は、電源制御装置９から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ６３４から電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア６３５ａへ転送するように、画像コントローラ６３７へ転送指示を送信する（図２０２のステップＳ４１０３及びＳ４１０４参照）。
【２０８４】
ここで、図１５８を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図１５８は、表示制御装置６が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から転送している間に、図柄表示部３４１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【２０８５】
表示制御装置６は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ６３４から電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア６３５ａ及び電源投入時変動画像エリア６３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置６は、先に電源投入時主画像エリア６３５ａに格納された画像データを用いて、図１５８（Ａ）に示す電源投入時主画像を図柄表示部３４１に表示させる。
【２０８６】
このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置４からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置５から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置６は、図１５８（Ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図１５８（Ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置４からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置５から送信される表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置４にて行われた大当たり抽選の結果を判断し、「小当たり」である場合は図１５８（Ｂ）に示す画像を特図遊技演出の停止後に一定期間表示させ、「外れ」である場合は図１５８（Ｃ）に示す画像を特図遊技演出の停止後に一定期間表示させる。
【２０８７】
ＭＰＵ６３１は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５に対して転送されるまで、画像コントローラ６３７に対し、電源投入時主画像エリア６３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、図柄表示部３４１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置６は、電源投入時主画像を図柄表示部３４１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が図柄表示部３４１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ６３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。
【２０８８】
また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに図柄表示部３４１に表示されることによって、図柄表示部３４１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ６３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いることにより動作チェック

の効率が悪化することを抑制できる。

【２０８９】

また、電源投入時主画像が図柄表示部３４１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入賞口３１４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア６３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図１５８（Ｂ）及び図１５８（Ｃ）に示す画像が交互に図柄表示部３４１に表示されるように、ＭＰＵ６３１から画像コントローラ６３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な特図遊技演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が図柄表示部３４１に表示されている間であっても、その簡単な特図遊技演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【２０９０】

また、電源投入時主画像が図柄表示部３４１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア６３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が図柄表示部３４１に表示されている間に第１入賞口３１４に入球が検出された場合は、対応する特図遊技演出を図柄表示部３４１に即座に表示させることができる。

【２０９１】

図１５７に戻り、背面画像エリア６３５ｃは、図柄表示部３４１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図１５９及び図１６０を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア６３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図１５９及び図１６０は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図１５９（Ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図１５９（Ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図１６０は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。

【２０９２】

背面Ａ～背面Ｃのうち、背面Ａ及び背面Ｂに対応する背面画像は、図１５９に示すように、いずれも図柄表示部３４１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ６３４に用意されている。画像コントローラ６３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が図柄表示部３４１に表示されるように、画像の描画を行う。

【２０９３】

各背面Ａ及び背面Ｂに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａ及び位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像及び位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として図柄表示部３４１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として図柄表示部３４１に表示させると、図柄表示部３４１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【２０９４】

遊技者によって操作ボタン２０が操作されてステージが「街中ステージ」又は「空ステージ」に変更されると、ＭＰＵ６３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が図柄表示部３４１に表示されるように、画像コントローラ６３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が図柄表示部３４１に表示されるように画像コントローラ６３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として図柄表示部３４１に表示されるように画像コントローラ６３７を制御する。よって、図柄表示部３４１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【２０９５】
一方、背面Ｃにおける背面画像は、図１６０に示すように、時間の経過とともに、図１６０の（Ａ）→（Ｂ）→（Ｃ）→（Ａ）→・・・の順で、図柄表示部３４１に表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で図柄表示部３４１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。
【２０９６】
遊技者による操作ボタン２０の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図１６０（Ａ）に示す背面画像が表示される。この図１６０（Ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図１６０（Ｂ）に示す背面画像が表示される。図１６０（Ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図１６０（Ｃ）に示す背面画像が表示される。図１６０（Ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図１６０（Ａ）に示す背面画像に戻って、再び図１６０（Ａ）～図１６０（Ｃ）の背面画像が図柄表示部３４１に表示される。
【２０９７】
次いで、各背面画像において、背面画像エリア６３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図１５９（Ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア６３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ６３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置６にかかる負荷を軽減することができる。
【２０９８】
一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図１５９（Ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図１６０（Ａ）を含み、図１６０（Ｂ）を除く図１６０（Ａ）～図１６０（Ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納され、常駐される。
【２０９９】
ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる操作ボタン２０の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで操作ボタン２０が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ６３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。
【２１００】
これに対し、本遊技機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲又は図１６０（Ａ）～図１６０（Ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像又は図１６０（Ａ）～図１６０（Ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ６３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで構成しても、遊技者による操作ボタン２０の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背

面Ｃの初期位置を図柄表示部３４１に表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示又は色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ及び背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【２１０１】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて図柄表示部３４１に表示させることができる。

【２１０２】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに常駐された画像データを用いて図１６０（Ａ）～図１６０（Ｂ）の画像を表示させている間に、図１６０（Ｂ）～図１６０（Ｃ）及び図１６０（Ｃ）～図１６０（Ａ）に対応する画像の画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送が完了できるように、図１６０（Ａ）～図１６０（Ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図１６０（Ａ）～図１６０（Ｂ）の画像を表示させる間に図１６０（Ｂ）～図１６０（Ｃ）及び図１６０（Ｃ）～図１６０（Ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに常駐された画像データを用いて図１６０（Ａ）～図１６０（Ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図１６０（Ｂ）～図１６０（Ｃ）及び図１６０（Ｃ）～図１６０（Ａ）の画像を時間経過とともに、順次、図柄表示部３４１に表示させることができる。

【２１０３】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａ（図１５７参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【２１０４】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ６３１による画像コントローラ６３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を図柄表示部３４１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を図柄表示部３４１に表示させることで、図柄表示部３４１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【２１０５】

更に、ＭＰＵ６３１は、通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として図柄表示部３４１に表示されるように画像コントローラ６３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ６３１は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として図柄表示部３４１に表示されるように画像コントローラ６３７を制御する。これにより、図柄表示部３４１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、

スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【２１０６】
図１５７に戻って、説明を続ける。飾り図柄エリア６３５ｄは、表示手段としての図柄表示部３４１に表示される所定の図柄としての飾り図柄を常駐するためのエリアである。即ち、飾り図柄エリア６３５ｄには、飾り図柄である「１」から「９」の数字を付した９種類の飾り図柄（図１６９参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、図柄表示部３４１にて特図遊技演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ６３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ６３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いても、図柄表示部３４１において素早く特図遊技演出を開始することができる。よって、始動入球領域としての第１入賞口３１４への入球が発生してから、表示手段としての第１特別図柄表示部３６２では第１特図の変動表示が開始されているにも関わらず、表示手段としての図柄表示部３４１において特図遊技演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。
【２１０７】
また、飾り図柄エリア６３５ｄには、例えば「１」から「９」の数字が付されていない所定の図柄としての飾り図柄として、木箱といった後方図柄からなる飾り図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる飾り図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、例えば一の変動が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動が開始されない場合に、図柄表示部３４１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が図柄表示部３４１に表示されると、そのデモ演出において、飾り図柄として数字の付されていない飾り図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない飾り図柄を図柄表示部３４１の表示画像から視認することによって、当該遊技機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。
【２１０８】
キャラクタ図柄エリア６３５ｅは、表示手段としての図柄表示部３４１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本遊技機１０では、例えば「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア６３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ６３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ６３５のキャラクタ図柄エリア６３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ６３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ６３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ６３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。
【２１０９】
エラーメッセージ画象エリア６３５ｆは、遊技機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本遊技機１０では、遊技盤３１の裏面に取り付けられた振動センサの出力から、音声ランプ制御装置５によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置５は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置６に通知する。また、音声ランプ制御装置５により、その他のエラーの発生、例えば磁石センサや電波センサによって磁力や電波が検出された場合にも、音声ランプ制御装置５は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置６へ通知する。表示制御装置６では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを図柄表示部３４１に表示させるように構成されている。
【２１１０】
ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点

から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本遊技機１０では、エラーメッセージ画像エリア６３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置６は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ６３５のエラーメッセージ画象エリア６３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ６３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ６３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ６３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【２１１１】

通常用ビデオＲＡＭ６３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア６３６ａ、第１フレームバッファ６３６ｂ、第２フレームバッファ６３６ｃが少なくとも設けられている。

【２１１２】

画像格納エリア６３６ａは、図柄表示部３４１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア６３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【２１１３】

ＭＰＵ６３１は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ６３７に対して指示をする。これにより、画像コントローラ６３７は、ＭＰＵ６３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から読み出し、バッファＲＡＭ６３７ａを介して、画像格納エリア６３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【２１１４】

なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ６３１が画像コントローラ６３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ６３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ６３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【２１１５】

第１フレームバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃは、表示手段としての図柄表示部３４１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ６３７は、ＭＰＵ６３１からの指示に従って描画した更新情報としての１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに更新処理によって書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、この画像情報を駆動信号と共に図柄表示部３４１に対して送信することによって、図柄表示部３４１に１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【２１１６】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ６３７は、一方のフレームバッファに描画した更新情報としての１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、表示手段としての図柄表示部３４１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。

【２１１７】
そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、表示手段としての図柄表示部３４１に画像を表示させるために更新情報としての１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ６３１によって、それぞれ第１フレームバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。
【２１１８】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定され、更新情報としての１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ６３６ｃが指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、更新情報としての１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ６３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ６３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部３４１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ６３６ｃに新たな画像が展開される。
【２１１９】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定され、更新情報としての１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ６３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ６３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部３４１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ６３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、更新情報としての１フレーム分の画像の描画処理（更新処理）を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【２１２０】
ワークＲＡＭ６３３は、キャラクタＲＯＭ６３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納し、またＭＰＵ６３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ６３３は、プログラム格納エリア６３３ａでタテーブル格納エリア６３３ｂ、簡易画像表示フラグ６３３ｃ、表示データテーブルバッファ６３３ｄ、追加データテーブルバッファ６３３ｅ、転送データテーブルバッファ６３３ｆ、ポインタ６３３ｇ、描画リストエリア６３３ｈ、計時カウンタ６３３ｉ、格納画像判別フラグ６３３ｊ、描画対象バッファフラグ６３３ｋを少なくとも有している。
【２１２１】
プログラム格納エリア６３３ａは、ＭＰＵ６３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ６３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ６３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ６３３へ転送し、このプログラム格納エリア６３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア６３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ６３１はプログラム格納エリア６３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ６３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ６３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置６において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部３４１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【２１２２】
データテーブル格納エリア６３３ｂは、主制御装置４からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い図柄表示部３４１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、主制御装置４からのコマンドに基づく一の演出に追加して図柄表示部３４１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていない画像データの転送データ情報及び転送タイミングを規定した転送データテーブルと、が格納される領域である。
【２１２３】
これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ６３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ６３４からワークＲＡＭ６３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア６３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア６３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ６３１は、データテーブル格納エリア６３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて図柄表示部３４１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ６３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ６３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置６において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部３４１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【２１２４】
ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置４からのコマンドに基づいて図柄表示部３４１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、特図遊技演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）（図１６８及び図１６９参照）に対応する表示データテーブルが用意されている。
【２１２５】
なお、デモ演出は、上述したように、一の特図遊技演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の特図遊技演出が開始されない場合に、表示手段としての図柄表示部３４１に表示される演出であり、「１」から「９」の数字が付されていない所定の図柄としての飾り図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。図柄表示部３４１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該遊技機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。
【２１２６】
また、確定表示演出は、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に図柄表示部３４１に表示される演出である。例えば、大当たり抽選の結果が外れである場合には、報知表示としての停止図柄が外れ図柄であることを強調する報知表示制御が行われ、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、報知表示としての停止図柄が小当たり図柄であることを強調する報知表示制御が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。
【２１２７】
なお、本実施形態の遊技機１０は、１種２種混合機として構成されているが、当該遊技機１０をループ確変機、ＳＴ機、Ｖ－ＳＴ機として構成する場合、報知表示としての停止図柄が大当たりである場合には、大当たりが強調される報知表示制御が行われる。
【２１２８】
また、再始動演出は、所定の図柄としての飾り図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置４から送信される確定コマンドが受信されない場合に、所定位置を中心

に飾り図柄を振動（揺動）させた画像を図柄表示部３４１に表示させる演出である。遊技者は、図柄表示部３４１において、飾り図柄の変動が停止表示された後にその飾り図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【２１２９】

また、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）は、遊技中状態である特図遊技において、報知表示として所定の図柄である飾り図柄が停止表示されてから、飾り図柄が変更されて報知表示として確定表示される演出（表示）である。本実施形態では、再抽選演出（再抽選表示）としては、少なくとも復活演出（復活表示）（図１６８（Ｂ）参照）、及び昇格演出（昇格表示）（図１６８（Ｃ）参照）を含む。

【２１３０】

本実施形態では、復活演出（復活表示）は、遊技中状態である特図遊技において、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、復活演出（復活表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから報知表示としてゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図１６８（Ｂ）参照）。

【２１３１】

本実施形態では、昇格演出（昇格表示）は、遊技中状態である特図遊技において、小当たり遊技でのＶ入賞口８３３への遊技球の入球により４Ｒ時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技でのＶ入賞口８３３への遊技球の入球により１６Ｒ時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、昇格演出（昇格表示）は、飾り図柄が報知表示として「７７７」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「７７７」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図１６８（Ｃ）参照）。

【２１３２】

なお、本実施形態の遊技機１０は、１種２種混合機として構成されているが、当該遊技機１０をループ確変機、ＳＴ機、Ｖ－ＳＴ機として構成する場合においても、遊技中状態である特図遊技における特別演出である再抽選演出（再抽選表示）として、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行することが考えられる。この場合の昇格演出（昇格表示）としては、例えば遊技中状態である特図遊技において、通常大当たりから確変大当たりへの昇格を報知するものが考えられ、復活演出（復活表示）としては、例えば外れからの大当たりを報知するものが考えられる。

【２１３３】

また、遊技中状態である特図遊技における再抽選演出（再抽選表示）は、遊技者に不利となる演出（表示）を含まない。例えば、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技回数の減少の報知（降格）、確変大当たりの報知から通常大当たりの報知（降格）、大当たりや小当たりの報知から外れ報知（当たり取り消し）は、再抽選演出（再抽選表示）に含まれない。具体的には、例えば特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）の実行により、小当たり遊技でのＶ入賞口８３３への遊技球の入球により１６Ｒ時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることが報知された後には、少なくとも小当たり遊技が開始又は終了されるまでは、４Ｒ時短大当たり遊技を発生させる小当たりであること、又は外れであることが報知されることはない。また、特図遊技における通常大当たりの報知表示からの確変大当たりへの報知表示への昇格を報知する特別演出としての昇格演出（昇格表示）の実行により、確変大当たりであることが報知された後には、少なくとも確変大当たり遊技が開始又は終了されるまでは、通常大当たりであること、又は外れであることが報知されることはない。このように、再抽選演出（再抽選表示）が遊技者に不利となる演出（表示）を含まないことで、特別演出である昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）の実行により遊技者が得られることが報知された利益が、減少又は取り消されるこ

とが防止されるため、理不尽な演出（表示）の実行に起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【２１３４】

データテーブル格納エリア６３３ｂには、デモ演出、確定表示演出、再始動演出及び再抽選演出（再抽選表示）に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、特図遊技演出用の表示データテーブルである変動用表示データテーブルは、例えば設定される演出パターンが３２パターンあれば、１演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【２１３５】

更に、変動用表示データテーブルには、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より指示される演出パターンとその特図遊技演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、演出パターンが当たり用の演出パターンであった場合に外れの停止図柄が主制御装置４より指示された場合に用いられる、特殊変動用の表示パターンテーブルも用意されている。この特殊変動は、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄として外れを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「３」「４」「１」と表示される図柄）を確定させるものである。

【２１３６】

音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より指示される演出パターンとその特図遊技演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置６では、主制御装置４において行われた抽選の結果を正しく反映させて特図遊技演出において確定表示を行うことができない恐れがある。これに対し、本遊技機１０では、このような場合は特殊変動演出が行われ、変動表示後に特殊な外れを示す特殊停止図柄が図柄表示部３４１に確定表示されるので、主制御装置４における抽選の結果が外れであっても図柄表示部３４１に誤って大当たりの確定表示が行われてしまうことを防止することができる。また、図柄表示部３４１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置４における抽選結果が小当たりであれば、実際の遊技機１０における遊技状態は小当たり遊技状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。更に、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示が外れであっても、遊技機１０が小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示が外れであるにも関わらず、遊技機１０が小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【２１３７】

［表示データテーブル］

ここで、図１６１を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図１６１は、表示データテーブルのうち、変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、表示手段である図柄表示部３４１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき更新情報である１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【２１３８】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを図柄表示部３４１に描画させるための描画情報が規定されている。

【２１３９】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき図柄表示部３４１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大

率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【２１４０】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【２１４１】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される更新情報である１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の飾り図柄（図柄１、図柄２、・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【２１４２】

ここで、背面画像は、表示位置は図柄表示部３４１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～背面Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～背面Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～背面Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【２１４３】

ＭＰＵ６３１は、この背面種別によって、背面Ａ～背面Ｃのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～背面Ｃうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～背面Ｃとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【２１４４】

なお、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ６３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【２１４５】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部３４１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ６３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、図柄表示部３４１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、図柄表示部

３４１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。
【２１４６】
更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報及び表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部３４１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別及び位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部３４１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。
【２１４７】
飾り図柄（図柄１、図柄２、・・・）は、表示すべき飾り図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各飾り図柄に付された数字の差分を表す情報である。飾り図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、特図遊技演出における飾り図柄の表示は、１つ前に行われた特図遊技演出での停止図柄及び今回行われる特図遊技演出での停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の特図遊技演出における停止図柄から特図遊技演出が開始される。
【２１４８】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、特図遊技演出において、主制御装置４より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【２１４９】
なお、各飾り図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の特図遊技演出における変動図柄や、主制御装置４より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その飾り図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各飾り図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき飾り図柄を特定することができる。
【２１５０】
また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報から今回行われている特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、所定の図柄としての飾り図柄が高速で変動表示されている時間となるように設定されている。飾り図柄が高速で変動表示されている間は、その飾り図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報から今回行われている特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、飾り図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。
【２１５１】
表示データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図１６１の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。
【２１５２】
ＭＰＵ６３１は、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送

信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等から特定される変動表示時間や大当たり抽選の結果に応じて、予め複数準備された表示データテーブルから使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納すると共に、ポインタ６３３ｇを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理としてポインタ６３３ｇを１加算し、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ６３３ｇが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図１６４参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ６３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、更新処理によるポインタ６３３ｇの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に更新情報としての描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が図柄表示部３４１に表示される。

【２１５３】

このように、本遊技機１０では、表示制御装置６において、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ６３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、更新情報である表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに適宜置き換える更新処理を実行するという単純な操作だけで、図柄表示部３４１に表示すべき演出画像を変更（更新）することができる。

【２１５４】

ここで、従来のパチンコ機のように、図柄表示部３４１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ６３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置６における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本遊技機１０では、更新情報である表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、図柄表示部３４１に表示すべき演出画像を変更（更新）することができるので、表示制御装置６の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を表示手段である図柄表示部３４１に表示させることができる。

【２１５５】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、更新情報としての１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、遊技機１０では、始動入賞に基づいて行われる大当たり抽選による抽選結果及び変動時間に応じて、複数の演出パターンから予め図柄表示部３４１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、更新処理により１フレームずつ更新情報として描画リストを作成する構成は、遊技機１０が、始動入賞に基づいて行われる大当たり抽選に基づき予め図柄表示部３４１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【２１５６】

［追加データテーブル］

次いで、図１６２を参照して、追加データテーブルの詳細について説明する。図１６２は、追加データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブルは、上述したように、主制御装置４からのコマンドに基づく一の演出に追加して図柄表示部３４１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「一の演出に追加」するとは、主制御装置４からのコマンドに基づく一の演出

の表示内容を変更することを意味し、例えば、一の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その一の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その一の演出における一部又は全部の色調を変化させたり、一の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【２１５７】

即ち、追加データテーブルは、主制御装置４からのコマンドに基づき選定された表示データテーブルによって表示される一の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その一の演出における一部又は全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、一の演出において表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

【２１５８】

なお、本実施形態では、主制御装置４からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブルによって表示される特図遊技演出に対して追加して表示される連続予告演出を表示するための表示内容が、追加データテーブルによって規定される場合について説明する。

【２１５９】

即ち、追加データテーブルは、例えば、特図遊技演出に対して追加設定される連続予告演出に対応して用意されており、具体的には、連続予告演出の表示態様である「泡」、「タマゴ」、「ヒヨコ」、「ニワトリ」、「ニワトリ群」のそれぞれに対応した追加データテーブルがデータテーブル格納エリア６３３ｂに格納されている。

【２１６０】

この追加データテーブルでは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が詳細に規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを図柄表示部３４１に描画させるための描画情報が規定されている。

【２１６１】

例えば、図１６２の例では、表示データテーブルにおいて規定されるアドレス「００９７Ｈ」に対応付けて、２つのエフェクト（エフェクト１，エフェクト２）及び２つのキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２）に対して、それぞれのスプライト種別（エフェクト種別，キャラクタ種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブルでは、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図１６２のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。

【２１６２】

なお、追加データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブルの最終アドレス（図１６２の例では、「００ＦＤＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その追加データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【２１６３】

ＭＰＵ６３１は、音声ランプ制御装置５から連続予告コマンドを受信すると、その連続予告コマンドにより示される連続予告態様に応じた追加データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ６３３の追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納する。そして、ポインタ６３３ｇの更新毎に、表示データテーブ

ルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納された追加データテーブルとから、ポインタ６３３ｇが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する更新情報としての描画リスト（図１６４参照）を作成する。

【２１６４】

例えば、図１６２の例では、ポインタ６３３ｇが「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ６３１は、表示データテーブルのアドレス「００９７Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブルのアドレス「００９７Ｈ」に規定されたエフェクト１、エフェクト２、キャラクタ１、キャラクタ２の各スプライトを追加して更新情報である描画リストを作成し、画像コントローラ６３７にその画像の描画を指示する。一方、ポインタ６３３ｇが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブルのアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブルのアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に更新情報である描画リストを生成する。また、追加データテーブルにおいてポインタ６３３ｇが示すアドレスで規定される情報が「Ｅｎｄ」情報であった場合、また、ポインタ６３３ｇが追加データテーブルに規定されていないアドレスを指示するものであった場合（例えば、図１６２の例では、ポインタ６３３ｇが「００ＦＥＨ」以降のアドレスを示すような場合）にも、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブルに規定された各種スプライトを基に更新情報である描画リストを生成する。

【２１６５】

そして、画像コントローラ６３７に生成した描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、更新情報であるポインタ６３３ｇの更新処理に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブルで規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブルと追加データテーブルとで規定された通りの画像が図柄表示部３４１に表示される。

【２１６６】

このように、本遊技機１０では、表示制御装置６において、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて図柄表示部３４１に表示すべき演出画像（例えば、特図演出画像）に追加して、他の演出画像（例えば、連続予告演出画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブルを追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×（１＋５）＝１９２種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本遊技機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブルとして別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示及び追加データテーブルを用意すればよく、データテーブル格納エリア６３３ｂの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア６３３ｂに用意された容量の中で多種態様な演出態様に対応したデータテーブルを格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【２１６７】

また、本遊技機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブルとして規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された表示データテーブルを変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブルを追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【２１６８】

また、追加データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定された追加データテーブルとから、時間毎にポインタ６３３ｇを更新しながらそのポインタに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する更新処理により１つの描画リストを更新情報として容易に生成することができる。よって、主制御装置４からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置５などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブルで規定することによって、少ないデータテーブルから多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【２１６９】

［転送データテーブル］

次いで、図１６３を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図１６３は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【２１７０】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ６３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア６３３ｂの容量増大を抑制することができる。

【２１７１】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図１６３のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア６３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【２１７２】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図１６３のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【２１７３】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ６３６）の先頭アドレスが含まれる。

【２１７４】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図１６３の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【２１７５】
ＭＰＵ６３１は、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ６３３の転送データテーブルバッファ６３３ｆに格納する。そして、ポインタ６３３ｇの更新毎に、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納された追加データテーブルとから、ポインタ６３３ｇが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する更新情報である描画リスト（図１６４参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ６３３ｆに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。
【２１７６】
例えば、図１６３の例では、ポインタ６３３ｇが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ６３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル及び追加データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ６３７へ送信する。一方、ポインタ６３３ｇが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ６３７へ送信する。
【２１７７】
そして、画像コントローラ６３７は、ＭＰＵ６３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ６３４から画像格納エリア６３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。
【２１７８】
ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア６３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から画像格納エリア６３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア６３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア６３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。
【２１７９】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによってキャラクタＲＯＭ６３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ６３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部３４１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送することができる。
【２１８０】
また、本遊技機１０では、表示制御装置６において、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定す

るのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ６３３ｆに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送することができる。

【２１８１】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【２１８２】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ６３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによってキャラクタＲＯＭ６３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に図柄表示部３４１に表示させることができる。

【２１８３】

図１５７の説明に戻り、簡易画像表示フラグ６３３ｃは、図柄表示部３４１に、図１５８（Ａ）～図１５８（Ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像及び電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ６３３ｃは、電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア６３５ａ又は電源投入時変動画像エリア６３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ６３１により実行されるメイン処理（図２０２参照）の中でオンに設定される（図２０２のステップＳ４１０５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５に格納された段階で、図柄表示部３４１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図２１４（Ｂ）のステップＳ６１０５参照）。

【２１８４】

この簡易画像表示フラグ６３３ｃは、画像コントローラ６３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ６３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図２０３のステップＳ４３０１参照）、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が図柄表示部３４１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０８参照）及び簡易表示設定処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオフである場合は、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図２０４～図２０８参照）及び表示設定処理（図２０９～図２１２参照）が実行される。

【２１８５】

また、簡易画像表示フラグ６３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ６３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図２１４（Ａ）のステップＳ６００１参照）、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図２１４（Ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送する通常画像転送設定処理

（図２１５参照）を実行する。
【２１８６】
表示データテーブルバッファ６３３ｄは、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送信されるコマンド等に応じて図柄表示部３４１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ６３１は、その音声ランプ制御装置５から送信されるコマンド等に基づいて、図柄表示部３４１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ６３１は、ポインタ６３３ｇを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ６３３ｇで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ６３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト（図１６４参照）を生成する。これにより、図柄表示部３４１には、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【２１８７】
追加データテーブルバッファ６３３ｅは、音声ランプ制御装置５からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルによって図柄表示部３４１に表示される演出に追加して表示させる演出（連続予告演出など）に対応する追加データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ６３１は、表示データテーブルバッファ６３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ６３３ｅに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。
【２１８８】
その後、ＭＰＵ６３１は、音声ランプ制御装置５からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルによって図柄表示部３４１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断し、追加して表示させる演出がある場合は、その演出態様に対応する追加データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから選定して、その選定された追加データテーブルを追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納する。
【２１８９】
そして、ＭＰＵ６３１は、更新処理によりポインタ６３３ｇを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ６３３ｇで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納された追加データテーブルにおいてそのポインタ６３３ｇで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ６３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト（図１６４参照）を生成する。これにより、図柄表示部３４１には、表示データテーブルに対応する演出に、追加データテーブルに対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ６３３ｅに追加データテーブルが格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ６３３ｅにはＮｕｌｌデータが格納されているので、図柄表示部３４１には、表示データテーブルに対応する演出がそのまま表示される。
【２１９０】
転送データテーブルバッファ６３３ｆは、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ６３１は、表示データテーブルバッファ６３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ６３３ｆに格納する。なお、表示データテーブルバッファ６

３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ６３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ６３１は、転送データテーブルバッファ６３３ｆに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【２１９１】

そして、ＭＰＵ６３１は、更新処理によりポインタ６３３ｇを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ６３３ｆに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ６３３ｇで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ６３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト（図１６４参照）に、その転送データ情報を追加する。

【２１９２】

これにより、画像コントローラ６３７は、ＭＰＵ６３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ６３４から画像格納エリア６３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア６３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から画像格納エリア６３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア６３６ａに格納させておくことができる。

【２１９３】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによってキャラクタＲＯＭ６３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ６３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部３４１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送することができる。

【２１９４】

ポインタ６３３ｇは、表示データテーブルバッファ６３３ｄ、追加データテーブルバッファ６３３ｅ及び転送データテーブルバッファ６３３ｆの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル、追加データテーブル及び転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ６３１は、表示データテーブルバッファ６３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ６３３ｇを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ６３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ６３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図２０９のステップＳ４３０３参照）の中で、更新処理としてポインタ更新処理（図２０９のステップＳ５４１１参照）が実行され、更新情報であるポインタ６３３ｇの値が１ずつ加算される。

【２１９５】

ＭＰＵ６３１は、このようなポインタ６３３ｇの更新処理が行われる毎に、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納された追加データテーブルとから、ポインタ６３３ｇが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する更新情報である描画リスト（図２０９参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ６３３ｆに格納された転送データテーブ

ルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【２１９６】

これにより、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が図柄表示部３４１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ６３３ｅに追加データテーブルが格納されている場合は、その追加データテーブルに対応する演出が、表示データテーブルに対応する演出に追加して図柄表示部３４１に表示されることができる。よって、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納する表示データテーブルや、追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納する追加データテーブルを変更するだけで、容易に図柄表示部３４１に表示させる演出を変更することができる。よって、表示制御装置６の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【２１９７】

また、転送データテーブルバッファ６３３ｆに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア６３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによってキャラクタＲＯＭ６３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ６３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部３４１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送することができる。

【２１９８】

描画リストエリア６３３ｈは、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブル、追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納された追加データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ６３３ｆに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ６３７に指示する更新情報としての描画リストを格納するためのエリアである。

【２１９９】

［描画リスト］

ここで、図１６４を参照して、描画リストの詳細について説明する。図１６４は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。更新情報である描画リストは、画像コントローラ６３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図１６４に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、所定の図柄である飾り図柄（図柄１、図柄２、・・・）、エフェクト（エフェクト１、エフェクト２、・・・）、キャラクタ（キャラクタ１、キャラクタ２、・・・、保留球数図柄１、保留球数図柄２、・・・、エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ６３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【２２００】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ６３５か、通常用ビデオＲＡＭ６３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ６３７は、そのＲＡＭ種別及びアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ６３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し

、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ６３７により更新処理によって、描画対象バッファフラグ６３３ｋで指定される第１フレームバッファ６３６ｂ又は第２フレームバッファ６３６ｃのいずれかに展開される。

【２２０１】

ＭＰＵ６３１は、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブル及び追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納された追加データテーブルにおいて、更新情報であるポインタ６３３ｇによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【２２０２】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブル及び追加データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ６３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ６３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【２２０３】

また、ＭＰＵ６３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報）について、表示データテーブル及び追加データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【２２０４】

また、ＭＰＵ６３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、所定の図柄である飾り図柄（図柄１，図柄２、・・・）、エフェクト（エフェクト１、エフェクト２、・・・）、キャラクタ（キャラクタ１、キャラクタ２、・・・、保留球数図柄１、保留球数図柄２、・・・、エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【２２０５】

画像コントローラ６３７では、更新情報としての描画リストに記述された順番に従って、更新処理として各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【２２０６】

また、ＭＰＵ６３１は、転送データテーブルバッファ６３３ｆに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ６３３ｇによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ６３４における格納元先頭アドレス及び格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア６３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）

を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ６３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ６３４の所定の領域（格納元先頭アドレス及び格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【２２０７】

図１５７の説明に戻り、計時カウンタ６３３ｉは、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルにより図柄表示部３４１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ６３１は、表示データテーブルバッファ６３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を図柄表示部３４１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。

【２２０８】

そして、１フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ６３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ６３１により実行されるＶ割込処理（図２０３（Ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、更新情報である計時カウンタ６３３ｉが１ずつ減算される（図２０９のステップＳ５４１３参照）。その結果、計時カウンタ６３３ｉの値が０以下となった場合、ＭＰＵ６３１は、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【２２０９】

格納画像判別フラグ６３３ｊは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【２２１０】

更新情報である格納画像判別フラグ６３３ｊは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ６３１により実行される初期設定処理（図２０２のステップＳ４１０２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ６３３ｊは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア６３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【２２１１】

そして、格納画像判別フラグ６３３ｊの更新処理は、ＭＰＵ６３１により実行される通常画像転送設定処理（図２１５参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新処理では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア６３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア６３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【２２１２】

また、ＭＰＵ６３１は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ６３３ｊを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａに格納されているか否かを判断する（図２１５のステップＳ６２１５参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア６３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図２１５のステップＳ３２１６参照）、画像コントローラ６３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から画像

格納エリア６３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア６３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置６の各部における処理負担の軽減や、バスライン６４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【２２１３】

描画対象バッファフラグ６３３ｋは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃ）の中から、画像コントローラ６３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ６３３ｋが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ６３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ６３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、更新情報である描画リストと共に画像コントローラ６３７に送信される（図２１６のステップＳ６３０２参照）。

【２２１４】

これにより、画像コントローラ６３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ６３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に図柄表示部３４１に対して、その画像情報を転送することで、図柄表示部３４１に画像を表示させる表示処理を実行する。

【２２１５】

描画対象バッファフラグ６３３ｋは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ６３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ６３３ｋの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ６３６ｂと第２フレームバッファ６３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ６３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ６３１により実行されるＶ割込処理（図２０３参照）の描画処理が実行される度に行われる（図２１６のステップＳ６３０２参照）。

【２２１６】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ６３６ｃが指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ６３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ６３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部３４１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ６３６ｃに新たな画像が展開される。

【２２１７】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ６３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ６３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部３４１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ６３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレー

ムバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【２２１８】

［普図当たり当否テーブル］

ここで、図１６５（Ａ）及び図１６５（Ｂ）は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図１６５（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図１６５（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技中状態が通常遊技状態である場合と、遊技中状態が時短遊技状態である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

【２２１９】

図１６５（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技中状態としての通常遊技状態（低頻度サポートモード、低確率モード）において、スルーゲート３１７に遊技球が通過することで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１６５（Ａ）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、更新情報である普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、普図当たり確率が１／３００に設定されており、電動役物３１５ｂの作動頻度・作動確率が低くされている。

【２２２０】

図１６５（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技中状態としての時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）において、スルーゲート３１７に遊技球が通過することで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図１６５（Ｂ）に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、更新情報である普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに設定されている。つまり、時短遊技状態では、普図当たり確率が２９９／３００に設定され、通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物３１５ｂの作動頻度・作動確率が高くされている。

【２２２１】

更新情報である普通当たり乱数カウンタＣ４は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３の更新処理が実行されることで、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。

【２２２２】

なお、通常遊技状態での普図当たり確率、及び時短遊技状態での普図当たり確率は、図１６５（Ａ）及び図１６５（Ｂ）に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【２２２３】

［普図当たり種別振分テーブル］

ここで、図１６５（Ｃ）及び図１６５（Ｄ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図１６５（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図１６５（Ｄ）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技中状態が通常遊技状態である場合と、遊技中状態が時短遊技状態である場合とで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。

【２２２４】
ここで、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり遊技が短開放普図当たりの場合、電動役物３１５ｂが短時間（例えば０．１秒）作動されることで始動入球領域である第２入賞口３１５の最大開放時間が短時間（例えば０．１秒）に設定される。この短開放普図当たり遊技は、電動役物３１５ｂの作動時間が短く第２入賞口３１５の開放時間が短いために、第２入賞口３１５に遊技球が入球し難く、多くの場合、第２入賞口３１５に遊技球が入球しない。
【２２２５】
一方、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり遊技が長開放普図当たりの場合、電動役物３１５ｂが長時間（例えば６秒）作動されることで始動入球領域である第２入賞口３１５の最大開放時間が長時間（例えば６秒）に設定される。この長開放普図当たり遊技は、電動役物３１５ｂの作動時間が長く第２入賞口３１５の開放時間が長いために、第２入賞口３１５に遊技球が入球し易く、第２特図遊技を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留することが可能である。
【２２２６】
図１６５（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技中状態としての通常遊技状態において、普図当たり種別を振り分けるために使用されるテーブルである。図１６５（Ｃ）に示すように、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、更新情報である普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０～１９９の場合に短開放普図当たりとなり、長開放普図当たりの振分がない。つまり、通常遊技状態では、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される短開放普図当たり遊技が実行される。そのため、通常遊技状態は、第２入賞口３１５に遊技球が入球し難い遊技中状態として設定される。
【２２２７】
図１６５（Ｄ）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技中状態としての時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）において、普図当たり種別を振り分けるために使用されるテーブルである。図１６５（Ｄ）に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、更新情報である普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値が０～１９９の場合に長開放普図当たりとなり、短開放普図当たりの振分がない。つまり、時短遊技状態では、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される長開放普図当たり遊技が実行される。そのため、時短遊技状態は、第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い遊技中状態として設定される。
【２２２８】
更新情報である普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３の更新処理が実行されることで、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が格納される。また、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が普図当たりである場合に、普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物３１５ｂの作動時間（第２入賞口３１５の最大開放時間）が設定される。
【２２２９】
もちろん、通常遊技状態及び時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも前述の例には限定されず、適宜変更可能であり、例えば通常遊技状態において一定割合で長開放普図当たり遊技を発生可能にしてもよく、時短遊技状態において一定割合で短開放普図当たり遊技を発生可能に

してもよい。
【２２３０】
　また、電動役物３１５ｂの開放は、１回の普図当たり遊技につき１回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、１回の普図当たり遊技での電動役物３１５ｂの各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、１種類であっても複数種であってもよい。
【２２３１】
［大当たり当否テーブル］
　次に、図１６６（Ａ）～図１６６（Ｃ）を参照し、特図大当たり抽選で使用される大当たり当否テーブルについて説明する。ここで、図１６６（Ａ）は特１大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図１６６（Ｂ）はｂ時短特２大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図１６６（Ｃ）はａ時短特２大当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図１６６（Ａ）に示す第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特１大当たり当否テーブルと、図１６６（Ｂ）に示すｂ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特２大当たり当否テーブルと、図１６６（Ｃ）に示すａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特２大当たり当否テーブルとが設定されている。
【２２３２】
　図１６６（Ａ）に示すように、特１大当たり当否テーブルでは、更新状態である０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に設定されている。即ち、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機としては、小当たり遊技が発生し難い。
【２２３３】
　ここで、遊技中状態としての通常遊技状態では、右打ちでの第２入賞口３１５への遊技球の入球が困難であるため、第１入賞口３１４に遊技球を入球させるために左打ちが奨励される。そのため、特１大当たり当否テーブルは、主として、右打ちでの第２入賞口３１５への遊技球の入球が困難で、第１入賞口３１４に遊技球を入球させるために左打ちが奨励される遊技中状態としての通常遊技状態において使用される。その結果、通常遊技状態では、遊技者により発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって奨励される左打ちが実行される場合、主として特１大当たり当否テーブルを使用した特図大当たり抽選が行われることで小当たり遊技が発生し難い結果、小当たり遊技での羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球に基づく大当たり遊技も発生し難い。
【２２３４】
　図１６６（Ｂ）に示すように、ｂ時短特２大当たり当否テーブルでは、更新状態である０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に設定されている。即ち、ｂ時短特２大当たり当否テーブルでの小当たり確率は、特１大当たり当否テーブルと同一に設定されており、ｂ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機としては、小当たり遊技が発生し難い。つまり、遊技中状態としてのｂ時短遊技状態では、当該ｂ時短遊技状態での第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選と、当該ｂ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選とで、小当たり確率が同一に設定されている。そのため、ｂ時短遊技状態では、第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれの入賞口への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選であっても、小当たり遊技が発生し難い結果、大当たり遊技が発生し難い。
【２２３５】
　ここで、ｂ時短遊技状態は、大当たり遊技の終了後から次に大当たり遊技が実行される

までの遊技中状態において規定回数の特図遊技が実行された結果、特図遊技開始又は終了毎に実行される更新処理によって後述の更新情報としての天井発動残回数カウンタの値が更新終了状態（例えば０）となることで通常遊技状態から移行されるものであり、このｂ時短遊技状態では、第２入賞口３１５に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、ｂ時短特２大当たり当否テーブルは、主として、遊技者により発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって奨励される右打ちが実行される場合に使用される。

【２２３６】

図１６６（Ｃ）に示すように、ａ時短特２大当たり当否テーブルでは、更新状態である０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～８４８３の８４８４個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約１／７．７２５（８４８４／６５５３６）に設定されている。即ち、ａ時短特２大当たり当否テーブルでの小当たり確率は、特１大当たり当否テーブル（図１６６（Ａ）参照）及びｂ時短特２大当たり当否テーブル（図１６６（Ｃ）参照）よりも著しく高く設定されている。

【２２３７】

ここで、ａ時短遊技状態は、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル２２に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球がＶ入賞口８３３に入球することで特典付与条件が成立する場合、当該小当たり遊技の終了後に特典付与される大当たり遊技が終了した場合に移行される。そのため、大当たり遊技が終了した場合には、大当たり遊技が発生する契機となる小当たり遊技が発生し易い状態となる。

【２２３８】

なお、更新情報である大当たり乱数カウンタＣ１は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３の更新処理が実行されることで、例えば０～６５５３５の６５５３６の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留エリアＲＥ１の第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＡＢには、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される。

【２２３９】

［大当たり種別振分テーブル］

次に、図１６６（Ｄ）及び図１６６（Ｅ）を参照し、特図大当たり抽選で使用される大当たり種別テーブルについて説明する。ここで、図１６６（Ｄ）は特１大当たり種別振分テーブルの一例を示す図であり、図１６６（Ｅ）は特２大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【２２４０】

図１６６（Ｄ）に示すように、特１大当たり種別振分テーブルでは、更新状態である０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１８の１９個の乱数値が４Ｒ時短大当たりであり、１９の１個の乱数値が１６Ｒ時短大当たりである。即ち、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球に基づいて特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される大当たり遊技の種別が、特図大当たり抽選時に設定される。そして、本実施形態では、第１入賞口３１４への遊技球の入球による特図大当たり抽選では、５Ｒ時短大当たりの振り分けが９５％であり、１６Ｒ時短大当たりの振り分けが５％である。

【２２４１】

図１６６（Ｅ）に示すように、特２大当たり種別振分テーブルでは、更新状態である０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～４の５個の乱数値が４Ｒ時短大当たりであり、５～１９の１５個の乱数値が１６Ｒ時短大当たりである。即ち、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球に基づいて特典付与

条件が成立した場合に、特典付与として実行される大当たり遊技の種別が、特図大当たり抽選時に設定される。そして、本実施形態では、第１入賞口３１４への遊技球の入球による特図大当たり抽選では、５Ｒ時短大当たりの振り分けが２５％であり、１６Ｒ時短大当たりの振り分けが７５％である。つまり、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機とする場合、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機とする場合に比べて、１６Ｒ大当たり遊技が発生し易く、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機とする場合のほうが出玉期待値が高くなる。

【２２４２】

なお、更新情報である大当たり種別カウンタＣ２は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３の更新処理が実行されることで、例えば０～１９の２０の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留エリアＲＥ１の第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＡＢには、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞したタイミングでの大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される。また、大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりである場合に、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留エリアＲＥ１の第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＡＢに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値によって、大当たりの種別（４Ｒ大当たり及び１６Ｒ大当たり）、即ち大当たり遊技が実行される場合のラウンド遊技数が設定される。

【２２４３】

ここで、遊技中状態としての通常遊技状態には、ａ時短遊技状態において第２入賞口３１５に所定個数（５個又は９個）の遊技球が入球した場合にａ時短遊技状態から移行する。つまり、通常遊技状態における特図大当たり抽選の結果が小当たりとなることに基づいて小当たり遊技が実行され、当該小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球したことに基づいて大当たり遊技が開始される場合、当該大当たり遊技は、いわゆる初当たりとなる。そして、本実施形態では、初当たりの大当たり遊技が終了した場合のａ時短遊技状態での時短遊技回数は１回に設定され、また第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく第２特図遊技を実行する権利の保留数は最大で４個である。そのため、ａ時短遊技状態に開始された第２入賞口３１５の開放を契機として実行可能な特図大当たり抽選（第２特図遊技）の回数は、最大で５回と（時短１回＋残保留４回）なる。その結果、通常遊技状態からの初当たりにおいて、ａ時短遊技状態での時短遊技回数は１回に設定されているため、大当たり遊技が連続して発生し易いＲＵＳＨに突入する確率は５０％である。一方、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態において第２入賞口３１５に遊技球が入球したことに基づいて発生した大当たり遊技が終了した場合のａ時短遊技状態での時短遊技回数は５回に設定されている。そのため、ａ時短遊技状態又はｂ時短遊技状態に開始された第２入賞口３１５の開放を契機として実行可能な特図大当たり抽選（第２特図遊技）の回数は、最大で９回（時短５回＋残保留４回）となる。その結果、ｂ時短遊技状態からの初当たりに対するＲＵＳＨ突入率は１００％であり、天井発動によるｂ時短遊技状態は利益遊技状態である。また、大当たり遊技の終了後に移行するａ時短遊技状態におけるＲＵＳＨ継続率は７１．３％である。

【２２４４】

［変動テーブル］

次に、図１６７（Ａ）及び図１６７（Ｂ）を参照し、特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）での所定の図柄である特図（第１特図、第２特図）及び飾り図柄の変動パターン（変動表示時間）を設定するための変動テーブルについて説明する。ここで、図１６７（Ａ）は外れ変動テーブルの一例を示す図であり、図１６７（Ｂ）は当たり変動テーブルの一例を示す図である。

【２２４５】

図１６７（Ａ）に示すように、外れ変動テーブルは、特図大当たり抽選の結果が外れで

ある場合に、特図（第１特図、第２特図）及び飾り図柄の変動表示時間を設定するために使用される。この外れ変動テーブルとしては、外れ種別に応じて２種類のテーブルが規定されている。具体的には、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴うものである場合（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）と、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴わない場合（完全外れ）との２種類が設定されている。

【２２４６】

外れ種別が飾り図柄のリーチを伴うものである場合（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）、更新状態である０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）のうち、０～９９の１００個の乱数値の変動表示時間が３０秒（特図変動パターン「０１」）であり、１００～１４９の５０個の乱数値の変動表示時間が６０秒（特図変動パターン「０２」）であり、１５０～１９９の１００個の乱数値の変動表示時間が９０秒（特図変動パターン「０３」）である。

【２２４７】

一方、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴わない場合（完全外れ）、更新状態である０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）のうち、０～１４９の１５０個の乱数値の変動表示時間が７秒（特図変動パターン「０４」）であり、１５０～１９９の５０個の乱数値の変動表示時間が１０秒（特図変動パターン「０５」）である。

【２２４８】

なお、更新情報である特図変動種別カウンタＣＳ１は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３及び図１７１のステップＳ１４１４での更新処理が実行されることで、例えば０～１９９の２００の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留エリアＲＥ１の第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＡＢには、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。

【２２４９】

ここで、本実施形態では、外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０５」のいずれかが選択される。そして、特図変動パターン「０１」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである（図１６７（Ｃ）参照）。また、特図変動パターン「０２」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターンが実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである（図１６７（Ｄ）参照）。さらに、特図変動パターン「０３」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターン、さらにスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである（図１

６７（Ｅ）参照）。また、特図変動パターン「０４」が選択された場合（完全外れが選択された場合）、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も短い７ｓである非リーチ演出パターンが決定され、特図変動パターン「０５」が選択された場合（完全外れが選択された場合）、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が１０ｓである非リーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいて非リーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。非リーチ演出パターンは、リーチ演出が実行されることなく高速変動演出（高速変動表示）が実行される演出パターンである（図１６７（Ｆ）参照）。

【２２５０】

図１６７（Ｂ）に示すように、当たり変動テーブルでは、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、特図（第１特図、第２特図）及び飾り図柄の変動表示時間を設定するために使用される。この当たり変動テーブルでは、更新状態である０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）のうち、０～１９の２０個の乱数値の変動表示時間が３０秒（特図変動パターン「０１」）であり、２０～１１９の１００個の乱数値の変動表示時間が６０秒（特図変動パターン「０２」）であり、１２０～１９９の７０個の乱数値の変動表示時間が９０秒（特図変動パターン「０３」）である。

【２２５１】

なお、更新情報である特図変動種別カウンタＣＳ１は、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３及び図１７１のステップＳ１４１４での更新処理が実行されることで、例えば０～１９９の２００の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留エリアＲＥ１の第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＡＢには、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。

【２２５２】

ここで、本実施形態では、当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。そして、特図変動パターン「０１」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「０２」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターンが実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「０３」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターン、さらにスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【２２５３】

このように、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、特図変動パターンとして「０１」～「０３」のいずれかが選択されることで、図柄表示部３４１では、音声ラ

ンプ制御装置５では変動種別（演出パターン）としてリーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）が決定される。

【２２５４】

また、本実施形態の当たり変動テーブルでは、外れ変動テーブルとは異なり、リーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）として、前述の特別演出である再抽選演出（再抽選表示）が実行されるリーチ演出パターンを含む。

【２２５５】

ここで、図１６８（Ａ）は再抽選演出（再抽選表示）が実行される演出パターンの一例を説明するための図である。図１６８（Ａ）に示す演出パターンは、スペシャルリーチ演出パターンにおいて、スペシャルリーチ演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）が実行される場合の例である。

【２２５６】

なお、図面は省略するが、スペシャルリーチ演出パターンとして、スペシャルリーチ演出の実行後に再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）のみが実行される演出パターンや、スペシャルリーチ演出の実行後に再抽選演出（再抽選表示）として昇格演出（昇格表示）のみが実行される演出パターンを含んでいてもよい。

【２２５７】

また、再抽選演出（再抽選表示）が実行されるノーマル演出パターンでは、ノーマル演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）の少なくとも一方が実行される。また、再抽選演出（再抽選表示）が実行されるスペシャル演出パターンでは、スペシャル演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）の少なくとも一方が実行される。

【２２５８】

なお、本実施形態の当たり変動テーブルは、外れ変動テーブルとは異なり、非リーチ演出パターンを含まないが、当たり変動テーブルに非リーチ演出パターンを含ませる場合、非リーチ演出パターンとして、再抽選演出（再抽選表示）が実行される演出パターンを設定してもよい。

【２２５９】

次に、図１６８（Ｂ）、図１６８（Ｃ）及び図１６９を参照し、再抽選演出（再抽選表示）について説明する。ここで、図１６８（Ｂ）、図１６８（Ｃ）及び図１６９は再抽選演出（再抽選表示）を説明するための図である。

【２２６０】

図１６８（Ｂ）に示すように、遊技中状態である特図遊技における特別演出である復活演出（復活表示）は、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、復活演出（復活表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから、例えば一定期間はゾロ目以外で飾り図柄が完全に停止することなく揺動（振動）した後、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外からゾロ目に変更して確定表示される演出（表示）である。

【２２６１】

図１６８（Ｃ）に示すように、遊技中状態である特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）は、例えば小当たり遊技でのＶ入賞口８３３への遊技球の入球により４Ｒ時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技でのＶ入賞口８３３への遊技球の入球により１６Ｒ時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、昇格演出（昇格表示）は、報知表示として飾り図柄が「７７７」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「７７７」以外の

ゾロ目（図１６９（Ａ）参照）と、報知表示として「７７７」のゾロ目（図１６９（Ｂ）参照）とが交互に切り替え表示された後、報知表示として「７７７」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図１６９（Ｃ）参照）。なお、昇格演出（昇格表示）が実行されない場合には、報知表示として「７７７」以外のゾロ目（図１６９（Ａ）参照）と、報知表示として「７７７」のゾロ目（図１６９（Ｂ）参照）とが交互に切り替え表示された後、報知表示として「７７７」以外のゾロ目が確定表示される（図１６９（Ｄ）参照）。

【２２６２】

このような遊技中状態である特図遊技における復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、前述のように１回の特図遊技に対して設定される特定の変動種別（演出パターン）に組み込まれた演出である。つまり、遊技中状態である特図遊技における復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、飾り図柄の変動表示時間や特図大当たり抽選の結果に応じて複数設定される変動種別（演出パターン）から、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）が実行される特定の変動種別（演出パターン）が設定された場合に、当該特図遊技演出の一部（飾り図柄の変動表示の一部）として実行される。そのため、復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、当該特図遊技に対して設定された特定の変動種別（演出パターン）に基づいて、更新情報である描画リストの更新処理を当該変動種別（演出パターン）に応じて規定される回数だけ繰り返すことで実行される。換言すれば、遊技中状態である特図遊技において、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態の所定期間前までの更新処理において復活前又は昇格前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新することで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。これにより、大当たりを報知する１回の特図遊技の遊技中状態において、図柄表示部３４１での飾り図柄の復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）を特別演出として円滑かつ確実に実行することが可能になる。

【２２６３】

［始動入賞処理］

次に、図１７０を参照して、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理を説明する。ここで、図１７０は、始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【２２６４】

＜ステップＳ１１０１＞

図１７０に示すように、本実施形態の始動入賞処理では、まずＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったか否かを判断する（ステップＳ１１０１）。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１１０に移行する。

【２２６５】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留球数Ｎが最大保留球数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留球数Ｎが最大保留球数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留球数Ｎが最大保留球数でなければ（ステップＳ１１０３：Ｎｏ）、第１特図保留球数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。

【２２６６】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、後述の図１７８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認

し、この確認結果に基づいて更新情報としての保留球数コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この保留球数コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部３４１に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）の更新処理を実行する（図５３参照）。

【２２６７】

＜ステップＳ１１０５＞

ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３での更新処理により更新される更新情報としての大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４での更新処理により更新される更新情報としての特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。このとき、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアには、第１入賞口３１４に対する入賞時の遊技状態（通常遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）が格納される。

【２２６８】

＜ステップＳ１１０６及びＳ１１０７＞

ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうちの最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、特１大当たり当否テーブル（図１６６（Ａ）参照）を使用して当否判定を行い、当否判定の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１１０７）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が小当たりである場合（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０８に移行し、当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０９に移行する。

【２２６９】

＜ステップＳ１１０８＞

否判定の結果が小当たりである場合（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうちの最初の空き保留エリアに格納された大当たり種別及び変動パターンを特定可能な第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この第１特図保留コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、第１特図保留コマンドを受信した場合、ＲＡＭ５１２の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

【２２７０】

＜ステップＳ１１０９＞

当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうちの最初の空き保留エリアに格納された外れ種別及び変動パターンを特定可能な第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この第１特図保留コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、第１特図保留コマンドを受信した場合、ＲＡＭ５１２の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

【２２７１】

＜ステップＳ１１１０＞

ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断す

ると（ステップＳ１１１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１１１に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１１０：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了る。

【２２７２】

＜ステップＳ１１１１及びＳ１１１２＞

ステップＳ１１１１では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留球数Ｍが最大保留球数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留球数Ｍが最大保留球数であれば（ステップＳ１１１１：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了る。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留球数Ｍが最大保留球数でなければ（ステップＳ１１１１：Ｎｏ）、更新処理として、第２特図保留球数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１１２）。

【２２７３】

＜ステップＳ１１１３＞

ステップＳ１１１３では、ＭＰＵ４１は、後述の図１７８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて更新情報としての保留球数コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この保留球数コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部３４１に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）の更新処理を実行する（図５３参照）。

【２２７４】

＜ステップＳ１１１４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３での更新処理により更新される更新情報としての大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４での更新処理により更新される更新情報としての特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。このとき、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアには、第２入賞口３１５に対する入賞時の遊技状態（通常遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）が格納される。

【２２７５】

＜ステップＳ１１１５～Ｓ１１１７＞

ステップＳ１１１５では、ＭＰＵ４１は、利益遊技状態であるａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。ａ時短遊技状態フラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態から移行される場合に図１９２の遊技状態移行処理のステップＳ３６３８においてオンに設定され、通常遊技状態に移行される場合などに図１９３の遊技状態移行処理のステップＳ３６５１においてオフに設定される。

【２２７６】

ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１１１５：Ｙｅｓ）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうちの最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、ａ時短特２大当たり当否テーブル（図１６６（Ｂ）参照）を使用して当否判定を行い（ステップＳ１１１６）、処理をステップＳ１１１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１１１５：Ｙｅｓ）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうちの最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、ｂ時短特２大当たり当否テーブル（図１６６（Ｃ）参照）を使用して当否判定を行い（ステップＳ１１１７）、処理をステップＳ１１１８に移行する。

【２２７７】
＜ステップＳ１１１８＞
ステップＳ１１１８では、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が小当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が小当たりである場合（ステップＳ１１１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１１９に移行し、当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップＳ１１１８：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１２０に移行する。
【２２７８】
＜ステップＳ１１１９＞
否判定の結果が小当たりである場合（ステップＳ１１１８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうちの最初の空き保留エリアに格納された大当たり種別及び変動パターンを特定可能な第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この第２特図保留コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、第２特図保留コマンドを受信した場合、ＲＡＭ５１２の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。
【２２７９】
＜ステップＳ１１２０＞
当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップＳ１１１８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうちの最初の空き保留エリアに格納された外れ種別及び変動パターンを特定可能な第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この第２特図保留コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、第２特図保留コマンドを受信した場合、ＲＡＭ５１２の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。
【２２８０】
［メイン処理］
次に、図１７１～図１９３を参照し、本実施形態の主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理を説明する。本実施形態のメイン処理は、特図遊技回数管理処理（図１７１のステップＳ１４０６－１）及び小当たり遊技制御処理（図１７１のステップＳ１４０６－２）が実行される点で、前述の第１の実施形態のメイン処理とは異なり、他の処理の一部も前述の第１の実施形態のメイン処理とは異なる。以下、本実施形態のメイン処理について、第１の実施形態のメイン処理との相違点を中心に説明する。
【２２８１】
［普図遊技制御処理］
ここで、図１７２は、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１おける普通図柄（普図）の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図１７２を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。
【２２８２】
＜ステップＳ１５０１＞
図１７２に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）の遊技中状態であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図１７４の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１１でオフに設定される。
【２２８３】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。

【２２８４】

＜ステップＳ１５０２＞

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが開放中（普図当たり遊技の実行中）の遊技中状態であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図１７４の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。

【２２８５】

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

【２２８６】

＜ステップＳ１５０３＞

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。小当たり遊技状態フラグは、後述の図１９１の遊技状態移行処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップＳ３６０２でオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合にステップＳ３６１４でオフに設定される。

【２２８７】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、小当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。

【２２８８】

＜ステップＳ１５０４＞

小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。大当たり遊技中フラグは、後述の図１９１の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３５０７でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３５５４でオフに設定される。

【２２８９】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０５に移行する。

【２２９０】

＜ステップＳ１５０５＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち大当たり

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

【２２９１】

＜ステップＳ１５０６＞

普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０６）、処理をステップＳ１５０７に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図１７３を参照して後述する。

【２２９２】

＜ステップＳ１５０７＞

ステップＳ１５０７では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図１７４を参照して後述する。

【２２９３】

＜ステップＳ１５０８＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。大当たり遊技中フラグは、後述の図１９１の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３５０７でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３５５４でオフに設定される。

【２２９４】

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

【２２９５】

＜ステップＳ１５０９＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５０９）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【２２９６】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０９：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【２２９７】

＜ステップＳ１５１０～Ｓ１５１２＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に

大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップＳ１５１０）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１１）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１２）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【２２９８】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図１７５の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【２２９９】

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

【２３００】

［普図データ設定処理］

ここで、図１７３は、図１７２のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容の更新処理が実行される。以下、図１７３を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【２３０１】

＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞

図１７３に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている更新情報である普図変動保留数Ｘを１減算する更新処理を実行し（ステップＳ１６０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる更新処理を実行する（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる更新処理を実行する（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる更新処理が実行される。

【２３０２】

［普図変動開始処理］

ここで、図１７４は、図１７２のステップＳ１５０７においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて更新情報である各種のコマンドやフラグが設定する更新処理が実行される。以下、図１７４を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【２３０３】

＜ステップＳ１７０１＞

図１７４に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。通常遊技

状態は、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に、図１９２のステップＳ３６２８、図１９３のステップＳ３６４９及びステップＳ３６５５でオンに設定され、遊技状態が通常遊技状態から他の遊技状態に移行する場合に、図１９１のステップＳ３６０４、図１９２のステップＳ３６４５でオフに設定される。

【２３０４】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態がオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７０２に移行し、通常遊技状態がオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０５に移行する。

【２３０５】

＜ステップＳ１７０２～Ｓ１７０４＞

通常遊技状態がオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図１６５（Ａ）参照）及び通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図１６５（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる更新情報である普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０２）。そして、ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０３）。

【２３０６】

ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップＳ１７０３：Ｙｅｓ）、第２入賞口３１５が長開放される長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０４）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップＳ１７０３：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【２３０７】

＜ステップＳ１７０５～Ｓ１７０７＞

通常遊技状態がオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）である場合、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図１６５（Ｂ）参照）及び時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図１６５（Ｄ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる更新情報である普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行う（ステップＳ１７０６）。そして、ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０７）。

【２３０８】

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

【２３０９】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

ステップＳ１７０８では、ＭＰＵ４１は、普図遊技におけるメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。

【２３１０】

そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０８で設定される普図変動パターンに加え、ステップＳ１７０２又はＳ１７０５での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）を音声ラ

ンプ制御装置５に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップＳ１７０９）、処理をステップＳ１７１０に移行する。

【２３１１】

なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【２３１２】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

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

【２３１３】

なお、普図変動表示中フラグは、図１７２の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【２３１４】

［普図当たり遊技制御処理］

ここで、図１７５は、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物３１５ｂの開閉制御を行うことによって第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図１７５を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【２３１５】

＜ステップＳ１８０１＞

図１７５に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図１７２の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１２でオンに設定される。

【２３１６】

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

【２３１７】

＜ステップＳ１８０２＞

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。大当たり遊技中フラグは、後述の図１８７の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３５０７でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３５５４でオフに設定される。

【２３１８】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ

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

【２３１９】

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

【２３２０】

＜ステップＳ１８０３＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図１７４の普図変動開始処理のステップＳ１７０４においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。

【２３２１】

＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口３１５への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を更新情報として開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【２３２２】

＜ステップＳ１８０６＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【２３２３】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における電動役物３１５ｂの開放時間（第２入賞口

３１５への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する値を更新情報として開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【２３２４】

＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

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

【２３２５】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３１５ｂが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【２３２６】

＜ステップＳ１８１２＞

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

【２３２７】

＜ステップＳ１８１３＞

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

【２３２８】

＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０４又はＳ１８０７において更新情報としてセットされる開放時間カウンタの値から１減算する更新処理を実行し（ステップＳ１８１４）、減算後の開放時間カウンタの値が更新終了状態である０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、処理をステップＳ１８

１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１５：Ｎｏ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２３２９】

＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、始動入球領域である第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【２３３０】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【２３３１】

［特図遊技制御処理］

ここで、図１７６は、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容の更新処理が実行されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図１７６を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【２３３２】

＜ステップＳ１９０１＞

図１７６に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図１９１の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３５０７でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ３５５４でオフに設定される。

【２３３３】

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

【２３３４】

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

【２３３５】

＜ステップＳ１９０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。小当たり遊技状態フラグは、後述の図１９１の遊技状態移行処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップＳ３６０２でオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合に

ステップＳ３６１４でオフに設定される。
【２３３６】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。
【２３３７】
一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。
【２３３８】
＜ステップＳ１９０３＞
小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。特図変動表示中フラグは、後述の図１７８の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７又はＳ２１１７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９１２でオフに設定される。
【２３３９】
ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。
【２３４０】
＜ステップＳ１９０４＞
特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている更新情報である第１特図保留球数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている更新情報である第２特図保留球数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０４）。
【２３４１】
ＭＰＵ４１は、更新情報である第１特図保留球数Ｎ及び第２特図保留球数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０４：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留球数Ｎ及び第２特図保留球数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０５に移行する。
【２３４２】
＜ステップＳ１９０５＞
更新情報である第１特図保留球数Ｎ及び第２特図保留球数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている更新情報である特図当否情報のデータ（特図データ）の更新処理である特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０４）、処理をステップＳ１９０６に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図１７７を参照し

て後述する。
【２３４３】
＜ステップＳ１９０６＞
ステップＳ１９０６では、ＭＰＵ４１は、表示手段である第１特別図柄表示部３６２での所定の図柄である第１特別図柄、又は表示手段である第２特別図柄表示部３６３での所定の図柄である第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図１７８を参照して後述する。
【２３４４】
＜ステップＳ１９０７＞
特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち所定の図柄である第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、所定の図柄である第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図１７８の特図変動開始処理でのステップＳ２１０３又はＳ２１１１の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１９０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。
【２３４５】
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。
【２３４６】
一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０７：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。
【２３４７】
＜ステップＳ１９０８＞
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、表示手段である第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３に対して報知表示制御を実行することで、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０８）。具体的には、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３に対して報知表示制御を実行することで、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、小当たりに対応する特別図柄を停止表示させて小当たりであることの報知表示を実行する一方、大当たり抽選の結果が外れである場合には、外れに対応する特別図柄を停止表示させて小当たりであることの報知表示を実行する。
【２３４８】
なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３に対して報知表示制御を実行することで、大当たりに対応する特別図柄を停止表示させて大当たりであることの報知表示を実行する。
【２３４９】
＜ステップＳ１９０９及びＳ１９１０＞
ステップＳ１９０９では、ＭＰＵ４１は、報知表示制御の実行により所定の図柄である第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに

設定し、さらに、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１０）、処理をステップＳ１９１１に移行する。

【２３５０】

＜ステップＳ１９１１＞

ステップＳ１９１１では、ＭＰＵ４１は、特図遊技回数カウントフラグをオンに設定する。この特図遊技回数カウントフラグは、図１７９の特図遊技回数管理処理のステップＳ３３１０において、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）の残りの時短遊技回数を管理し、またｂ時短遊技状態に移行させるまでに必要な残りの特図遊技回数を管理するための特図遊技回数の管理において参照される。

【２３５１】

＜ステップＳ１９１２＞

ステップＳ１９１２では、ＭＰＵ４１は、確定表示コマンドを設定し、当該特図遊技制御処理を終了する。確定表示コマンドは、特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。この確定表示コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、確定表示コマンドを受信した場合、図柄表示部３４１において所定の図柄である飾り図柄の確定表示演出を実行し、特図遊技演出を終了させる。

【２３５２】

［特図データ設定処理］

ここで、図１７７は、図１７６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される更新情報が格納される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容の更新処理が実行される。以下、図１７７を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【２３５３】

＜ステップＳ２００１＞

図１７７に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する更新情報である第２特図保留球数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留球数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留球数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ２００６に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留球数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【２３５４】

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

【２３５５】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００５＞

第２特図保留球数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている更新情報である第１特図保留数Ｎを１減算する更新処理を実行し（ステップＳ２００２）、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当

否情報を移動させる更新処理を実行する（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる更新処理を実行する（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４の更新処理では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。

【２３５６】

ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００４の処理が終了した場合、第１特図遊技が開始されることを示す第１特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００５）、処理をステップＳ２０１０に移行する。この第１特図遊技開始フラグは、後述の図１７８の特図遊技開始処理でのステップＳ２１０１において、第１特図遊技を開始させるか否かを判断するために参照される。

【２３５７】

＜ステップＳ２００６～Ｓ２００９＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている更新情報である第２特図保留球数Ｍを１減算する更新処理を実行し（ステップＳ２００６）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる更新処理を実行する（ステップＳ２００７）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる更新処理を実行する（ステップＳ２００８）。具体的に、ステップＳ２００８では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００８の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００９に移行する。

【２３５８】

ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００８の処理が終了した場合、第２特図遊技が開始されることを示す第２特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００９）、処理をステップＳ２０１０に移行する。この第２特図遊技開始フラグは、後述の図１７８の特図遊技開始処理でのステップＳ２１０９において、第２特図遊技を開始させるか否かを判断するために参照される。

【２３５９】

＜ステップＳ２０１０及びＳ２０１１＞

ステップＳ２０１０では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この特図シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【２３６０】

また、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技が開始された後の保留球数を音声ランプ制御装置５に通知する保留球数コマンドをＲＡＭ４１２に設定し（ステップＳ２０１１）、当該特図データ設定処理を終了する。この保留球数コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部３４１に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）の更新処理を実行する（図５３参照）。

当該特図データ設定処理を終了する。
【２３６１】
［特図変動開始処理］
ここで、図１７８は、図１７６の特図遊技制御処理のステップＳ１９０６においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、表示手段である第１特別図柄表示部３６２での所定の図柄である第１特別図柄、又は表示手段である第２特別図柄表示部３６３での所定の図柄である第２特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う遊技中状態での各種処理が実行される。以下、図１７８を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。
【２３６２】
＜ステップＳ２１０１＞
図１７８に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技が開始されることを示す第１特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第１特図遊技開始フラグは、図１７７の特図データ設定処理のステップＳ２００５において第１特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報の更新処理が終了した場合にオンに設定される。
【２３６３】
ＭＰＵ４１は、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２に移行し、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１０９に移行する。
【２３６４】
＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞
第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１０２）、表示手段であるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での所定の図柄である第１特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、報知表示としての第１特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１０３）、処理をステップＳ２１０４に移行する。
【２３６５】
なお、第１特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１０２での当否判定の結果が小当たりである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタＣＳ１と当たり変動テーブル（図１６７（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２での当否判定の結果が外れである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図１６７（Ａ）参照）とに基づいて設定される。
【２３６６】
また、第１特別図柄の停止種別は、ステップＳ２１０２での当否判定の結果が小当たりである場合には小当たりに対応する図柄が設定され、当否判定の結果が外れである場合には外れに対応する図柄が設定される。このように第１特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が小当たり又は外れであることが報知表示される。
【２３６７】
なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第１特別図柄の停止種別として、大当たりに対応する図柄が設定される。このように第１特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が大当たりであることが報知表示される。
【２３６８】
＜ステップＳ２１０４及びＳ２１０５＞
ステップＳ２１０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２での当否判定の結果であ

る当該第１特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０３で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、ステップＳ２１０３で設定された第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップＳ２１０５）、処理をステップＳ２１０７に移行する。

【２３６９】

特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの演出パターン（特図遊技演出）を設定し、その演出パターンに基づいて更新情報である描画リストを最後まで作成して表示などを実行することで、遊技中状態である第１特図遊技において、特別演出としての再抽選演出（再抽選表示）である昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行することができる。なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第１特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【２３７０】

＜ステップＳ２１０６＞

ステップＳ２１０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示を開始させることで第１特図遊技の遊技中状態とし、処理をステップＳ２１０７に移行する。

【２３７１】

＜ステップＳ２１０７及びＳ２１０８＞

ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１０８）、当該変動開始処理を終了する。

【２３７２】

なお、特図変動表示中フラグは、図１７６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であるか否かを判断するために参照される。

【２３７３】

＜ステップＳ２１０９＞

第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技が開始されることを示す第２特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２１０９）。第２特図遊技開始フラグは、図１７７の特図データ設定処理のステップＳ２００９において第２特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報の更新処理が終了した場合にオンに設定される。

【２３７４】

ＭＰＵ４１は、第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１０に移行し、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０９：Ｎｏ）、当該変動開始処理を終了する。

【２３７５】

＜ステップＳ２１１０及びＳ２１１１＞

第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１１０）、表示手段であるメイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３での所定の図柄である第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとし

て設定すると共に、報知表示としての第２特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１１１）、処理をステップＳ２１１２に移行する。

【２３７６】

なお、第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１１０での当否判定の結果が小当たりである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタＣＳ１と当たり変動テーブル（図１６７（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１１０での当否判定の結果が外れである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図１６７（Ａ）参照）とに基づいて設定される。

【２３７７】

また、第２特別図柄の停止種別は、ステップＳ２１１０での当否判定の結果が小当たりである場合には小当たりに対応する図柄が設定され、当否判定の結果が外れである場合には外れに対応する図柄が設定される。このように第２特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が小当たり又は外れであることが報知表示される。

【２３７８】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第２特別図柄の停止種別として、大当たりに対応する図柄が設定される。このように第２特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が大当たりであることが報知表示される。

【２３７９】

＜ステップＳ２１１２及びＳ２１１３＞

ステップＳ２１１２では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１１０での当否判定の結果である当該第２特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１１１で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、ステップＳ２１１１で設定された第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップＳ２１１３）、処理をステップＳ２１１４に移行する。

【２３８０】

特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの演出パターン（特図遊技演出）を設定し、その演出パターンに基づいて更新情報である描画リストを最後まで作成して表示などを実行することで、遊技中状態である第２特図遊技において、特別演出としての再抽選演出（再抽選表示）である昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行することができる。なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第２特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【２３８１】

＜ステップＳ２１１４＞

ステップＳ２１１４では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始させることで第２特図遊技の遊技中状態とし、処理をステップＳ２１１５に移行する。

【２３８２】

＜ステップＳ２１１５及びＳ２１１６＞

ステップＳ２１１５では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第２特図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１１６）、当該変動開始処理を終了する。

【２３８３】

なお、特図変動表示中フラグは、図１７６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であるか否かを判断するために参照される。

【２３８４】

［特図遊技回数管理処理］

ここで、図１７９及び図１８０、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０６－１において実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技回数管理処理では、特図遊技の実行に基づいて、利益遊技状態である時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）における更新情報である残りの時短遊技回数や、利益遊技状態であるｂ時短遊技状態を発生させるまでの更新情報である残りの特図遊技回数を管理する処理が実行される。以下、図１７９及び図１８０を参照しつつ、特図遊技回数管理処理を説明する。

【２３８５】

＜ステップＳ３３０１＞

図１７９に示すように、本実施形態の特図遊技回数管理処理では、まずＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするための天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３０１）。この天井発動残回数カウンタセットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に、後述の図１８７の大当たり遊技制御処理のステップＳ３５５３においてオンに設定される。

【２３８６】

ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタをセットする場合、処理をステップＳ３３０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタをセットしない場合、処理をテップＳ３３１１に移行する。

【２３８７】

＜ステップＳ３３０２＞

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタをセットする場合、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタの初期値として１０００をセットする。つまり、本実施形態では、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了してから、大当たり遊技状態に移行されることなく１０００回の特図遊技が実行された場合に特典付与条件が成立することで、特典付与として利益遊技状態であるｂ時短遊技状態が発生される。

【２３８８】

なお、本実施形態では、更新情報である天井発動残回数カウンタは、減算式のカウンタとして設定されるが、天井発動残回数カウンタを加算式のカウンタとして設定してもよい。また、更新情報である天井発動残回数カウンタにセットされる初期値は、１０００に限らず、小当たり確率などに応じて適宜設定すればよい。

【２３８９】

ところで、本実施形態では、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づいて大当たり遊技が発生する場合に比べて、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づいて大当たり遊技が発生する場合のほうが、大当たり連荘が発生し易いＲＵＳＨ状態への突入率が優遇されている（図１６６（Ｄ）及び図１６６（Ｅ）参照）。具体的には、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づく大当たり遊技の終了後のＲＵＳＨ状態への突入率が５０％であるのに対して、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づく大当たり遊技の終了後のＲＵＳＨ状態への突入率が１００％である。

【２３９０】
一方、左打ちが奨励される通常遊技状態では左打ちを行うことで第１入賞口３１４に遊技球が入球し易く、右打ちが奨励されるｂ時短遊技状態を含む時短遊技状態では右打ちを行うことで第２入賞口３１５に遊技球が入球し易い。そのため、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行される前に比べて、ｂ時短遊技状態に移行された後のほうがＲＵＳＨ状態への突入率が高く、出玉期待値も高くなる。その結果、ｂ時短遊技状態への移行が近づいた段階では、大当たり遊技を発生させないほうが有利となる後述の損益分岐点が存在する。
【２３９１】
同様に、従来の遊技機においても、ｂ時短遊技状態への移行が近づいた段階では、大当たり遊技を発生させないほうが有利となる損益分岐点が存在するものがある。このような損益分岐点が存在する従来の遊技機では、遊技者がｂ時短遊技状態への移行を希望するにも関わらず、遊技者の意に反して大当たり遊技が発生し、ｂ時短遊技状態へ移行させることができないことがある。つまり、従来の遊技機では、大当たり遊技を発生させるタイミングをコントロールすることができないため、大当たり遊技を発生させることがｂ時短遊技状態に移行させるよりも差玉期待値が少ないタイミング、例えばｂ時短遊技状態に移行する直前において大当たり遊技が発生することがある。この場合、遊技者は、ｂ時短遊技状態へ移行することの利益（出玉期待値の高さ）を享受することができず、期待できる差玉も少なくなる。
【２３９２】
これに対して、本実施形態の当否テーブルでは、大当たりの振り分けがなく、小当たり及び外れのみが設定されているため（図１６６（Ａ）～図１６６（Ｅ）参照）、大当たり抽選の結果が大当たりとなることはない。また、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル２２に対して所定の遊技操作を行うことで所定の遊技条件である羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球を成立させると、特定の利益である大当たり遊技状態が発生される。そのため、大当たり遊技状態は、小当たり遊技を経由することなく発生されることはなく、大当たり遊技状態を発生させるためには、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル２２に対して所定の遊技操作を行う必要がある。
【２３９３】
また、本実施形態の天井発動残回数カウンタは、小当たり遊技の発生によっては初期値の１０００に設定されることはなく、大当たり遊技が実行された場合に当該大当たり遊技の終了により、大当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値に関係なく、天井発動残回数カウンタの値が初期値の１０００に設定される。一方、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル２２に対して所定の遊技操作を行わない場合、所定の遊技条件である羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球しないために大当たり遊技が発生されない（いわゆるパンク状態）。つまり、小当たり遊技が実行された場合であっても、所定の遊技条件である羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球を成立させず特定の利益である大当たり遊技状態を発生させなかった場合には、小当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値が引き継がれ、その後に特図遊技が実行された場合、特図遊技の実行回数が引き継がれた天井発動残回数カウンタの値から減算される。その結果、遊技者は、小当たり遊技が発生しても、遊技球の発射を中止し、又は左打ちを行うことで、即ち発射ハンドル２２に対して右打ちのための所定の遊技操作を行わないことで、意図的に所定の遊技条件である羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球を成立させないようにすることができる。
【２３９４】
このように、本実施形態では、当否テーブルに大当たりの振り分けが設定されていないことから、大当たり抽選の結果が大当たりとなることがない。これにより、遊技者が大当たり遊技の発生よりも天井発動によるｂ時短遊技状態の発生を希望する場合に、遊技者の意に反して、天井発動前に大当たり遊技が発生して天井発動残回数カウンタの値が初期値の１０００に設定されることが回避される。

【２３９５】
　また、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に小当たり遊技が実行されるが、この小当たり遊技において、右打ちを行うために発射ハンドル２２に対して所定の遊技操作を行うことで所定の遊技条件である羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球を成立させると、特定の利益である大当たり遊技状態が発生される一方、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル２２に対して所定の遊技操作を行わない場合、所定の遊技条件である羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球しないために大当たり遊技が発生されない（いわゆるパンク状態）。つまり、本実施形態では、小当たり遊技において、右打ちを行うために発射ハンドル２２に対して所定の遊技操作を行うか否か、即ち所定の遊技条件である羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球を成立させるか否かを選択することで、大当たり遊技を発生させるか（天井発動残回数カウンタの値を初期化するか）、大当たり遊技を発生させることなく（天井発動残回数カウンタの値を初期化することなく）、小当たり遊技の発生前の天井発動残回数カウンタの値を引き継ぐか否かを選択することができる。つまり、小当たり遊技が発生した場合であっても、大当たり遊技の利益を享受することなく、小当たり遊技が発生する前と同様の利益を享受（同様の状態を維持）しつつ新たな特図遊技を実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、天井発動残回数カウンタの値が０に近づき、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態への移行が間近である場合、即ち大当たり遊技を発生させないほうが遊技者に有利である場合には、小当たり遊技が実行された場合に羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球を入球させないようにして大当たり遊技の発生（天井発動残回数カウンタの値の初期化）を回避しつつ、規定回数の特図遊技の実行により、遊技者の希望通りに天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態を発生させることが可能である。即ち、本実施形態では、小当たり遊技が発生しても大当たり遊技を発生させないことで、小当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値を引き継ぎ、その後の特図遊技の実行によって、引き継がれた天井発動残回数カウンタの値を減算させて天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態を発生させることができるため、遊技者が損益分岐点の前後において小当たり遊技が発生した場合に、自身の判断に基づいて大当たり遊技を発生させるか、天井を発動させるか否かを選択できる遊技性が付与される。具体的には、遊技者は、天井発動によるｂ時短遊技状態の発生を選択できることで、ｂ時短遊技状態の利益（ＲＵＳＨ突入率の優遇及び出玉期待値の高さ）を自己の判断により享受できる。一方、遊技者は、大当たり遊技の発生を選択できることで、遊技時間に余裕がない場合（例えば遊技ホールの閉店時間までの残り時間が少ない場合、自己都合により残りの遊技時間に制約がある場合など）、天井発動によりも大当り遊技の発生を優先することが可能になる。

【２３９６】
　なお、本実施形態では、損益分岐点に到達する前と到達した後において、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が異なることで（図１８４（Ａ）及び図１８４（Ｂ）参照）、損益分岐点に到達しているか否かが遊技者に報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて、小当たり遊技が発生した場合に、自身の判断に基づいて大当たり遊技を発生させるかを選択できる。なお、オープニング演出の報知態様の詳細については後述する。

【２３９７】
　また、本実施形態では、更新情報である大当たり発動残回数カウンタの値の初期値と１０００がセットされるが、大当たり発動残回数カウンタの値としてセットされる初期値は、１０００に限らず、他の値であってもよい。

【２３９８】
　また、大当たり発動残回数カウンタの値としてセットされる初期値を複数設定しておき、大当たり発動残回数カウンタの値として初期値を設定する条件が成立した場合、複数設定された初期値から抽選などにより初期値を設定するようにしてもよい。一例において、初期値として、２００、４００、６００、８００及び１０００を設定し、これらの１つが均等又は不均等な確率で抽選により設定されるようにすることが考えられる。

【２３９９】
このように、複数設定された初期値から抽選などにより初期値を設定することで、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技が発生されるまでに必要な残りの特図遊技回数である天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなる。そのため、天井発動残回数（天井発動残回数の値）がセットされたか否か、例えば遊技ホール側が遊技機のＲＡＭクリアや小当たり確率（大当たり確率）を規定する設定値の変更を行ったか否かを遊技者が把握し難くなるため、ＲＡＭクリアや設定値の変更の有無が遊技者に把握あれることに起因する遊技機の稼働率の低下が防止される。また、天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなることで天井時短遊技状態であるｂ時短遊技が発生されるまでに必要な残りの特図遊技回数が少ない遊技機１０を狙った、いわゆるハイエナ行為の対象となることが抑制される。加えて、天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなることで、小当たり遊技が発生した場合のオープニング演出の報知態様が、後述の第１報知態様である得表示（図１８４（Ａ）参照）から第２報知態様である損表示（図１８４（Ｂ）参照）に切り替えるタイミングも把握し難くなる。そのため、小当たり遊技が発生した場合に、第１報知態様である得表示（図１８４（Ａ）参照）から第２報知態様である損表示（図１８４（Ｂ）参照）に切り替えることに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技への興味や興趣が向上される。
【２４００】
＜ステップＳ３３０３及びＳ３３０４＞
図１７９の説明に戻り、ステップＳ３３０３では、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタがセットされていること、即ち天井時短遊技状態である利益遊技状態のｂ時短遊技状態が発生していないことを示す天井未発動フラグをオンに設定し（ステップＳ３３０３）、処理をステップＳ３３０４に移行する。天井未発動フラグは、更新情報である天井発動残回数カウンタの値を減算する否かを判断するために、当該特図遊技回数管理処理のステップＳ３３１２において参照される。
【２４０１】
また、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３０４）、処理をステップＳ３３０５に移行する。
【２４０２】
＜ステップＳ３３０５＞
ステップＳ３３０５では、ＭＰＵ４１は、ａ時短５回セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ａ時短５回セットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に移行される利益遊技状態であるａ時短遊技状態の回数として５回をセット（ａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの初期値として５をセット）するフラグであり、時短遊技状態（ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態）での第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技の遊技中状態における羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球に基づいて利益遊技状態である大当たり遊技状態が発生される場合に、後述の遊技状態移行処理のステップＳ３６２２又はステップＳ３６２５においてオンに設定される。
【２４０３】
ＭＰＵ４１は、ａ時短５回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの初期値として５をセットする場合、処理をステップＳ３３０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短５回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの初期値として５をセットしない場合、処理をステップＳ３３０８に移行する。
【２４０４】
＜ステップＳ３３０６及びＳ３３０７＞
ａ時短５回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す更新情報であるａ時短残

回数カウンタの初期値として５をセットすると共に（ステップＳ３３０６）、ａ時短５回セットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３０７）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【２４０５】

＜ステップＳ３３０８＞

ａ時短５回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの初期値として５をセットしない場合、ＭＰＵ４１は、ａ時短１回セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３０８）。ａ時短１回セットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に移行される利益遊技状態であるａ時短遊技状態の回数として１回をセット（ａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの初期値として１をセット）するフラグであり、通常遊技状態での第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技の遊技中状態における羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球に基づいて利益遊技状態である大当たり遊技状態が発生される場合に、後述の遊技状態移行処理のステップＳ３６１８においてオンに設定される。

【２４０６】

ＭＰＵ４１は、ａ時短１回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０８：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの初期値として１をセットする場合、処理をステップＳ３３０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短１回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０８：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すａ時短残回数カウンタの初期値として１をセットしない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【２４０７】

＜ステップＳ３３０９及びＳ３３１０＞

ａ時短１回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す更新情報であるａ時短残回数カウンタの初期値として１をセットすると共に（ステップＳ３３０９）、ａ時短１回セットフラグをオフに設定し（ステップＳ３３１０）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【２４０８】

＜ステップＳ３３１１及びＳ３３１２＞

天井発動残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、即ち更新情報として天井発動残回数カウンタをセットしない場合、ＭＰＵ４１は、特図遊技回数カウントフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３１１）。特図遊技回数カウントフラグは、当該特図遊技回数管理処理において管理される各種カウンタの値の更新処理を実行させるフラグであり、図１７６の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９１１において表示手段であるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において所定の図柄である第１特図又は第２特図が停止表示される場合にオンに設定される。

【２４０９】

ＭＰＵ４１は、特図遊技回数カウントフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１１:Ｙｅｓ）、特図遊技回数カウントフラグをオフに設定し（ステップＳ３３１２）、処理をステップＳ３３１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図遊技回数カウントフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３１１:Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【２４１０】

＜ステップＳ３３１３＞

ステップＳ３３１３では、ＭＰＵ４１は、更新情報である天井発動残回数カウンタがセットされていること、即ち天井時短遊技状態である利益遊技状態のｂ時短遊技状態が発生

していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【２４１１】

ＭＰＵ４１は、天井時短遊技状態である利益遊技状態のｂ時短遊技状態が発生していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１３：Ｙｅｓ）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタがセットされている場合、処理をステップＳ３３１４に移行する。一方、天井時短遊技状態である利益遊技状態のｂ時短遊技状態が発生していないことを示す天井未発動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３１３：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態が発生していない遊技中状態が終了して既にｂ時短遊技状態が発生している場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。つまり、本実施形態では、ｂ時短遊技状態が発生した場合に、当該ｂ時短遊技状態において大当たり遊技が発生しなかった場合には通常遊技状態に移行され、再びｂ時短遊技状態が発生されることはない。

【２４１２】

＜ステップＳ３３１４及びＳ３３１５＞

ＭＰＵ４１は、天井時短遊技状態である利益遊技状態のｂ時短遊技状態が発生していない特定の遊技状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１３：Ｙｅｓ）、即ち特定情報である天井発動残回数カウンタがセットされている場合、天井発動残回数カウンタの値から１減算する更新処理を実行し（ステップＳ３３１４）、減算後の天井発動残回数カウンタの値が更新終了状態である０であるか否かを判断する（ステップＳ３３１５）。

【２４１３】

ｍＰＵ４１は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である０である場合（ステップＳ３３１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１６に移行し、減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である０でない場合（ステップＳ３３１５：Ｎｏ）、処理を図１８０のステップＳ３３２０に移行する。

【２４１４】

＜ステップＳ３３１６～Ｓ３３１９＞

減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である０である場合（ステップＳ３３１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示す更新情報としてのｂ時短残回数カウンタの初期値として１０００をセットする（ステップＳ３３１６）。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である０となって所定の遊技条件が成立する場合、所定の利益状態として最大で１０００回の時短遊技が可能な利益遊技状態としてｂ時短遊技状態が発生される。

【２４１５】

そして、ＭＰＵ４１は、更新情報であるｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定する（ステップＳ３３１７）。ｂ時短残回数カウンタセットフラグは、更新情報であるｂ時短残回数カウンタがセットされている場合に、ｂ時短残回数カウンタの更新処理を実行するか否かを判断するために、当該特図遊技回数管理処理の図１８０のステップＳ３３２５において参照される。

【２４１６】

さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態を利益遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３３１８）、天井時短遊技状態である利益遊技状態のｂ時短遊技状態が発生していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグをオフに設定し（ステップＳ３３１９）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【２４１７】

なお、ｂ時短遊技状態移行フラグは、利益遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために、図１９２の遊技状態移行処理でのステップＳ３６４２において参照される。

【２４１８】
＜ステップＳ３３２０＞
減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である０でない場合（ステップＳ３３１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、図１８０に示すように、更新情報であるａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３２０）。
【２４１９】
ＭＰＵ４１は、更新情報であるａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２１に移行し、更新情報であるａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３２５に移行する。
【２４２０】
＜ステップＳ３３２１及びＳ３３２２＞
ＭＰＵ４１は、更新情報であるａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３２０：Ｙｅｓ）、ａ時短残回数カウンタから１減算する更新処理を実行し（ステップＳ３３２１）、減算後のａ時短残回数カウンタの値が更新終了状態である０であるか否かを判断する（ステップＳ３３２２）。
【２４２１】
ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短残回数カウンタの値が更新終了状態である０である場合（ステップＳ３３２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２３に移行し、減算後のａ時短残回数カウンタの値が更新終了状態である０でない場合（ステップＳ３３２２：Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【２４２２】
＜ステップＳ３３２３及びＳ３３２４＞
減算後のａ時短残回数カウンタの値が更新終了状態である０である場合（ステップＳ３３２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３３２３）、更新情報であるａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定し（ステップＳ３３２４）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【２４２３】
なお、通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるか否か判断するために、図１９３の遊技状態移行処理でのステップＳ３６４８又はＳ３６５４において参照される。
【２４２４】
＜ステップＳ３３２５＞
更新情報であるａ時短残回数カウンタがセットされていることを示すａ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３２０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、更新情報であるｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３２５）。
【２４２５】
ＭＰＵ４１は、更新情報であるｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２６に移行し、更新情報であるｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３２５：Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。
【２４２６】
＜ステップＳ３３２６及びＳ３３２７＞

ＭＰＵ４１は、更新情報であるｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３２５：Ｙｅｓ）、ｂ時短残回数カウンタから１減算する更新処理を実行し（ステップＳ３３２６）、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が更新終了状態である０であるか否かを判断する（ステップＳ３３２７）。

【２４２７】

ＭＰＵ４１は、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が更新終了状態である０である場合（ステップＳ３３２７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３２８に移行し、減算後のｂ時短残回数カウンタの値が更新終了状態である０でない場合（ステップＳ３３２７：Ｎｏ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【２４２８】

＜ステップＳ３３２８及びＳ３３２９＞

減算後のｂ時短残回数カウンタの値が更新終了状態である０である場合（ステップＳ３３２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３３２８）、更新情報であるｂ時短残回数カウンタがセットされていることを示すｂ時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定し（ステップＳ３３２９）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【２４２９】

なお、通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるか否か判断するために、図１９３の遊技状態移行処理でのステップＳ３６４８又はＳ３６５４において参照される。

【２４３０】

［小当たり遊技制御処理］

ここで、図１８１及び図１８２は、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０７－２においてＭＰＵ４１によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、始動入球領域である第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、羽役物装置８３の作動を制御する処理が実行される。

【２４３１】

＜ステップＳ３４０１＞

図７７に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず所定の図柄である第１特図又は第２特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１特図又は第２特図の停止表示によって特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）の遊技中状態が終了されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図１７６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０９において第１特図又は第２特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

【２４３２】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技の遊技中状態が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ３４１２に移行する。

【２４３３】

＜ステップＳ３４０２＞

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技の遊技中状態が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図１７８の

特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１１０において特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥから読み出される当否情報に基づいて判断される。
【２４３４】
ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【２４３５】
＜ステップＳ３４０３及びＳ３４０４＞
当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３４０３）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０５に移行する。
【２４３６】
小当たり遊技開始コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技演出を設定することができる。
【２４３７】
＜ステップＳ３４０５及びＳ３４０６＞
ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタをセットし（ステップＳ３４０６）、処理をステップＳ３４０７に移行する。
【２４３８】
＜ステップＳ３４０７＞
ステップＳ３４０７では、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値以上であるか否かを判断する。ここで、ステップＳ３４０７での所定値は、当該小当たり遊技において所定の遊技条件である羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球を成立させて特定の利益である大当たり遊技状態を発生させるほうが遊技者にとって有利であるか不利であるかの損益分岐点に設定される。
【２４３９】
この損益分岐点は、例えば当該遊技機１０の工場出荷時において当該遊技機１０に対する設計値に基づいて設定される。具体的には、図１７１（Ａ）に示すように、工場出荷時における当該遊技機１０に対する＜出荷時設計値＞が、（１）通常遊技状態で奨励される左打ちを行った場合において１回の特図遊技を実行するのに必要な打ち出し球数が１２．５玉（－２５０玉の差玉当たり２０回）、（２）天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に到達する前に最初の大当たり遊技（初当たり）が発生した場合の差玉期待値が＋３０００玉、（３）天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に到達した場合に最初の大当たり遊技（初当たり）が発生した場合の差玉期待値が＋４５００玉である場合、＜計算値＞は、（１）ｂ時短遊技状態での初当たりと、ｂ時短遊技状態に到達する前の初当たりとの差玉期待値の差が１５００玉となり、（２）この差玉期待値の差である１５００玉で実行可能な特図遊技の実行回数の理論値が１２０回となる。そのため、＜結果＞としては、（１）天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に到達するまでの残回数が１２０回以下の場合には、ｂ時短遊技状態に到達させた場合の期待差玉数がプラスとなり、（２）天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に到達するまでの残回数が１２１回以上の場合には、ｂ時短遊技状態に到達させた場合の期待差玉数がマイナスとなる。そのため、当該遊技機１０の工場出荷時において当該遊技機１０に対する設計値が図１７１（Ａ）に示す例である場合、

損益分岐点が１２１に設定される。
【２４４０】
図１８１の説明に戻り、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上である場合（ステップＳ３４０７：Ｙｅｓ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２１以上である場合、処理をステップＳ３４０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合（ステップＳ３４０７：Ｎｏ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２１未満（１２０以下）である場合、処理をステップＳ３４０８に移行する。
【２４４１】
＜ステップＳ３４０８＞
天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合（ステップＳ３４０７：Ｎｏ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２１未満（１２０以下）である場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０８）。
【２４４２】
ここで、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合（ステップＳ３４０７：Ｎｏ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２１未満（１２０以下）である場合には、天井発動残回数カウンタの値が０である場合が含まれる。一方、天井発動残回数カウンタの値が０となるのは、ｂ時短遊技状態（天井時短遊技状態の発動中）である場合、又はｂ時短遊技状態終了後の通常遊技状態（天井時短遊技状態の発動済）である場合である。そのため、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、ｂ時短遊技状態（天井時短遊技状態の発動中）であるために天井発動残回数カウンタの値が０あるか、ｂ時短遊技状態終了後の通常遊技状態（天井時短遊技状態の発動済）であるために天井発動残回数カウンタの値が０あるかを判断する。
【２４４３】
ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態（天井時短遊技状態の発動中）である場合、処理をステップＳ３４０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態終了後の通常遊技状態（天井時短遊技状態の発動済）である場合、処理をステップＳ３４１０に移行する。
【２４４４】
＜ステップＳ３４０９＞
ステップＳ３４０９では、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に対して、小当たり遊技のオープニング演出として、後述の図柄表示部３４１において得表示オープニング演出（図１８４（Ａ）参照）を設定させる得表示ＯＰコマンドを設定する。この得表示ＯＰコマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、得表示ＯＰコマンドを受信することで、図柄表示部３４１において実行される小当たり遊技のオープニング演出として得表示オープニング演出を設定することができる。
【２４４５】
図１８４（Ａ）に示すように、得表示オープニング演出は、損益分岐点に到達していないこと、即ち当該小当たり遊技において大当たり遊技を発生させるほうが有利であることを第１報知態様で小当たり遊技のオープニングにおいて報知する演出である。図１８４（Ａ）に示す例では、図柄表示部３４１において「右打ちでＶを狙うんだ！なぜならそのほうがお得だからだ！」との文字画像による第１報知態様で当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。
【２４４６】
＜ステップＳ３４１０＞
天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であり（ステップＳ３４０７：Ｎｏ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２１未満（１２０以下）であり、ｂ時短遊技状態であ

ることを示すｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０８；Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に対して、小当たり遊技のオープニング演出として、後述の図柄表示部３４１において損表示オープニング演出（図１８４（Ｂ）参照）を設定させる損表示ＯＰコマンドを設定する（ステップＳ３４１０）。この損表示ＯＰコマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、損表示ＯＰコマンドを受信することで、図柄表示部３４１において実行される小当たり遊技のオープニング演出として損表示オープニング演出を設定することができる。

【２４４７】

図１８４（Ｂ）に示すように、損表示オープニング演出は、損益分岐点に到達していること、即ち当該小当たり遊技において大当たり遊技を発生させないほうが有利であることを第２報知態様で小当たり遊技のオープニングにおいて報知する演出である。図１８４（Ｂ）に示す例では、図柄表示部３４１において「いやー、もうちょっと待てば必ずＲＵＳＨに入る天井時短になるんだから今Ｖに入れて１／２にかける必要は無いと思うけど、どうしてもそうしたいなら右打ちすれば？」との文字画像による第２報知態様で当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが有利であることが報知される。

【２４４８】

ここで、得表示ＯＰコマンドが設定されるステップＳ３４０９には、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上である場合（ステップＳ３４０７：Ｙｅｓ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２１以上である場合に移行される。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満となるまでは、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２０未満となるまでは、ｂ時短遊技状態に移行されるよりも差玉期待値が高い状態であるので、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部３４１に第１報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。

【２４４９】

また、得表示ＯＰコマンドが設定されるステップＳ３４０９には、ｂ時短遊技状態において小当たり遊技が発生する場合にも移行される（ステップＳ３４０８：Ｙｅｓ）。即ち、ｂ時短遊技状態において発生した小当たり遊技では、大当たり遊技が終了した場合のＲＵＳＨ状態への突入率が１００％と優遇されているため、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部３４１に第１報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。

【２４５０】

これに対して、損表示ＯＰコマンドが設定されるステップＳ３４１０には、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であり（ステップＳ３４０７：Ｎｏ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２１未満（１２０以下）であり、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０８；Ｎｏ）に移行される。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満となってからｂ時短遊技状態に移行されるまでは、例えば天井発動残回数カウンタの値が１２０未満から０の間では、ｂ時短遊技状態に移行させるほうが差玉期待値の高い状態であるので、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部３４１に第２報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるないが有利であることが報知される。

【２４５１】

つまり、本実施形態では、図１８３（Ｂ）に示すように、大当たり抽選の結果が同じ小当たりであったとしても、小当たり遊技のオープニング演出として、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上であって損益分岐点に到達するまでは（例えば天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行するまでの残回数が１２１回までは）、第１報知態様による得表示オープニング演出が実行され、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であって損益分岐点に到達してからは（例えば天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行するまでの残回数が１２０回からは）、第２報知態様による損表示オープニング演出が実行され、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行してからは、第１報知態様による得表示

オープニング演出が実行される。
【２４５２】
＜ステップＳ３４１１＞
図１８１の説明に戻り、得表示ＯＰコマンドを設定した場合（ステップＳ３４０９）又は損表示ＯＰコマンドを設定した場合（ステップＳ３４１０）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定し（ステップＳ３４１１）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【２４５３】
小当たりオープニング開始コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出として、図１８４（Ａ）に示す第１報知態様である得表示オープニング演出、又は図１８４（Ｂ）に示す第２報知態様である損表示オープニング演出を開始することができる。
【２４５４】
ところで、従来の遊技機としては、本実施形態の遊技機１０と同様に、規定回数の特図遊技の実行により、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態を発生させるものがある。このような天井機能を搭載した従来の遊技機としては、前述のように、例えば前記規定回数に到達するまでに必要な特図遊技の残回数を報知するものがあるが、このような報知では、前述の損益分岐点を超えているか否かを判断すること、即ち大当たりを発生させることが遊技者に有利であるか否かの判断が困難である。また、天井機能を搭載した従来の遊技機では、小当たり遊技が発生した場合、当該小当たり遊技のオープニング演出において、右打ちを促す表示がなされる。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合、右打ちを促す表示に従って、無条件で右打ちを行ってしまう。
【２４５５】
一方、本実施形態のように、小当たり遊技が発生しても大当たり遊技を発生させないことで天井発動残回数カウンタの値が初期化されない遊技機１０では、従来の遊技機と同様に小当たり遊技のオープニング演出において右打ちを促す表示を行うと、損益分岐点を超えていて大当たり遊技を発生させずに天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態の恩恵を受けるほうが有利である場合に遊技者が無条件に右打ちを行ってしまい、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態の恩恵を受けることができないことが懸念される。
【２４５６】
これに対して、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である０となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第１報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第２報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオープニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によってｂ

時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため、遊技の興趣が向上される。

【２４５７】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実に行うことが可能になる。

【２４５８】

また、本実施形態では、小当たり遊技のオープニング演出として、損益分岐点に到達するまでは第１報知態様による得表示オープニング演出が実行され、損益分岐点に到達してからは、第２報知態様による損表示オープニング演出が実行される。つまり、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行するまでに発生した小当たり遊技のオープニング演出として第２報知態様による損表示オープニング演出が実行されると、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行されるまでに第１報知態様による得表示オープニング演出が実行されることはない。

【２４５９】

このように、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行するまでに発生した小当たり遊技のオープニング演出として第２報知態様による損表示オープニング演出が実行されると、第１報知態様による得表示オープニング演出が実行されることがないことで、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させないことが有利であることを継続して理解できる。そのため、小当たり遊技のオープニング演出として最初に第２報知態様による損表示オープニング演出が実行されて以降に、第２報知態様による損表示オープニング演出が実行された場合、短時間で大当たりを発生させないことが有利であることを判断できる。その結果、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生しないほうが有利である場合に、誤って大当たり遊技を発生させてしまう可能性が低減されるため、遊技者が不測の不利益を受けることが防止される。

【２４６０】

ところで、遊技機１０の特性として設定される損益分岐点は、遊技時間に余裕がある遊技者にとっては有効であるが、遊技者が遊技可能な時間は、遊技ホールの閉店時間までの残り時間や、遊技者の自己都合などにより異なる。即ち、遊技者の遊技時間に余裕のない状況では損益分岐点は有効でないことがある。

【２４６１】

また、前述のように、損益分岐点は、例えば工場出荷時の設計値に基づいてピンポイントで設定される。一方、実際の損益分岐点は、遊技盤３１に打設された遊技釘の出荷時の状態や経年劣化の程度などにより遊技機１０ごとに異なり、また遊技者による遊技球の発射強度によっても異なる。つまり、各種入賞口３１３～３１６への遊技球の入賞率が経年劣化や遊技者による遊技球の発射強度などによって変化し得るものであるため、損益分岐点も一定ではない。また、損益分岐点は、特図遊技を実行する権利の保留が一定数ある場合の止め打ちの有無、変動表示時間が長いリーチ演出が発生したときの止め打ちの有無、小当たり遊技や大当たり遊技のオープニングでの止め打ちの有無などの遊技技法によっても異なる。つまり、実際の損益分岐点は、遊技機１０毎に固有の要因や、遊技者の遊技技法に基づく要因などによって変動する。そのため、実際の損益分岐点は、固定的にピンポイントで設定できるものではなく、工場出荷時の設計値に基づいて設定される値の近似値となる。

【２４６２】

そこで、本実施形態の遊技機１０では、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合、損益分岐点に到達する一定期間前のタイミングを所定タイミングとして設定し、損益分岐点に到達してから一定期間後のタイミングを特定タイミングとして設定してもよい。即ち、所定タイミングと特定タイミングとの間に損益分岐点を含む中間期間を設定してもよ

い。この場合においても、小当たり遊技のオープニング演出として、所定タイミングまでは第１報知態様である得表示オープニング演出が実行され、特定タイミングからは第２報知態様である損表示オープニング演出が実行される。そして、所定タイミングと特定タイミングとの間に設定される損益分岐点を含む中間期間では、小当たり遊技のオープニング演出を、第１報知態様及び第２報知態様とは異なる第３報知態様で実行することが考えられる。

【２４６３】

例えば、図１８４（Ａ）に示すように、例えば損益分岐点が天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態が発生するまでの残りの特図遊技回数（天井発動残回数）が１２０回である場合、損益分岐点よりも２０回前の天井発動残回数が１４０回である点を所定タイミングとし、損益分岐点よりも２０回後の天井発動残回数が１００回である点を特定タイミングとし、天井発動残回数が１００回～１４０回を中間期間として設定することが考えられる。そして、小当たり遊技のオープニング演出として、所定タイミングである天井発動残回数が１４０回までは第１報知態様である得表示オープニング演出を実行し、特定タイミングである天井発動残回数が１００回からは第２報知態様である損表示オープニング演出を実行し、中間期間である天井発動残回数が１００回～１４０回では第３報知態様のオープニング演出を実行することが考えられる。

【２４６４】

また、小当たり遊技のオープニングでの第３報知態様のオープニング演出としては、例えば得表示でも損表示でもないこれらの間のボーダー報知が考えられる。ボーダー報知としては、例えば図１８５（Ｂ）に示す例のように、図柄表示部３４１において「いやー、俺にはどっちとも言えんな～右打ちしてＶに入れるかはもうお前が決めるしかないよ」との文字画像による第３報知態様が考えられ、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させることの有利不利さが曖昧に報知される。

【２４６５】

なお、損益分岐点を含む中間期間での第３報知態様のボーダー報知としては、他の態様のものも考えられる。例えば、図１８５（Ｃ）に示すように、第３報知態様のボーダー報知としては、第１報知態様の得表示と第２報知態様の損表示とを交互に切り替えて表示する態様も考えられる。

【２４６６】

このように、本実施形態において、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間が設定され、この中間期間において第３報知態様のボーダー報知がなされるようにすることで、実際の損益分岐点が変動的で工場出荷時の設計値に基づいてピンポイントで設定される損益分岐点とは異なるとしても、損益分岐点を含む中間期間での第３報知態様のボーダー報知によって、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させることの損得が判断し難い状況であることが報知される。その結果、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合のオープニング演出として第３報知態様のボーダー報知がなされた場合に、流動的な要因を考慮するなどして自己の判断で大当たり遊技を発生させるかを決定することができる。

【２４６７】

＜ステップＳ３４１２＞

図１８１の説明に戻り、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４１２）。

【２４６８】

ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１２：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップＳ３４１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４１２：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていな

い場合、処理を図８２のステップＳ３４２３に移行する。
【２４６９】
＜ステップＳ３４１３～Ｓ３４１６＞
オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１２：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタの値から１減算する更新処理を実行し（ステップＳ３４１３）、減算後のオープニング時間カウンタが更新終了状態である０であるか否かを判断する（ステップＳ３４１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。
【２４７０】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０である場合（ステップＳ３４１４：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップＳ３４１５）、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し（ステップＳ３４１６）、処理をステップＳ３４１７に移行する。
【２４７１】
小当たりオープニング終了コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。
【２４７２】
一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０でない場合（ステップＳ３４１４：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【２４７３】
＜ステップＳ３４１７及び３４１８＞
ステップＳ３４１７では、羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始させ（ステップＳ３４１７）、処理をステップＳ３４１８に移行する。このように、小当たり遊技において羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動が開始されることで、羽役物装置８３の導入口８３１が開放され、羽役物装置８３の内部への遊技球の入球が可能となる。
【２４７４】
そして、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する可動羽部作動開始コマンドを設定し（ステップＳ３４１８）、処理をステップＳ３４１９に移行する。
【２４７５】
可動羽部作動開始コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、可動羽部作動開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技での可動羽部作動演出を実行することができる。
【２４７６】
＜ステップＳ３４１９及びＳ３４２０＞
ステップＳ３４１９では、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２の残りの作動時間を示す更新情報である可動羽部作動時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップＳ３４２０）、処理をステップＳ３４２１に移行する。
【２４７７】
＜ステップＳ３４２１及びＳ３４２２＞

ステップＳ３４２１では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動を開始し、さらにＶ入賞口開閉部８３５の残り時間を示す更新情報であるＶ入賞口開閉部作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３４２２）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【２４７８】

＜ステップＳ３４２３＞

オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４１２：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図１８２に示すように、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動中であることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２３）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２４に移行し、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４３２に移行する。

【２４７９】

＜ステップＳ３４２４＞

Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２４）。Ｖ入賞フラグは、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球した場合にステップＳ３４２６においてオンに設定される。

【２４８０】

ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２８に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２５に移行する。

【２４８１】

＜ステップＳ３４２５～Ｓ３４２７＞

Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ３４２５）。羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したか否かは、例えば図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。

【２４８２】

ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球した場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ３４２６）、さらに、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置５に通知するＶ入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４２７）、処理をステップＳ３４２８に移行する。

【２４８３】

Ｖ入賞コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、Ｖ入賞コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのＶ入賞演出を終了することができる。

【２４８４】

一方、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３４２５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２８に移行する。

【２４８５】

＜ステップＳ３４２８及びＳ３４２９＞

ステップＳ３４２８では、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の残りの作動時間を示す更新情報であるＶ入賞口開閉部作動時間カウンタから１減算する更新

処理を実行し、さらに、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が更新終了状態となる０であるか否かを判断する（ステップＳ３４２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

【２４８６】

ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２９：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップＳ３４３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２９：Ｎｏ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理をステップＳ３４３２に移行する。

【２４８７】

＜ステップＳ３４３０及びＳ３４３１＞

減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が更新終了状態の０である場合（ステップＳ３４３０：Ｙｅｓ）、即ち羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５を復帰（Ｖ入賞口８３３を閉鎖）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５を復帰させると共に（ステップＳ３４３０）、Ｖ入賞口開閉部８３５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップＳ３４３１）、処理をステップＳ３４３３に移行する。

【２４８８】

＜ステップＳ３４３２＞

ステップＳ３４３２では、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４３３に移行し、可動羽部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４３２：Ｎｏ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【２４８９】

＜ステップＳ３４３３及びＳ３４３４＞

可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２の残りの作動時間を示す更新情報である可動羽部作動時間カウンタの値から１減算する更新処理を実行する（ステップＳ３４３３）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の０であるか否かを判断する（ステップＳ３４３４）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２を復帰させて導入口８３１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【２４９０】

ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の０である場合（ステップＳ３４３４：Ｙｅｓ）、即ち可動羽部８３２を復帰させて導入口８３１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３４３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の０でない場合（ステップＳ３４３４：Ｎｏ）、即ち可動羽部８３２を復帰させて導入口８３１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【２４９１】

＜ステップＳ３４３５～Ｓ３４３８＞

減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の０である場合（ステップＳ３４３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２を復帰させることで小当たり遊技を終了する（ステップＳ３４３５）。そして、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３４３６）、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３４３７）、さらに、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当た

り遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ３４３８）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【２４９２】

なお、小当たり遊技終了コマンドは、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たり遊技終了コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技演出を終了することができる。

【２４９３】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図１８７～図１９０は、図１７１のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入球により所定の遊技条件が成立した場合、利益発生手段によって特定の利益として、可変入球手段である可変入賞口３１６に設けられる開閉扉３１９の開閉制御などの大当たり遊技を発生させる処理が実行される。以下、図１８７～図１９０を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【２４９４】

＜ステップＳ３５０１＞

図１８７に示すように、本実施形態の大当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。小当たり遊技終了フラグは、小当たり遊技を終了する場合に、図１８２の小当たり遊技制御処理でのステップＳ３４４７においてオンに設定される。

【２４９５】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技が終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３５０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技が終了するタイミングでない場合、処理をステップＳ３５１２に移行する。

【２４９６】

＜ステップＳ３５０２＞

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技が終了するタイミングである場合、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０２）、処理をステップＳ３５０３に移行する。

【２４９７】

＜ステップＳ３５０３及びＳ３５０４＞

ステップＳ３５０３では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すがＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行という特定の利益が利益発生手段によって発生される所定の遊技条件である小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球の入球が成立したか否かを判断する。

【２４９８】

なお、Ｖ入賞フラグは、小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球した場合に、図１８２の小当たり遊技制御処理でのステップＳ３４２６においてオンに設定される。

【２４９９】

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０４）、処理をステップＳ３５０５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２５００】

＜ステップＳ３５０５＞
ステップＳ３５０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（４Ｒ時短大当たり遊技又は１６Ｒ時短大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３５０６に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。
【２５０１】
＜ステップＳ３５０６＞
ステップＳ３５０６では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３５０７に移行する。大当たり遊技開始フラグは、後述の図１８２の遊技状態移行処理でのステップＳ３５１６において、当該大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態での残りのａ時短遊技回数を示す更新情報であるａ時短残回数カウンタの初期値を設定するか否かを判断する場合に参照される。
【２５０２】
＜ステップＳ３５０７＞
ステップＳ３５０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ３５０８に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、図１７２の普図遊技制御処理のステップＳ１５０４及び図１７６の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１において参照される。
【２５０３】
＜ステップＳ３５０８＞
ステップＳ３５０８では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す更新情報であるラウンド数カウンタをセットし、処理をステップＳ３５０７に移行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり種別が４Ｒ時短大当たりである場合にラウンド数カウンタに「４」をセットし、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「１６」をセットする。
【２５０４】
＜ステップＳ３５０９＞
ステップＳ３５０９では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３５１０に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。
【２５０５】
＜ステップＳ３５１０＞
ステップＳ３５１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ３５１１に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１８８のステップＳ３５１４において参照される。
【２５０６】
＜ステップＳ３５１１＞
ステップＳ３５１１では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理

でのステップＳ３５１２において参照される。
【２５０７】
＜ステップＳ３５１２＞
　小当たり開始フラグがオフである場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始させるタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３５１２）。
【２５０８】
　ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３５１２：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図１８８のステップＳ３５１３に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３５１２：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ３５２３に移行する。
【２５０９】
＜ステップＳ３５１３及びＳ３５１４＞
　オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ３５１２：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図１８８に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタの値から１減算する更新処理を実行し（ステップＳ３５１３）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【２５１０】
　ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１４：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３５１５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５１４：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【２５１１】
＜ステップＳ３５１５及びＳ３５１６＞
　減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５１４：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ３５１５）。このオープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。
【２５１２】
　そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５１６）、処理をステップＳ３５１７に移行する。
【２５１３】
＜ステップＳ３５１７＞
　ステップＳ３５１７では、ＭＰＵ４１は、複数回（４回又は１６回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３５１８に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。
【２５１４】
＜ステップＳ３５１８＞
　ステップＳ３５１８では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ

制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３５１９に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【２５１５】

＜ステップＳ３５１９及びＳ３５２０＞

ステップＳ３５１９では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す更新情報であるラウンド数カウンタから１減算する更新処理を実行し、さらに、開閉扉３１９を作動することによって可変入球手段である可変入賞口３１６を開放させ（ステップＳ３５２０）、処理をステップＳ３５２１に移行する。

【２５１６】

＜ステップＳ３５２１及びＳ３５２２＞

ステップＳ３５２１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示す更新情報であるラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ３５２２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１８９のステップＳ３５２５において参照される。

【２５１７】

＜ステップＳ３５２３＞

図１８７に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ３５１２：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３５２３）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【２５１８】

ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５２３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図１８９のステップＳ３５２４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５２３：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ３５３７に移行する。

【２５１９】

＜ステップＳ３５２４及びＳ３５２５＞

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ３５２３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図１８９に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示す更新情報であるラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する更新処理を実行する（ステップＳ３５２４）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５２５）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入球手段である可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【２５２０】

ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５２５：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入球手段である可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ３５２９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５２５：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入球手段である可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ３５２６に移行する。

【２５２１】
＜ステップＳ３５２６＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５２５：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入球手段である可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ３５２６）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３１６ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。
【２５２２】
ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３５２６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５２７に移行し、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ３５２６：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【２５２３】
＜ステップＳ３５２７及びＳ３５２８＞
可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ３５２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す更新情報である入球数カウンタの値に１加算する更新処理を実行する（ステップＳ３５２７）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ３５２８）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入球手段である可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。
【２５２４】
ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ３５２８：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入球手段である可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ３５２９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ３５２８：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３１９の復帰により可変入球手段である可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【２５２５】
＜ステップＳ３５２９＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５２５：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ３５２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、開閉扉３１９を復帰することによって可変入賞口３１６を閉鎖し（ステップＳ３５２９）、処理をステップＳ３５３０に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、又は可変入賞口３１６への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口３１６を閉鎖してラウンド遊技を終了する。
【２５２６】
＜ステップＳ３５３０～Ｓ３５３２＞
ステップＳ３５３０では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。
【２５２７】
そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を

示す更新情報である入球数カウンタをクリアする更新処理を実行する共に（ステップＳ３５３１）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５３２）、処理をステップＳ３５３３に移行する。

【２５２８】

＜ステップＳ３５３３＞

ステップＳ３５３３では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す更新情報であるラウンド数カウンタが０であるか否か（ステップＳ３５３３）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

【２５２９】

ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３５３３：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３５４２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３５３３：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ３５３４に移行する。

【２５３０】

＜ステップＳ３５３４＞

ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ３５３３：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ３５３４）、処理をステップＳ３５３５に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

【２５３１】

＜ステップＳ３５３５及びＳ３５３６＞

ステップＳ３５３５では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を更新情報である示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ３５３６）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図１９０のステップＳ３５３９において参照される。

【２５３２】

＜ステップＳ３５３７＞

図１９０に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ３５２３：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ３５３７）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図１８９のステップＳ３５３４においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図１９０のステップＳ３５４１においてオフに設定される。

【２５３３】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３５３７：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図１９０のステップＳ３５３８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３５３７：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ３５４７に移行する。

【２５３４】

＜ステップＳ３５３８及びＳ３５３９＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ３５３７：Ｙｅｓ）、即ちラウン

ド間のインターバルの実行中である場合、図１９０に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示す更新情報であるインターバル時間カウンタの値から１減算する更新処理を実行する（ステップＳ３５３８）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ３５３９）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【２５３５】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５３９：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３５４０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５３９：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２５３６】

＜ステップＳ３５４０及びＳ３５４１＞

減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５３９：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップＳ３５４０）。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【２５３７】

そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５４１）、処理を前述の図１８８のステップＳ３５１８に移行する。処理を前述の図１８８のステップＳ３５１７に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ３５１８～Ｓ３５２２の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２５３８】

＜ステップＳ３５４２＞

図１８９に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ３５３３：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ３５４２）、処理をステップＳ３５４３に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【２５３９】

＜ステップＳ３５４３＞

ステップＳ３５４３では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ３５４４に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【２５４０】

＜ステップＳ３５４４及びＳ３５４５＞

ステップＳ３５４４では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、更新情報であるエンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ３５４５）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図１９０でのステップＳ３５４８において参照される。

【２５４１】

＜ステップＳ３５４６＞

図１８７に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ３５３７：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３５４６）。

【２５４２】

ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３５４６：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図１９０のステップＳ３５４７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３５４６：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ３５５１に移行する。

【２５４３】

＜ステップＳ３５４７及びＳ３５４８＞

エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ３５４６：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図１９０に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示す更新情報であるエンディング時間カウンタの値から１減算する更新処理を実行する（ステップＳ３５４７）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３５４８）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【２５４４】

ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５４８：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３５４９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５４８：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２５４５】

＜ステップＳ３５４９及びＳ３５５０＞

減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３５４８：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する（ステップＳ３５４９）。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

【２５４６】

そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５５０）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２５４７】

＜ステップＳ３５５１＞

図１８７に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ３５４６：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ３５５１）、処理をステップＳ３

５５２に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【２５４８】

＜ステップＳ３５５２～Ｓ３５５４＞

ステップＳ３５５２では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行するか否かを判断するために、後述の図１９２の遊技状態移行処理のステップＳ３６２１において参照される。

【２５４９】

そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするための天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３５５３）、処理をステップＳ３５５４に移行する。天井発動残回数カウンタセットフラグは、図１７９の特図遊技回数管理処理でのステップＳ３３０１において、更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするか否かを判断するために参照される。

【２５５０】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３５５４）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【２５５１】

［遊技状態移行処理］

ここで、図１９１～図１９３は、図１７１のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、ａ時短遊技状態、ｂ時短遊技状態、小当たり遊技状態、大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図１９１～図１９３を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【２５５２】

＜ステップＳ３６０１＞

図１９１に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技を開始することを示す小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。小当たり遊技開始フラグは、図１８１の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０３においてオンに設定される。

【２５５３】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６１３に移行する。

【２５５４】

＜ステップＳ３６０２及びＳ３６０３＞

小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６０２）。小当たり遊技状態フラグは、図１７２の普図遊技制御処理のステップＳ１５０３において普図遊技を開始するかを判断する場合に参照され、図１７６の特図遊技制御処理のステップＳ１９０２において特図遊技を開始するかを判断する場合に参照される。

【２５５５】

そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０３

）、処理をステップＳ３６０４に移行する。
【２５５６】
＜ステップＳ３６０４～Ｓ３６０６＞
ステップＳ３６０４では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。
【２５５７】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６０４：Ｙｅｓ）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す通常小当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ３６０５）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２５５８】
一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６０４：Ｎｏ）、即ち通常遊技状態でない場合、処理をステップＳ３６０７に移行する。
【２５５９】
＜ステップＳ３６０７～Ｓ３６０９＞
通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、利益遊技状態であるａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０７）。
【２５６０】
ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６０７：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態である場合、ａ時短遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示すａ時短小当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ３６０８）。そして、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０９）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２５６１】
一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６０７：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態でない場合、処理をステップＳ３６１０に移行する。
【２５６２】
＜ステップＳ３６１０～Ｓ３６１２＞
ａ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、利益遊技状態であるｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６１０）。
【２５６３】
ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６１０：Ｙｅｓ）、即ちｂ時短遊技状態である場合、ｂ時短遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示すｂ時短小当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ３６１１）。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１２）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２５６４】
一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６１０：Ｎｏ）、即ちｂ時短遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２５６５】
＜ステップＳ３６１３＞
小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技を終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１３）。小

当たり遊技終了フラグは、図１８１の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が終了される場合にステップＳ３４３７においてオンに設定される。
【２５６６】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３６１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図１９２のステップＳ３６３６に移行する。
【２５６７】
＜ステップＳ３６１４及びＳ３６１５＞
小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を終了する場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ３６１４）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１５）、処理をステップＳ３６１６に移行する。
【２５６８】
＜ステップＳ３６１６及びＳ３６１７＞
ステップＳ３６１６では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技開始フラグは、図１８７の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ３５０６においてオンに設定される。
【２５６９】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１６：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１７）、処理をステップＳ３６１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１６：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始しない場合、処理を図１９２のステップＳ３６２７に移行する。
【２５７０】
＜ステップＳ３６１８～Ｓ３６２０＞
ステップＳ３６１８では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す通常小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、開始される大当たり遊技が、通常遊技状態において発生した小当り遊技に基づくものであるか否かを判断する。
【２５７１】
ＭＰＵ４１は、通常小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１８：Ｙｅｓ）、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行されるａ時短遊技状態での時短遊技数を１回にセットするためのａ時短１回セットフラグをオンに設定する（ステップＳ３６１９）。そして、ＭＰＵ４１は、通常小当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６２０）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２５７２】
一方、ＭＰＵ４１は、通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６２１に移行する。
【２５７３】
＜ステップＳ３６２１～Ｓ３６２３＞
通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示すａ時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６２１）。

即ち、ＭＰＵ４１は、開始される大当たり遊技が、ａ時短遊技状態において発生した小当り遊技に基づくものであるか否かを判断する。

【２５７４】

ＭＰＵ４１は、ａ時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２１：Ｙｅｓ）、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行されるａ時短遊技状態での時短遊技数を５回にセットするためのａ時短５回セットフラグをオンに設定する（ステップＳ３６２２）。そして、ＭＰＵ４１は、ａ時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６２３）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５７５】

一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６２４に移行する。

【２５７６】

＜ステップＳ３６２４～Ｓ３６２６＞

ａ時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示すｂ時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、開始される大当たり遊技が、ｂ時短遊技状態において発生した小当り遊技に基づくものであるか否かを判断する。

【２５７７】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２４：Ｙｅｓ）、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行されるａ時短遊技状態での時短遊技数を５回にセットするためのａ時短５回セットフラグをオンに設定する（ステップＳ３６２５）。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６２６）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５７８】

一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２４：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５７９】

＜ステップＳ３６２７～Ｓ３６２９＞

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１６：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始しない場合、図１９２に示すように、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す通常小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当り遊技が通常遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

【２５８０】

ＭＰＵ４１は、通常小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前の通常遊技状態に復帰させるために、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６２８）。そして、ＭＰＵ４１は、通常小当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６２９）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５８１】

一方、ＭＰＵ４１は、通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものでない場合、処理をステップＳ３６３０に移行する。

【２５８２】

＜ステップＳ３６３０～Ｓ３６３２＞

通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものでない場合、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示すａ時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３０）。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当り遊技がａ時短遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

【２５８３】

ＭＰＵ４１は、ａ時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、ａ時短遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前のａ時短遊技状態に復帰させるために、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６３１）。そして、ＭＰＵ４１は、ａ時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６３２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５８４】

一方、ＭＰＵ４１は、ａ時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、ａ時短遊技状態において発生したものでない場合、処理をステップＳ３６３３に移行する。

【２５８５】

＜ステップＳ３６３３～Ｓ３６３５＞

ａ時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、ａ時短遊技状態において発生したものでない場合、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態での第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示すｂ時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３３）。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当り遊技がｂ時短遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

【２５８６】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３３：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、ｂ時短遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前のｂ時短遊技状態に復帰させるために、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６３４）。そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６３５）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５８７】

一方、ＭＰＵ４１は、ｂ時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、ｂ時短遊技状態において発生したものでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５８８】

＜ステップＳ３６３６＞

小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、図１９２に示すように、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３６）。

【２５８９】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３７に移行し、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオフに

設定されている場合（ステップＳ３６３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６４１に移行する。

【２５９０】

＜ステップＳ３６３７＞

大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３７）。

【２５９１】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３８に移行し、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３７：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５９２】

＜ステップＳ３６３８～Ｓ３６４０＞

大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６３８）、ａ時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知するａ時短遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３６３９）。

【２５９３】

ａ時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ａ時短遊技状態コマンドに基づいて、ａ時短遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

【２５９４】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３６４０）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５９５】

＜ステップＳ３６４１＞

大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６４１）。

【２５９６】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６４２に移行し、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｎｏ）、処理を図１９３のステップＳ３６４７に移行する。

【２５９７】

＜ステップＳ３６４２＞

通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６４２）。即ち、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態からｂ時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【２５９８】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６４３に移行し、ｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４２：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２５９９】

＜ステップＳ３６４３～Ｓ３６４６＞
ｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６４３）、ｂ時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知するｂ時短遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３６４４）。
【２６００】
ｂ時短遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ｂ時短遊技状態コマンドに基づいて、ｂ時短遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。
【２６０１】
そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６４５）、さらに、ｂ時短遊技状態に移行させるｂ時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６４６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２６０２】
＜ステップＳ３６４７＞
通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４１：Ｎｏ）、図１９３に示すように、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６４７）。
【２６０３】
ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６４８に移行し、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６５３に移行する。
【２６０４】
＜ステップＳ３６４８＞
ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６４８）。即ち、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。
【２６０５】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６４９に移行し、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４８：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【２６０６】
＜ステップＳ３６４９～Ｓ３６５２＞
通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６４８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６４９）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３６５０）。
【２６０７】
通常遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態コマンドに基づいて、通常遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。
【２６０８】
そして、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオフ

に設定し（ステップＳ３６５１）、さらに、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６５２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２６０９】

＜ステップＳ３６５３＞

ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６４７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６５３）。

【２６１０】

ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５４に移行し、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５３：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２６１１】

＜ステップＳ３６５４＞

ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６５４）。即ち、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【２６１２】

ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５５に移行し、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５４：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２６１３】

＜ステップＳ３６５５～Ｓ３６５８＞

通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６５５）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置５に通知する通常遊技状態コマンドを設定する（ステップＳ３６５６）。

【２６１４】

通常遊技状態コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、通常遊技状態コマンドに基づいて、通常遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

【２６１５】

そして、ＭＰＵ４１は、ｂ時短遊技状態であることを示すｂ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６５７）、さらに、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６５８）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【２６１６】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図１９４～図２０１を参照して音声ランプ制御装置５の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置５内のＭＰＵ５１により実行されるメイン処理について説明する。図１９４は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【２６１７】

［音声ランプ制御装置５のメイン処理］

＜ステップＳ３７０１＞

図１９４に示すように、メイン処理では、まず、メイン処理が開始されてから、又は前回ステップＳ３７０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（ステップＳ３７０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ステップＳ３７０２～Ｓ３７１１の処理を行わずにステップＳ３７１２の処理へ移行する

。ステップＳ３７０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、ステップＳ３７０２～Ｓ３７１１が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、ステップＳ３７１３のコマンド判定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。ステップＳ３７１３の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置４から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、ステップＳ３７１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、特図遊技演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【２６１８】

＜ステップＳ３７０２～Ｓ３７０４＞

ステップＳ３７０１の処理で１ｍ秒以上経過していれば（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、まず、ステップＳ３７０３～Ｓ３７１３の処理によって設定された、表示制御装置６に対する各種コマンドを、表示制御装置６に対して送信する（ステップＳ３７０２）。次いで、電飾部２７の点灯態様の設定や後述するステップＳ３７０９の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（ステップＳ３７０３）、その後電源投入報知処理を実行する（ステップＳ３７０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知はスピーカ２６や電飾部２７により行われる。また、図柄表示部３４１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置６に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにステップＳ３７０５の処理へ移行する。

【２６１９】

＜ステップＳ３７０５～Ｓ３７０７＞

ステップＳ３７０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（ステップＳ３７０６）。客待ち演出では、遊技機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、図柄表示部３４１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置６に送信される。保留個数表示更新処理では、図柄表示部３４１に設定される特図データ画像表示部７５，７６，７７での特図データ画像（図５１及び図５２参照）を表示させる処理が行われる。

【２６２０】

その後、操作ボタン入力監視・演出処理が実行される（ステップＳ３７０７）。この操作ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される操作ボタン２０が押下されたか否かの入力を監視し、操作ボタン２０の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、操作ボタン２０の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置６に対して操作ボタン２０が操作されたことを通知する操作ボタン操作コマンドを設定する。

【２６２１】

また、特図遊技演出が未実行の期間や、飾り図柄の高速変動期間中に操作ボタン２０が押下された場合は、例えばステージを変更する処理を行い、表示制御装置６に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置６において、図柄表示部３４１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に操作ボタン２０を押下すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に操作ボタン２０を押下すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、操作ボタン２０を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、操作ボタン２０が配設されていない場合には、ステップＳ３７０７の処理は省略される。

【２６２２】

＜ステップＳ３７０８＞

操作ボタン入力監視・演出処理が終わると、振動センサ入力監視処理が行われる（ステップＳ３７０８）。この振動センサ入力監視処理は、振動センサ（図示略）からの入力信

号を監視し、遊技機１０に振動が与えられたか否かを検出する処理である。
【２６２３】
［音声ランプ制御装置５の振動センサ入力監視処理］
ここで、図１９５を参照して、振動センサ入力監視処理（ステップＳ３７０８）の詳細について説明する。図１９５は、音声ランプ制御装置５内のＭＰＵ５１により実行される振動センサ入力監視処理を示したフローチャートである。
【２６２４】
＜ステップＳ３８０１及びＳ３８０２＞
振動センサ入力監視処理では、まず、振動センサ（図示略）からの出力値（振動レベル）を読み込み（ステップＳ３８０１）、その読み込んだ出力値から振動レベルが所定レベル以上か否かを判別する（ステップＳ３８０２）。その結果、振動レベルが所定レベル未満であれば（ステップＳ３８０２：Ｎｏ）、振動センサ入力監視処理を終了し、メイン処理（図１９４）に戻る。
【２６２５】
＜ステップＳ３８０３及びＳ３８０４＞
一方、振動レベルが所定レベル以上であれば（ステップＳ３８０２：Ｙｅｓ）、遊技機１０に振動が与えられたと判断し、電飾部２７から警報音が出力されるように設定する（ステップＳ３８０３）と共に、表示制御装置６に対して振動エラーの発生を通知するエラーコマンドを設定して（ステップＳ３８０４）、メイン処理（図１９４）に戻る。これにより、表示制御装置６では、振動エラーを報知するエラーメッセージ画像を図柄表示部３４１に表示させる処理が行われる。
【２６２６】
＜ステップＳ３７０９～Ｓ３７１１＞
図１９４に戻って、メイン処理の説明を続ける。振動センサ入力監視処理（ステップＳ３７０８）を終了すると、次いで、ランプ編集処理を実行し（ステップＳ３７０９）、その後、音編集・出力処理を実行する（ステップＳ３７１０）。ランプ編集処理では、図柄表示部３４１で行われる表示に対応するよう電飾部２７の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、図柄表示部３４１で行われる表示に対応するようスピーカ２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じてスピーカ２６から音が出力される。また、振動センサ入力監視処理（図１９５参照）により、警報音の出力が設定された場合は（ステップＳ３７１０参照）、この音編集・出力処理によって、警報音の出力パターンが設定され、警報音がスピーカ２６から出力される。
【２６２７】
ステップＳ３７１０の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（ステップＳ３７１１）、ステップＳ３７１２の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置４から送信される特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいてステップＳ３７０９のランプ編集処理が実行される。なお、ステップＳ３７１０の音編集・出力処理も図柄表示部３４１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。
【２６２８】
＜ステップＳ３７１２＞
ステップＳ３７１２の処理では、図柄表示部３４１において特図遊技演出を表示させるために、主制御装置４より受信した特図変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置６に送信するために設定する処理である。このコマンド判定処理の詳細については、図１９６を参照して後述する。そして、この処理の後、主制御装置４より受信したコマンドに応じた処理を行う（図１９６及び図１９７）。
【２６２９】
＜ステップＳ３７１３～Ｓ３７１７＞

ステップＳ３７１２の処理が終わると、ＲＡＭ５１２に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（ステップＳ３７１３）。電源断の発生情報は、主制御装置４から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。ステップＳ３７１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（ステップＳ３７１５）、電源断処理を実行する（ステップＳ３７１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（ステップＳ３７１７）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、スピーカ２６及び電飾部２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【２６３０】

一方、ステップＳ３７１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ５１２に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ５１２が破壊されているか否かが判別され（ステップＳ３７１４）、ＲＡＭ５１２が破壊されていなければ（ステップＳ３７１４：Ｎｏ）、ステップＳ３７０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ５１２が破壊されていれば（ステップＳ３７１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、図柄表示部３４１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び遊技機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ５１２が破壊されていると確認された場合に、スピーカ２６や電飾部２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【２６３１】

［音声ランプ制御装置５のコマンド判定処理］

次に、図１９６～図２００を参照して、音声ランプ制御装置５のメイン処理のステップＳ３７１２で実行されるコマンド判定処理について説明する。図１９６～図２００は、このコマンド判定処理を示したフローチャートである。このコマンド判定処理は、上述したように、主制御装置４から受信したコマンドを判定する。また、この処理は、主制御装置４から保留球数コマンドを受信した場合に、図柄表示部３４１による連続予告演出の開始の決定も行う。

【２６３２】

＜ステップＳ３９０１＞

図１９６に示すように、音声ランプ制御装置５のコマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ５１２に設けられたコマンド記憶領域に未処理のコマンドがあるか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。未処理のコマンドがある場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０２に移行し、未処理のコマンドがない場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【２６３３】

＜ステップＳ３９０２＞

未処理のコマンドがある場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ５１２に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置４より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置４より特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（ステップＳ３９０２）。そして、特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０３に移行し、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０８に移行する。

【２６３４】

＜ステップＳ３９０３＞

特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（ステップＳ３９０２：Ｙｅｓ）、主制御装置４から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３９０３）を実行し、その後、ステップＳ３９０４の処理

を実行する。この変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７）に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、前述のように、特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図４９参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図５０参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。

【２６３５】

＜ステップＳ３９０４＞

ステップＳ３９０４では、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定し、その後、ステップＳ３９０５の処理を実行する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【２６３６】

＜ステップＳ３９０５＞

ステップＳ３９０５では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ３１０３で設定された演出パターン種別を特定するための表示用変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、処理をステップＳ３９０６に移行する。表示用変動パターンコマンドは、演出パターン種別を識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する演出種別に応じて図柄表示部３４１における演出表示を実行する。

【２６３７】

＜ステップＳ３９０８及びＳ３９０９＞

特図変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（ステップＳ３９０２：Ｎｏ）、主制御装置４より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（ステップＳ３９０８）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合（ステップＳ３９０８：Ｙｅｓ）、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置６へ送信するために、表示用停止種別コマンドを設定する（ステップＳ３９０９）。一方、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（ステップＳ３９０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１０に移行する。

【２６３８】

＜ステップＳ３９１０～Ｓ３９１３＞

停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（ステップＳ３９０８：Ｎｏ）、主制御装置４より保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（ステップＳ３９１０）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合（ステップＳ３９１０：Ｙｅｓ）、保留球数コマンドに含まれる主制御装置４の更新情報である第１特図保留数記憶エリアＮＡＡ又は第２特図保留数記憶エリアＮＡＢの値（即ち、主制御装置４に保留された特図遊技回数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置５の保留球数カウンタに格納する（ステップＳ３９１１）。

【２６３９】

ここで、保留球数コマンドは、第１入賞口３１４若しくは第２入賞口３１５に遊技球が入賞（始動入賞）した場合、又は特図遊技が開始される場合に主制御装置４から送信されるものであるので、始動入賞又は特図遊技が開始される毎に、ステップＳ３９１１の処理によって、音声ランプ制御装置５の保留球数カウンタの値を主制御装置４の保留球数カウンタの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置５の保留球数カウンタの値が主制御装置４の保留球数カウンタの値とずれても、始動入

賞検出時に、音声ランプ制御装置５の保留球数カウンタの値を修正し、主制御装置４の保留球数カウンタの値に合わせることができる。

【２６４０】

また、ステップＳ３９１１の処理の後、ステップＳ３９１１の処理によって更新された保留球数カウンタの値を表示制御装置６へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（ステップＳ３９１２）。これにより、表示制御装置６では、保留球数に応じた保留球数図柄を図柄表示部３４１に表示させるように処理を実行する。

【２６４１】

その後、連続予告判定処理を実行して（ステップＳ３９１３）、メイン処理に戻る。この連続予告判定処理では、保留球数コマンドにより主制御装置４より受信した保留球数の値と、更新情報である大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の値とから、その時点で保留されている特図遊技演出にわたって連続して予告演出画像を表示させる連続予告演出を行うか否かを決定する。また、その連続予告演出を行う場合は、その連続予告演出態様として、同一の画像（例えば、「泡」画像）を複数の特図遊技演出にまたがって表示させる同一演出型の連続予告演出態様とするか、関連する画像を特図遊技演出が行われる度に順番に表示する（例えば、「タマゴ」→「ヒヨコ」→ 「ニワトリ」→「ニワトリ群」の順に各画像を表示する）ステップアップ型の連続予告演出態様とするかを決定する。

【２６４２】

連続予告演出を行うか否かの決定は、具体的には、更新情報である大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の値に基づき、保留球数コマンドが送信された時点で保留に対応して行われる抽選の結果や、特図遊技演出後の停止種別を推定し、その推定結果と、その時点で保留されている保留球数とに基づいて、行われる。例えば、特図遊技演出後の停止種別が１６Ｒ確変大当たり又は前後外れリーチであると推定される場合に、それぞれ所定の確率で連続予告演出が行われるように決定してもよい。また、この場合、保留球数が多いほど、高い確率で連続予告演出が行われるように決定してもよい。

【２６４３】

これ以外にも、推定される抽選の結果が、大当たりである場合には、停止種別に関わらず、所定の確率で連続予告演出が行われるようにしてもよいし、抽選の結果が外れであっても、停止種別がリーチとなる場合、即ち、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチであると推定される場合は、所定の確率で連続予告演出が行われるようにしてもよい。このように、連続予告演出を行う決定をする条件は、遊技機１０に持たせる遊技性に応じて適宜設定されるものであってよい。

【２６４４】

また、連続予告演出態様として、同一演出型とするか、ステップアップ型とするかの条件も適宜設定されるものであってよい。例えば、音声ランプ制御装置５内部に乱数カウンタを設け、その乱数カウンタの値に応じて連続予告演出態様を決定してもよい。

【２６４５】

本遊技機１０では、主制御装置４において、始動入賞時に取得された更新情報である大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置５に通知し、音声ランプ制御装置５が、保留球数コマンドにより通知された各種カウンタの値と保留球数の値とに基づいて、連続予告演出開始の決定や連続予告演出の態様の設定を行う。これにより、主制御装置４における処理を、遊技機１０の最も重要な処理である、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入球に基づき遷移すべき遊技状態を抽選する抽選処理に集中させることができる一方、音声ランプ制御装置５に処理能力の高いＭＰＵ５１を使用すれば、連続予告演出の実行条件を多種態様に設定することができる。

【２６４６】

また、保留球数コマンド１つで、保留球数と各種カウンタの値とを、主制御装置４から

音声ランプ制御装置５に対して送信することができる。これにより、音声ランプ制御装置５において、始動入賞に伴って取得された各種カウンタの値と、その始動入賞が検出された時点での保留球数との対応を正確に把握することができるので、連続予告演出の実行が決定された場合に、その連続予告演出が加えられる保留球数を正確に把握することができる。よって、保留球数と各種カウンタの値とが、別のコマンドによって主制御装置４から音声ランプ制御装置５に対して送信される場合と比較して、音声ランプ制御装置５における制御を容易にすることができる。

【２６４７】

＜ステップＳ３９１４及びＳ３９１５＞

ステップＳ３９１０の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（ステップＳ３９１０：Ｎｏ）、確定表示コマンドを受信したか否かを判別する（ステップＳ３９１４）。確定表示コマンドを受信したと判別した場合（ステップＳ３９１４：Ｙｅｓ）、表示用デモコマンドを設定し（ステップＳ３９１５）、メイン処理に戻る。一方、確定表示コマンドを受信していないと判別した場合（ステップＳ３９１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１６に移行する。

【２６４８】

＜ステップＳ３９１６＞

確定表示コマンドを受信していないと判別した場合（ステップＳ３９１４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１６）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第１特図保留数Ｎ又は第２特図保留数Ｍが減少する場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【２６４９】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ３９１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１７に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ３９１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１８に移行する。

【２６５０】

＜ステップＳ３９１７＞

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特図データ設定処理を実行し（ステップＳ３９１７）、メイン処理に戻る。

【２６５１】

ここで、ステップＳ３９１７で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）をシフト（更新）する処理である。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂ（図８参照）に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア４１２ｂと同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡ、第２特図保留格納エリアＲＥＢ、及び特図実行エリアＡＥ（図８参照）のそれぞれに対応する第１特図保留格納エリア対応領域、第２特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第１特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４（図８参照）に対応する第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）、第１特図保留数記憶エリア（図８参照）に対応する第１特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第２特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１～第４保留エリアＲＥＢ１～ＲＥＢ４（図８参照）に対応する第２特図第１～第４保留エリア対応領域、第２特図保留数記憶エリア（図８参照）に対応する第２特図保留数記憶エリア対

応領域を含む。
【２６５２】
＜ステップＳ３９１８＞
受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９１８）。第１特図保留コマンドは、第１特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが増加することを示す情報と、増加後の第２特図保留数Ｍに関する情報と、増加する第２保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。
【２６５３】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図保留コマンドである場合（ステップＳ３９１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１９に移行し、受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３９１８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９２０に移行する。
【２６５４】
＜ステップＳ３９１９＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３９１８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１特図保留情報更新処理（ステップＳ３９１９）を実行し、メイン処理に戻る。
【２６５５】
ここで、ステップＳ３９１９で実行される第１特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第１特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４に対応して設定される第１特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＡの第３保留エリアＲＥＡ３（図８参照）に特図当否情報が格納された場合には、第３保留エリアＲＥＡ３に対応して設定される第１特図第３保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第１特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第１特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第１特図保留数Ｎに１加算される。
【２６５６】
＜ステップＳ３９２０＞
受信したコマンドが第１特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２０）。第２特図保留コマンドは、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが増加することを示す情報と、増加後の第２特図保留数Ｍに関する情報と、増加する第２保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。
【２６５７】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３９２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９２１に移行し、受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３９２０：Ｎｏ）、処理を図１９７のステップＳ３９２２に移行する。
【２６５８】
＜ステップＳ３９２１＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドである場合（ステップＳ３９２０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３９２１）を実行し、メイン処

理に戻る。
【２６５９】
ここで、ステップＳ３９２１で実行される第２特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第２特図保留情報更新処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図８参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に対応して設定される第２特図第１～第４保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア４１２ｂにおける第２特図保留格納エリアＲＥＢの第３保留エリアＲＥＢ３（図８参照）に特図当否情報が格納された場合には、第３保留エリアＲＥＢ３に対応して設定される第２特図第３保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第２特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第２特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第２特図保留数Ｍに１加算される。
【２６６０】
＜ステップＳ３９２２＞
受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３９２０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図１９７に示すように、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９２２）。小当たり遊技開始コマンドは、小当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８１の小当たり遊技制御処理でのステップＳ３４０４において小当たり遊技を開始する場合に設定される。
【２６６１】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９２３に移行し、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３０に移行する。
【２６６２】
＜ステップＳ３９２３及びＳ３９２４＞
受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３９２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、得表示ＯＰコマンドを受信しているか否かを判断する（ステップＳ３９２３）。得表示ＯＰコマンドは、小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部３４１で実行させる演出として、第１報知態様の得表示オープニング演出（図１８４（Ａ）参照）を設定させるものであり、図１８１の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技の発生時における更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値（例えば１２１）以上であると判断される場合にステップＳ３４０９において設定される。
【２６６３】
ＭＰＵ４１は、得表示ＯＰコマンドを受信している場合（ステップＳ３９２３：Ｙｅｓ）、当該小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部３４１で実行させる演出として、第１報知態様の得表示オープニング演出（図１８４（Ａ）参照）を設定し（ステップＳ３９２４）、処理をステップＳ３９２７に移行する。
【２６６４】
＜ステップＳ３９２５及びＳ３９２６＞
得表示ＯＰコマンドを受信していない場合（ステップＳ３９２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、損表示ＯＰコマンドを受信しているか否かを判断する（ステップＳ３９２５）。損表示ＯＰコマンドは、小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部３４１で実行させる演出として、第２報知態様の損表示オープニング演出（図１８４（Ｂ）参照）を設定させるものであり、図１８１の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技の発生時における更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値（例えば１２１）未満であると判

断される場合にステップＳ３４１０において設定される。
【２６６５】
　ＭＰＵ４１は、損表示ＯＰコマンドを受信している場合（ステップＳ３９２５：Ｙｅｓ）、当該小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部３４１で実行させる演出として、第２報知態様の損表示オープニング演出（図１８４（Ｂ）参照）を設定し（ステップＳ３９２６）、処理をステップＳ３９２７に移行する。
【２６６６】
＜ステップＳ３９２７～Ｓ３９２９＞
　ステップＳ３９２７では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において羽役物装置８３の可動羽部８３２が作動している間の演出である可動羽部作動演出を設定し、さらに、小当たり遊技において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球した場合のＶ入賞演出を設定する（ステップＳ３９２８）。そして、ＭＰＵ４１は、小当り遊技が実行中の遊技中状態であることを示す小当り遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３９２９）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２６６７】
＜ステップＳ３９３０及びＳ３９３１＞
　受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３０）。小当たりオープニング開始コマンドは、小当たり遊技のオープニングが開始されることを示すコマンドであり、図１８１の小当り遊技制御処理において、小当り遊技のオープニングが開始される場合にステップＳ３４１１において設定される。
【２６６８】
　ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ３９３０：Ｙｅｓ）、小当り遊技においてオープニング演出を開始させる小当たりオープニング開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９３１）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３２に移行する。
【２６６９】
＜ステップＳ３９３２及びＳ３９３３＞
　受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３２）。小当たりオープニング終了コマンドは、小当たり遊技のオープニングが終了されることを示すコマンドであり、図１８１の小当り遊技制御処理において、小当り遊技のオープニングが終了される場合にステップＳ３４１６において設定される。
【２６７０】
　ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ３９３２：Ｙｅｓ）、小当り遊技においてオープニング演出を終了させる小当たりオープニング終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９３３）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９３２：Ｎｏ）、処理を図１９８のステップＳ３９３４に移行する。
【２６７１】
＜ステップＳ３９３４及びＳ３９３５＞
　受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９３２：Ｎｏ）、図１９８に示すように、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３４）。可動羽部作動開始コマンドは、小当たり遊技において、羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動が開始されることを示すものであり、図１８１の小当り遊技制御処理において、羽役物装置８３の可動羽部８

３２の作動が開始される場合にステップＳ３４１９において設定される。
【２６７２】
　ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドである場合（ステップＳ３９３４：Ｙｅｓ）、小当り遊技において可動羽部作動演出を開始させる可動羽部作動演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９３５）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドでない場合（ステップＳ３９３２：Ｎｏ）、処理を図１９８のステップＳ３９３６に移行する。
【２６７３】
＜ステップＳ３９３６～Ｓ３９３８＞
　受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドでない場合（ステップＳ３９３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドがＶ入賞コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３６）。Ｖ入賞コマンドは、小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すものであり、図１８１の小当り遊技制御処理において、小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことが確認された場合にステップＳ３４２７において設定される。
【２６７４】
　ＭＰＵ４１は、受信したコマンドがＶ入賞コマンドである場合（ステップＳ３９３６：Ｙｅｓ）、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを報知するＶ入賞演出を設定し（ステップＳ３９３７）、さらに、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ３９３８）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドがＶ入賞コマンドでない場合（ステップＳ３９３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９３９に移行する。
【２６７５】
＜ステップＳ３９３９及びＳ３９４０＞
　受信したコマンドがＶ入賞コマンドでない場合（ステップＳ３９３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９３９）。小当たり遊技終了コマンドは、小当たり遊技が終了することを示すものであり、図１８１の小当り遊技制御処理において、小当たり遊技が終了される場合にステップＳ３４３８において設定される。
【２６７６】
　ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９３９：Ｙｅｓ）、小当り遊技演出（可動羽部作動演出）を終了させる小当り遊技演出終了スラグをオンに設定し（ステップＳ３９４０）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、受信したコマンドが小当り遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９３９：Ｎｏ）、処理を図１９９のステップＳ３９４１に移行する。
【２６７７】
＜ステップＳ３９４１＞
　受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９３９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図１９９に示すように、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９４１）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８７の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５０５において大当たり遊技を開始する場合に設定される。
【２６７８】
　ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３９４１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９４２に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９４１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４４に移行する。
【２６７９】
＜ステップＳ３９４２及びＳ３９４３＞

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９４１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップＳ３９４２）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３９４３）、メイン処理に戻る。

【２６８０】

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

【２６８１】

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

【２６８２】

＜ステップＳ３９４４＞

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９４１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９４４）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８７の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５０９においてオープニングを開始する場合に設定される。

【２６８３】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップＳ３９４４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９４５に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９４４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４６に移行する。

【２６８４】

＜ステップＳ３９４５＞

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９４４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９４５）、メイン処理に戻る。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【２６８５】

＜ステップＳ３９４６＞

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９４４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９４６）オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８８の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５１５においてオープニングを終了する場合に設定される。

【２６８６】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ３９４６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９４７に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９４６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９４８に移行する。

【２６８７】

＜ステップＳ３９４７＞

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３９４６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９４７）、メイン処理に戻る。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を終了させ

るか否かを判断するために参照される。
【２６８８】
＜ステップＳ３９４８＞
受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９４６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９４８）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８８の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５１８において、開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。
【２６８９】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３９４８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９４９に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９４８：Ｎｏ）、処理を図２００のステップＳ３９５１に移行する。
【２６９０】
＜ステップＳ３９４９及びＳ３９５０＞
ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３９４８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９４９）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ３９５０）、メイン処理に戻る。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【２６９１】
＜ステップＳ３９５１＞
受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３９４８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９５１）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５３０において、ラウンド遊技を終了する場合に設定される。
【２６９２】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９５１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９５２に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９５１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９５３に移行する。
【２６９３】
＜ステップＳ３９５２＞
ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３９５１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９５２）、メイン処理に戻る。ラウンド遊技終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。
【２６９４】
＜ステップＳ３９５３＞
受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９５１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９５３）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５３４において、インターバルを開始させる場合に設定される。

【２６９５】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３９５３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９５４に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３９５３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９５５に移行する。
【２６９６】
＜ステップＳ３９５４＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３９５３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９５４）、メイン処理に戻る。インターバル演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【２６９７】
＜ステップＳ３９５５＞
受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３９５３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９５５）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５４０においてインターバルを終了させる場合に設定される。
【２６９８】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３９５５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９５６に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３９５５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９５７に移行する。
【２６９９】
＜ステップＳ３９５６＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３９５５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９５６）、メイン処理に戻る。インターバル演出終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【２７００】
＜ステップＳ３９５７＞
受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３９５６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９５７）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８９の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５４３において、エンディングを開始させる場合に設定される。
【２７０１】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３９５７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９５８に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９５７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９５９に移行する。
【２７０２】
＜ステップＳ３９５８＞
受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３９５７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９５８）、メイン処理に戻る。エンディング演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【２７０３】

＜ステップＳ３９５９＞
受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３９５７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９５９）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１９０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５４９において、エンディングを終了させる場合に設定される。
【２７０４】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３９５９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９６０に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９５９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９６１に移行する。
【２７０５】
＜ステップＳ３９６０＞
受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３９５９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９６０）、メイン処理に戻る。エンディング演出終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【２７０６】
＜ステップＳ３９６１＞
受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３９５９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３９６１）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図１８７の大当たり遊技制御処理でのステップＳ３５５１において、大当たり遊技を終了する場合に設定される。
【２７０７】
ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９６１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９６２に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９６１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９６３に移行する。
【２７０８】
＜ステップＳ３９６２＞
受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３９６１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３９６２）、メイン処理に戻る。
【２７０９】
＜ステップＳ３９６３＞
受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３９６１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３９６３）、当該コマンド判定処理を終了する。
【２７１０】
［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］
次に、図２０１を参照して、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１により実行される副タイマ割込処理について説明する。ここで、図２０１は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。
【２７１１】
図２０１に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ４００１）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ４００２）、小当たり遊技

演出制御処理（ステップＳ４００３）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ４００４）を実行する。

【２７１２】

［カウンタ更新処理］

カウンタ更新処理（ステップＳ４００１）では、ＭＰＵ５１は、更新情報である演出パターン種別カウンタ、第１停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタ及び第１停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは０～１０９の間でループするループカウンタである。また、第１停止図柄種別カウンタは、主制御装置４から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第１停止図柄種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部３４１の変動表示が終了したことなどを把握できる。

【２７１３】

［特図遊技演出制御処理］

特図遊技演出制御処理（ステップＳ４００２）では、ＭＰＵ５１は、特図変動パターンコマンドを受信した場合に図１９６のコマンド判定処理のステップＳ３９０３において設定される変動種別（演出パターン）に従って特図遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

【２７１４】

［小当たり遊技演出制御処理］

小当たり遊技演出制御処理（ステップＳ４００３）では、ＭＰＵ５１は、小当たり遊技開始コマンドを受信した場合に図１９７のコマンド判定処理のステップＳ３９２３又はＳ３９２６において設定されるオープニング演出、ステップＳ３９２７において設定される可動羽部作動中演出、及びステップＳ３９２８において設定されるＶ入賞演出に従って小当たり遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

【２７１５】

［大当たり遊技演出制御処理］

大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ４００４）では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合に図１９９のコマンド判定処理のステップＳ３９４２において設定される大当たり遊技演出に従って大当たり遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

【２７１６】

［表示制御装置６の処理］

次に、図２０２～図２１６を参照して、表示制御装置６のＭＰＵ６３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ６３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置５よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ６３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ６３１が検出した場合に実行される更新処理であるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ６３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置５より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【２７１７】
［表示制御装置６のメイン処理］
まず図２０２を参照して、表示制御装置６内のＭＰＵ６３１により実行されるメイン処理について説明する。図２０２は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。
【２７１８】
このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源制御装置９から表示制御装置６に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ６３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ６３１内に設けられた更新情報である命令ポインタ６３１ａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ６３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン６４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ６３４のＲＯＭコントローラ６３４ｂは、バスライン６４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄの第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ６３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ６３１へ出力する。そして、ＭＰＵ６３１は、キャラクタＲＯＭ６３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。
【２７１９】
ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ６３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ６３４は、バスライン６４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む更新情報である１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａから読み出してバッファＲＡＭ６３４ｃにセットする更新処理を実行しなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ６３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ６３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ６３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置６における図柄表示部３４１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。
【２７２０】
これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１からバスライン６４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ６３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄの第１プログラム記憶エリア６３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ６３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ６３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ６３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ６３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ６３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置６における図柄表示部３４１の制御を即座に開始することができる。
【２７２１】
＜ステップＳ４１０１＞
以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（ステップＳ４１０１）、図柄表示部３４１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置６を起動する。ブート処理では、制御プログラム及び一部の固定データを、ワークＲＡＭ６３３のプログラム格納エリア６３３ａに格納し、ま

た、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア６３３ｂに格納する。
【２７２２】
ここで、上述したように、本実施形態では、ＭＰＵ６３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、図柄表示部３４１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ６３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ６３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置６における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。
【２７２３】
一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ６３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ６３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置６の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ６３３に設けられたプログラム格納エリア６３３ａやデータテーブル格納エリア６３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ６３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ６３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア６３３ａに転送された制御プログラムや、データテーブル格納エリア６３３ｂを用いて各種処理を実行する。
【２７２４】
よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ６３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラム等をワークＲＡＭ６３３のプログラム格納エリア６３３ａ等に転送することで、ＭＰＵ６３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラム等を読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置６において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部３４１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【２７２５】
一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ６３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａの第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア６３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア６３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ６３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ６３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ６３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ６３４のコスト増加を抑制することができる。
【２７２６】
＜ステップＳ４１０２＞
ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ６３３のプログラム格納エリア６３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（ステップＳ４１０２）。具体的には、ＭＰＵ６３１を初期設定し、ワークＲＡＭ６３３、常駐用ビデオＲＡＭ６３５、通常用ビデオＲＡＭ６３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ６３３に更新情報として各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「

０」が設定される。
【２７２７】
　更に、初期設定処理では、画像コントローラ６３７の初期設定を行った後、図柄表示部３４１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ６３７に対して、画像の描画及び表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、図柄表示部３４１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に図柄表示部３４１の画面全体に表示される画像の色が、遊技機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が図柄表示部３４１に表示されるか否かを検査することで、遊技機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。
【２７２８】
＜ステップＳ４１０３＞
　次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ６３５の電源投入時主画像エリア６３５ａへ転送するように、画像コントローラ６３７に対して転送指示を送信する（ステップＳ４１０３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレス及び最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ６３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア６３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ６３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５の電源投入時主画像エリア６３５ａに転送される。
【２７２９】
　そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ６３７は、ＭＰＵ６３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ６３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ６３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ６３７の内部に設けられたレジスタ又は内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ６３１は随時このレジスタ又は内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ６３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。
【２７３０】
　電源投入時主画像エリア６３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。
【２７３１】
＜ステップＳ４１０４＞
　ステップＳ４１０３の処理により画像コントローラ６３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア６３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ６３５の電源投入時変動画像エリア６３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（ステップＳ４１０４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ６３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア６３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５の電源投入時変動画像エリア６３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア６３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。
【２７３２】

＜ステップＳ４１０５＞
ステップＳ４１０４の処理により画像コントローラ６３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア６３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ６３３ｃをオンする（ステップＳ４１０５）。これにより、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図２１４（Ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５へ転送するように画像コントローラ６３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図２１４（Ｂ）のステップＳ３００２参照）。

【２７３３】
また、簡易画像表示フラグ６３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ６３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図２０３（Ｂ）参照）において、図１５８に示す電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０８参照）及び簡易表示設定処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０９参照）が実行される。

【２７３４】
上述したように、本遊技機１０では、キャラクタＲＯＭ６３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像及び電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５へ転送し、電源投入時主画像を図柄表示部３４１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、図柄表示部３４１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置６は、電源投入時主画像を図柄表示部３４１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が図柄表示部３４１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【２７３５】
また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに図柄表示部３４１に表示されることによって、図柄表示部３４１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ６３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【２７３６】
また、遊技機１０の表示制御装置６では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５へ転送するので、電源投入時主画像が図柄表示部３４１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入賞口３１４へ入球（始動入賞）があり、特図遊技演出の開始指示が主制御装置４より音声ランプ制御装置５を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図１５８（Ｂ）及び図１５８（Ｃ）に示す電源投入時変動画像をその特図遊技演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が図柄表示部３４１に表示されている間であっても、その簡単な特図遊技演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【２７３７】
　また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送されている間は、図柄表示部３４１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ６３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本遊技機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な特図遊技演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。
【２７３８】
＜ステップＳ４１０６＞
　ステップＳ４１０５の処理の後、割込許可を設定し（ステップＳ４１０６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、ステップＳ４１０６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理及びＶ割込処理を実行する。
【２７３９】
［表示制御装置６のコマンド割込処理］
　次いで、図２０３（Ａ）を参照して、表示制御装置６のＭＰＵ６３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図２０３（Ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置５からコマンドを受信すると、ＭＰＵ６３１によってコマンド割込処理が実行される。
【２７４０】
　図２０３（Ａ）に示すように、コマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ６３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（ステップＳ４２０１）、当該コマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理又は簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【２７４１】
［表示制御装置６のＶ割込処理］
　次いで、図２０３（Ｂ）を参照して、表示制御装置６のＭＰＵ６３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図２０３（Ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。更新処理であるＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、図柄表示部３４１に表示させる画像を特定した上で、その画像の更新情報である描画リスト（図１６４参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ６３７に送信することで、画像コントローラ６３７に対し、その画像の描画処理及び表示処理の実行を指示するものである。
【２７４２】
　上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ６３７からの更新情報であるＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ６３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ６３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ６３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ６３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【２７４３】

＜ステップＳ４３０１～Ｓ４３０３＞
　ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図２０３（Ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンであるか否かを判別し（ステップＳ４３０１）、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図１５８に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を図柄表示部３４１に表示させるべく、コマンド判定処理（ステップＳ４３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（ステップＳ４３０３）を実行する。
【２７４４】
　コマンド判定処理（ステップＳ４３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置５からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ６３３ｆに設定する。また、連続予告コマンドが格納されていた場合は、連続予告画像種別に応じた連続予告用追加データテーブルを追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定する。
【２７４５】
　このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置４において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや停止種別コマンド、連続予告コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置４や音声ランプ制御装置５によって選定された特図遊技演出や連続予告演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示部３４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド割込処理の詳細については、図２０４～図２０８を参照して後述する。
【２７４６】
　表示設定処理（ステップＳ４３０３）では、コマンド判定処理（ステップＳ４３０２）などによって表示データテーブルバッファ６３３ｄ及び追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定された表示データテーブル及び追加データテーブルの内容に基づき、図柄表示部３４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、図柄表示部３４１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図２０９～図２１２を参照して後述する。
【２７４７】
＜ステップＳ４３０４＞
　表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（ステップＳ４３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（ステップＳ４３０３）若しくは簡易表示設定処理（ステップＳ４３０９）によって特定された、図柄表示部３４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【２７４８】
＜ステップＳ４３０５＞

次に、転送設定処理を実行する（ステップＳ４３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンである間は、画像コントローラ６３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ６３３ｆに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ６３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置５から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ６３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。

【２７４９】

＜ステップＳ４３０６＞

次いで、描画処理を実行する（ステップＳ４３０６）。この描画処理では、タスク処理（ステップＳ４３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（ステップＳ４３０５）により設定された転送指示とから、図１６４に示す更新情報としての描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ６３７に対して送信する更新処理が実行される。これにより、画像コントローラ６３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、描画処理の詳細については、図２１６を参照して後述する。

【２７５０】

＜ステップＳ４３０７＞

次いで、表示制御装置６に設けられた更新情報である各種カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ４３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。ステップＳ４３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ６３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（小当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、図柄表示部３４１に表示される飾り図柄の特図遊技演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【２７５１】

＜ステップＳ４３０８及びＳ４３０９＞

ステップＳ４３０１の処理において、簡易画像表示フラグがオンであると判別されると（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、図１５８に示した電源投入時画像を図柄表示部３４１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（ステップＳ４３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（ステップＳ４３０９）を実行して、ステップＳ４３０４の処理へ移行する。

【２７５２】

［表示制御装置６のコマンド判定処理］

次いで、図２０４～図２１６を参照して、図２０３（Ｂ）のＶ割込処理のステップＳ４３０２で実行される割込処理のコマンド判定処理の詳細について説明する。まず、図２０４は、コマンド判定処理を示すフローチャートである。

【２７５３】

＜ステップＳ４４０１～Ｓ４４０３＞

図２０４に示すように、コマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４０１）、未処理の新規コマンドが

なければ（ステップＳ４４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）をン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（図２０３のステップＳ４３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（ステップＳ４４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（ステップＳ４４０３）。

【２７５４】

＜ステップＳ４４０４及びＳ４５０５＞

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（ステップＳ４４０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（ステップＳ４４０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（ステップＳ４４０５）、ステップＳ４４０１の処理に戻る。

【２７５５】

［保留球数コマンド処理］

ここで、図２０５（Ａ）を参照して、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４０５で実行される保留球数コマンド処理について説明する。図２０５（Ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７５６】

図２０５（Ａ）に示すように、保留球数コマンド処理では、まず、オン状態で表示用保留球数コマンドを処理したことを表示設定処理（図２０３のステップＳ４３０３）に通知する新規保留球数コマンドフラグをオンし（ステップＳ４５０１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（ステップＳ４５０２）。なお、ステップＳ４５０２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【２７５７】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、ステップＳ４５０２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（ステップＳ４５０３）、図２０４のコマンド判定処理に戻る。

【２７５８】

これにより、表示設定処理では、新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が図柄表示部３４１に表示されるように、保留画像データを展開する。

【２７５９】

＜ステップＳ４４０６及びＳ４５０７＞

図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（ステップＳ４４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４０６）、表示用確定コマンドがあれば（ステップＳ４４０６：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（ステップＳ４４０７）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。

【２７６０】

［確定コマンド処理］

ここで、図２０５（Ｂ）を参照して、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４０７で実行される表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４０７で実行される確定コマンド処理について説明する。図２０５（Ｂ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７６１】
図２０５（Ｂ）に示すように、確定コマンド処理では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図２０３のステップＳ４３０３）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（ステップＳ４６０１）、本処理を終了し、図２０４のコマンド判定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、図柄表示部３４１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、特図遊技演出の表示の設定を処理した場合に、その特図遊技演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を図柄表示部３４１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。
【２７６２】
＜ステップＳ４４０８及びＳ４５０９＞
図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４０６の処理において、表示用確定コマンドがないと判別されると（ステップＳ４４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４０８）、表示用デモコマンドがあれば（ステップＳ４４０８：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（ステップＳ４４０９）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。
【２７６３】
［デモコマンド処理］
ここで、図２０５（Ｃ）を参照して、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４０９で実行されるデモコマンド処理について説明する。図２０５（Ｃ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。
【２７６４】
＜ステップＳ４７０１及びＳ４７０２＞
図２０５（Ｃ）に示すように、デモコマンド処理では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから選定して、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定する（ステップＳ４７０１）。次いで、追加データテーブルバッファ６３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、デモ用表示データテーブルでは、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブルがデータテーブル格納エリア６３３ｂに用意されていないので、転送データテーブルバッファ６３３ｆにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（ステップＳ４７０２）。
【２７６５】
＜ステップＳ４７０３～Ｓ４７０５＞
次いで、デモ演出に対応する時間データを計時カウンタ６３３ｉに設定し（ステップＳ４７０３）、ポインタ６３３ｇを０に初期化する（ステップＳ４７０４）。そして、図柄表示部３４１にオン状態でデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグをオンに設定する共に、オン状態で図柄表示部３４１に確定表示演出が表示されることを示す確定表示フラグをオフに設定し、更にオン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（ステップＳ４７０５）でモコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【２７６６】
このデモコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、ステップＳ４７０１の処理によって初期化された更新情報であるポインタ６３３ｇの更新処理を実行しながら、ステップＳ４７０１の処理によって表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定されたデモ用表示データテーブルから、ポインタ６３３ｇに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、図柄表示部３４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。また、表示設定処理では、ステップＳ４７０３の処理によってデモ演出に対応

する時間データの設定された更新情報である計時カウンタ６３３ｉを用いて、デモ用表示データテーブルで規定されたデモ演出の時間を計時すると共に、ステップＳ４７０５の処理によって設定された更新情報であるデモ表示フラグ及び確定表示フラグの状態に基づいて、更新情報である表示設定制御計時カウンタ６３３ｉの計時によってデモ用表示データテーブルにおけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【２７６７】

＜ステップＳ４４１０及びＳ４５１１＞

図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４０８の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（ステップＳ４４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４１０）、表示用変動パターンコマンドがあれば（ステップＳ４４１０：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（ステップＳ４４１１）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。

【２７６８】

［変動パターンコマンド処理］

ここで、図２０６（Ａ）を参照して、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４１１で実行される変動パターンコマンド処理について説明する。図２０６（Ａ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７６９】

＜ステップＳ４８０１＞

図２０６（Ａ）に示すように、変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブルを決定し、その決定した変動用表示データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定する（ステップＳ４８０１）。

【２７７０】

ここで、主制御装置４において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップＳ４８０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定する。

【２７７１】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する特図遊技演出が主制御装置４によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブルに従った特図遊技演出を図柄表示部３４１に表示させている最中に主制御装置４から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の飾り図柄が急に停止表示されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせる恐れがあった。

【２７７２】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する特図遊技演出が主制御装置４

によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ６３３ｄに従った特図遊技演出が終了したのち、主制御装置４からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理によって、図柄表示部３４１の表示が制御されるので、遊技者は再始動演出を特図遊技演出の一環として視認し、飾り図柄の停止表示が確定するまで違和感なく図柄表示部３４１における飾り図柄の変動を見続けることができる。

【２７７３】

＜ステップＳ４８０２及びＳ４８０３＞

次いで、ステップＳ４８０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア６３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ６３３ｆに設定する（ステップＳ４８０２）。そして、追加データテーブルバッファ６３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（ステップＳ４８０３）。

【２７７４】

＜ステップＳ４８０４＞

その後、各変動パターンに対応する変動用表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、ステップＳ４８０１の処理によって設定された変動用表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（ステップＳ４８０４）。表示設定処理では、ステップＳ４８０４の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された変動用表示データテーブルが、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示設定処理では、設定された変動用表示データテーブルの変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、後述するように、特殊変動に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定するようになっている。

【２７７５】

＜ステップＳ４８０５～Ｓ４８０８＞

次いで、ステップＳ４８０１の処理によって表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された変動用表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ６３３ｉに設定し（ステップＳ４８０５）、ポインタ６３３ｇを０に初期化する（ステップＳ４８０６）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグ及び確定表示フラグをいずれもオフに設定して（ステップＳ４８０７）、更に、表示設定処理で用いられる再始動タイマカウンタを０に初期化して（ステップＳ４８０８）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【２７７６】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、ステップＳ４８０６の処理によって初期化された更新情報であるポインタ６３３ｇの更新処理を実行しながら、ステップＳ４８０１の処理によって表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された変動用表示データテーブルから、ポインタ６３３ｇに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、図柄表示部３４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ステップＳ４８０２の処理によって転送データテーブルバッファ６３３ｆに設定された転送データテーブルから、ポインタ６３３ｇに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａに転送されるように、画像コントローラ６３７を制御する。

【２７７７】

また、表示設定処理では、ステップＳ４８０５の処理によって変動時間データの設定された更新情報である計時カウンタ６３３ｉを用いて、変動用表示データテーブルで規定さ

れた特図遊技演出の時間を計時し、変動用表示データテーブルにおける特図遊技演出が終了したと判断された場合、主制御装置４からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を図柄表示部３４１に表示し、特図遊技演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を図柄表示部３４１に表示するように、その表示の設定を制御する。

【２７７８】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。これに対し、本コマンド判定処理では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、ステップＳ４８０７の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出を優先して図柄表示部３４１に表示させることができる。

【２７７９】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。これに対し、本コマンド判定処理では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、ステップＳ４８０１の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定されたデモ用表示データテーブルを上書きによって変動用表示データテーブルに書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出を優先して図柄表示部３４１に表示させることができる。

【２７８０】

＜ステップＳ４４１２及びＳ４４１３＞

図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４１０の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（ステップＳ４４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４１２）、表示用変動種別コマンドがあれば（ステップＳ４４１１：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（ステップＳ４４１３）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。

【２７８１】

［停止種別コマンド処理］

ここで、図２０６（Ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理について説明する。図２０６（Ｂ）は、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４１３で実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７８２】

＜ステップＳ４９０１～Ｓ４９０３＞

図２０６（Ｂ）に示すように、停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（小当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（ステップＳ４９０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図２０３（Ｂ）参照）が実行されるたびに更新され

る更新情報である停止種別カウンタの値とを比較して、図柄表示部３４１に表示される特図遊技演出後の停止図柄を最終的に設定する（ステップＳ４９０２）。

【２７８３】

そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、ステップＳ４５４２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定する（ステップＳ４９０３）。

【２７８４】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、図柄表示部３４１に表示すべき飾り図柄を特定する種別情報として、ステップＳ４９０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のＶ割込処理でのタスク処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、ステップＳ４５４３によって設定された停止図柄判別フラグからステップＳ４９０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき飾り図柄を特定する。そして、この特定された飾り図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、飾り図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の飾り図柄エリア６３５ｄに格納されている。

【２７８５】

＜ステップＳ４９０４＞

ステップＳ４９０３の処理の後、比較フラグをオンして（ステップＳ４９０４）、この停止種別コマンド処理を終了し、図２０４のコマンド判定処理に戻る。この比較フラグをオンすることによって、表示設定処理では、上述の変動パターンコマンド設定処理により設定された変動用表示データテーブルの変動パターンと、ステップＳ４９０２の処理によって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、後述するように、特殊変動に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定する。

【２７８６】

なお、主制御装置４において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップＳ４９０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がステップＳ４９０２の処理によって設定される。

【２７８７】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、外れであった場合であっても、図柄表示部３４１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者に遊技機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、遊技機１０の信頼性を低下させる恐れがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、図柄表示部３４１に完全外れの停止図柄が表示されても、遊技機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【２７８８】

＜ステップＳ４４１４及びＳ４４１５＞

図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４１２の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（ステップＳ４４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、連続予告コマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４１４）、

連続予告コマンドがあれば（ステップＳ４４１４：Ｙｅｓ）、連続予告コマンド処理を実行して（ステップＳ４４１５）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。

【２７８９】

［連続予告コマンド処理］

ここで、図２０７（Ａ）を参照して、連続予告コマンド処理の詳細について説明する。図２０７（Ａ）は、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４１５で実行される連続予告コマンド処理を示すフローチャートである。この連続予告コマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信した連続予告コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７９０】

＜ステップＳ５００１及びＳ５００２＞

図２０７（Ａ）に示すように、連続予告コマンド処理では、まず、オン状態で連続予告コマンドを処理したことをＶ割込処理の転送設定処理（図２０３（Ａ）のステップＳ４３０５）に通知する新規連続予告コマンドフラグをオンに設定する（ステップＳ５００１）。次いで、連続予告コマンドによって示される連続予告画像種別（「泡」、「タマゴ」、「ヒヨコ」、「ニワトリ」及び「ニワトリ群」のいずれか）に対応した連続予告用追加データテーブルを決定して、その決定した連続予告用追加データテーブルをデータテーブル格納エリア６３３ｂから読み出し、それを追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定する（ステップＳ５００２）。

【２７９１】

これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出に対し、ステップＳ４５５２の処理によって追加データテーブルバッファ６３３ｅに格納された連続予告用追加データテーブルに対応する連続予告演出が追加して表示されるように、図柄表示部３４１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【２７９２】

＜ステップＳ５００３＞

その後、連続予告画像種別毎に設けられた連続予告判別フラグのうち、連続予告コマンドに含まれる連続予告画像種別に対応する連続予告判定フラグをオンすると共に、その他の連続予告画像種別に対応する連続予告判別フラグをオフに設定して（ステップＳ４５５３）、この連続予告コマンド処理を終了し、図２０４のコマンド判定処理に戻る。

【２７９３】

Ｖ割込処理の転送設定処理（図２０３（Ａ）のステップＳ４３０５）では、ステップＳ５００１の処理により設定される新規連続予告コマンドフラグがオンされていることを検出すると、連続予告コマンド処理によって追加データテーブルバッファ６３３ｅに所定の連続予告用追加データテーブルが設定されたと判断し、ステップＳ４５５３の処理によって設定される連続予告判別フラグから、追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定された連続予告用追加データテーブルに対応する連続予告種別を特定する。そして、その特定された連続予告種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ６３７に対して行う。

【２７９４】

＜ステップＳ４４１６及びＳ４４１７＞

図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４１４の処理において、連続予告コマンドがないと判別されると（ステップＳ４４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４１６）、背面画像変更コマンドがあれば（ステップＳ４４１６：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（ステップＳ４４１７）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。

【２７９５】

［背面画像変更コマンド処理］

ここで、図２０７（Ｂ）を参照して、背面画像変更コマンド処理について説明する。図

２０７（Ｂ）は、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４１７で実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７９６】

＜ステップＳ５１０１及びＳ５１０２＞

図２０７（Ｂ）に示すように、背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を転送設定処理（ステップＳ２４０５）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（ステップＳ５１０１）。そして、背面画像種別（背面Ａ～背面Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（ステップＳ５１０２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、図２０４のコマンド判定処理に戻る。

【２７９７】

Ｖ割込処理の転送設定処理（図２０３（Ａ）のステップＳ４３０５）では、ステップＳ５１０１の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、ステップＳ５１０２の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。そして、その特定された背面画像種別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ６３７に対する転送指示の設定を行う。

【２７９８】

また、Ｖ割込処理のタスク処理（図２０３（Ａ）のステップＳ４３０４）では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～背面Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、ステップＳ５１０２によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ６３５か、通常用ビデオＲＡＭ６３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【２７９９】

なお、遊技者が操作ボタン２０を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップＳ５１０２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、遊技機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、遊技機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【２８００】

＜ステップＳ４４１８及びＳ４４１９＞

図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４１６の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（ステップＳ４４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理

のコマンドの中に、操作ボタン操作コマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４１８）、操作ボタン操作コマンドがあれば（ステップＳ４４１８：Ｙｅｓ）、操作ボタン操作コマンド処理を実行して（ステップＳ４４１９）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。

【２８０１】

［操作ボタン操作コマンド処理］

ここで、図２０８（Ａ）を参照して操作ボタン操作コマンド処理について説明する。図２０８（Ａ）は、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４１９で実行される操作ボタン操作コマンド処理を示すフローチャートである。この操作ボタン操作コマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信した操作ボタン操作コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２８０２】

図２０８（Ａ）に示すように、操作ボタン操作コマンドでは、オン状態で操作ボタンが操作されたことを示す操作ボタン操作フラグをオンに設定して（ステップＳ５２０１）、この処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【２８０３】

Ｖ割込処理の表示設定処理（図２０３（Ａ）のステップＳ４３０３）では、ステップＳ５２０１の処理によって設定された操作ボタン操作フラグに基づき、変動用表示データテーブルに従ってスーパーリーチ選択画面を図柄表示部３４１に表示させている間に操作ボタンが操作されたことを検出すると、後に表示させるスーパーリーチの種別を更新する処理を実行する。これにより、遊技者に、好みのスーパーリーチ演出を選択させることができるようになっている。

【２８０４】

＜ステップＳ４４２０及びＳ４４２１＞

図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４１８の処理において、操作ボタン操作コマンドがないと判別されると（ステップＳ４４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（ステップＳ４４２０）、エラーコマンドがあれば（ステップＳ４４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（ステップＳ４４２１）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。

【２８０５】

［エラーコマンド処理］

ここで、図２０８（Ｂ）を参照して、エラーコマンド処理について説明する。図２０８（Ｂ）は、図２０４の表示制御装置６のコマンド判定処理のステップＳ４４２１で実行されるエラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置５より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【２８０６】

図２０８（Ｂ）に示すように、エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（ステップＳ５３０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（ステップＳ５３０２）、エラーコマンド処理を終了し、図２０４のコマンド判定処理に戻る。

【２８０７】

Ｖ割込処理の表示設定処理（図２０３（Ａ）のステップＳ４３０３）では、ステップＳ５３０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、ステップＳ５３０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を図柄表示部３４１に表示させるように処理を実行する。

【２８０８】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、ステップＳ５３０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全て

のエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が図柄表示部３４１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【２８０９】

＜ステップＳ４８２２＞

図２０４のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップＳ４４２０の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（ステップＳ４４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（ステップＳ４４２２）、ステップＳ４４０１の処理へ戻る。

【２８１０】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるステップＳ４４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）、再びステップＳ４４０２～ステップＳ４４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、ステップＳ４４０１～ステップＳ４４２２の処理が繰り返し実行され、ステップＳ４４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【２８１１】

なお、Ｖ割込処理（図２０３（Ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（ステップＳ４３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図１５８に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図２０５（Ｂ）参照）、変動パターンコマンド処理（図２０６（Ａ）参照）及び停止種別コマンド処理（図２０６（Ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【２８１２】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図２０６（Ａ）参照）では、ステップＳ４８０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像及び電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ６３５の電源投入時主画像エリア６３５ａ及び電源投入時変動画像エリア６３５ｂに格納されているので、ステップＳ４８０２の処理では、転送データテーブルバッファ６３３ｆにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【２８１３】

［表示設定処理］

次いで、図２０９～図２１２を参照して、図２０３（Ｂ）の表示制御装置６のＭＰＵ６３１で実行されるＶ割込処理の表示設定処理（ステップＳ４３０３）について説明する。ここで、図２０９及び図２１０は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【２８１４】

＜ステップＳ５４０１及びＳ５４０２＞

図２０９に示すように、表示設定処理では、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（ステップＳ５４０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（ステップＳ５４０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理おいて新規コマンドが処理されていないと判断して、ステップＳ５４０２～ステップＳ５４１０の処理をスキップし、ステップＳ５４１１の処理へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（ステップＳ５４０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理おいて新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（ステップＳ５４０２）、ステップＳ５４０３～ステップＳ５４１０の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実

行する。
【２８１５】
＜ステップＳ５４０３及びＳ５４０４＞
　ステップＳ５４０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（ステップＳ５４０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（ステップＳ５４０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（ステップＳ５４０４）。
【２８１６】
［保留画像設定処理］
　ここで、図２１１（Ａ）を参照して、保留画像設定処理の詳細について説明する。図２１１（Ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置５より通知された保留球数分の保留球数図柄を図柄表示部３４１に表示させる画像データを展開するための処理である。
【２８１７】
＜ステップＳ５５０１及びＳ５５０２＞
　図２１１（Ａ）に示すように、保留画像設定処理では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留球数図柄を図柄表示部３４１の小領域に表示させる保留画像データを展開する（ステップＳ５５０１）。Ｖ割込処理のタスク処理（図２１１（Ａ）のステップＳ４３０４）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【２８１８】
　保留画像設定処理では、ステップＳ５５０１の処理の後、新規保留球数コマンドをオフに設定して（ステップＳ５５０２）、図２０９の表示設定処理に戻る。
【２８１９】
＜ステップＳ５４０５及びＳ５４０６＞
　図２０９の表示設定処理の説明に戻り、保留画像設定処理（ステップＳ５４０４）の後、又はステップＳ５４０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップＳ５４０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグはオンであるか否かを判別する（ステップＳ５４０５）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（ステップＳ５４０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（ステップＳ５４０６）。
【２８２０】
［警告画像設定処理］
　ここで、図２１１（Ｂ）を参照して、警告画像設定処理について説明する。図２１１（Ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。
【２８２１】
＜ステップＳ５６０１及びＳ５６０２＞
　図２１１（Ｂ）に示すように、警告画像設定処理は、発生したエラーに対応する警告画像を図柄表示部３４１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を図柄表示部３４１に表示させる警告画像データを展開する（ステップＳ５６０１）。
【２８２２】
　Ｖ割込処理のタスク処理（図２０３のステップＳ４３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【２８２３】

そして、警告画像設定処理では、ステップＳ５６０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（ステップＳ５６０２）、図２０９の表示設定処理に戻る。

【２８２４】

＜ステップＳ５４０７及びＳ５４０８＞

図２０９の表示設定処理の説明に戻り、警告画像設定処理（ステップＳ５４０６）の後、又はステップＳ５４０５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップＳ５４０５：Ｎｏ）、次いで、操作ボタン操作フラグはオンであるか否かを判別する（ステップＳ５４０７）。そして、操作ボタン操作フラグがオンであれば（ステップＳ５４０７：Ｙｅｓ）、操作ボタン操作処理を実行する（ステップＳ５４０８）。

【２８２５】

［操作ボタン操作処理］

ここで、図２１１（Ｃ）を参照して、操作ボタン操作処理について説明する。図２１１（Ｃ）は、操作ボタン操作処理を示すフローチャートである。操作ボタン操作処理は、図柄表示部３４１に、スーパーリーチの表示態様を選択させる選択画面を表示中に、遊技者によって操作ボタン２０が操作された場合に、その操作に従って、表示すべきスーパーリーチの態様を選定するための処理である。

【２８２６】

＜ステップＳ５７０１及びＳ５７０２＞

図２１１（Ｃ）に示すように、操作ボタン操作処理では、まず、操作ボタン操作フラグをオフに設定した後（ステップＳ５７０１）、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部３４１に表示されているか否かを判別する（ステップＳ５７０２）。このスーパーリーチ選択画面は、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された変動用表示データテーブルに従って図柄表示部３４１に表示させるもので、前回実行されたＶ割込処理の中で、設定された変動用表示データテーブルに基づき、スーパーリーチ選択画面用のスプライトの描画を画像コントローラ６３７に対して指示した場合に、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部３４１に表示されていると判断する。

【２８２７】

＜ステップＳ５７０３＞

ステップＳ５７０２の処理において、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部３４１に表示されていないと判断されれば（ステップＳ５７０２：Ｎｏ）、そのまま操作ボタン操作処理を終了して、図２０９の表示設定処理に戻る。一方、ステップＳ５７０２の処理の結果、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部３４１に表示されていると判断されれば（ステップＳ５７０２：Ｙｅｓ）、スーパーリーチの表示態様毎に設けられたスーパーリーチ種別フラグのうち、所定の順番に従って、１の表示態様に対応するスーパーリーチ種別フラグのみをオンすると共に、その他のスーパーリーチ種別フラグをオフに設定するように、スーパーリーチ種別フラグを更新して（ステップＳ５７０３）、図２０９の表示設定処理に戻る。

【２８２８】

本実施形態では、変動用表示データテーブルの中で遊技者より選択された態様のスーパーリーチの表示を規定する場合、アドレス毎にそれぞれのスーパーリーチの表示態様に対応する描画内容を規定しており、表示設定処理では、後述するステップＳ５４１２の処理において表示データテーブルの内容を展開する場合に、スーパーリーチ種別フラグがオンされたスーパーリーチの表示態様に対応する描画内容だけを抽出する。これにより、タスク処理では、選択されたスーパーリーチの表示態様に対応するスプライト（表示物）の種別を特定されると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータが設定されるので、図柄表示部３４１には、その選択された表示態様でスーパーリーチ演出が表示される。

【２８２９】

＜ステップＳ５４０９及びＳ５４１０＞

図２０９の表示設定処理の説明に戻り、操作ボタン操作処理（ステップＳ５４０８）の後、又はステップＳ５４０７の処理において、操作ボタン操作フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップＳ５４０７：Ｎｏ）、比較フラグはオンであるか否かを判別する（ステップＳ５４０９）。そして、比較フラグがオンであれば（ステップＳ５４０９：Ｙｅｓ）、比較処理を実行する（ステップＳ５４１０）。

【２８３０】

［比較処理］

ここで、図２１２を参照して、比較処理の詳細について説明する。図２１２は、比較処理を示すフローチャートである。この処理は、表示用変動パターンコマンドに基づき、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された変動用表示データテーブルと、表示用停止種別コマンドに基づき設定された停止図柄とが矛盾している場合に、特図遊技演出を、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させる特殊変動演出に変更するための処理である。

【２８３１】

＜ステップＳ５８０１及びＳ５８０２＞

図２１２に示すように、比較処理では、まず、データテーブル判別フラグのうち、オン状態に設定されているデータテーブル判別フラグを特定し、その特定されたデータテーブル判別フラグから、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納されている変動用表示データテーブルの種別を特定する（ステップＳ５８０１）。次に、停止図柄判別フラグのうち、オン状態に設定されている停止図柄判別フラグを特定し、その特定された停止図柄判別フラグから、設定された停止図柄を特定する（ステップＳ５８０２）。

【２８３２】

＜ステップＳ５８０３及びＳ５８０４＞

そして、ステップＳ５８０２の処理によって特定された変動用表示データテーブルの種別と、ステップＳ５８０２の処理によって特定された停止図柄とがマッチするか否かを判別する（ステップＳ５８０３）。上述したように、変動用表示データテーブルは、変動パターン毎に用意されているもので、各変動パターンには、外れ用、小当たり用などがある。そこで、ステップＳ５８０３の処理は、例えば、変動用表示データテーブルが外れ用の変動パターンに対応するものであるにもかかわらず、停止図柄が大当たり図柄に設定された場合は、これらはマッチしないと判断する。

【２８３３】

ステップＳ５８０３の処理において、マッチすると判断される場合は（ステップＳ５８０３：Ｙｅｓ）、ステップＳ５８０８の処理へ移行し、比較フラグをオフに設定後（ステップＳ５８０８）、図２０９の表示設定処理に戻る。一方、マッチしないと判断される場合は（ステップＳ５８０３：Ｎｏ）、まず、特殊変動が規定された特殊変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定すると共に、追加データテーブルバッファ６３３ｅ及び転送データテーブルバッファ６３３ｆにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップＳ５８０４）。

【２８３４】

＜ステップＳ５８０５～Ｓ５８０８＞

次いで、特殊停止図柄（例えば、左列から「３」「４」「１」と表示される図柄）に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（ステップＳ５８０５）、さらに、特殊変動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ６３３ｉに設定する（ステップＳ５８０６）。なお、特殊変動演出は、上述したように、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させるものであるので、その演出時間は長時間（例えば９０秒）に設定されている。従って、更新情報としての計時カウンタ６３３ｉには、特殊変動演出の演出時間に対応する時間データとして、９０秒（９００００ミリ秒）÷２０ミリ秒＝４５００が設定される。

【２８３５】
そして、更新情報としてのポインタ６３３ｇを０に初期化し（ステップＳ５８０７）、比較フラグをオフに設定して（ステップＳ５８０８）、表示設定処理に戻る。
【２８３６】
このように、表示用変動パターンコマンドに基づき、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された変動用表示データテーブルと、表示用停止種別コマンドに基づき設定された停止図柄とが矛盾している場合は、特殊変動用表示データテーブルが表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定されるので、図柄表示部３４１には、飾り図柄が高速に変動し続ける特殊変動演出が表示される。そして、停止時柄として、特殊停止図柄が設定されるので、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合に、その特殊停止図柄を図柄表示部３４１上に確定表示させることができる。
【２８３７】
ここで、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置６では、主制御装置４において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができない恐れがある。これに対し、本遊技機１０では、このような場合は特殊変動演出が行われ、変動表示後に特殊な外れを示す特殊停止図柄が図柄表示部３４１に確定表示されるので、主制御装置４における抽選の結果が外れであっても図柄表示部３４１に誤って大当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。また、図柄表示部３４１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置４における抽選結果が大当たりであれば、実際の遊技機１０における遊技状態は特別遊技状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。更に、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示が外れであっても、遊技機１０が大当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示が外れであるにも関わらず、遊技機１０が大当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。
【２８３８】
＜ステップＳ５４１１＞
図２０９の表示設定処理の説明に戻り、比較処理（ステップＳ５４１０）の後、又はステップＳ５４０９の処理において、比較フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップＳ５４０９：Ｎｏ）、ポインタ更新処理を実行する（ステップＳ５４１１）。
【２８３９】
［ポインタ更新処理］
ここで、図２１３を参照して、ポインタ更新処理について説明する。図２１３は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ６３３ｄ、追加データテーブルバッファ６３３ｅ及び転送データテーブルバッファ６３３ｆの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル、追加データテーブル及び転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ６３３ｇの更新を行う処理である。
【２８４０】
＜ステップＳ５９０１＞
図２１３に示すように、ポインタ更新処理では、まず、更新情報であるポインタ６３３ｇに１を加算する（ステップＳ５９０１）。即ち、ポインタ６３３ｇは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「０００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ６３３ｇの値が０に初期化された場合は、このポインタの更新処理によってその値が

１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【２８４１】

＜ステップＳ５９０２～Ｓ５９０５＞

ステップＳ５９０１の更新処理によって、更新情報であるポインタ６３３ｇの値を更新した後、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ６３３ｇで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（ステップＳ５９０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（ステップＳ５９０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ６３３ｇが更新されたことを意味する。

【２８４２】

そこで、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルであるか否かを判別して（ステップＳ５９０３）でモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルであれば（ステップＳ５９０３：Ｙｅｓ）、ポインタ６３３ｇを１に設定し（ステップＳ５９０４）、更に、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ６３３ｉに設定して（ステップＳ５９０５）、ステップＳ５９０７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、図柄表示部３４１には、デモ演出又は再始動演出を繰り返し表示させることができる。

【２８４３】

＜ステップＳ５９０６＞

ステップＳ５９０３の処理において、表示データテーブルバッファ６３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでも、再始動表示データテーブルでもないと判別された場合は（ステップＳ５９０３：Ｎｏ）、更新情報であるポインタ６３３ｇの値を１だけ減算して（ステップＳ５９０６）、ステップＳ５９０７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ６３３ｄにデモ用表示データテーブル及び再始動表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動用表示データテーブルや確定表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、図柄表示部３４１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。

【２８４４】

ステップＳ５９０２の処理の結果、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、ステップＳ５９０１の処理による更新後のポインタ６３３ｇで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報ではないと判別される場合は、ステップＳ５９０３～Ｓ５９０５の処理をスキップして、ステップＳ５９０７の処理へ移行する。

【２８４５】

＜ステップＳ５９０７～Ｓ５９０９＞

ステップＳ５９０７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（ステップＳ５９０７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理を終了し、図２０９の表示設定処理に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（ステップＳ５９０７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定されている表示データバッファにおいてＥｎｄ情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ６３３ｇの値を設定し（ステップＳ５９０８）、更に更新情報である計時カウンタの値を１に設定して（ステップＳ５９０９）、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場

合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブルの最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【２８４６】

＜ステップＳ５４１２＞

図２０９の表示設定処理の説明に戻り、ポインタの更新処理の後、表示データテーブルバッファ６３３ｄ及び追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定されている表示データテーブル及び追加データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ６３３ｇで示されるアドレスの描画内容を展開する（ステップＳ５４１２）。Ｖ割込処理のタスク処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０４）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、ステップＳ５４１２の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。なお、追加データテーブルにおいて、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ６３３ｅがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ６３３ｅから展開されることになる。

【２８４７】

＜ステップＳ５４１３～Ｓ５４２１＞

次いで、更新情報である計時カウンタ６３３ｉの値を１だけ減算する更新処理を実行し（ステップＳ５４１３）、減算後の計時カウンタ６３３ｉの値が０以下であるか否かを判別する（ステップＳ５４１４）。そして、計時カウンタ６３３ｉの値が１以上である場合は（ステップＳ５４１４：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ６３３ｉの値が０以下である場合は（ステップＳ５４１４：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ６３３ｄに変動用表示データテーブルが設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くステップＳ５４１５の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（ステップＳ５４１５）。

【２８４８】

その結果、確定コマンドフラグがオンであれば（ステップＳ５４１５：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定すると共に、追加データテーブルバッファ６３３ｅ及び転送データテーブルバッファ６３３ｆにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップＳ５４１６）。次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを更新情報である計時カウンタ６３３ｉに設定し（ステップＳ５４１７）、更に、更新情報であるポインタ６３３ｇの値を０に初期化する（ステップＳ５４１８）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（ステップＳ５４１９）、次いで、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定後（ステップＳ５４２０）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ６３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（ステップＳ５４２１）、図２０３（Ｂ）のＶ割込処理に戻る。

【２８４９】

これにより、表示データテーブルバッファ６３３ｄに変動用表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、特図遊技演出における停止図柄の確定表示演出が図柄表示部３４１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、図柄表示部３４１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別

のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ６３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置６の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を図柄表示部３４１に表示させることができる。

【２８５０】

なお、ステップＳ５４２１の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる特図遊技演出において図柄表示部３４１に表示すべき飾り図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、特図遊技演出における飾り図柄の表示は、１つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。Ｖ割込処理のタスク処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、ステップＳ５４２１によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき飾り図柄を特定する。これにより、１つ前の特図遊技演出における停止図柄から特図遊技演出が開始される。

【２８５１】

＜ステップＳ５４２２～Ｓ５４２７＞

ステップＳ５４１５の処理において、確定コマンドフラグがオンではなくオフであれば（ステップＳ５４１５：Ｎｏ）、図２１０に示すステップＳ５４２２の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ５４２２）。そして、確定表示フラグがオンであれば（ステップＳ５４２２：Ｙｅｓ）、ステップＳ５４１４の処理における判定の結果（ステップＳ５４１４：Ｙｅｓ）は、確定表示演出が終了したことを意味するので、確定表示フラグをオフに設定した後（ステップＳ５４２３）でモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定し（ステップＳ５４２４）、次いで、データ表示の演出時間に対応する時間データを更新情報である計時カウンタ６３３ｉに設定する（ステップＳ５４２５）。そして、ポインタ６３３ｇを０に初期化し（ステップＳ５４２６）をン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（ステップＳ５４２７）、図２０３（Ｂ）のＶ割込処理を終了する。

【２８５２】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の特図遊技演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に、図柄表示部３４１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【２８５３】

なお、ステップＳ５４２２：Ｙｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、ステップＳ５４１６の処理によって、追加データテーブルバッファ６３３ｅ及び転送データテーブルバッファ６３３ｆはいずれもその内容がクリアされている。よって、ステップＳ５４２４の処理では、それらのデータテーブルバッファのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ６３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【２８５４】

＜ステップＳ５４２８＞

ステップＳ５４２２の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（ステップＳ５４２２：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ５４２８）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（ステップＳ５４２８：Ｙｅｓ）、ステップＳ５４１４の処理における判定の結果（ステップＳ５４１４：Ｙｅｓ）は、デモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理に

よって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置５より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し図柄表示部３４１に表示させることができる。

【２８５５】

＜ステップＳ５４２９及びＳ５４３０＞

ステップＳ５４２８の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（ステップＳ５４２８：Ｎｏ）、ステップＳ５４１４の処理における判定の結果（ステップＳ５４１４：Ｙｅｓ）は、特図遊技演出が終了したことを意味する。そこで、特図遊技演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、特図遊技演出に対応する変動用表示データテーブルが表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定されるのに合わせて０に初期化された更新情報である再始動タイマカウンタに１を加算する更新処理を実行し（ステップＳ５４２９）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値になったか否かを判別する（ステップＳ５４３０）。

【２８５６】

＜ステップＳ５４３１～Ｓ５４３３＞

再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（ステップＳ５４３０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了し、図２０３（Ｂ）のＶ割込処理に戻る。また更新情報である再始動タイマカウンタが所定値である場合は（ステップＳ５４３０：Ｙｅｓ）、再始動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定すると共に、追加データテーブルバッファ６３３ｅ及び転送データテーブルバッファ６３３ｆにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップＳ５４３１）。そして、再始動演出の演出時間に対応する更新情報である時間データを計時カウンタ６３３ｉに設定し（ステップＳ５４３２）、更に、更新情報であるポインタ６３３ｇの値を０に初期化して（ステップＳ５４３３）、図２０３（Ｂ）のＶ割込処理に戻る。

【２８５７】

これにより、表示制御装置６では、特図遊技演出の終了に伴って飾り図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が図柄表示部３４１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、飾り図柄を振動させた画像を図柄表示部３４１に表示させる演出であるので、遊技者は、図柄表示部３４１において、飾り図柄の変動が停止表示された後にその飾り図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【２８５８】

なお、再始動表示データテーブルによって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理によって、再び再始動表示データテーブルの先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置５より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し図柄表示部３４１に表示させることができる。ここで、再始動演出は、所定位置を中心に飾り図柄を振動（揺動）させる態様で図柄表示部３４１に表示させるものであり、その再始動表示データテーブルでは、飾り図柄を少なくとも１回揺動させて表示させるのに必要な描画内容だけを規定する。そして、この再始動表示データテーブルの先頭から繰り返し描画内容を展開することで、図柄表示部３４１に飾り図柄を繰り返し振動させた再始動演出が表示される。このように、再始動演出を、図柄表示部３４１に飾り図柄を振動させて表示させる演出とすることで、その再始動表示データテーブルを、少なくとも１回飾り図柄を揺動させて表示させるのに必要な描画内容だけを記憶させておけばよいので、再始動表示データテーブルを記憶するために必要な容量を小さく抑えることができる。

【２８５９】

また、再始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置５より表示用確定コマンドを受信した場合は、図２０９に示すステップＳ５４

１６の処理が行われ、表示データテーブルバッファ６３３ｄには確定表示データテーブルが設定される。これにより、再始動演出中であっても表示用確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄判別フラグで示される停止図柄で飾り図柄の停止表示がなされ、確定表示が図柄表示部３４１に表示される。

【２８６０】

また、始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置５より表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図２０６（Ａ）のステップＳ４８０１の処理が行われ、表示データテーブルバッファ６３３ｄには、変動用表示データテーブルが設定されて、図柄表示部３４１に特図遊技演出が表示される。また、始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置５より表示用デモコマンドを受信した場合は、図２０５（Ｃ）のステップＳ４７０１の処理が行われ、表示データテーブルバッファ６３３ｄには、デモ用表示データテーブルが設定されて、図柄表示部３４１にデモ演出が表示される。再始動演出は、特図遊技演出の終了に伴って飾り図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、本来受信されるべき主制御装置４からの確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に表示される演出であるため、ノイズや誤動作等の影響により、再始動演出が表示されている間も確定コマンドが受信されない可能性がある。これに対し、本実施形態では、再始動演出中に表示用変動パターンコマンドや表示用デモコマンドを受信すれば、そのコマンドに対応する演出を図柄表示部３４１に表示させることができるので、図柄表示部３４１における各種演出を遊技機１０の遊技状態に合わせて行わせることができる。

【２８６１】

なお、Ｖ割込処理（図２０３（Ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（ステップＳ４３０９）も、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による特図遊技演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像（図１５８（Ｂ）及び図１５８（Ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定する処理が行われる。また、電源投入時変動画像による特図遊技演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置５を介して主制御装置４より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像の特図遊技演出を再始動させることを規定した表示データテーブルを表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定する処理が行われる。

【２８６２】

また、比較処理では、表示用変動パターンコマンドによって指示された変動パターンと、表示用停止種別によって指示された停止種別とを比較し、これらが一致しない場合は、停止図柄として外れ図柄を設定する。

【２８６３】

［転送設定処理］

次いで、図２１４及び図２１５を参照して、表示制御装置６のＭＰＵ６３１で実行されるＶ割込処理の転送設定処理（ステップＳ４３０５）について説明する。ここで、図２１４（Ａ）は、転送設定処理を示すフローチャートである。

【２８６４】

＜ステップＳ６００１～Ｓ６００３＞

図２１４（Ａ）に示すように、転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンか否かを判別する（ステップＳ６００１）。そして、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンであれば（ステップＳ６００１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（ステップＳ６００２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ６３７に対して、常駐用ビ

デオＲＡＭ６３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図２１４（Ｂ）を参照して後述する。

【２８６５】

一方、ステップＳ６００１の処理の結果、簡易画像表示フラグ６３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（ステップＳ６００１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（ステップＳ６００３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ６３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ６３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図２１５を参照して後述する。

【２８６６】

［常駐画像転送設定処理］

次いで、図２１４（Ｂ）を参照して、表示制御装置６のＭＰＵ６３１で実行される転送設定処理（ステップＳ４３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（ステップＳ６００２）について説明する。図２１４（Ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（ステップＳ６００２）を示すフローチャートである。

【２８６７】

＜ステップＳ６１０１及びＳ６１０２＞

図２１４（Ｂ）に示すように、常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ６３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（ステップＳ６１０１）、転送指示を送信していれば（ステップＳ６１０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ６３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（ステップＳ６１０２）。このステップＳ６１０２の処理では、画像コントローラ６３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ６３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、ステップＳ６１０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（ステップＳ６１０２：Ｎｏ）、画像コントローラ６３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（ステップＳ６１０２：Ｙｅｓ）、ステップＳ６１０３の処理へ移行する。また、ステップＳ６１０１の処理の結果、画像コントローラ６３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（ステップＳ６１０１：Ｎｏ）、ステップＳ６１０３の処理へ移行する。

【２８６８】

＜ステップＳ６１０３及びＳ６１０４＞

ステップＳ６１０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（ステップＳ６１０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（ステップＳ６１０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５へ転送するように、画像コントローラ６３７に対する転送指示を設定し（ステップＳ６１０４）、常駐画像転送設定処理を終了する。

【２８６９】

これにより、描画処理において画像コントローラ６３７に対して送信される更新情報としての描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ６３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納す

べき常駐用ビデオＲＡＭ６３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ６３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ６３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ６３１に対して、転送終了信号を送信する。

【２８７０】

＜ステップＳ６１０５＞

ステップＳ６１０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（ステップＳ６１０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ６３３ｃをオフに設定して（ステップＳ６１０５）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図２０３（Ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０８参照）及び簡易表示設定処理（図２０３（Ｂ）のステップＳ４３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図２０４～図２０８参照）及び表示設定処理（図２０９～図２１２参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、図柄表示部３４１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ６３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図２１５参照）により、通常用ビデオＲＡＭ６３６に対して行われる（図２１４（Ａ）のステップＳ６００１：Ｎｏ参照）。

【２８７１】

ＭＰＵ６３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像及び電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から常駐用ビデオＲＡＭ６３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ６３１は、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されることになる。

【２８７２】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５に転送された後、表示制御装置６は、この常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ６３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ６３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って図柄表示部３４１に描画した画像を表示することができる。

【２８７３】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ６３５には、背面画像や、飾り図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置４、音声ランプ制御装置５や表示制御装置６などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ６３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、図柄表示部３４１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【２８７４】

［通常画像転送設定処理］

次いで、図２１５を参照して、表示制御装置６のＭＰＵ６３１で実行される転送設定処理（ステップＳ４３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（ステップＳ６００３）について説明する。図２１５は、この通常画像転送設定処理を示すフローチャートである。

【２８７５】

＜ステップＳ６２０１～Ｓ６２０４＞
図２１５に示すように、通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ６３３ｆに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（ステップＳ４３０３）のポインタ更新処理（ステップＳ５４１１）によって更新されたポインタ６３３ｇで示されるアドレスに記載された情報を取得する（ステップＳ６２０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（ステップＳ６２０２）、転送データ情報であれば（ステップＳ６２０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ６３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ６３３に設けられた転送データバッファに格納し（ステップＳ６２０３）、更に、ワークＲＡＭ６３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（ステップＳ６２０４）、ステップＳ６２０５の処理へ移行する。
【２８７６】
＜ステップＳ６２０５及びＳ６２０６＞
また、ステップＳ６２０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（ステップＳ６２０２：Ｎｏ）、ステップＳ６２０３及びステップＳ６２０４の処理をスキップして、ステップＳ６２０５の処理へ移行する。ステップＳ６２０５の処理では、画像コントローラ６３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（ステップＳ６２０５）、転送指示を設定していれば（ステップＳ６２０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ６３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（ステップＳ６２０６）。
【２８７７】
このステップＳ６２０６の処理では、画像コントローラ６３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ６３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、ステップＳ６２０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（ステップＳ６２０６：Ｎｏ）、画像コントローラ６３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（ステップＳ６２０６：Ｙｅｓ）、ステップＳ６２０７の処理へ移行する。また、ステップＳ６２０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ６３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（ステップＳ６２０５：Ｎｏ）、ステップＳ６２０７の処理へ移行する。
【２８７８】
＜ステップＳ６２０７～Ｓ６２１１＞
ステップＳ６２０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し、転送開始フラグがオンであれば（ステップＳ６２０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（ステップＳ６２０８）、ステップＳ６２０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップＳ６２１５の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（ステップＳ６２０７：Ｎｏ）、次いで、新規連続予告コマンドフラグはオンか否かを判別する（ステップＳ６２０９）。
【２８７９】
そして、新規連続予告コマンドフラグがオンであれば（ステップＳ６２０９：Ｙｅｓ）、連続予告コマンドが処理され、連続予告演出用の連続予告用追加データテーブルが追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定されたことを意味するので、新規連続予告コマンドフラグをオフに設定した後（ステップＳ６２１０）、連続予告画像種別毎に設けられた連続予告判別フラグのうち、オン状態にある連続予告判別フラグに対応する連続予告画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレス（格納元先頭アド

レス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ６３６）の先頭アドレスを特定し（ステップＳ６２１１）、この特定した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップＳ６２１５の処理へ移行する。

【２８８０】

＜ステップＳ６２１２～Ｓ６２１４＞

ステップＳ６２０９の処理において、新規連続予告コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（ステップＳ６２０９：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（ステップＳ６２１２）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（ステップＳ６２１２：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【２８８１】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば（ステップＳ６２１２：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（ステップＳ６２１３）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ６３６）の先頭アドレスを特定し（ステップＳ６２１４）、この特定した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップＳ６２１５の処理へ移行する。

【２８８２】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ６３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、ステップＳ６２１４の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。

【２８８３】

＜ステップＳ６２１５～Ｓ６２１７＞

ステップＳ６２１５の処理では、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ６３６に既に格納されているか否かを判別する。このステップＳ６２１５の処理における判別では、格納画像判別フラグ６３３ｊを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ６３３ｊより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納されていないと判断する。

【２８８４】

そして、ステップＳ６２１５の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納されていれば（ステップＳ６２１５：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置６の各部における処理負担の軽減や、バスライン６４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【２８８５】

一方、ステップＳ６２１５の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納されていなければ（ステップＳ６２１５：Ｙｅｓ）、その転送対象画像の転送指示を設定する（ステップＳ６２１６）。これにより、描画処理において画像コントローラ６３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ６３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転

送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ６３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ６３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ６３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ６３１に対して、転送終了信号を送信する。

【２８８６】

ステップＳ６２１６の処理の後、格納画像判別フラグ６３３ｊを更新し（ステップＳ６２１７）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像判別フラグ６３３ｊの更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア６３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【２８８７】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で連続予告コマンドに対する処理が実行され、その連続予告コマンドで示された連続予告画像に対応する追加データテーブルが追加データテーブルバッファ６３３ｅに設定された場合は、その追加データテーブルで用いられる連続予告画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ６３５の背面画像エリア６３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６に転送させることができる。

【２８８８】

また、本実施形態では、主制御装置４からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置５から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ６３３ｆに設定される。そして、ＭＰＵ６３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ６３３ｆに設定された転送データテーブルのポインタ６３３ｇで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ６３７に対する転送対象画像の転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ６３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送することができる。

【２８８９】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア６３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ６３４から画像格納エリア６３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ６３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア６３６ａに格納させておくことができる。

【２８９０】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ６３４ａによってキャラ

クタＲＯＭ６３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ６３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部３４１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ６３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ転送することができる。

【２８９１】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ６３４から通常用ビデオＲＡＭ６３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【２８９２】

［描画処理］

次いで、図２１６を参照して、表示制御装置６のＭＰＵ６３１で実行されるＶ割込処理の描画処理（ステップＳ４３０６）について説明する。図２１６は、描画処理を示すフローチャートである。

【２８９３】

＜ステップＳ６３０１＞

図２１５に示すように、描画処理では、Ｖ割込処理のタスク処理（図２０３のステップＳ４３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、Ｖ割込処理の転送設定処理（図２０３のステップＳ４３０５）により設定された転送指示から、図１６４に示す更新情報としての描画リストを生成する（ステップＳ３３０１）。即ち、ステップＳ６３０１の処理では、Ｖ割込処理のタスク処理（図２０３のステップＳ４３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、Ｖ割込処理のタスク処理（図２０３のステップＳ４３０４）で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレス及びそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、Ｖ割込処理の転送設定処理（図２０３のステップＳ４３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ６３６）の先頭アドレスを追記する。

【２８９４】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ６３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ６３６の画像格納エリア６３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ６３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【２８９５】

＜ステップＳ６３０２＞

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ６３３

ｋによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（ステップＳ６３０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ６３３ｋが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ６３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ６３３ｋが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ６３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【２８９６】

画像コントローラ６３７は、ＭＰＵ６３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【２８９７】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ６３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ６３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ６３４から読み出してバッファＲＡＭ６３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ６３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ６３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ６３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ６３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ６３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【２８９８】

なお、画像コントローラ６３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を図柄表示部３４１に送信する。これにより、図柄表示部３４１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を図柄表示部３４１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【２８９９】

＜ステップＳ６３０３＞

描画処理は、ステップＳ６３０２の処理の後、描画対象バッファフラグ６３３ｋの更新処理を実行する（ステップＳ６３０３）。そして、描画処理を終了して、図２０３のＶ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ６３３ｋの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ６３６ｂと第２フレームバッファ６３６ｃとの間で交互に設定される。

【２９００】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ６３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ６３１により実行されるＶ割込処理（図２０３（Ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ６３６ｃが指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバ

ッファ６３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ６３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部３４１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ６３６ｃに新たな画像が展開される。

【２９０１】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ６３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ６３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ６３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部３４１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ６３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ６３６ｂ及び第２フレームバッファ６３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【２９０２】

このように、本実施形態では、１回の特図遊技に対して図柄表示部３４１において実行される特図遊技演出が、特図大当たり抽選の結果に基づいて１回の特図遊技に対して設定された変動種別（演出パターン）に応じて、更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで実行される。つまり、図柄表示部３４１での特図遊技演出は、特図遊技が開始されてから飾り図柄の変動表示時間に対応した回数で、更新情報である描画リストの更新処理が実行されることで終了する。そして、当該特図遊技の変動表示時間に対応した更新情報である描画リストの更新処理が終了した場合、当該特図遊技が特図大当たり抽選の結果が外れであることを報知するものであり、当該特図遊技の終了後に実行すべき特図遊技の保留があると、当該保留に対する特図遊技が開始されると共に当該特図遊技に対して、改めて更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで特図遊技演出が実行される。つまり、特図大当たり抽選の結果が小当たりであること報知する特図遊技が実行されるまでは特図遊技が繰り返し実行され、各特図遊技において、図柄表示部３４１で実行される特図遊技演出が、更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで実行される。これにより、１回の特図遊技に対する図柄表示部３４１での特図遊技演出を円滑かつ確実に実行することが可能になる。

【２９０３】

一方、当該特図遊技が特図大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知するものである場合、当該特図遊技の変動表示時間に対応した更新情報である描画リストの更新処理が終了すると、当該特図遊技演出の終了後に小当たり遊技が実行されることで利益遊技状態である小当たり遊技状態が発生される。小当たり遊技を発生させる特図遊技の遊技中状態では、特図大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知するための報知表示として飾り図柄がゾロ目で確定表示される。そして、小当たり遊技を発生させる特図遊技の遊技中状態では、前述のように、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）（図１６８（Ｂ）参照）や昇格演出（昇格表示）（図１６８（Ｃ）参照）が実行されることがある。

【２９０４】

遊技中状態である特図遊技における特別演出である復活演出（復活表示）は、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、遊技中状態である特図遊技における復活演出（昇格表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから報知表示としてゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図１６８（Ｂ）参照）。

【２９０５】

一方、遊技中状態である特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）では、例えば小当たり遊技でのＶ入賞口８３３への遊技球の入球により４Ｒ時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技でのＶ入賞口８３３への遊技球の入球により１６Ｒ時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、遊技中状態である特図遊技における昇格演出（昇格表示）は、報知表示として飾り図柄が「７７７」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「７７７」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図１６８（Ｃ）参照）。

【２９０６】

このような遊技中状態である特図遊技における昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、前述のように、大当たりを報知する遊技中状態である１回の特図遊技に対して設定される特定の変動種別（演出パターン）に組み込まれた演出である（図１６８（Ａ）参照）。つまり、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、飾り図柄の変動表示時間や特図大当たり抽選の結果に応じて複数設定される変動種別（演出パターン）から、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）が実行される特定の変動種別（演出パターン）が設定された場合に、当該特図遊技演出の一部（飾り図柄の変動表示の一部）として実行される。そのため、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、当該特図遊技に対して設定された特定の変動種別（演出パターン）に基づいて、更新情報である描画リストの更新処理を当該変動種別（演出パターン）に応じて規定される回数だけ繰り返すことで実行される。換言すれば、大当たりを報知する遊技中状態である１回の特図遊技において昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行する場合、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態更新処理の所定期間前までの更新処理において昇格前又は復活前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新することで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。これにより、大当たりを報知する遊技中状態である１回の特図遊技に対する図柄表示部３４１での飾り図柄の昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を円滑かつ確実に実行することが可能になる。

【２９０７】

なお、前述のように、本実施形態の遊技機１０は、１種２種混合機として構成されているが、当該遊技機１０をループ確変機、ＳＴ機、Ｖ－ＳＴ機として構成する場合においても、大当たりを報知する遊技中状態である特図遊技において、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）などの特別演出である再抽選演出（再抽選表示）を実行すること、大当たりを報知する遊技中状態である特図遊技において、例えば通常大当たりから確変大当たりへの昇格を報知、大当たり遊技でのラウンド遊技数が増加する昇格、外れからの大当たりへの復活を実行することが考えられるが、この場合の昇格演出や復活演出において、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態の所定期間前までの更新処理において昇格前又は復活前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新して更新終了状態とすることで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。

【２９０８】

また、本実施形態では、損益分岐点が、例えば工場出荷時の設計値に基づいて設定されるが、これに代えて、損益分岐点を他の基準に基づいて設定してもよい。例えば、工場出荷前の遊技機１０に対して試打試験を行い、この試打試験の結果に基づいて損益分岐点を設定することが考えられる。

【２９０９】

また、損益分岐点は、固定的なものではなく、当該遊技機１０に組み込んだプログラムに基づいて変更可能とすることも考えられる。例えば、遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される前述の遊技情報（性能情報）、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「単位大当たり抽選回数」などのうちの１つ又は複数の遊技情報（性能情報

）に基づいて損益分岐点を変更することも考えられる。これにより、遊技機１０ごとの遊技盤３１に打設された遊技釘の出荷時のバラツキや、遊技釘の経年劣化に対応して損益分岐点を変更できるため、現状の遊技機１０の状態に対応して損益分岐点を設定することが可能になる。

【２９１０】

なお、損益分岐点の変更タイミングは、遊技機１０の主電源のオン時、ＲＡＭクリア時、一定回数の特図遊技の実行ごと（例えば１万回ごと）、一定回数の大当たり遊技の実行ごと（例えば１０００回ごと）などが考えられる。

【２９１１】

また、本実施形態では、小当たり遊技が発生した場合に図柄表示部３４１において実行されるオープニング演出が、損益分岐点の前後で、第１報知態様である得表示オープニング演出から第２報知態様である損表示オープニング演出に切り替えられるが、得表示オープニング演出及び損表示オープニング演出では、図柄表示部３４１に加えて、又は代えて、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させることの損得の報知を、他の演出手段、例えばスピーカ２６、電飾部２７、可動役物部材３９（図４参照）などにおいて実行するようにしてもよい。具体的には、小当たり遊技のオープニング演出において、スピーカ２６から、例えば得報知（第１報知態様）として「右打ちしたほうがいいよ」などの音声出力を実行する一方で、損報知（第２報知態様）として「右打ちしないがいいよ」などの音声出力を実行することが考えられる。また、小当たり遊技のオープニング演出において、例えば電飾部２７を青色などに発光させることで得報知（第１報知態様）を実行する一方で、電飾部２７を赤色などに発光させることで損報知（第２報知態様）を実行することが考えられる。さらに、小当たり遊技のオープニング演出において、可動役物部材３９の可動態様を２種類設定し、これらの可動態様をうちの一方を得報知（第１報知態様）とする一方で、他方を損報知（第２報知態様）とすることが考えられる。可動役物部材３９による大当たり遊技を発生させることの損得の報知の２つの可動態様としては、例えば可動役物部材３９を図柄表示部３４１の表示面と重複させて移動させる場合の、上下動などの往復動の移動距離（ストローク、振幅）や移動速度を２種類設定することが考えられる。

【２９１２】

また、本実施形態では、所定タイミング（例えば損益分岐点よりも２０回前の天井発動残回数が１４０回である点）と特定タイミング（例えば損益分岐点よりも２０回後の天井発動残回数が１００回である点）との間の損益分岐点を含む中間期間（例えば天井発動残回数が１００回～１４０回）において小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出として図柄表示部３４１において第３報知態様のボーダー報知がなされるが、このようなボーダー報知は、前記中間期間において実行される特図遊技において実行してもよい。例えば、図１８６に示すように、前記中間期間において実行される特図遊技において、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示を含む特図遊技演出の視認を阻害しない領域に文字画像のテロップ表示などを実行することが考えられる。

【２９１３】

ここで、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間において小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニングにおいて第３報知態様のボーダー報知がなされると、ボーダー報知がなされる期間は、小当たり遊技が発生した場合のオープニングに限定される。そのため、遊技者からすれば、大当たり遊技を発生させるか否か、即ち右打ちを行って羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球させるか否かを判断する時短が短い。そのため、遊技者が右打ちを行うか否かを検討している間に、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球させることが可能な期間が過ぎてしまい、大当たり遊技を発生させることができないことが起こり得る。特に、当該遊技機１０に対する遊技知識が乏しい遊技者にとっては、小当たり遊技のオープニングにおいて第３報知態様のボーダー報知がなされても、その意味を理解できなかいか、意味を理解するまでに時間を要することがあるため、オープニングにおいて第３報知態様のボーダー報知

がなされた小当たり遊技に基づいて、大当たり遊技を発生させることができない事態が起こり易くなる。これとは逆に、小当たり遊技が開始されることで、無条件に右打ちを行ってしまって、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させてしまうことが起こり得る。

【２９１４】

これに対して、小当たり遊技が発生する確率は低く（本実施形態では約１／３１８．１（図１６６（Ａ）参照））、前記中間期間実行可能な特図遊技の実行回数も比較的多い（本実施形態では４０回（図１８５（Ａ）参照））。そのため、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間で実行される特図遊技においてボーダー報知を行うことで、長時間にわたってボーダー報知を行うことができる。これにより、特図遊技においてボーダー報知がなされている場合、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させるかを事前に判断しておくことが可能になる。その結果、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させられなかったり、これとは逆に、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させてしまったりすることが防止され、遊技者が希望する利益を遊技者が享受することが可能になる。

【２９１５】

なお、特図遊技でのボーダー報知の実行タイミングについては特に制限はないが、例えば飾り図柄が高速で変動表示される高速変動演出が実行されているタイミングに設定するのが好ましい。このように、特図遊技でのボーダー報知の実行タイミングを高速変動演出が実行されているタイミングに設定することで、後にリーチ演出が実行される場合であっても、ボーダー報知によって、そのリーチ演出の視認や音声出力の聞き取りが阻害されることが防止される。

【２９１６】

また、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間において実行される特図遊技でのボーダー報知（第３報知態様）は、図柄表示部３４１に加えて、又は代えて、他の演出手段、例えばスピーカ２６、電飾部２７、可動役物部材３９（図４参照）などにおいて実行するようにしてもよい。具体的には、前記中間期間で実行される特図遊技において、スピーカ２６から、例えばボーダー報知（第３報知態様）として「損・得・損・得・損・得・・・」などの損得が曖昧な音声出力を実行することが考えられる。また、前記中間期間で実行される特図遊技において、電飾部２７を特定の態様で点滅させること、例えば高速点滅や低速点滅の他、不規則な間隔での点滅などのような遊技者が違和感を覚える演出を実行することが考えられる。さらに、前記中間期間で実行される特図遊技において、可動役物部材３９を図柄表示部３４１の表示面と重複させて特定の態様で可動させること、例えば可動役物部材３９を、高速微振動、低速微振動、不規則な間隔での微振動などのような遊技者が違和感を覚える演出を実行することが考えられる。

【２９１７】

以上のように、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である０となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第１報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第２報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、段階での遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオープニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に

大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によってｂ時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため遊技の興趣が向上される。

【２９１８】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態であるｂ時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実に行うことが可能になる。

【２９１９】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第３の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【２９２０】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【２９２１】

［第５の実施形態］

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

【２９２２】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段と、

遊技者による所定の発射操作に基づいて遊技球が流下する所定流路と、

を備え、

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

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

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

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

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

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

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

を備えている。

【２９２３】

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

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

【２９２４】

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

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

【２９２５】

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

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

【２９２６】

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

【２９２７】

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

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

【２９２８】

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

【２９２９】

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

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

【２９３０】

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

【２９３１】

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

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

【２９３２】

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

【２９３３】

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

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

【２９３４】

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

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

【２９３５】

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

【２９３６】

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

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

【２９３７】

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

【２９３８】

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

【２９３９】

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

【２９４０】

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

【２９４１】

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

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

【２９４２】

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

【２９４３】

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

【２９４４】

以下、本実施形態について、図２１７～図２５５を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【２９４５】

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

【２９４６】
［遊技機１０の構成］
まず、図２１７～図２２１を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図２１７は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図である。
【２９４７】
［内枠１２の構成］
図２及び図３に示すように、内枠１２は、発射手段としての遊技球発射機構３２、遊技球が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤３１などを備える。
【２９４８】
図２に示すように、遊技球発射機構３２は、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２に対する発射操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。
【２９４９】
図２１７に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１と、外レール３１２と、入球部としての一般入賞口３１３と、入球部としての入球センサ３１４ａが設けられた左打ち用の第１入賞口３１４と、入球部としての入球センサ３９１ａが設けられた右打ち用の第１入賞口３９１及び入球センサ３１５ａが設けられた第２入賞口３１５と、振分機能部としての入球振分装置３７と、特別遊技としての小当たり遊技及び大当たり遊技において作動されるＶ入賞口付きの可変入賞装置３８と、入球部としての入球センサ３１７ａが設けられたスルーゲート３１７と、入球部としてのアウト口３１８と、可変表示ユニット３４（図柄表示部３４１）と、メイン表示部３６とが設けられている。
【２９５０】
内レール３１１及び外レール３１２は、遊技者による発射ハンドル２２に対する発射操作がなされた場合に発射された遊技球を、遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。つまり、遊技者は、発射ハンドル２２に対する発射操作に応じて、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちと、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ち、とを使い分けることができる。
【２９５１】
ここで、遊技盤３１の右側領域には、４つの流路規制部３５Ａ～３５Ｄが設けられ、これらの流路規制部３５Ａ～３５Ｄによって遊技球流路として、第１ルート３５１、第２ルート３５２及び第３ルート３５３が規定されている。つまり、右打ちにより遊技盤３１の右側領域に発射された右打ちルートの遊技球は、遊技盤３１の右側領域において振り分けられ、第１ルート３５１、第２ルート３５２及び第３ルート３５３のいずれかの遊技球流路を流下する。
【２９５２】
第１ルート３５１は、入球振分装置３７に遊技球が入球可能な遊技球流路である。第２ルート３５２は、入球振分装置３７及び可変入賞装置３８に遊技球が入球可能な遊技球流路である。第３ルート３５３は、第１入賞口３９１、第２入賞口３１５、スルーゲート３１７、入球振分装置３７及び可変入賞装置３８に遊技球が入球可能な遊技球流路である。
【２９５３】
そして、遊技者による発射ハンドル２２に対する発射操作によって左打ちが実行された

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

【２９５４】

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

【２９５５】

右打ち用の第１入賞口３９１は、遊技球の入球を契機として特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を実行するか否かの大当たり抽選を振分機能部によって実行するものであり、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。この第１入賞口３９１には、第１開閉部材３９Ａが設けられており、作動機能部によって第１開閉部材３９Ａが動作されることによって第１入賞口３９１が開閉される。ここで、図２１８（Ａ）及び図２１８（Ｂ）は、第１入賞口３９１及び第１開閉部材３９Ａを説明するための図である。

【２９５６】

図２１８（Ａ）及び図２１８（Ｂ）に示すように、第１開閉部材３９Ａは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、先端部が時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能な非電動役物である。第１開閉部材３９Ａは、後述の入球振分装置３７の第１非電作動口３７１に遊技球が入球した場合に、作動機能部によって待機位置から作動位置まで反時計回り方向に回動されるように構成されている。第１開閉部材３９Ａが作動位置にある場合、入球部としての第１入賞口３９１が開放される。また、第１開閉部材３９Ａの作動位置は、第３ルート３５３を塞ぐ位置である。そのため、第１開閉部材３９Ａは、作動位置にある場合に第１入賞口３９１に遊技球を誘導可能である。つまり、第１入賞口３９１は、第１非電作動口３７１への遊技球の入球に基づき第１開閉部材３９Ａが作動機能部によって作動されることにより開放されることで、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ可能な受入可能状態とされる。

【２９５７】

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

【２９５８】

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

【２９５９】

図２１７に示すように、第２入賞口３１５は、遊技球の入球を契機として特別遊技としての特図大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選を振分機能部によって実行するものであり、第１入賞口３９１よりも上方において、第３ルート３５３を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。この第２入賞口３１５には、第２開閉部材３９Ｂが設けられており、作動機能部によって第２開閉部材３９Ｂが動作されることによって第２入賞口３１５が開閉される。ここで、図２１８（Ｃ）～図２１８（Ｅ）は、第２入賞口３１５及び第２開閉部材３９Ｂを説明するための図である。

【２９６０】

図２１８（Ｃ）～図２１８（Ｅ）に示すように、第２開閉部材３９Ｂは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、前後方向に移動可能な非電動役物である。第２開閉部材３９Ｂは、全体が板状であり、前後方向の先端部から中央部に設けられた遊技球を移動させるスリット状の貫通部３９Ｂ１と、前後方向の後端側に設けられた遊技球を落下させる円形状の貫通部３９Ｂ２と、を備える。第２開閉部材３９Ｂは、スリット状の貫通部３９Ｂ１によって遊技球を後方側に誘導し、円形状の貫通部３９Ｂ２によって遊技球を下方に誘導可能である。

【２９６１】

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

【２９６２】

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

【２９６３】

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

【２９６４】
ここで、本実施形態では、第１開閉部材３９Ａが１個の遊技球の入球により終了条件が成立することで復帰され、第２開閉部材３９Ｂが４個の遊技球の入球により終了条件が成立することで復帰される。即ち、本実施形態では、入球部としての第１入賞口３９１が受入不能状態となる第１入賞口３９１への遊技球の上限入球個数より、入球部としての第２入賞口３１５が受入不能状態となる第２入賞口３１５への遊技球の上限入球個数が多く設定されている。これにより、第１入賞口３９１の一度の受入可能状態での第１入賞口３９１への入球数よりも、第２入賞口３１５の一度の開閉動作による第２入賞口３１５への入球のほうが多くなる。その結果、遊技状態が通常遊技状態である場合の遊技結果としてのｃ時短遊技状態への移行期待度が低くなるために、第２入賞口３１５への遊技球の入球によって高確率で、小当たり遊技状態を契機とする遊技者に有利な特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技状態が実行される遊技状態としてのｃ時短遊技状態が発生し難い一方で、ｃ時短遊技状態が発生した場合に第２入賞口３１５への遊技球の入球によって複数回のＶ入賞大当たり遊技状態が発生され得る。つまり、通常遊技状態からｃ時短遊技状態に移行され難い反面、ｃ時短遊技状態に移行された場合にＶ入賞大当たり遊技状態の発生によって遊技者が多くの利益を獲得可能な遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。
【２９６５】
なお、本実施形態では、第１開閉部材３９Ａが前後移動可能であるのに対して、第２開閉部材３９Ｂが時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能であるが、第１開閉部材３９Ａと第２開閉部材３９Ｂとを同様な態様に動作するものとして構成してもよい。
【２９６６】
また、本実施形態では、第１入賞口３９１が１個の遊技球の入球により閉鎖され、第２入賞口３１５が４個の遊技球の入球により閉鎖されるが、第１入賞口３９１及び第２入賞口３９１が閉鎖される上限入球数は適宜変更可能であり、第１入賞口３９１が閉鎖される上限入球数と、第２入賞口３９１が閉鎖される上限入球数が同数であってもよい。もちろん、第１開閉部材３９Ａ及び第２開閉部材３９Ｂは、非電動役物ではなく電動役物として構成してもよい。
【２９６７】
［入球振分装置３７］
本実施形態に係る遊技機１０は、非電動役物である第１開閉部材３９Ａにより開閉される第１入賞口３９１と、非電動役物である第２開閉部材３９Ｂにより開閉される第２入賞口３１５とを備えているため、前述の第１の実施形態とは異なり、第１開閉部材３９Ａを作動させる入球部としての第１非電作動口３７１と、第２開閉部材３９Ｂを作動させる入球部としての第２非電作動口３７２を有する振分機能部としての入球振分装置３７を備える。ここで、図２１９は、本実施形態に係る遊技機１０の入球振分装置３７を示す図である。
【２９６８】
入球振分装置３７は、第１入賞口３９１を開閉する第１開閉部材３９Ａ、及び第２入賞口３１５を開閉する第２開閉部材３９Ｂのいずれを待機位置から作動位置に作動させるかを振り分けものであり、普図当たり抽選の結果が当たりで遊技条件が成立する場合に作動される。この入球振分装置３７は、右打ちされた右打ちルートを流下する遊技球のうち、遊技球流路としての第２ルート３５２又は第３ルート３５３を流下する遊技球が入球可能である（図２１７参照）。入球振分装置３７は、前述の第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２の他、電動役物３７３、可動振分部材３７４、可動振分部材３７４及び固定振分部材３７５を備える。
【２９６９】
電動役物３７３は、ソレノイド（不図示）等の作動機能部及び終了機能部としての駆動手段によって動作可能であり、入球振分装置３７への遊技球の入球の制限する受入不能状態としての閉鎖状態（図２１９（Ａ）参照）と、入球振分装置３７への遊技球の入球の許容する受入可能状態としての開放状態（図２１９（Ｂ）及び図２１９（Ｃ）参照）とに可

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

【２９７０】

第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２には、電動役物３７３の開放状態において入球振分装置３７に入球した遊技球が入球可能である（図２１９（Ｂ）及び図２１９（Ｃ）参照）。第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２は、電動役物３７３よりも下方において左右方向に隙間を介して配置されている。

【２９７１】

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

【２９７２】

可動振分部材３７４は、ソレノイド（不図示）等の作動機能部及び終了機能部としての駆動手段によって動作可能な振分機能部であり、入球振分装置３７の上下方向において、電動役物３７３と、第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２と、の間に配置されている。この可動振分部材３７４は、入球振分装置３７に入球した遊技球を第１非電作動口３７１に向けて誘導可能で第２非電作動口３７２に向けて誘導不能な振分状態（図２１９（Ｂ）参照）と、入球振分装置３７に入球した遊技球を第２非電作動口３７２に向けて誘導可能で第１非電作動口３７１に向けて誘導不能な振分状態（図２１９（Ｃ）参照）とに可変可能である。

【２９７３】

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

【２９７４】

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

【２９７５】

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

た遊技球を第２非電作動口３７２に向けて誘導可能で第１非電作動口３７１に向けて誘導不能な振分状態（図２１９（Ｃ）参照）とされる。つまり、第２非電作動口３７２は、遊技状態がｃ時短遊技状態に移行した場合のみ開放されるため、第２非電作動口３７２に遊技球が入球することに基づく恩恵（利益）を遊技状態がｃ時短遊技状態に移行することを条件に受けることができる。

【２９７６】

具体的には、本実施形態では、入球部としての第２非電作動口３７２に遊技球が入球した場合、第２入賞口３１５が４個の遊技球が入球されるまで受入可能状態とされる。また、第２入賞口３１５に４個の遊技球が入球された場合、後述のように、特２大当たり当否テーブル（図２２５（Ｃ）参照）に基づいて振分機能部によって大当たり抽選が実行される。この特２大当たり当否テーブルでは、遊技条件としての大当たり抽選の結果が小当たりとなる乱数値が約２／３であり、大当たり抽選の結果が小当たりとなって遊技結果として小当たり図柄が停止表示された後に小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、可変入賞装置３８の入球部としてのＶ入賞口３８３が開放されるために特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させる特別遊技条件としてのＶ入賞口３８３への遊技球の入球が成立し易い。しかも、第２入賞口３１５は、４個の遊技球が入球されるまで受入可能状態とされるため、特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が短時間で複数回（最大で４回）実行され得る一連の有利遊技となり得る。そのため、遊技者は、遊技状態がｃ時短遊技状態に移行した場合に、特別遊技としての大当たり遊技が短時間で複数回（最大で４回）実行され得る一連の有利遊技が発生する恩恵（利益）を受けることができる。

【２９７７】

［可変入賞装置３８］

本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく１種２種混合機として構成されており、大当たり遊技及び小当たり遊技において作動される１つの可変入賞装置３８を備える点で、前述の第１の実施形態とは異なる。ここで、図２２０及び図２２１は、本実施形態に係る遊技機１０の可変入賞装置３８を示す図である。

【２９７８】

図２２０及び図２２１に示すように、可変入賞装置３８は、可変入賞口３８１、開閉扉３８２、Ｖ入賞口３８３、通常入賞口３８４、及びＶ入賞口開閉扉３８５を備える。

【２９７９】

可変入賞口３８１は、遊技盤３１の前面側に開放しており、遊技球が入球可能な入球部である。開閉扉３８２は、図２２０（Ｃ）及び図２２０（Ｄ）に示す可変入賞口３８１に遊技球が入球不能な受入不能状態と、図２２１（Ａ）～図２２０（Ｃ）に示す可変入賞口３８１に遊技球が入球可能な受入可能状態とを切り替える振分機能部である。

【２９８０】

図２２１（Ａ）に示すように、振分機能部としてのＶ入賞口開閉扉３８５が作動機能部によって作動されることで入球部としてのＶ入賞口３８３が遊技球の入球が可能な受入可能状態とされる場合に、Ｖ入賞口３８３には、可変入賞口３８１から入球された遊技球の入球が可能である。また、Ｖ入賞口３８３には、Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球したことを検知可能な入球センサ３８３ａが設けられている。

【２９８１】

図２２１（Ｂ）に示すように、Ｖ入賞口開閉扉３８５が作動機能部によって復帰されることでＶ入賞口３８３が遊技球の入球が不能な受入不能状態とされる場合に、Ｖ入賞口３８３には、可変入賞口３８１から入球された遊技球の入球が不能である一方、図２２１（Ｃ）に示すように、入球部としての通常入賞口３８４には、可変入賞口３８１から入球された遊技球の入球が可能である。また、通常入賞口３８４には、通常入賞口３８４に遊技球が入球したことを検知可能な入球センサ３８４ａが設けられている。

【２９８２】

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

【２９８３】

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

【２９８４】

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

【２９８５】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図２２２～図２２６を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０のシステム構成や遊技機１０の主制御装置４において使用される各種テーブル等について説明する。

【２９８６】

［入球センサ］

ここで、図２２２（Ａ）は、遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。図２２２（Ａ）に示すように、遊技機１０のシステム構成は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、入球センサの一部が前述の第１の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態の遊技機１０は、第２入賞口３９１への遊技球の入球を検知する入球センサ３９１ａ、入球振分装置３７への遊技球の入球を検知する入球センサ３７ａ、可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球を検知する入球センサ３８３ａ、及び可変入賞装置３８の通常入賞口３８４への遊技球の入球を検知する入球センサ３８４ａを備えている。これらの入球センサ３９１ａ，３７ａ，３８３ａ，３８４ａは、他の入球センサ３１３ａ～３１８ａと同様に主制御装置４のＭＰＵ４１に接続されており、第２入賞口３９１、入球振分装置３７、Ｖ入賞口３８３又は通常入賞口３８４に遊技球が入球したことが、ＭＰＵ４１によって検知可能とされている。

【２９８７】

［賞球数］

ここで、図２２２（Ｂ）は、各種入球部に遊技球が入球した場合の賞球数を示す図である。図２２２（Ｂ）に示すように、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４，３９１及び第２入賞口３１５への遊技球の入球に対する賞球数は３個であり、可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３及び通常入賞口３８４への遊技球の入球に対する賞球数は１５個である。

【２９８８】

なお、図２２２（Ｂ）に示されていない入球部（スルーゲート３１７、入球振分装置３７、入球振分装置３７の第１非電作動口３７１及び第２非電作動口３７２）に遊技球が入球した場合の賞球数は０（賞球なし）である。

【２９８９】

本実施形態では、特別遊技としての大当たり遊技として、後述のように４Ｒ大当たり遊技及び１０Ｒ大当たり遊技が設定されている（図２２５（Ｄ）参照）。また、大当たり遊技の各ラウンド遊技では、可変入賞装置３８における入球部としての可変入賞口３８１が作動機能部により開放され、可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球により終了機能部によって可変入賞口３８１が閉鎖される。なお、本実施形態では、開放された可変入賞口３８１が閉鎖される可変入賞口３８１への遊技球の入球個数は、１回の大当たり遊技において多くの出玉が獲得可能なように、他の入球部が受入不能状態から受入不能状態となる上限数（例えば普図変動保留数Ｘ及び第１特図保留数Ｎの４個、第２特図保留数Ｍの３個）よりも多い１０個に設定される。そのため、本実施形態では、１回の大当たり遊技での最大出玉数は、１５００玉に設定されている（図２２５（Ｄ）参照）。

【２９９０】

［ゲームフロー（遊技状態の移行）］

ここで、図２２３は、本実施形態に係る遊技機１０のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図である。図２２３に示すように、本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態、ａ時短遊技状態、ｃ時短遊技状態、特図大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、及びＶ入賞大当たり遊技状態が設定されている。

【２９９１】

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

【２９９２】

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

【２９９３】

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

【２９９４】

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

【２９９５】

なお、本実施形態では、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に１００％の確率でａ時短遊技状態が移行されるが（図２２５（Ｄ）参照）、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合にａ時短遊技状態に移行される確率は、１００％以外、例えば５０％などであってもよい。この場合、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立してもａ時短遊技状態に移行されないときは、通常遊技状態に移行される。

【２９９６】

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

【２９９７】

また、ｃ時短遊技状態へは、振分機能部による大当たり抽選の結果がｃ時短移行であることで遊技条件が成立した場合に遊技結果として特別図柄又は飾り図柄がｃ時短移行図柄で停止表示されることに基づいてａ時短遊技状態の終了条件が成立した場合にａ時短遊技状態から移行される。ここで、大当たり抽選の結果がｃ時短移行となるのは、大当たり抽選のときにａ時短特１大当たり当否テーブル（図２２５（Ｂ）参照）が参照されるａ時短遊技状態の場合である（図２２５（Ａ）～図２２５（Ｃ）参照）。即ち、ｃ時短遊技状態へは、ａ時短遊技状態において特別図柄又は飾り図柄がｃ時短移行図柄で停止表示されることでａ時短遊技状態の終了条件が成立する場合にａ時短遊技状態から移行される。

【２９９８】

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

【２９９９】

また、特図大当たり遊技状態へは、大当たり抽選の結果が大当たりとなって遊技条件が成立する場合に、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄又は飾り図柄が大当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に移行される。ここで、大当たり抽選の結果が大当たりとなるのは、大当たり抽選のときに通常特１大当たり当否テーブル（図２２５（Ａ）参照）が参照される通常遊技状態、又はａ時短特１大当たり当否テーブル（図２２５（Ｂ）参照）が参照されるａ時短遊技状態の場合である（図２２５（Ａ）～図２２５（Ｃ）参照）。即ち、特図大当たり遊技状態へは、通常遊技状態又はａ時短遊技状態において特別図柄又は飾り図柄が大当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に通常遊技状態又はａ時短遊技状態から移行さ

れる。
【３０００】
小当たり遊技状態は、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉３８２が、作動機能部及び終了機能部により開閉されることで、可変入賞装置３８の入球部としての可変入賞口３８１が受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。小当たり遊技状態では、可変入賞口３８１から入球した遊技球が、可変入賞装置３８の入球部としてのＶ入賞口３８３又は通常入賞口３８４に入球される。また、小当たり遊技状態では、Ｖ入賞口３８３に遊技球を入球させてＶ入賞大当たり遊技状態を発生させるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤３１の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。
【３００１】
小当たり遊技状態へは、大当たり抽選の結果が小当たりとなって遊技条件が成立する場合に、当該大当たり抽選の結果を報知する第２特図遊技において、遊技結果として特別図柄又は飾り図柄が小当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に、第２特図遊技の終了時の遊技状態（例えばｃ時短遊技状態、通常遊技状態）から移行される。
【３００２】
Ｖ入賞大当たり遊技状態は、特図大当たり遊技状態と同様に、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉３８２に対し、大当たり種別に応じた回数（本実施形態では１０回）だけ作動機能部による開放処理及び終了機能部による閉鎖処理が繰り返されることで、可変入賞装置３８の入球部としての可変入賞口３８１が複数回受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。Ｖ入賞大当たり遊技状態では、特図大当たり遊技状態と同様に、複数回の開閉扉３８２の開閉によって通常入賞口３８４に遊技球が入球されることで賞球の獲得が可能な特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技が実行される。また、Ｖ入賞大当たり遊技状態では、可変入賞口３８１に遊技球を入球させるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤３１の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。
【３００３】
また、Ｖ入賞大当たり遊技状態へは、小当たり遊技において可変入賞装置３８の入球部である特別入球領域としてのＶ入賞口３８３に遊技球が入球する特別条件が成立する小当たり遊技状態の終了条件が成立する場合に小当たり遊技状態から移行される。
【３００４】
［普図当たり当否テーブル］
ここで、図２２４（Ａ）及び図２２４（Ｂ）は、振分機能部による普図当たり抽選において使用される普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。普図当たり抽選は、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球が入球することを契機とし、遊技状態に応じた普図当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図２２４（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図２２４（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。また、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合と、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。
【３００５】
また、本実施形態では、普図当たり当否テーブルでの普図当たり抽選の結果として、当該普図当たり抽選での結果を報知する普図遊技において遊技結果として普通図柄が普図当たりで停止表示されて当該普図遊技の終了後に普図当たり遊技が実行される普図当たりと、当該普図当たり抽選での結果を報知する普図遊技において遊技結果として普通図柄が外れで停止表示される外れと、が設定されている。そして、本実施形態の普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値として０～２９９の３００個が設定されており、スルーゲート３１７への遊技球の入球時（又は普図遊技の開始時）に獲得した普図当たり乱数カウンタＣ４の値が、普図当たり当否テーブルに設定された普図当たり及び外

れのいずれに該当するかを判定することで、普図当たり抽選の結果が普図当たり及び外れのいずれかに振り分けられる。

【３００６】

図２２４（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合に振分機能部による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２２４（Ａ）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に普図当たりに振り分けられ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に外れに振り分けられる。また、普図当たり抽選の結果が普図当たりとして遊技条件が成立する場合には、遊技結果として普通図柄が当たり図柄で停止表示され、入球振分装置３７の振分機能部としての電動役物３７３が作動機能部により作動され、電動役物３７３の終了条件としての閉鎖条件が成立する場合に終了機能部により閉鎖される。つまり、通常遊技状態では、普図当たり確率が１／３００に設定されており、入球振分装置３７の電動役物３７３の作動頻度が低く、入球振分装置３７（第１非電作動口３７１）に遊技球が入球され難い。その結果、通常遊技状態においてスルーゲート３１７に遊技球が入球した場合、右打ち用の第１入賞口３９１に遊技球が入球され難い。

【３００７】

図２２４（Ｂ）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）における振分機能部による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２２４（Ｂ）に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が１～２９９の場合に普図当たりに振り分けられる。また、普図当たり抽選の結果が普図当たりとして遊技条件が成立する場合には、遊技結果として普通図柄が当たり図柄で停止表示され、入球振分装置３７の電動役物３７３が作動される。つまり、時短遊技状態では、普図当たり確率が２９９／３００に設定されており、入球振分装置３７の振分機能部としての電動役物３７３の作動頻度が高い。そのため、時短遊技状態では、入球振分装置３７（第１非電作動口３７１又は第２非電作動口３７２）に遊技球が入球され易い。その結果、時短遊技状態においてスルーゲート３１７に遊技球が入球した場合、右打ち用の第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球され易い。

【３００８】

［普図当たり種別振分テーブル］

ここで、図２２４（Ｃ）及び図２２４（Ｄ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図２２４（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図２２４（Ｄ）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技状態が通常遊技状態である場合と時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）である場合とで、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで遊技条件が成立した場合に導出される普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。本実施形態では、普図変動保留数Ｘが上限値でなくスルーゲート３１７への遊技球の入球によって普図変動保留数Ｘが増加可能な受入許可状態である場合にスルーゲート３１７への遊技球の入球を契機として実行される普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合、遊技状態が通常遊技状態であれば短開放普図当たりが導出され、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）であれば長開放普図当たりが導出される。

【３００９】

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

技では、入球振分装置３７に遊技球が入球可能な時間が短時間（例えば０．１秒）に設定されている。この短開放普図当たり遊技では、電動役物３７３の開放時間が短いために入球振分装置３７（第１非電作動口３７１又は第２非電作動口３７２）に遊技球が入球し難い。その結果、短開放普図当たり遊技が実行される遊技状態では、第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球され難い。もちろん、短開放普図当たり遊技においても第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球可能であり、この場合に第１入賞口３７１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球された場合には大当たり抽選が実行されることで、可変入賞装置３８が作動される大当たり遊技や小当たり遊技が発生し得る。但し、短開放普図当たり遊技では入球振分装置３７に遊技球が入球し難いため、短開放普図当たり遊技の発生の契機としては大当たり遊技や小当たり遊技が発生し難い。

【３０１０】

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

【３０１１】

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

【３０１２】

図２２４（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合にスルーゲートを遊技球が入球したことを契機として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２２４（Ｃ）に示すように通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値の０～１９９が短開放普図当たりに振り分けられ、長開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、短開放普図当たりの振り分けを１００％（長開放普図当たりの振り分けが０％）以外に設定してもよい。

【３０１３】

図２２４（Ｄ）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が時短遊技状態（ａ時短遊技状態又はｃ時短遊技状態）である場合にスルーゲートを遊技球が入球したことを契機として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２２４（Ｄ）に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値の０～１９９が長開放普図当たりに振り分けられ、短開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、長開放普図当たりの振分を１００％（短開放普図当たりの振り分けが０％）以外に設定してもよい。

【３０１４】

［大当たり当否テーブル］

ここで、図２２５（Ａ）-～図２２５（Ｃ）は、振分機能部による大当たり抽選において使用される大当たり当否テーブルの一例を示す図である。大当たり抽選は、入球部とし

ての第１入賞口３１４、第１入賞口３９１又は第２入賞口３１５に遊技球が入球することを契機とし、遊技球が入球した入球部の種別及び遊技状態に応じた大当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図２２５（Ａ）に示す通常特１大当たり当否テーブルと、図２２４（Ｂ）に示すａ時短特１大当たり当否テーブルと、図２２４（Ｃ）に示す特２大当たり当否テーブルと、の３種類が設定されている。

【３０１５】

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

【３０１６】

図２２５（Ａ）に示すように、通常特１大当たり当否テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球に対する通常遊技状態での大当たり抽選に使用される。通常特１大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が大当たりに振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球に対する通常遊技状態での振分機能部による大当たり抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たり又はｃ時短移行に振り分けられることはない。

【３０１７】

図２２５（Ｂ）に示すように、ａ時短特１大当たり当否テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球に対するａ時短遊技状態での大当たり抽選に使用される。ａ時短特１大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が大当たりに振り分けられ、２０６～６１７の４１２個の乱数値がｃ時短移行に振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられる。つまり、第１入賞口３１４，３９１への遊技球の入球に対するａ時短遊技状態での振分機能部による大当たり抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に振り分けられ、ｃ時短移行確率が約２／３１８．１（５１２／６５５３６）に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たりに振り分けられることはない。

【３０１８】

図２２５（Ｃ）に示すように、特２大当たり当否テーブルは、入球部としての第２入賞口３１５への遊技球の入球に対する大当たり抽選に使用される。特２大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～４３６９０の４３６９１個の乱数値が小当たりに振り分けられ、その他の乱数値

が外れに振り分けられている。つまり、第２入賞口３１５への遊技球の入球に対する振分機能部による大当たり抽選では、小当たり確率が約２／３（４３６９１／６５５３６）に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、大当たり又はｃ時短移行に振り分けられることはない。

【３０１９】

［大当たり種別振分テーブル］

ここで、図２２５（Ｄ）-及び図２２５（Ｅ）は、大当たり種別振分テーブルと、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。

【３０２０】

図２２５（Ｄ）に示す大当たり種別振分テーブルは、大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果が遊技条件としての大当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため使用される。図２２５（Ｄ）に示すように、特図大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１８の１９個の乱数値が４Ｒ大当たりに振り分けられ、１９の１個の乱数値が１０Ｒ大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、特図大当たりとして、４Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりのいずれかに２種類が設定されており、４Ｒ大当たりの振り分け率が９５％に設定され、１０Ｒ大当たりの振り分け率が５％に設定されている。

【３０２１】

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

【３０２２】

図２２５（Ｅ）に示すＶ入賞大当たり種別振分テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため、即ち小当たり遊技において可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球が入球することで終了条件が成立した場合に実行される大当たり遊技のラウンド遊技数を決定するために使用される。図２２５（Ｅ）に示すように、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１９の全ての乱数値が１０Ｒ大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりでは、１０Ｒ大当たりの振り分け率が１００％に設定されている。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合、特図大当たり遊技が実行される場合に比べて出玉的に有利である。

【３０２３】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりの種別として１０Ｒ大当たりのみが設定されているが、Ｖ入賞大当たりの種別は、ラウンド遊技数や出玉期待値の異なる複数種を設定し、これらの複数種から、Ｖ入賞大当たりの種別がランダムに決定（乱数抽選により決定）されるようにしてもよい。即ち、いわゆるラッシュ状態での大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数が複数種からランダムに決定されるようにしてもよい。このように、複数種のＶ入賞大当たりからＶ入賞大当たりの種別がランダムに決定される場合、Ｖ入賞

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

【３０２４】

［変動テーブル］

ここで、図２２６（Ａ）～図２２６（Ｄ）は、変動テーブルの一例を示す図である。変動テーブルは、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技における特別図柄の変動表示時間を設定するために使用される。本実施形態では、変動テーブルとして、図２２６（Ａ）に示す特１外れ変動テーブル、図２２６（Ｂ）に示す特１当たり変動テーブル、図２２６（Ｃ）に示す特２変動テーブルＡ、及び図２２６（Ｄ）に示す特２変動テーブルＢの４種類が設定されている。

【３０２５】

図２２６（Ａ）に示すように、特１外れ変動テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４又は第１入賞口３９１への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が外れ又はｃ時短移行である場合に使用される。特１外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが振り分けられる。この特１外れ変動テーブルでは、大当り抽選の結果が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が３０秒である「０１」、変動表示時間が６０秒である「０２」、変動表示時間が９０秒である「０３」のいずれかに振り分けられる。また、特１外れ変動テーブルでは、大当り抽選の結果が完全外れリーチ又はｃ時短移行である場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が７秒である「０４」、変動表示時間が１０秒である「０５」、変動表示時間が１５秒である「０６」のいずれかに振り分けられる。

【３０２６】

図２２６（Ｂ）に示すように、特１当たり変動テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４又は第１入賞口３９１への遊技球の入球に基づいて実行される振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりである場合に使用される。特１当たり変動テーブルでは、特図変動パターンが、変動表示時間が３０秒である「０１」、変動表示時間が６０秒である「０２」、変動表示時間が９０秒である「０３」のいずれかに振り分けられる。

【３０２７】

図２２６（Ｃ）及び図２２６（Ｄ）に示す特２変動テーブルＡ及び特２変動テーブルＢは、入球部としての第２入賞口３１５への遊技球に入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技での変動表示時間を設定するために使用される。ここで、第２入賞口３１５は、非電動役物である第２開閉部材３９Ｂによって受入可能状態と受入不能状態とが可変可能であり、作動機能部によって受入可能状態とされてから、終了条件として４個の遊技球の入球があった場合に終了機能部によって受入不能状態とされる。つまり、第２入賞口３１５が１回受入可能状態とされると、この受入可能状態の間に第２入賞口３１５には４個の遊技球が入球可能である。

【３０２８】

図２２６（Ｃ）に示す特２変動テーブルＡは、第２入賞口３１５に入球される４個の遊技球のうち、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間を設定する場合、即ち第２入賞口３１５への遊技球の入球数をカウントする後述の特２入賞カウンタの値が１であるときに変動表示時間を設定する場合に使用される。特２変動テーブルＡでは、変動表示時間が１５秒である「０６」のみに振り分けられる。即ち、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間は、必ず１５秒に設定される。

【３０２９】

図２２６（Ｄ）に示す特２変動テーブルＢは、第２入賞口３１５に入球される４個の遊技球のうち、第２入賞口３１５に２個目～４個目の遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間を設定する場合、即ち特２入賞カウンタの値が２～４であるときに変動表示時間を設定する場合に使用される。特２変動テーブルＢでは、変動表示時間が１秒である「０７」のみに振り分けられる。即ち、第２入賞口３１５に２個目～４個目の遊技球が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間は、必ず１秒に設定される。

【３０３０】

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

【３０３１】

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

【３０３２】

また、第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選では、その結果が小当たりとなる確率が約２／３（図２２５（Ｃ）参照）と高く設定されている。一方、前述のように、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球されることに基づいて特図遊技が実行されている間に第２特図保留数Ｍを３個にすることができる。そのため、第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５に４個の遊技球が入球される場合、これらに対する大当たり抽選の結果に複数個の小当たりが含まれる可能性が高くなり、その結果、複数回の小当たり遊技の実行に基づいて、複数回のＶ入賞大当たり遊技が短期間で連続的に実行される一連のラッシュ状態となり易い。

【３０３３】

そして、本実施形態では、後述のように、第２入賞口３１５が開放されることで第２入賞口３１５に複数個の遊技球が入球されることで、複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行される一連のラッシュ状態となった場合に、少なくとも最初にＶ入賞大当たり遊技から開始されてから最後のＶ入賞大当たり遊技が終了するまでの有利遊技の期間に実行される特図遊技及び小当たり遊技において、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合の演出と同様な特定の演出画像としての疑似表示が実行される（図２４１参照）。これにより、１回の第２入賞口３１５の開放を契機として複数回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合に、少なくとも最初にＶ入賞大当たり遊技から開始されてから最後のＶ入賞大当たり遊技が終了するまでの有利遊技の期間において、特図遊技や小当たり遊技が実行されていても、有利演出として１回の大当たり遊技が継続して実行されているような疑似大当たり遊技演出（表示）を実行することが可能になる。その結果、複数回のＶ入賞大当たり遊技での出玉を１回のＶ入賞大当たり遊技での出玉であるように遊技者に印象付けることができるため、１回のＶ入賞大当たり遊技での最大獲得球数が少ない場合であっても、複数回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合に１回のＶ入賞大当たり遊技によって多量の出玉を獲得できたかのような出玉のインパクトを与えることができる。

【３０３４】

［主制御装置４の処理］

次に、図２２７～図２５２を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。

【３０３５】

［主タイマ割込み処理］

本実施形態の主タイマ割込み処理は、始動入賞処理及びスルーゲート処理の手順の一部が、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、主タイマ割込み処理において実行される処理として、始動入賞処理及びスルーゲート処理について説明する。

【３０３６】

［始動入賞処理］

ここで、図２２７は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２２７を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【３０３７】

＜ステップＳ１１０１＞

図２２７に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、入球部としての第１入賞口３１４又は第１入賞口３９１に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４，３９１に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４，３９１に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０９に移行する。

【３０３８】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが受入不能状態としての最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でない受入可能状態であれば（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。

【３０３９】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【３０４０】

＜ステップＳ１１０５～Ｓ１１０８＞

ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１１０５：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、通常特１大当たり当否テーブル（図２２５（Ａ）参照）に基づいて当否判定を行い（ステップＳ１１０６）、処理をステップＳ１１０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１１０５：Ｎｏ）、即ち遊技状態が通常遊技状態ではなくａ時短遊技状態である場合、ａ時短特１大当たり当否テーブル（図２２５（Ｂ）参照）に基づいて当否判定を行い（ステップＳ１１０７）、処理をステップＳ１１０８に移行する。ステップＳ１１０８では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４と、ステップＳ１１０６又はステップＳ１１０７で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図２４３の特図変動開始処理でのステップＳ２１０３において大当たりの当否

の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。

【３０４１】

＜ステップＳ１１０９＞

ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１１０に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０９：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了する。

【３０４２】

＜ステップＳ１１１０～Ｓ１１１２＞

ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数（本実施形態では前述の第１の実施形態とは異なり３）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが受入不能状態としての最大保留数であれば（ステップＳ１１１０：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でない受入可能状態であれば（ステップＳ１１１０：Ｎｏ）、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１１１）。さらに、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５への遊技球の入球数をカウントするための特２入賞数カウンタの値に１を加算し（ステップＳ１１１２）、処理をステップＳ１１１３に移行する。

【３０４３】

＜ステップＳ１１１３＞

ステップＳ１１１３では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【３０４４】

＜ステップＳ１１１４及びＳ１１１５＞

ステップＳ１１１４では、ＭＰＵ４１は、特２大当たり当否テーブル（図２２５（Ｃ）参照）に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１１１５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１１３及びＳ１１１４で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図２４３の特図変動開始処理でのステップＳ２１１９において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ１１１６に移行する。

【３０４５】

＜ステップＳ１１１６＞

ステップＳ１１１６では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１１２で加算された特２入賞数カウンタの値が４であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に最大入球数である４個の遊技球が入球されたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、特２入賞数カウンタの値が４である場合（ステップＳ１１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１１７に移行し、特２入賞数カウンタの値が４でない場合（ステップＳ１１１６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了する。

【３０４６】

＜ステップＳ１１１７及びＳ１１１８＞

ＭＰＵ４１は、特２入賞数カウンタの値が４である場合（ステップＳ１１１６：Ｙｅｓ）、疑似大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１１１７）、特２入賞数カウンタをクリアし（ステップＳ１１１８）、当該始動入賞処理を終了する。

【３０４７】
ここで、疑似大当たり遊技状態フラグは、複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る有利遊技としての一連のラッシュ中であること、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングであることを示すフラグであり、図２３５のステップＳ１９１２において、疑似大当たり遊技パターンコマンドを設定するか否かを判断するために参照される。
【３０４８】
［スルーゲート処理］
ここで、図２２８は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球が入球した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図２２８を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。
【３０４９】
＜ステップＳ１３０１＞
図２２８に示すように、スルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まずスルーゲート３１７に遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０２に移行し、スルーゲート３１７を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。
【３０５０】
＜ステップＳ１３０２＞
ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが受入可能状態である最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０３に移行する。
【３０５１】
＜ステップＳ１３０３及びＳ１３０４＞
ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０３）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図２２９のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０４）、当該スルーゲート処理を終了する。
【３０５２】
［主制御装置４のメイン処理］
ここで、図２２９は、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のメイン処理は、小当たり遊技制御処理（ステップＳ１４００７－１）、が実行される点で前述の第１の実施形態とは異なる。以下、小当たり遊技制御処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【３０５３】
［普図遊技制御処理］
ここで、図２３０は、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図２３０を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。
【３０５４】
＜ステップＳ１５０１＞
図２３０に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図２３２の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。
【３０５５】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。
【３０５６】
＜ステップＳ１５０２＞
普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、振分入球装置３７の振分機能部としての電動役物３７３が作動機能部によって開放中（有利遊技としての普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３７３を開放する場合にステップＳ１８１５でオンに設定され（図２３３参照）、電動役物３７３を閉鎖する場合にステップＳ１８２４でオフに設定される（図２３４参照）。
【３０５７】
ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。
【３０５８】
＜ステップＳ１５０３＞
電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２１３でオンに設定され（図２４４参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５２でオフに設定される（図２４５参照）。
【３０５９】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。
【３０６０】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０４に移行する。
【３０６１】

＜ステップＳ１５０４＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。
【３０６２】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、小当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。
【３０６３】
一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０５に移行する。
【３０６４】
＜ステップＳ１５０５＞
小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０５）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０５：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０６に移行する。
【３０６５】
＜ステップＳ１５０６＞
普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０６）、処理をステップＳ１５０７に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図２３１を参照して後述する。
【３０６６】
＜ステップＳ１５０７＞
ステップＳ１５０７では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図２３２を参照して後述する。
【３０６７】
＜ステップＳ１５０８＞
普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。
【３０６８】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。
【３０６９】
＜ステップＳ１５０９＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０９）。

【３０７０】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５１０に移行する。
【３０７１】
＜ステップＳ１５１０＞
小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過して有利遊技としての普図遊技の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップＳ１５１０）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。
【３０７２】
ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５１０：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５１０：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。
【３０７３】
＜ステップＳ１５１１～Ｓ１５１３＞
普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に有利遊技としての大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技フラグがオンである場合（ステップＳ１５０８又はＳ１５０９でＹｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５１０：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させる（ステップＳ１５１１）。例えば、振分機能部による普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合には、遊技結果として普図当たりに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる一方、普図当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合には、外れに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる。
【３０７４】
また、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１３）、当該普図遊技制御処理を終了する。
【３０７５】
なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図２３２の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【３０７６】
また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【３０７７】
［普図データ設定処理］
ここで、図２３１は、図２３０のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図１１の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図２３１を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。
【３０７８】
＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞
図２３１に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算する（ステップＳ１６０１）。例えば、減算前の普図変動保留数Ｘが４である場合には減算後の普図変動保留数Ｘが３とされる。これにより、当該普図変動保留数Ｘの増加が不能な受入不能状態である４である場合には、普図変動保留数Ｘが当該普図変動保留数Ｘの増加が可能な受入可能状態である３とされる。
【３０７９】
そして、ＭＰＵ４１は、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。
【３０８０】
［普図変動開始処理］
ここで、図２３２は、図２３０のステップＳ１５０７においてＭＰＵ４１によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図２３２を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。
【３０８１】
＜ステップＳ１７０１＞
図２３２に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。
【３０８２】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０２に移行し、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップＳ１７０５に移行する。
【３０８３】
＜ステップＳ１７０２＞
通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、振分機能部としてのＭＰＵ４１は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図２２４（Ａ）参照）及び通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図２２４（Ｃ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否か、即ち遊技条件としての普図当たりであるか否かの普図当たり当否判定を行い、処理をステップＳ１７０３に移行する。
【３０８４】
＜ステップＳ１７０３及びＳ１７０４＞

ステップＳ１７０３では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７０２での普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりである場合（ステップＳ１７０３：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技において入球振分装置３７の振分機能部としての電動役物３７３を短開放させる短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０４）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立しない外れである場合（ステップＳ１７０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【３０８５】

＜ステップＳ１７０５＞

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図２２４（Ｂ）参照）及び時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図２２４（Ｄ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア４１２ｃの普図実行エリアＳＡＥに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行い、処理をステップＳ１７０６に移行する。

【３０８６】

＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞

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

【３０８７】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

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

【３０８８】

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

【３０８９】

なお、普図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置５では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【３０９０】
＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞
ステップＳ１７１０では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での普通図柄の変動表示を開始する（ステップＳ１７１０）。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示されていること、即ち遊技条件が成立している場合に普通図柄の停止表示により遊技結果を導出可能な有利遊技として普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１７１１）、当該普図変動開始処理を終了する。
【３０９１】
なお、普図変動表示中フラグは、図２２の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。
【３０９２】
［普図当たり遊技制御処理］
ここで、図２３３及び図２３４は、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての普図当たりであることで、普通遊技において遊技結果として普通図柄が普図当たりに対応する図柄で停止表示された場合に、振分機能部としての振分入球装置３７の電動役物３７３の開閉制御を行うことによって振分入球装置３７への遊技球の入球を許容する受入可能状態と、遊技球の入球を制限する受入不能状態とを切り替える処理が実行される。また、普図当たり遊技制御処理では、切替機能部によって振分入球装置３７の可動振分部材３７４の動作制御が実行される。以下、図２３３及び図２３４を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。
【３０９３】
＜ステップＳ１８０１＞
図２３３に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図２３０の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１３でオンに設定される。
【３０９４】
ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図２３４のステップＳ１８１７に移行する。
【３０９５】
＜ステップＳ１８０２＞
普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。
【３０９６】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち有利遊技としての大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、普図遊技が大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合であ

っても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【３０９７】

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

【３０９８】

＜ステップＳ１８０３＞

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち有利遊技としての大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図２３２の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０４に移行する。

【３０９９】

＜ステップＳ１８０４＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０４）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２３２の普図変動開始処理のステップＳ１７０４においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０５に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０４：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１６に移行する。

【３１００】

＜ステップＳ１８０５及びＳ１８０６＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０５：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における入球振分装置３７の電動役物３７３の開放時間（入球振分装置３７への遊技球の入球可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０５）。開放時間カウンタは、電動役物３７３の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図２３４のステップＳ１８１９において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０６）、処理をステップＳ１８１３に移行する。

【３１０１】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における入球振分装置３７の電動役物３７３（入球振分装置３７への遊技球の入球可能時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの

値としてセットする（ステップＳ１８０７）。開放時間カウンタは、電動役物３７３の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図２３４のステップＳ１８１９において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【３１０２】

＜ステップＳ１８０９＞

ステップＳ１８０９では、ＭＰＵ４１は、遊技状態がｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８１０に移行し、ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８１３に移行する。

【３１０３】

＜ステップＳ１８１０～ステップＳ１８１２＞

ｃ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、入球振分装置３７における振分機能部としての可動振分部材３７４を作動させる（ステップＳ１８１０）。具体的には、ＭＰＵ４１は、可動振分部材３７４を、入球振分装置３７に入球した遊技球を第１非電作動口３７１に向けて誘導可能で第２非電作動口３７２に向けて誘導不能な振分状態（図２１９（Ｂ）参照）から、入球振分装置３７に入球した遊技球を第２非電作動口３７２に向けて誘導可能で第１非電作動口３７１に向けて誘導不能な振分状態（図２１９（Ｃ）参照）に可変させる。これにより、入球振分装置３７では、振分機能部としての電動役物３７３の作動によって入球振分装置３７への遊技球の入球が可能となった場合に、入球部としての第２非電作動口３７２が遊技球の入球が可能な受入可能状態される。そして、入球部としての第２非電作動口３７２に遊技球が入球した場合には、作動機能部によって振分機能部としての第２開閉部材３９Ｂが作動され、入球部としての第２入賞口３１５が、４個の遊技球の入球によって終了条件が成立するまで受入可能状態とされる。

【３１０４】

また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１８１０において可動振分部材３７４を作動させた場合、可動振分部材３７４が作動されていることを示す可動振分部材作動フラグをオンに設定する（ステップＳ１８１１）。さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１２）、処理をステップＳ１８１３に移行する。即ち、ｃ時短遊技状態の終了条件は、作動機能部によって振分機能部としての可動振分部材３７４が作動されることである。

【３１０５】

なお、ｃ時短遊技状態の終了条件は、ｃ時短遊技状態において作動機能部によって振分機能部としての電動役物３７３が作動されること、ｃ時短遊技状態において作動された電動役物３７３が終了機能部によって復帰されること、ｃ時短遊技状態において有利遊技としての普図当たり遊技が開始されること、ｃ時短遊技状態において開始された普図当たり遊技が終了すること、入球部としての第２入賞口３１５が受入可能状態とされること、受入可能状態の第２入賞口３１５に上限数（本実施形態では４個）遊技球が入球されて第２入賞口３１５が受入不能状態とされることなどであってもよい。

【３１０６】

＜ステップＳ１８１３～Ｓ１８１５＞

ｃ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、作動機能部によって電動役物３７３を作動させる（ステップＳ１８１３）。これにより、入球振分装置３７は、遊技球の入球が不能な受入不能状態から遊技球の入球が可能な受入可能状態とされる。

【３１０７】

ここで、入球振分装置３７では、可動振分部材３７４によって、入球振分装置３７に入球した遊技球を入球部としての第１非電作動口３７１に向けて誘導可能で入球部としての

第２非電作動口３７２に向けて誘導不能な振分状態（図２１９（Ｂ）参照）と、入球振分装置３７に入球した遊技球を第２非電作動口３７２に向けて誘導可能で第１非電作動口３７１に向けて誘導不能な振分状態（図２１９（Ｃ）参照）とに可変される。そのため、入球振分装置３７では、振分機能部としての可動振分部材３７４の姿勢に応じて、第１非電作動口３７１が受入不能状態とされる一方で第２非電作動口３７２が受入可能状態とされる振分状態と、第１非電作動口３７１が受入可能状態とされる一方で第２非電作動口３７２が受入不能状態とされる振分状態と、に可変可能である。

【３１０８】

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

【３１０９】

なお、電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これより、音声ランプ制御装置５は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などに対して電動役物３７３が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【３１１０】

＜ステップＳ１８１６＞

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

【３１１１】

＜ステップＳ１８１７＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、図２３４に示すように、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理の図２３３のステップＳ１８１５において電動役物３７３を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１７）。即ち、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１７：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ１８１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１７：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３１１２】

＜ステップＳ１８１８及びＳ１８１９＞

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１７：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理の図２３３のステップＳ１８０５又はＳ１８０７においてセットされる開放時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ１８１８）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１９）。即ち、ＭＰＵ４１は、開放時間の経過による終了条件の成立に基づいて振分機能部としての電動役物３７３の復帰タイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１９：Ｙｅｓ）、即ち開放時間の経過による電動役物３７３の復帰タイミングである場合、処理をステップＳ１８２２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１９：Ｎｏ）、即ち開放時間の経過による電動役物３７３の復帰タイミングでない場合、処理をステップＳ１８２０に移行する。

【３１１３】

＜ステップＳ１８２０及びＳ１８２１＞

減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８１９：Ｎｏ）、即ち開

放時間の経過による電動役物３７３の復帰タイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、入球部としての入球振分装置３７に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ１８２０）。即ち、ＭＰＵ４１は、終了条件の成立に基づいて振分機能部としての入球振分装置３７への遊技球の入球による電動役物３７３の復帰タイミングであるか否かを判断する。入球振分装置３７に遊技球が入球したか否かは、入球振分装置３７に設けられる入球センサ３７ａに遊技球が入球したか否かに基づいて判断される。

【３１１４】

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

【３１１５】

＜ステップＳ１８２２～Ｓ１８２４＞

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

【３１１６】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【３１１７】

＜ステップＳ１８２５＞

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

【３１１８】

＜ステップＳ１８２６及びＳ１８２７＞

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

【３１１９】

このように、本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、入球振分装置３７の電動役物３７３が作動される場合、ｃ時短遊技状態であれば可動振分部材３７４が作動され、それ以外の遊技状態であれば可動振分部材３７４が作動されない。これにより、入球振分装置３７では、スルーゲート３１７に遊技球が入球することを契機とし、ｃ時短遊技状態の場

合に第２非電作動口３７２に遊技球が入球可能とされ、それ以外の遊技状態であれば第１非電作動口３７１に遊技球が入球可能とされる。その結果、本実施形態では、ｃ時短遊技状態に移行した場合に第２非電作動口３７２に遊技球が入球可能とされることで、第２非電作動口３７２に遊技球が入球された場合に第２開閉部材３９Ｂが作動されて第２入賞口３１５に遊技球が入球可能とされる。一方、ｃ時短遊技状態に移行していない場合、例えばａ時短遊技状態では第１非電作動口３７１に遊技球が入球可能とされることで、第１非電作動口３７１に遊技球が入球された場合に第１開閉部材３９Ａが作動されて第１入賞口３９１に遊技球が入球可能とされる。

【３１２０】

［特図遊技制御処理］

ここで、図２３５は、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図２３５を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【３１２１】

＜ステップＳ１９０１＞

図２３５に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合に図２４４のステップＳ２２１２でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合に図２４５のステップＳ２２５９でオフに設定される。

【３１２２】

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

【３１２３】

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

【３１２４】

＜ステップＳ１９０２＞

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

【３１２５】

＜ステップＳ１９０３＞

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１及びＳ１９０２でＮｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。特図変動表示中フラグは、後述の図２４３の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７又

はＳ２１２５でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９１１でオフに設定される。

【３１２６】

ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。

【３１２７】

＜ステップＳ１９０４＞

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

【３１２８】

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

【３１２９】

＜ステップＳ１９０５＞

第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０５）、処理をステップＳ１９０６に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図２４２を参照して後述する。

【３１３０】

＜ステップＳ１９０６＞

ステップＳ１９０６では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図２４３を参照して後述する。

【３１３１】

＜ステップＳ１９０７＞

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図２４３の特図変動開始処理でのステップＳ２１０３又はＳ２１２０の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過により特図変動の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップＳ１９０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【３１３２】

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合

（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０７：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【３１３３】

＜ステップＳ１９０８～Ｓ１９１１＞

第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で遊技結果として特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０８）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０９）、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置５に通知する特図変動停止コマンドを設定する（ステップＳ１９１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１１）、処理をステップＳ１９１２に移行する。

【３１３４】

＜ステップＳ１９１２＞

ステップＳ１９１２では、ＭＰＵ４１は、疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。疑似大当たり遊技状態フラグは、複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る有利遊技である一連のラッシュ中であること、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングであることを示すフラグであり、図２２７の始動入賞処理のステップＳ１１１７においてオンに設定される。

【３１３５】

ＭＰＵ４１は、疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９１２：Ｙｅｓ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングである場合、処理をステップＳ１９１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、疑似大当たり状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９１２：Ｎｏ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【３１３６】

＜ステップＳ１９１３及びＳ１９１４＞

疑似大当たり状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９１２：Ｙｅｓ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、疑似大当たり遊技パターンコマンドを設定する（ステップＳ１９１４）。さらに、ＭＰＵ４１は、疑似大当たり遊技状態フラグがオフに設定し（ステップＳ１９１４）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【３１３７】

［疑似大当たり遊技パターンコマンド］

疑似大当たり遊技パターンコマンドは、入球部としての第２入賞口３１５への遊技球の入球によって複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る一連の有利遊技である場合に、第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果の組み合わせを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。音声ランプ制御装置５は、疑似大当たり遊技パターンコマンドを受信することで、疑似大当たり遊技パターンコマンドに対応した疑似大当たり演出パターンを設定し、有利遊技としての複数回のＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技であるように見せ掛ける有利演出としての疑似大当たり遊技演出（表示）（図２４１参照）を実行することが可能になる。

【３１３８】

ここで、図２３６は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図である。図２３６に示すように、疑似大当たり遊技パターンコマンドは、第２特図の変動回数（第２特図遊技の実行回数）に応じて、各第２特図遊技での大当たり抽選の組み合わせとして設定される。

【３１３９】

第２特図の変動回数（第２特図遊技の実行回数）は、第２入賞口３１５に４個目の遊技球が入球して疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されたとき（特２入賞数カウンタの値が４になったとき）（図２２７の始動入賞処理のステップＳ１１１７）を基準とし、そのときの当該第２特図遊技、及び第２入賞口３１５に４個目の遊技球が入球したの第２特図保留数Ｍの合計である。そのため、第２特図の変動回数（第２特図遊技の実行回数）は、１回～４回となる。

【３１４０】

例えば、第２入賞口３１５に最初に遊技球が入球したことに基づいて第２特図遊技が実行されている間（本実施形態では１５秒間）に第２入賞口３１５に４個目の遊技球が入球した場合、当該第２特図遊技の実行中の第２特図保留数Ｍが３であるため、第２特図の変動回数（第２特図遊技の実行回数）は、当該第２特図遊技と第２特図保留数Ｍの３個とで計４回となる。

【３１４１】

なお、第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の組み合わせは、例えば特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥと、第２特図保留格納エリアＲＥＢとに格納された当否情報に基づいて設定することができる。

【３１４２】

また、前記大当たり抽選の組み合わせは、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合の大当たり抽選が特２大当たり当否テーブルに基づいて実行されるため（図２２５（Ｃ）参照）、小当たり及び外れの一方又は双方を含むものとなり、大当たり抽選結果が小当たりとなるのは０回～４回である。そして、大当たり抽選が小当たりである場合、大当たり抽選が小当たりであることを報知する第２特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行され、この小当たり遊技において可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球が入球することでＶ入賞大当たり遊技が実行される。そのため、入球部としての第２入賞口３１５への遊技球の入球によって複数回のＶ入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る一連の有利遊技では、Ｖ入賞大当たり遊技が１回も実行されないか、１回～４回のＶ入賞大当たり遊技が実行される。つまり、疑似大当たり遊技パターンコマンドに基づいて実行される疑似大当たり遊技演出（表示）が実行される場合のＶ入賞大当たり遊技の回数は一定ではなく不定である。そのため、遊技者は、一連の有利遊技においてＶ入賞大当たり遊技が何回実行されるかを予測し難く、その結果、一連の有利遊技において最大限の出玉が獲得できること、より多くの出玉を獲得できることを期待しつつ、一連の有利遊技での遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３１４３】

［疑似大当たり遊技演出パターン］

ここで、図２３７は、疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図である。図２３７に示すように、疑似大当たり遊技演出パターンは、複数個の個別演出パターン（特２遊技演出パターン、小当たり遊技演出パターン、又は大当たり遊技演出パターン）の組み合わせとして設定されている。各疑似大当たり遊技演出パターンは、疑似大当たり遊技パターンコマンドと１対１で対応しており、音声ランプ制御装置５は、受信した疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別に対応した１つの疑似大当たり遊技演出パターンを設定する。例えば、音声ランプ制御装置５は、疑似大当たり遊技パターンコマンドＡ１を受信した場合、疑似大当たり遊技演出パターンＡ１を設定し、疑似大当たり遊技パターンコマンドＡ１０を受信した場合、疑似大当たり遊技演出パターンＡ１０を設定する。

【３１４４】

ここで、図２３８（Ａ）～図２３８（Ｅ）は、特２遊技演出パターンを説明するための

図である。
【３１４５】
図２３８（Ａ）に示すように、特２遊技演出パターンは、特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）、特２遊技演出パターンＢ（特２Ｂ）、特２遊技演出パターンＣ（特２Ｃ）、及び特２遊技演出パターンＤ（特２Ｄ）の４つのパターンを含む。
【３１４６】
図２３８（Ａ）及び図２３８（Ｂ）に示すように、特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）は、特図変動表示時間が１５秒に対応する演出であり、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示がなく、飾り図柄の変動表示が大きく表示され、ステージ演出（背景演出）として特図遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）は、第２入賞口３１５が開放されてから最初に実行される第２特図遊技の演出として実行される。また、特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）では、要求表示としての右打ち表示なされることで、右打ちにより第２入賞口３１５に遊技球を入球させるべきことが遊技者に明示される。
【３１４７】
図２３８（Ａ）及び図２３８（Ｃ）に示すように、特２遊技演出パターンＢ（特２Ｂ）は、特図変動表示時間が１秒に対応する演出であり、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示がなく、特定の演出画像としての出玉表示がなく、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、ステージ演出（背景演出）として特図遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特２遊技演出パターンＢ（特２Ｂ）は、最初の第２特図遊技と１回目の小当たり遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）との間に第２特図遊技が実行される場合（最初の第２特図遊技の第２特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合）に当該第２特図遊技の演出として実行される。これにより、小当たり遊技やＶ入賞大当たり遊技が実行されることなく第２特図遊技が連続して実行される場合に、後続の第２特図遊技を先の第２特図遊技の一部に見せ掛けることができる。なお、特２遊技演出パターンＡ（特２Ａ）では、要求表示としての右打ち表示が表示なされないが、要求表示としての右打ち表示を行ってもよい。
【３１４８】
図２３８（Ａ）及び図２３８（Ｄ）に示すように、特２遊技演出パターンＣ（特２Ｃ）は、特図変動表示時間が１秒に対応する演出であり、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、ステージ演出（背景演出）として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特２遊技演出パターンＣ（特２Ｃ）は、複数回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合に、これらのＶ入賞大当たり遊技の間で実行される第２特図遊技の演出として実行される。これにより、複数回のＶ入賞大当たり遊技の間に実行される第２特図遊技を、Ｖ入賞大当たり遊技演出の一部に見せ掛けることができる。
【３１４９】
図２３８（Ａ）及び図２３８（Ｅ）に示すように、特２遊技演出パターンＤ（特２Ｄ）は、特図変動表示時間が１秒に対応する演出であり、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、疑似大当たり遊技状態での最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技での後述のエンディング演出（図２４０（Ｄ）参照）と同様に、大当たり終了表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がある演出である。総出玉表示（出玉結果表示）は、疑似大当たり遊技状態での複数回のＶ入賞大当たり遊技のみの出玉に対するものであってもよいし、疑似大当たり遊技状態での複数回のＶ入賞大当たり遊技の出玉に、疑似大当たり遊技状態での他の入賞口（例えば一般入賞口３１３）への入賞に対する出玉を加えたものであってもよい。この特２遊技演出パターンＤ（特２Ｄ）は、最後のＶ入賞大当たり遊技が実行された後に実行される第２特図遊技の演出として実行される。これにより、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態での最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技

の終了後において、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がなされる。そのため、最後のＶ入賞大当たり遊技の後に実行される第２特図遊技を、Ｖ入賞大当たり遊技演出の一部であるＶ入賞大当たり遊技のエンディング演出に見せ掛けることができる。なお、特２遊技演出パターンＤ（特２Ｄ）では、要求表示としての右打ち表示がなされるが、要求表示としての右打ち表示を行わなくてもよい。

【３１５０】

ここで、図２３９（Ａ）～図２３９（Ｃ）は、小当たり遊技演出パターンを説明するための図である。

【３１５１】

図２３９（Ａ）に示すように、小当たり遊技演出パターンは、小当たり遊技演出パターンＡ（小当Ａ）、及び小当たり遊技演出パターンＢ（小当Ｂ）の２つのパターンを含む。

【３１５２】

図２３９（Ａ）及び図２３９（Ｂ）に示すように、小当たり遊技演出パターンＡ（小当Ａ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示がなく、ステージ演出（背景演出）として小当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。また、小当たり遊技演出パターンＡ（小当Ａ）では、図柄表示部３４１において、要求表示として可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示（例えば「Ｖを狙え」の表示）がなされる。この小当たり遊技演出パターンＡ（小当Ａ）は、最初に実行される小当たり遊技の演出として実行される。

【３１５３】

図２３９（Ａ）及び図２３８（Ｃ）に示すように、小当たり遊技演出パターンＢ（小当Ｂ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出（背景演出）として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。また、小当たり遊技演出パターンＢ（小当Ｂ）では、図柄表示部３４１において、要求表示として可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示（例えば「Ｖを狙え」の表示）がなされる。この小当たり遊技演出パターンＢ（小当Ｂ）は、小当たり遊技が複数回実行される場合の２回目以降に実行される小当たり遊技の演出として実行される。これにより、小当たり遊技が複数回実行される場合の２回目以降に実行される小当たり遊技を、Ｖ入賞大当たり遊技演出の一部として見せ掛けることができ、Ｖ入賞口３８３に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示によってＶ入賞口３８３に遊技球が入賞せずに大当たり遊技が発生しないことを防止することができる。

【３１５４】

ここで、図２４０（Ａ）～図２３９（Ｄ）は、大当たり遊技演出パターンを説明するための図である。

【３１５５】

図２４０（Ａ）に示すように、大当たり遊技演出パターンは、大当たり遊技演出パターンＡ（大当Ａ）、大当たり遊技演出パターンＢ（大当Ｂ）、大当たり遊技演出パターンＣ（大当Ｃ）、及び大当たり遊技演出パターンＤ（大当Ｄ）の４つのパターンを含む。

【３１５６】

図２４０（Ａ）及び図２４０（Ｂ）に示すように、大当たり遊技演出パターンＡ（大当Ａ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、オープニングで大当たり開始表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この大当たり遊技演出パターンＡ（大当Ａ）は、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最初に実行されるＶ入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最初に実行されるＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。

【３１５７】

図２４０（Ａ）及び図２４０（Ｃ）に示すように、大当たり遊技演出パターンＢ（大当Ｂ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、大当たり開始表示及び大当たり終了表示がなく、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この大当たり遊技演出パターンＢ（大当Ｂ）は、Ｖ入賞大当たり遊技が３回以上実行される場合の最初に実行されるＶ入賞大当たり遊技と最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技との間に実行されるＶ入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、Ｖ入賞大当たり遊技が３回以上実行される場合の最初及び最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技の間に実行されるＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。

【３１５８】

図２４０（Ａ）に示すように、大当たり遊技演出パターンＣ（大当Ｃ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行され、図２４０（Ｄ）に示すように、エンディング（Ｖ入賞大当たり遊技の終了時）において大当たり終了表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がある演出である。総出玉表示（出玉結果表示）は、疑似大当たり遊技状態での複数回のＶ入賞大当たり遊技のみの出玉に対するものであってもよいし、疑似大当たり遊技状態での複数回のＶ入賞大当たり遊技の出玉に、疑似大当たり遊技状態での他の入賞口（例えば一般入賞口３１３）への入賞に対する出玉を加えたものであってもよい。この大当たり遊技演出パターンＣ（大当Ｃ）は、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態での最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技の終了時のエンディングにおいて、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がなされる。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最後に実行されるＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。その結果、複数回のＶ入賞大当たり遊技での出玉を、１回のＶ入賞大当たり遊技での出玉であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、１回の大当たり遊技の発生によって得られる最大出玉が制限される場合であっても、１回の大当たり遊技において多く出玉が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に出玉に対する満足感を与えることが可能になる。

【３１５９】

図２４０（Ａ）に示すように、大当たり遊技演出パターンＤ（大当Ｄ）は、図柄表示部３４１において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行され、大当たり遊技演出パターンＡ（図２４０（Ｂ）参照）と同様にオープニングで大当たり開始表示があり、大当たり遊技演出パターンＣ（図２４０（Ｂ）参照）と同様にエンディングで大当たり終了表示がある。この大当たり遊技演出パターンＤは、Ｖ入賞大当たり遊技が１回実行される場合のＶ入賞大当たり遊技の演出として実行される。つまり、大当たり遊技演出パターンＤ（大当Ｄ）は、通常の大当たり遊技演出である。

【３１６０】

このように、本実施形態では、大当たり遊技演出パターンは、大当たり遊技演出パターンＡ（大当Ａ）、大当たり遊技演出パターンＢ（大当Ｂ）、大当たり遊技演出パターンＣ（大当Ｃ）、及び大当たり遊技演出パターンＤ（大当Ｄ）の４つのパターンを含むことで、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態において、複数回（２回～４回）のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合に、これらのＶ入賞大当たり遊技を大当たり遊技として見せかけることができる。その一方で、ラッシュ状態において、１回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合には、当然にそのＶ入賞大当たり遊技を１回のＶ入賞大当たり遊技としての大当たり遊技演出を実行することができる。その結果、ラッシュ状態において実行されるＶ入賞大当り遊技が、１回である場合であっ

ても、複数回である場合であっても、同様な大当たり遊技演出を実行することが可能になる。これにより、ラッシュ状態において実行されるＶ入賞大当たり遊技の回数が、１回であっても複数回であっても、少なくとも１回のＶ入賞大当たり遊技が実行される限りは、Ｖ大当たり遊技回数の実行を問わず、不自然にならないように一連の大当たり遊技演出を実行することができる。また、Ｖ大当たり遊技回数の実行を問わず、不自然にならないように大当たり遊技演出を実行することができることで、ラッシュ状態に突入した場合、どの程度の出玉が得られるか（Ｖ入賞大当たり遊技が何回実行されるか）という興趣を実現しつつも、Ｖ入賞大当たり遊技が１回しか実行されない場合であっても、この１回のＶ入賞大当たり遊技に対する大当たり遊技演出を不自然さなく実行することができる。

【３１６１】

ここで、図２４１は、大当たり遊技演出パターンの一例（大当たり遊技演出パターンＡ１）における疑似大当たり遊技演出（表示）を説明するための図である。

【３１６２】

図２４１に示す大当たり遊技演出パターンの一例である大当たり遊技演出パターンＡ１は、疑似大当たり遊技パターンコマンドＡ１を受信した場合に設定される演出パターンである。疑似大当たりコマンドＡ１は、第１変動（当該第２特図遊技）、第２変動（第２特図保留１）、第３変動（第２特図保留２）及び第４変動（第２特図保留３）に対する大当たり抽選の結果が、それぞれ、小当たり、小当たり、小当たり及び小当たりとなることを示すコマンド（図２３７参照）。一方、疑似大当たり遊技パターンコマンドＡ１に対応する大当たり遊技演出パターンＡ１は、（特２Ａ→小当Ａ→大当Ａ）→（特２Ｃ→小当Ｂ→大当Ｂ）→（特２Ｃ→小当Ｂ→大当Ｂ）→（特２Ｃ→小当Ｂ→大当Ｃ）となる。

【３１６３】

具体的には、大当たり遊技演出パターンＡ１では、４回実行されるＶ入賞大当たり遊技のそれぞれにおいて大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が実行される。また、Ｖ入賞大当たり遊技間に実行される第２特図遊技及び小当たり遊技では、ステージ演出（背景演出）として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、第２特図遊技及び小当たり遊技も含めて、大当たり遊技用のステージ演出が途切れることなく継続して実行される。その結果、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【３１６４】

また、大当たり遊技演出パターンＡ１では、Ｖ入賞大当たり遊技間に実行される第２特図遊技及び小当たり遊技において、疑似表示として、要求表示としての右打ち表示及び特定の演出画像としての出玉表示が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、第２特図遊技及び小当たり遊技を含めて右打ち表示及び出玉表示が途切れることなく継続して実行される。このことによっても、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【３１６５】

また、大当たり遊技演出パターンＡ１では、４回実行されるＶ入賞大当たり遊技のうち、最初のＶ入賞大当たり遊技のオープニングにおいて大当たり開始表示がなされ、最後のＶ入賞大当たり遊技のエンディングにおいて大当たり終了表示がなされ、２回目及び３回目のＶ入賞大当たり遊技では、大当たり開始表示及び大当たり終了表示のいずれもなされない。そのため、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技の開始時点と終了時点とを明示することができると共に、１回目～３回目のＶ入賞大当たり遊技が終了したこと、２回目～４回目のＶ入賞大当たり遊技が開始したことを分かり難くすることができる。このこ

とによっても、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【３１６６】

さらに、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最後のＶ入賞大当たり遊技のエンディングにおいて、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンＡ１では、最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態において、４回のＶ入賞大当たり遊技での出玉を、一連の有利遊技での出玉であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、１回の大当たり遊技の発生によって得られる最大出玉が制限される場合であっても、１回の大当たり遊技において多く出玉が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に出玉に対する満足感を与えることが可能になる。

【３１６７】

このように、大当たり遊技演出パターンＡ１では、Ｖ入賞大当たり遊技のオープニングにおいて、大当たり開始表示が実行され、Ｖ入賞大当たり遊技間に実行される第２特図遊技及び小当たり遊技において、疑似表示として、要求表示としての右打ち表示、特定の演出画像としての出玉表示、及びステージ演出（背景演出）が実行され、最後のＶ入賞大当たり遊技のエンディングにおいて、大当たり終了表示、及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行されることで、疑似大当たり遊技演出（表示）によって、ｃ時短遊技状態に移行されることを契機として実行される一連の有利遊技を、１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。同様に、他の大当たり遊技演出パターンにおいても、ｃ時短遊技状態に移行されることを契機として一連の有利遊技が実行される場合、この一連の有利遊技を１回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【３１６８】

また、疑似大当たり遊技演出（表示）においては、例えば複数回のＶ入賞大当たり遊技が実行される場合の最初のＶ入賞大当たり遊技の開始から最後のＶ入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、有利演出として図柄表示部３４１で「ＲＵＳＨ」などの文字画像を表示することで有利遊技であることを報知するようにしてもよい。

【３１６９】

ここで、本実施形態では、疑似大当たり遊技演出（表示）において実行される特定の演出画像としての出玉表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）は、ｃ時短遊技状態に移行されることを契機として実行される一連の有利遊技における出玉（Ｖ入賞大当たり遊技のみの出玉）を対象として実行される。これにより、遊技者は、１回の大当たり遊技に見せ掛けられた、いわゆるラッシュ状態としての一連の有利遊技での出玉を、一連の有利遊技中に把握しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また一連の有利遊技の終了時に一連の有利遊技での結果として総出玉を把握することができる。

【３１７０】

なお、疑似大当たり遊技演出（表示）における特定の演出画像としての出玉表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）は、ａ時短遊技状態に移行する契機となった通常遊技状態での大当たり抽選に基づく特図大当たり遊技（いわゆる初当たり）での出玉を含めたものを対象として実行してもよい。また、初当たりの特図遊技においてａ時短遊技状態に移行した場合に、当該ａ時短遊技状態での大当たり抽選に基づく特図大当たり遊技（いわゆる連荘大当たり）が実行される場合、連荘大当たりでの出玉を含めて、疑似大当たり遊技演出（表示）において出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）を実行してもよい。このように、疑似大当たり遊技演出（表示）における出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）を、一連の有利遊技における出玉（Ｖ入賞大当たり遊技のみの出玉）に加えて、一連の有利遊技に移行される直近に実行された特図大当たり遊技での出玉を含めて実行することで、疑似大当たり遊技演出（表示）での出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表

示）によって、遊技者に対し、ラッシュ状態において、より多くの出玉が得られた印象を与え、満足感を与えることができる。

【３１７１】

また、本実施形態では、疑似大当たり遊技演出（表示）において報知表示として総出玉表示（出玉結果表示）が実行されるが、報知表示として、一連の有利遊技（ラッシュ状態）でのＶ入賞大当たり遊技の発生回数を明示又は示唆する回数画像表示を実行してもよい。この回数画像表示としては、例えば「ＲＵＳＨ　４回」、「大当たり　４回」などの文字画像表が考えられる。

【３１７２】

ところで、疑似大当たり遊技演出（表示）において報知表示として総出玉表示（出玉結果表示）が実行される場合、一連の有利遊技において多くの出玉が得られたような印象を与えることができる反面、総出玉表示（出玉結果表示）のみでは、一連の有利遊技におけるＶ入賞大当たり遊技の発生回数を把握し難い。特に、Ｖ入賞大当たり遊技として、最大出玉の異なる複数種（例えば５００玉と１５００玉など）が設定されている場合、Ｖ入賞大当たり遊技の発生回数が把握し難い。これに対し、疑似大当たり遊技演出（表示）における報知表示として、総出玉表示（出玉結果表示）に加えて回数画像表示が実行されることで、遊技者は、一連の有利遊技での結果として、総出玉だけでなく、Ｖ入賞大当たり遊技の発生回数を知り得ることができる。これにより、遊技者は、一連の有利遊技が終了した場合に、Ｖ入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の各Ｖ入賞大当たり遊技のラウンド数を推測して楽しむことができる。

【３１７３】

なお、報知表示としての回数画像表示は、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）を実行する場合と同様に、一連の有利遊技に移行される直近に実行された特図大当たり遊技の回数を含めたものとして実行してもよい。これにより、遊技者に対し、ラッシュ状態において、より多くの大当たり遊技が発生した印象を与え、満足感を与えることができる。

【３１７４】

［特図データ設定処理］

ここで、図２４２は、図２３５の特図遊技制御処理のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図２４２を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【３１７５】

＜ステップＳ２００１＞

図２４２に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある場合（図２６の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある場合、処理をステップＳ２００６に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【３１７６】

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

特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【３１７７】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００５＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算する（ステップＳ２００２）。例えば、減算前の第１特図保留数Ｎが４である場合には減算後の第１特図保留数Ｎが３とされる。これにより、当該第１特図保留数Ｎの増加が不能な受入不能状態である４である場合には、第１特図保留数Ｎが当該第１特図保留数Ｎの増加が可能な受入可能状態である３とされる。

【３１７８】

そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、有利遊技として第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００５）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【３１７９】

＜ステップＳ２００６～Ｓ２００９＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００６）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００７）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第３保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００８）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させる。

【３１８０】

なお、本実施形態では、第２入賞口３１５が開放された場合、この第２入賞口３１５が４個の遊技球が入球した場合に閉鎖されるため、第２特図保留数Ｍの最大値は３個である。そのため、本実施形態では、第２特図保留格納エリアＲＥＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第３保留エリアＲＥＢ１の３個が設定される。

【３１８１】

さらに、ＭＰＵ４１は、有利遊技として第２特図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００９）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【３１８２】

＜ステップＳ２０１０及びＳ２０１１＞

ステップＳ２０１０では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、特図当否情報がシフトした後の第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍを示す保留数コマンドを設定し（ステップＳ２０１１）、当該特図データ設定処理を終了する。特図シフトコマンド及び保留数コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図

シフトコマンドや保留数コマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。
【３１８３】
［特図変動開始処理］
ここで、図２４３は、図２３５の特図遊技制御処理のステップＳ１９０６においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図２４３を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。
【３１８４】
＜ステップＳ２１０１＞
図２４３に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技が開始されることを示す第１特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第１特図遊技開始フラグは、図２４２の特図データ設定処理のステップＳ２００５において第１特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。
【３１８５】
ＭＰＵ４１は、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２に移行し、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１６に移行する。
【３１８６】
＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞
第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１０２）、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第１特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１０３）、処理をステップＳ２１０４に移行する。
【３１８７】
＜ステップＳ２１０４～Ｓ２１０６＞
ステップＳ２１０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２での当否判定の結果である当該第１特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０３で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、ステップＳ２１０３で設定された第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップＳ２１０５）、さらに、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ２１０６）、処理をステップＳ２１０７に移行する。
【３１８８】
なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第１特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。
【３１８９】
＜ステップＳ２１０７及びＳ２１０８＞
ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１０８）、処理をステップＳ２１０９に移行する。
【３１９０】
なお、特図変動表示中フラグは、図２３５の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９

０３において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【３１９１】

＜ステップＳ２１０９＞

ステップＳ２１０９では、遊技状態がａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特図変動開始時（特図遊技開始時）の遊技状態がａ時短遊技状態であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１０に移行し、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｎｏ）、当該特図変動開始処理を終了する。

【３１９２】

＜ステップＳ２１１０＞

ａ時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、即ち特図変動開始時（特図遊技開始時）の遊技状態がａ時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果がｃ時短移行であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技の終了後に遊技状態をｃ時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がｃ時短移行である場合（ステップＳ２１１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１１に移行し、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がｃ時短移行でない場合（ステップＳ２１１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１３に移行する。

【３１９３】

＜ステップＳ２１１１及びＳ２１１２＞

ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がｃ時短移行である場合（ステップＳ２１１０：Ｙｅｓ）、遊技状態をａ時短遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させるためのｃ時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ２１１１）。つまり、本実施形態では、大当たり抽選の結果がｃ時短移行である第１特図遊技が開始される場合にａ時短遊技状態の終了条件が成立する。なお、ａ時短遊技状態の終了条件は、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立であるｃ時短移行であることを報知する第１特図遊技が、第１特図がｃ時短移行に対応する図柄で停止表示される遊技結果が導出されることで終了する場合に成立するようにしてもよい。

【３１９４】

さらに、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタをクリアし（ステップＳ２１１２）、当該特図変動開始処理を終了する。

【３１９５】

＜ステップＳ２１１３～Ｓ２１１５＞

変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がｃ時短移行でない場合（ステップＳ２１１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタから１減算し（ステップＳ２１１３）、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２１１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態で実行可能な最大回数の特図遊技が実行されることでａ時短遊技状態の終了条件が成立したか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ２１１４：Ｙｅｓ）、即ちａ時短遊技状態で実行可能な最大回数の特図遊技の実行により遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる場合、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ２１１５）、当該特図変動開始処理を終了する。つまり、本実施形態では、ａ時短遊技状態での上限数目（１００回目）の第１特図遊技が開始される場合にａ時短遊技状態の終了条件が成立する。なお、ａ時短遊技状態の終了条件は

、ａ時短遊技状態での上限数目（１００回目）の第１特図遊技が終了される場合に成立するようにしてもよい。
【３１９６】
一方、ＭＰＵ４１は、減算後のａ時短遊技回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２１１５：Ｎｏ）、即ちａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数が残っている場合、当該特図変動開始処理を終了する。
【３１９７】
＜ステップＳ２１１６＞
第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技が開始されることを示す第２特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２１１６）。第２特図遊技開始フラグは、図２４２の特図データ設定処理のステップＳ２００９において第２特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。
【３１９８】
ＭＰＵ４１は、第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１７に移行し、第１特図遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２１１６：Ｎｏ）、当該変動開始処理を終了する。
【３１９９】
＜ステップＳ２１１７及びＳ２１１８＞
第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１１７）、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第２特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１１８）、処理をステップＳ２１１９に移行する。
【３２００】
＜ステップＳ２１１９～Ｓ２１２１＞
ステップＳ２１１９では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１１０での当否判定の結果である当該第２特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１１８で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、ステップＳ２１１８で設定された第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ２１２１）、処理をステップＳ２１２２に移行する。
【３２０１】
なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第２特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。
【３２０２】
＜ステップＳ２１２２及びＳ２１２３＞
ステップＳ２１２２では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１２３）、当該変動開始処理を終了する。
【３２０３】
なお、特図変動表示中フラグは、図２３５の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。
【３２０４】

［大当たり遊技制御処理］
ここで、図２４４～図２４８は、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞装置３８の開閉扉３８２の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図２４４～図２４８を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。
【３２０５】
＜ステップＳ２２０１＞
図２４４に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４１は、有利遊技としての大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技（特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技）を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２１３においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２５９においてオフに設定される。
【３２０６】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理を図２４５のステップＳ２２１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２０２に移行する。
【３２０７】
＜ステップＳ２２０２＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。
【３２０８】
ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップＳ２２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、処理をステップＳ２２０６に移行する。
【３２０９】
＜ステップＳ２２０３＞
特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する振分機能部としての大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。
【３２１０】
ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３２１１】
＜ステップＳ２２０４及びＳ２２０５＞
特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合

（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図大当たりが実行されることを示す特図大当たりをオンに設定する（ステップＳ２２０４）。さらに、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（４Ｒ大当たり遊技又は１０Ｒ大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２０５）、処理をステップＳ２２０６に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【３２１２】

＜ステップＳ２２０６及びＳ２２０７＞

特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２０６）。

【３２１３】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ２２０６）、処理をステップＳ２２０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２１４】

＜ステップＳ２２０８及びＳ２２０９＞

ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２０８：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ２２０９）、処理をステップＳ２２１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２０８：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２１５】

＜ステップＳ２２１０及びＳ２２１１＞

ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技を実行させるＶ入賞大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ２２１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（１０Ｒ大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２１１）、処理をステップＳ２２１２に移行する。Ｖ入賞大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、Ｖ入賞大当たり遊技開始コマンドに基づいて大当たり遊技演出を実行することができる。

【３２１６】

＜ステップＳ２２１２及びＳ２２１３＞

ステップＳ２２１２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ２２１３）、処理をステップＳ２２１４に移行する。

【３２１７】

＜ステップＳ２２１４及びＳ２２１５＞

ステップＳ２２１４では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定

し（ステップＳ２２１５）、処理をステップＳ２２１６に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【３２１８】

＜ステップＳ２２１６＞

ステップＳ２２１６では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図２４６のステップＳ２２２０において参照される。

【３２１９】

＜ステップＳ２２１７＞

ステップＳ２２１７では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図２４５のステップＳ２２１８において参照される。

【３２２０】

＜ステップＳ２２１８＞

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、図２４５に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１８）。

【３２２１】

ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１８：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図２４６のステップＳ２２１９に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１８：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２９に移行する。

【３２２２】

＜ステップＳ２２１９及びＳ２２２０＞

オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１８：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図２４６に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１９）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２２０）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【３２２３】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２０：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２０：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２２４】

＜ステップＳ２２２１及びＳ２２２２＞

減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２０：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２２１）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるオープニン

グ演出を終了させることができる。
【３２２５】
そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２２２）、処理をステップＳ２２２３に移行する。
【３２２６】
＜ステップＳ２２２３＞
ステップＳ２２２３では、ＭＰＵ４１は、複数回（４回又は１０回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２２４に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。
【３２２７】
＜ステップＳ２２２４＞
ステップＳ２２２４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２２５に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。
【３２２８】
なお、本実施形態では、特図大当たり遊技の各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の１つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。
【３２２９】
＜ステップＳ２２２５及びＳ２２２６＞
ステップＳ２２２５では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算し、さらに、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉３８２を作動機能部によって作動することで可変入賞口３８１を開放させ（ステップＳ２２２６）、処理をステップＳ２２２７に移行する。
【３２３０】
＜ステップＳ２２２７及びＳ２２２８＞
ステップＳ２２２７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ２２２８）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図２４７のステップＳ２２３１において参照される。
【３２３１】
＜ステップＳ２２２９＞
図２４５に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１８：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【３２３２】
ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図２４７のステップＳ２２３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２４３に移行する。
【３２３３】
＜ステップＳ２２３０及びＳ２２３１＞
ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図２４７に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２３０）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２３１）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。
【３２３４】
ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２３１：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ２２３２に移行する。
【３２３５】
＜ステップＳ２２３２＞
減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３８１（Ｖ入賞口３８３又は通常入賞口３８４）に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ２２３２）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３８２ａ，３８３ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。
【３２３６】
ＭＰＵ４１は、可変入賞口３８１に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２３３に移行し、可変入賞口３８１に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ２２３２：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３２３７】
＜ステップＳ２２３３及びＳ２２３４＞
可変入賞口３８１に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３８１への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ２２３３）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ２２３４）、即ち可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置３８の開閉扉３８２の復帰により可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。
【３２３８】
ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２３４：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３８２の復帰により可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングである場合、

処理をステップＳ２２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ２２３４：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉３８２の復帰により可変入賞口３８１を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２３９】

＜ステップＳ２２３５＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、振分機能部としての開閉扉３８２を終了機能部によって復帰することで可変入賞口３８１を閉鎖し（ステップＳ２２３５）、処理をステップＳ２２３６に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、又は可変入賞口３８１への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口３８１を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【３２４０】

＜ステップＳ２２３６～Ｓ２２３８＞

ステップＳ２２３６では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

【３２４１】

そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３８１への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ２２３７）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２３８）、処理をステップＳ２２３９に移行する。

【３２４２】

＜ステップＳ２２３９＞

ステップＳ２２３９では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが０であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

【３２４３】

ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３９：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ２２４０に移行する。

【３２４４】

＜ステップＳ２２４０＞

ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ２２４０）、処理をステップＳ２２４１に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

【３２４５】

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

次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。
【３２４６】
＜ステップＳ２２４１及びＳ２２４２＞
ステップＳ２２４１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ２２４２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図３２のステップＳ２２４５において参照される。
【３２４７】
＜ステップＳ２２４３＞
図２４５に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２４３）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図２４７のステップＳ２２４１においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図２４８のステップＳ２２４７においてオフに設定される。
【３２４８】
ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図２４８のステップＳ２２４４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４３：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５２に移行する。
【３２４９】
＜ステップＳ２２４４及びＳ２２４５＞
インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図２４８に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２４４）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ２２４５）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。
【３２５０】
ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２４５：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３２５１】
＜ステップＳ２２４６及びＳ２２４７＞
減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップＳ２２４６）。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。
【３２５２】

そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４７）、処理を前述の図２４６のステップＳ２２２４に移行する。処理を前述の図２４６のステップＳ２２２４に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２２４～Ｓ２２２８の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２５３】

＜ステップＳ２２４８＞

図２４７に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３９：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ２２４８）、処理をステップＳ２２４９に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【３２５４】

＜ステップＳ２２４９＞

ステップＳ２２４９では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２５０に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【３２５５】

＜ステップＳ２２５０及びＳ２２５１＞

ステップＳ２２５０では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ２２５１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図２４８でのステップＳ２２５４において参照される。

【３２５６】

＜ステップＳ２２５２＞

図２４５に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４３：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２５２）。

【３２５７】

ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図２４８のステップＳ２２５３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５２：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５３に移行する。

【３２５８】

＜ステップＳ２２５３及びＳ２２５４＞

エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図２４８に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２５３）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する

（ステップＳ２２５４）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【３２５９】

ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２５５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２５４：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２６０】

＜ステップＳ２２５５及びＳ２２５６＞

減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２５５）。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

【３２６１】

そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５６）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２６２】

＜ステップＳ２２５７＞

図２４５に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５２：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、特別遊技としての大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５７）、処理をステップＳ２２５８に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２２９参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【３２６３】

＜ステップＳ２２５８及びＳ２２５９＞

ステップＳ２２５８では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、遊技状態を大当たり遊技状態から移行するか否かを判断するために、後述の図２５１の遊技状態移行処理のステップＳ２３１３において参照される。

【３２６４】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３２６５】

［小当たり遊技制御処理］

ここで、図２４９及び図２５０は、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０７－１においてＭＰＵ４１によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、可変入賞装置３８の作動を制御する処理が実行される。

【３２６６】

＜ステップＳ３４０１＞
図２４９に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１特図又は第２特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１特図又は第２特図の停止表示によって特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）が終了されることで、有利遊技としての小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図２３５の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０９において第１特図又は第２特図を停止表示させる場合にオンに設定される。
【３２６７】
ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ３４０８に移行する。
【３２６８】
＜ステップＳ３４０２＞
特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技が終了して小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図２４３の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１１６において特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥから読み出される当否情報に基づいて判断される。
【３２６９】
ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【３２７０】
＜ステップＳ３４０３及びＳ３４０４＞
当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３４０３）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０５に移行する。
【３２７１】
小当たり遊技開始コマンドは、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技演出を設定することができる。
【３２７２】
＜ステップＳ３４０５～Ｓ３４０７＞
ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定する。また、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットする（ステップＳ３４０６）。さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０６）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【３２７３】
小当たりオープニング開始コマンドは、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０１

の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を開始することができる。

【３２７４】

＜ステップＳ３４０８＞

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０８）。

【３２７５】

ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップＳ３４０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図２５０のステップＳ３４１９に移行する。

【３２７６】

＜ステップＳ３４０９～Ｓ３４１２＞

オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ３４０９）、減算後のオープニング時間カウンタが０であるか否かを判断する（ステップＳ３４１０）。即ち、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【３２７７】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０である場合（ステップＳ３４１０：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップＳ３４１４）、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し（ステップＳ３４１２）、処理をステップＳ３４１３に移行する。

【３２７８】

小当たりオープニング終了コマンドは、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

【３２７９】

一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０でない場合（ステップＳ３４１０：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【３２８０】

＜ステップＳ３４１３～３４１５＞

ステップＳ３４１３では、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉８３２を作動機能部によって作動させ、処理をステップＳ３４１４に移行する。このように、小当たり遊技において可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動が開始されることで、可変入賞装置３９の可変入賞口３８１が開放され、可変入賞装置３８の内部への遊技球の入球が可能となる。

【３２８１】

そして、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２が作動されていること示す開閉扉作動フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１４）、さらに、可変入賞装置３８の開

閉扉８３２の作動が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉扉作動開始コマンドを設定し（ステップＳ３４１５）、処理をステップＳ３４１６に移行する。

【３２８２】

開閉扉作動開始コマンドは、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、開閉扉作動開始コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技での可動羽部作動演出を実行することができる。

【３２８３】

＜ステップＳ３４１６及びＳ３４１７＞

ステップＳ３４１６では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３４１６）、処理をステップＳ３４１７に移行する。

【３２８４】

＜ステップＳ３４１７及びＳ３４１８＞

ステップＳ３４１７では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の振分機能部としてのＶ入賞口開閉扉３８５を作動機能部によって作動させ、さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉扉３８５の作動残り時間を示すＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタをセットし（ステップＳ３４１８）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【３２８５】

＜ステップＳ３４１９＞

オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０８：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図２５０に示すように、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉扉３８５が作動中であることを示すＶ入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４１９）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２０に移行し、Ｖ入賞口開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２８に移行する。

【３２８６】

＜ステップＳ３４２０＞

Ｖ入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２０）。Ｖ入賞フラグは、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球した場合にステップＳ３４２２においてオンに設定される。

【３２８７】

ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２４に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２１に移行する。

【３２８８】

＜ステップＳ３４２１～Ｓ３４２３＞

Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップＳ３４２１）。可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したか否かは、例えば図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において、Ｖ入賞口３８３に遊技球９９が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。

【３２８９】

ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球した場合（ステップＳ３４２１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ３４２２）、さらに、

可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置５に通知するＶ入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４２３）、処理をステップＳ３４２４に移行する。

【３２９０】

Ｖ入賞コマンドは、図２２９のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、Ｖ入賞コマンドを受信することで、図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのＶ入賞演出を終了することができる。

【３２９１】

一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球していない場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２４に移行する。

【３２９２】

＜ステップＳ３４２４及びＳ３４２５＞

ステップＳ３４２４では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５の残りの作動時間を示すＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタから１減算し、さらに、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４２５）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５を復帰（Ｖ入賞口３８３を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

【３２９３】

ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５を復帰（Ｖ入賞口３８３を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップＳ３４２６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２５：Ｎｏ）、即ち可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５を復帰（Ｖ入賞口３８３を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理をステップＳ３４２８に移行する。

【３２９４】

＜ステップＳ３４２６及びＳ３４２７＞

減算後のＶ入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２５：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞装置３８のＶ入賞口開閉扉３８５を復帰（Ｖ入賞口３８３を閉鎖）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、振分機能部としてのＶ入賞口開閉扉３８５を終了機能部によって復帰させると共に（ステップＳ３４２６）、Ｖ入賞口開閉扉３８５が作動されていることを示すＶ入賞口開閉扉作動フラグをオフに設定し（ステップＳ３４２７）、処理をステップＳ３４２８に移行する。

【３２９５】

＜ステップＳ３４２８＞

ステップＳ３４２８では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２が作動中であることを示す開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２９に移行し、開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２８：Ｎｏ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【３２９６】

＜ステップＳ３４２９及びＳ３４３０＞

開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３４２９）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４３０）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の開閉扉８３２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【３２９７】

ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３０：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞装置３８の開閉扉８３２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３３３１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４３０：Ｎｏ）、即ち可変入賞装置３８の開閉扉８３２を復帰させて可変入賞口３８１を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【３２９８】

＜ステップＳ３４３１～Ｓ３４３４＞

減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８の振分機能部としての開閉扉８３２を終了機能部によって復帰させることで特別遊技としての小当たり遊技を終了する（ステップＳ３４３１）。そして、ＭＰＵ４１は、開閉扉８３２が作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオフに設定する（ステップＳ３４３２）。

【３２９９】

さらに、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４３３）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４３３：Ｙｅｓ）、Ｖ非入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４３４）、処理をステップＳ３４３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４３３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４３５に移行する。

【３３００】

＜ステップＳ３４３５及びＳ３４３６＞

ステップＳ３４３５では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し、さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ３４３６）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【３３０１】

［遊技状態移行処理］

ここで、図２５１及び図２５２は、図２２９のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図２５１及び図２５２を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【３３０２】

＜ステップＳ３６０１＞

図２５１に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４１は、有利遊技として大当たり遊技（特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技）を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。

【３３０３】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６０５に移行する。

【３３０４】

＜ステップＳ３６０２～Ｓ２３０４＞

大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、特別遊技としての大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６０２）。そして、ＭＰ

Ｕ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０３）、大当たり遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０４）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３０５】

＜ステップＳ３６０５～Ｓ２３０７＞

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、終了条件の成立により大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０５）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０６）、大当たり遊技状態終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０７）、処理をステップＳ３６０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１５に移行する。

【３３０６】

＜ステップＳ３６０８＞

ステップＳ３６０８では、ＭＰＵ４１は、終了する大当たり遊技が特図大当たり遊技であることを示す特図大当たりフラグがオンであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、終了条件の成立によって特別図柄の停止表示される場合、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たりであることに基づいて、特別図柄によって遊技結果が導出されたか否かを判断する。

【３３０７】

ＭＰＵ４１は、特図大当たりフラグがオンである場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０９に移行し、特図大当たりフラグがオフである場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１２に移行する。

【３３０８】

＜ステップＳ３６０９～Ｓ２３１１＞

特図大当たりフラグがオンである場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６０９）、ａ時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すａ時短遊技回数カウンタをセットする（ステップＳ３６１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６１１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３０９】

＜ステップＳ３６１２＞

特図大当たりフラグがオフであるである場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、終了する大当たり遊技が特別遊技としてのＶ入賞大当たり遊技であることを示すＶ入賞大当たりフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１２）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たりフラグがオンである場合（ステップＳ３６１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１３に移行し、Ｖ入賞大当たりフラグがオフである場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３１０】

＜ステップＳ３６１３及びＳ２３１４＞

Ｖ入賞大当たりフラグがオンである場合（ステップＳ３６１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１３）、Ｖ入賞大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３６１４）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３１１】

＜ステップＳ３６１５＞

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、終了条件の成立によって特別図柄の停止表示される場合、振分機能部

による大当たり抽選の結果が遊技条件としての小当たりであることに基づいて、特別図柄によって遊技結果が導出されたか否かを判断する。

【３３１２】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、即ち特別遊技としての小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６１９に移行する。

【３３１３】

＜ステップＳ３６１６～Ｓ２３１８＞

小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１６）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１７）、小当たり遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１８）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３１４】

＜ステップＳ３６１９＞

小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、特別遊技としての小当たり遊技が終了条件の成立により終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１９）。ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２０に移行し、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、処理を図２５２のステップＳ３６２３に移行する。

【３３１５】

＜ステップＳ３６２０～Ｓ２３２２＞

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２０）、小当たり遊技状態終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２１）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３１６】

＜ステップＳ３６２３＞

小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、図２５２に示すように、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６２３）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２４に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６２７に移行する。

【３３１７】

＜ステップＳ３６２４～Ｓ２３２６＞

通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６２３：Ｙｅｓ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６２４）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２５）、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２６）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３１８】

＜ステップＳ３６２７＞

通常遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態をｃ時短遊技状態に移行させるｃ時短遊技状態移行フラグがオンであるか否

かを判断する（ステップＳ３６２７）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立であるｃ時短移行であることに基づいてａ時短遊技状態の終了条件が成立することで遊技状態をａ時短遊技状態からｃ時短遊技状態に移行させるためのｃ時短遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する。

【３３１９】

ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２８に移行し、ｃ時短遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップＳ３６２３：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３２０】

＜ステップＳ３６２８～Ｓ２３３０＞

ｃ時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、ｃ時短遊技状態であることを示すｃ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６２８）。そして、ＭＰＵ４１は、ｃ時短遊技状態に移行する前の遊技状態であるａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２９）、ｃ時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３０）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３３２１】

［音声ランプ制御装置５の処理］

本実施形態では、音声ランプ制御装置５によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第１の実施形態とは異なる。

【３３２２】

［コマンド処理］

ここで、図２５３～図２５５は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２５３～図２５５を参照しつつ、コマンド判定処理を説明する。

【３３２３】

＜ステップＳ３７０１＞

図２５３に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【３３２４】

なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップＳ３７０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【３３２５】

＜ステップＳ３７０２＞

コマンドを受信した場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドである場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０３に移行し、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドでない場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０６に移行する。

【３３２６】

＜ステップＳ３７０３～Ｓ３７０５＞

受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドである場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別（図２３６参照）に基づいて、前述の疑似大当たり遊技演出パターン（図２３７参照）をセットすると共

に（ステップＳ３７０３）、疑似大当たり遊技演出パターンにおいて実行される特図遊技の回数を示す疑似大当たり特図変動数カウンタをセットする（ステップＳ３７０４）。そして、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを設定したことを示す疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグをオンに設定し（ステップＳ３７０５）、当該コマンド判定処理を終了する。

【３３２７】

なお、本実施形態では、疑似大当たり遊技パターンコマンドを受信した場合に疑似大当たり遊技演出パターンがセットされる。つまり、本実施形態では、ｃ時短遊技状態に移行されて第２入賞口３１５に遊技球が入球されることを契機として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行され、ｃ時短遊技状態に移行する前のａ時短遊技状態は通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であるが、ａ時短遊技状態では疑似大当たり遊技演出（表示）が実行されない。これに対し、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技が開始される前において、通常遊技状態よりも有利な遊技状態が開始される場合に、有利演出としてラッシュ演出（例えば「ＲＵＳＨ」の文字画像を含む画像演出）を開始することも考えられる。もちろん、ａ時短遊技状態では、ａ時短遊技状態に固有の演出として、疑似大当たり遊技演出（表示）とは異なる演出を実行してもよい。

【３３２８】

＜ステップＳ３７０６＞

ステップＳ３７０６では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する。第１特図変動パターンコマンドは、第１特図遊技における第１特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【３３２９】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０７に移行し、受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３７０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１１に移行する。

【３３３０】

＜ステップＳ３７０７～Ｓ３７１０＞

受信したコマンドが第１特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３７０７）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理（ステップＳ３７０８）を実行する。さらに、ＭＰＵ５１は、飾り図柄の変動表示時間を設定し（ステップＳ３７０９）、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３７１０）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、本実施形態のコマンド判定処理におけるステップＳ３７０７～Ｓ３７１０の処理は、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理におけるステップＳ３１０３～Ｓ３１０６の処理と同様であるため詳細な説明は省略する。

【３３３１】

＜ステップＳ３７１１＞

ステップＳ３７１１では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する。第２特図変動パターンコマンドは、第２特図遊技における第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【３３３２】

ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１２に移行し、受信したコマンドが第２特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、処理を図２５４のステップＳ３７２５に移行する。

【３３３３】
＜ステップＳ３７１２＞
ステップＳ３７１２では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを設定したことを示す疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオンであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオンである場合（ステップＳ３７１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１３に移行し、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオフである場合（ステップＳ３７１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１６に移行する。
【３３３４】
＜ステップＳ３７１３～Ｓ３７１５＞
ステップＳ３７１３では、ＭＰＵ５１は、第２特図遊技演出パターンとして、第２特図遊技演出パターンＡ（図２３８参照）を設定する。さらに、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行し（ステップＳ３７１４）、飾り図柄の変動表示時間を１５秒に設定し（ステップＳ３７１５）、処理をステップＳ３７２４に移行する。
【３３３５】
＜ステップＳ３７１６～Ｓ３７２０＞
ステップＳ３７１６では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、さらに、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり特図変動数カウンタの値を読み出す（ステップＳ３７１７）。そして、ＭＰＵ５１は、読み出した疑似大当たり遊技演出パターン及び特図変動数カウンタの値に基づいて第２特図遊技に対する演出として特２遊技演出パターンＢ～Ｄ（図２３８参照）のいずれかを設定する（ステップＳ３７１８）。さらに、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行し（ステップＳ３７１９）、飾り図柄の変動表示時間を１秒に設定し（ステップＳ３７２０）、処理をステップＳ３７２１に移行する。
【３３３６】
＜ステップＳ３７２１～Ｓ３７２３＞
ステップＳ３７２１では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり特図変動数カウンタの値から１減算し、さらに、ＭＰＵ５１は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３７２２）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該第２特図遊技が、疑似大当たり遊技演出パターンにおける最後の第２特図遊技であるか否かを判断する。
【３３３７】
ＭＰＵ５１は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３７２２：Ｙｅｓ）、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグをオフに設定し（ステップＳ３７２３）、処理をステップＳ３７２４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３７２２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７２４に移行する。
【３３３８】
＜ステップＳ３７２４＞
ステップＳ３７２４では、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３７２４）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、第２特図遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該第２特図遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部３４１において、当該第２特図遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、特定の演出画像としての出玉表示又は報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。

【３３３９】
＜ステップＳ３７２５＞
図２５４に示すように、ステップＳ３７２５では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドであるか否か、即ち小当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３７２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７２６に移行し、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３７２５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７３０に移行する。
【３３４０】
＜ステップＳ３７２６～Ｓ３７２９＞
ステップＳ３７２６では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、さらに、ＭＰＵ５１は、当該小当たり遊技に対する演出として小当たり遊技演出パターンＡ～Ｂ（図２３９参照）のいずれかを設定する（ステップＳ３７２７）。さらに、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理（ステップＳ３７２８）を実行する。さらに、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３７２９）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、小当たり遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該小当たり遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部３４１において、当該小当たり遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、特定の演出画像としての出玉表示が実行される。また、小当たり遊技演出では、小当たり遊技に固有の演出として、可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球を要求する「Ｖを狙え」などの表示が実行され、Ｖ入賞口３８３に遊技球が入球した場合には「Ｖ」などのＶ入賞表示が実行される。
【３３４１】
＜ステップＳ３７３０＞
ステップＳ３７３０では、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３７３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７３１に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３７３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７３３に移行する。
【３３４２】
＜ステップＳ３７３１～Ｓ３７５１＞
ステップＳ３７３１～Ｓ３７５１では、ＭＰＵ５１は、受信した大当たり遊技に関するコマンドの種別に応じて、特図大当たり遊技において実行される大当たり遊技演出を実行するための各種処理が実行される。本実施形態のコマンド判定処理でのステップＳ３７２９～Ｓ３７５０の処理は、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理のステップＳ３１１７～Ｓ３１３７の処理と同様であるため詳細な説明は省略する。
【３３４３】
＜ステップＳ３７５２＞
ステップＳ３７５２では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが、Ｖ入賞大当たり遊技を開始することを示すＶ入賞大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがＶ入賞大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３７５２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７５３に移行し、受信したコマンドがＶ入賞大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３７５２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７５６に移行する。

【３３４４】
＜ステップＳ３７５３～Ｓ３７５５＞
ステップＳ３７５３では、ＭＰＵ５１は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、Ｖ入賞大当たり遊技で実行する大当たり演出を、読み出した疑似大当たり遊技演出パターンに応じて大当たり演出パターンＡ～Ｄ（図２４０参照）から選択して設定する（ステップＳ３７５４）。さらに、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（ステップＳ３７５５）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、Ｖ入賞大当たり遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置６は、図柄表示部３４１において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該Ｖ入賞大当たり遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部３４１において、当該第Ｖ入賞大当たり遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、出玉表示又は総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。
【３３４５】
＜ステップＳ３７５６＞
ステップＳ３７５６では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。
【３３４６】
以上のように、本発明では、例えば所定遊技状態中に第１の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第２の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。
【３３４７】
また、本発明では、例えば特別遊技状態を複数回実行する場合の一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示としての特定の演出画像が、第１の特別遊技状態と、第１の特別遊技状態と第２の特別遊技状態との間と、第２の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって一連の有利遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、１回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行さることによって、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。
【３３４８】
より具体的には、本実施形態では、例えば所定遊技状態としてのａ時短遊技状態中に第１の入球手段としての第１入賞口３９１に遊技球が入球することに基づいて所定条件の成立としてｃ時短移行図柄が停止した場合に少なくとも特定の特典結果としてｃ時短遊技状態への移行が導出されることに基づいて特定遊技状態として第２の入球手段としての第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）が実行され、この第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）において第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合、特別条件の成立としてのＶ入賞口３８３への遊技球の入球に基づいて、特別遊技状態としての

Ｖ入賞口大当たり遊技が複数回実行される一連の有利遊技状態としての疑似大当たり遊技状態を発生可能である。これにより、ａ時短遊技状態でのｃ時短移行図柄が停止の成立による第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）の発生、第２入賞口３１５の開放状態（又はｃ時短遊技状態）を契機とするＶ入賞口３８３への遊技球の入球に基づいて複数回のＶ入賞口大当たり遊技が実行される疑似大当たり遊技状態の発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【３３４９】

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

【３３５０】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第５の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【３３５１】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【３３５２】

［第６の実施形態］

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

【３３５３】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り

替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備える。
また、本発明に係る遊技機は、例えば、前記第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側、又は前記第２動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側である。
【３３５４】
流入部は、遊技球を１球ずつ流入させる流入領域であればよい。流入部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技盤に設けられる遊技領域への流入領域、遊技盤に設けられる遊技領域の左側領域への流入領域、遊技盤に設けられる遊技領域の右側領域への流入領域、各種入球部の流入領域、遊技球の入球により賞球が付与される入球部の流入領域、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部の流入領域、遊技球の入球により特図遊技を実行する契機を与える入球部の流入領域、遊技球の入球により第１特図遊技を実行する契機を与える第１入賞口（第１始動口）の流入領域、遊技球の入球により第２特図遊技を実行する契機を与える第２入賞口（第２始動口）の流入領域、遊技球の入球により普図遊技を実行する契機を与えるスルーゲートなどの入球部の流入領域、電動役物により開閉される入球部の流入領域、普通電動役物により開閉される入球部の流入領域、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より開放され、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える始動口の流入領域、特別電動役物により開閉される入球部の流入領域、当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）において特別電動役物の作動により開放される大入賞口（可変入賞口）の流入領域、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）の流入領域、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）の流入領域、非電動役物により開閉される入球部の流入領域、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える入賞口（始動口）の流入領域、非電動役物を作動させる契機を与える入球部の流入領域、ステージに遊技球を誘導する流路（いわゆるワープルート）の流入領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【３３５５】
所定条件は、流入領域へ遊技球が流入するように動作可能な遊技動作部を動作させる遊技条件であればよい。所定条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選での所定の抽選結果の成立、電動役物の動作条件、普通電動役物の動作条件、普通電動役物が動作される普図当たり遊技の実行条件、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える入球部に設けられる普通電動役物の動作条件、普図当たり抽選での結果が普図当たり、特別電動役物の動作条件、特別電動役物が動作される当たり遊技（大当たり遊技。小当たり遊技）の実行条件、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）、非電動役物の動作条件、非電動役物を動作させる入球部への遊技球の入球、特定の入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、遊技領域の左側領域への遊技球の発射操作、遊技領域の右側領域への遊技球の発射操作、遊技球の入球により普図当たり抽選の契機を与える入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、スルーゲートに遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技領域への遊技球の発射操作、遊技球の入球により大当たり抽選の契機を与える入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【３３５６】
第１動作手段は、流入領域へ遊技球が流入するように動作可能な遊技動作部であればよい。第２動作手段は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて動作され得る第１動作手段とは異なる遊技動作部であればよい。第３動作手段は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて動作され得る第１動作手段及び第２動作手段とは異なる遊技動作部であればよい。これら第１～第３動作手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種入球部に遊技球が入球することを契機として動作される遊技動

作部、所定の抽選が実行されることに基づいて動作される遊技動作部、所定の抽選での所定の抽選結果である場合に動作される電動役物、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に動作される普通電動役物、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）である場合に動作される特別電動役物、所定の入球部への遊技球の入球により動作される非電動役物、所定の入球部への遊技球の入球により動作され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する契機を与える入球部を開閉する非電動役物、所定の作動口への遊技球の入球により動作され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第１入賞口（第１始動口）を開放する第１非電動役物、所定の作動口への遊技球の入球により動作され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第２入賞口（第２始動口）を開放する第２非電動役物、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて動作される遊技動作部、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される変動表示器、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される主制御装置（メイン制御装置）により制御される変動表示器、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される副制御装置（サブ制御装置）により制御される変動表示器、スルーゲートなどの入球部に遊技球が入球することを契機として普図当たり抽選を実行したことに基づいて図柄が変動表示される変動表示器、普図当たり抽選を実行したことに基づいて主制御装置（メイン制御装置）により普通図柄の変動表示が制御される普図変動表示器、普図当たり抽選を実行したことに基づいて副制御装置（サブ制御装置）により図柄の変動表示が制御される液晶表示器などの表示器、第１入賞口（第１始動口）又は第２入賞口（第２始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づいて図柄が変動表示される変動表示器、大当たり抽選を実行したことに基づいて主制御装置（メイン制御装置）により特別図柄の変動表示が制御される特図変動表示器、大当たり抽選を実行したことに基づいて副制御装置（サブ制御装置）により飾り図柄（装飾図柄）の変動表示が制御される液晶表示器などの演出用表示器、発射領域の遊技球を所定領域に発射するために動作される遊技動作部、遊技球を発射するための発射機構、遊技球に発射力を付与する発射槌、発射槌を動作する発射駆動源、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３３５７】

所定の動作は、流入領域から入球部に遊技球が入球することに基づいて第２動作手段により実行される遊技動作であればよい。特定の動作は、流入領域から入球部に遊技球が入球することに基づいて第３動作手段により実行される遊技動作であればよい。所定の動作及び特定の動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種入球部に遊技球が入球することを契機とする遊技動作部の動作、所定の抽選が実行されることに基づく遊技動作部の動作、所定の抽選での所定の抽選結果である場合の電動役物の動作、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合の普通電動役物の動作、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）である場合の特別電動役物の動作、所定の入球部への遊技球の入球による非電動役物の動作、所定の入球部への遊技球の入球により動作され非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する契機を与える入球部の開閉動作、所定の作動口への遊技球の入球により動作される第１非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第１入賞口（第１始動口）の開放動作、所定の作動口への遊技球の入球により動作される第２非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第２入賞口（第２始動口）の開放動作、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づく遊技動作部の動作、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づく変動表示器での所定の図柄が変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による特図表示器での特別図柄の変動表示、第１入賞口（第１始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による第１特別図柄表示器での第１特別図柄の変動表示、第２入賞口（第２始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制

御装置）の制御による第２特別図柄表示器での第２特別図柄の変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく副制御装置（サブ制御装置）による液晶表示器などの演出用表示器での飾り図柄（装飾図柄）の変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）の実行時の副制御装置（サブ制御装置）による液晶表示器などの演出用表示器での各種演出の実行、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行時の副制御装置（サブ制御装置）による液晶表示器などの演出用表示器での各種演出（大当たり開始表示演出、大当たり終了表示演出、ラウンド数表示演出、出球表示演出（出玉表示演出）、Ｖ入賞表示演出）の実行、普図当たり抽選を実行したことに基づく変動表示器での図柄の変動表示、普図当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による変動表示器での普通図柄の変動表示、普図当たり抽選を実行したことに基づく副制御装置（サブ制御装置）の制御による液晶表示器などの演出用表示器での図柄の変動表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３３５８】

第１入球部は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて、第２動作手段に所定の動作を実行させ得る契機となる入球部であればよい。第２入球部は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて、第３動作手段に特定の動作を実行させ得る契機となる入球部であればよい。第１入球部及び第２入球部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球により賞球が付与される入球部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特図を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特図を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させるスルーゲートなどの入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される電動役物により開閉される入球部、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて実行される普図当たり遊技において動作される普通電動役物により開閉される入球部、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より開放され、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される特別電動役物により開閉される入球部、大当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて実行される当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）において特別電動役物の作動により開放される大入賞口（可変入賞口）、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）、遊技条件の成立に基づいて動作される非電動役物により開閉される入球部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える入賞口（始動口）、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第１特図の変動表示により報知する第１入賞口（第１始動口）、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第２特図の変動表示により報知する第２入賞口（第２始動口）、非電動役物を作動させる契機を与える入球部、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口、ステージに遊技球を誘導する流路（いわゆるワープルート）の入球部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３３５９】

第１検出部は、第１入球部への遊技球の入球を検出するための検出部であればよい。第２検出部は、第２入球部への遊技球の入球を検出するための検出部であればよい。第１検出部及び第２検出部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば電磁誘導型の近接センサ、光学式センサ、接点式センサ、各種入球部に設けられる当該入球部への遊技球を検出する検出部、遊技球の入球により賞球が付与される入球部に設けられる検出部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部に設けられる検出部、遊技球の入球によ

り特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部に設けられる検出部、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特図を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）に設けられる検出部、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特図を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）に設けられる検出部、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させるスルーゲートなどの入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて実行される普図当たり遊技において動作される普通電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より開放され、遊技球の入球により特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）を実行する契機を与える入球部に設けられる検出部、遊技条件の成立に基づいて動作される特別電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、大当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて実行される当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）において特別電動役物の作動により開放される大入賞口（可変入賞口）に設けられる検出部、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）に設けられる検出部、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）に設けられる検出部、遊技条件の成立に基づいて動作される非電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える入賞口（始動口）に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第１特図の変動表示により報知する第１入賞口（第１始動口）に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第２特図の変動表示により報知する第２入賞口（第２始動口）に設けられる検出部、非電動役物を作動させる契機を与える入球部、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口に設けられる検出部、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口に設けられる検出部、ステージに遊技球を誘導する流路（いわゆるワープルート）の入球部に設けられる検出部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３３６０】

誘導手段は、流入領域から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導部であればよい。誘導手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば釘、風車、樹脂部材などの可動不能な誘導部、少なくとも一部が可動可能な誘導部、所定の入球部に遊技球が入球可能な流路に遊技球を誘導可能な誘導部、所定の入球部に遊技球が入球不能な流路に遊技球を誘導可能な誘導部、所定の入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える電動役物、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特別図柄を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える普通電動役物、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特別図柄を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える普通電動役物、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特別図柄を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特別図柄を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える電動役物、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動

役物、大当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物、小当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物、大入賞口（可変入賞口）内に設けられる入賞口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、大当たり遊技での遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、小当たり遊技での遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、非電動役物を作動させる契機を与える非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、複数の流路のうちの１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材、１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、遊技球の干渉によって可動可能であり、１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の流路のうちの１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、遊技球の干渉によって可動可能であり、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口と、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口とのいずれかに遊技球を振り分ける可動部材、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３３６１】

切替手段は、１の遊技動作部に遊技動作を実行させ得る契機となる１の入球部に流入領域から遊技球を誘導する状態の誘導部を、１の入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として１の入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ遊技球の入球に基づいて他の遊技動作部に遊技動作を実行させ得る契機となる他の入球部への入球が可能な状態に切り替える切替処理であればよい。切替手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば少なくとも一部が可動可能な誘導部に対する遊技球の誘導状態の切替処理、所定の入球部への遊技球の入球が可能な流路に遊技球を誘導可能な状態の誘導部に対する所定の入球部への遊技球の入球が不能な流路に遊技球を誘導可能な状態への切替処理、所定の入球部への遊技球の入球が不能な流路に遊技球を誘導可能な状態の誘導部に対する所定の入球部への遊技球の入球が可能な流路に遊技球を誘導可能な状態への切替処理、所定の入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替え可能な可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特別図柄を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える普通電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特別図柄を変動表示させる

第２入賞口（第２始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える普通電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第１特別図柄表示器に第１特別図柄を変動表示させる第１入賞口（第１始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第２特別図柄表示器に第２特別図柄を変動表示させる第２入賞口（第２始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える特別電動役物、大当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、小当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える特別電動役物、大入賞口（可変入賞口）内に設けられる入賞口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、大当たり遊技での遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、小当たり遊技での遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、非電動役物を作動させる契機を与える非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、複数の流路のうちの１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材に対する振り分け状態の切替処理、１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の干渉によって可動可能であり、１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の流路のうちの１の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の干渉によって可動可能であり、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうちの１の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材の遊技球の誘導状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材の遊技球の誘導状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第１入賞口（第１始動口）を開閉する（第１）非電動役物を作動させる第１非電動役物作動口と、遊技球の入球に基づいて第２入賞口（第２始動口

）を開閉する（第２）非電動役物を作動させる第２非電動役物作動口とのいずれかに遊技球を振り分ける可動部材に対する振り分け状態の切替処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３３６２】

ところで、遊技機においては、遊技の興趣の向上させる遊技性を発生させるために、遊技盤の遊技領域に複数種の遊技部材（例えば各種表示器や各種入賞装置、振分装置）が配置されている。従来、盤面の遊技領域にスペースの余裕がある場合は、複数の遊技部材の大きさや配置に制限が少なく自由に配置することができた。

【３３６３】

しかしながら、興趣向上のための遊技部材が大型化し、数も多数になってくると、好適に遊技盤に配置しなければ遊技に対する効率性、遊技者の識別性や視認性が低下してしまう。そのため、遊技機では、遊技盤に配置する部材の種類や位置を工夫することで、より遊技における効率性や視認性を向上させることが望まれている。

【３３６４】

本発明では、

遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、

所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段に少なくとも特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、

前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、又は前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側である。

【３３６５】

本発明では、このような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【３３６６】

より具体的には、本発明では、例えば所定条件の成立により第１動作手段が動作される場合、第１動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段が、第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えられる。そのため、第１動作手段の動作により流入部から遊技球が流入した場合、先に第１入球部に所定数の遊技球が入球し、その後に、第２入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【３３６７】
　また、本発明では、例えば第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第２動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側、又は遊技球の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球の流下方向の下流側の第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球の流下方向の上流側の第３動作手段の特定の動作が実行され得る。
【３３６８】
　このような本発明では、所定条件の成立により第１動作手段が動作された場合、第１動作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すことで、第１入球部及び第２入球部に順次遊技球が入球され、連続的に打ち出された遊技球のうちの先に打ち出された遊技球が所定の動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球の流下方向の下流側の第２動作手段に到達し、後続の遊技球が特定の動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球の流下方向の上流側の第３動作手段に到達する。つまり、第２動作手段及び第３動作手段の動作順序と、第２動作手段及び第３動作手段への遊技球の到達順序とを一致させることができる。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第２動作手段及び第３動作手段の動作を実行させ、かつ第２動作手段及び第３動作手段に遊技球が到達することに基づく処理（例えば所定の入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選処理や普図当たり抽選処理）を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、所定条件が成立した場合、遊技性を理解していなくとも、第１動作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すだけで、第２動作手段及び第３動作手段に遊技球が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、所定条件が成立した場合、第１動作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、所定条件が成立した場合の恩恵、即ち第２動作手段及び第３動作手段に遊技球が到達することに基づくによる恩恵を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。
【３３６９】
　より具体的には、本実施形態では、例えば遊技条件として、特図大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により遊技動作部としての普通電動役物３７２が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることによって非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１が開放される場合、普通電動役物３７２が動作されることで導入口３７１から流入した遊技球９９を入球部としての第１非電作動口３７６Ａに誘導する第１誘導状態（検出部としての入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検出可能な状態）となっている非電作動装置３７の誘導部としての可動誘導部３７４が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることよって、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球することが検出部としての入球センサ３７６Ａａによって検出されることを契機として、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が不能であり、かつ入球部としての第２非電作動口３７６Ｂへの入球が可能な第２誘導状態（検出部としての入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出可能な状態）に切り替えられる。そのため、普通電動役物３７２が動作されることにより非電作動装置３７の導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球し、その後に、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球される。その結果、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されることで非電作動装置３７の導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが入球部としての第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能（入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検出可能）に遊技動作として開放作動され得り、その後に、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが入球部としての第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能（入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出）に遊技動作として開放作動され得る。

【３３７０】
　また、本実施形態では、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂの配設位置が、遊技機１０（遊技盤３１）を正面視した状態において遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａの配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側である。そのため、遊技条件として、ａ時短遊技状態において普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物３７２が動作されることで流入領域としての導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが遊技動作として開放作動され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが遊技動作として開放作動され得る。
【３３７１】
　このように、本実施形態の遊技機１０では、ａ時短遊技状態におけるメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作された場合、普通電動役物３７２に向けて遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を連続的に打ち出すことで、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに順次遊技球９９が入球され、右打ち流路３５Ｃを複数の遊技球９９が連続的に流下することで、第１非電動役物３９Ａの動作時に第１非電動役物３９Ａの上方かつ近傍を遊技球９９が流下する状態となっている。そのため、第１非電動役物３９Ａの動作時に、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が第１非電動役物３９Ａによって即座に第２入賞口３１５Ａに誘導されることで、即座に第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球される。そして、連続的に右打ちされた遊技球９９のうちの先に打ち出されて右打ち流路３５Ｃに下流側を流下する遊技球９９が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第１非電動役物３９Ａ（第２入賞口３１５Ａ）に到達し、後続の遊技球９９が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂ（第２入賞口３１５Ｂ）に到達する。つまり、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂの開放順序）と、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂへの遊技球９９の到達順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球順序）とを一致させることができる。そのため、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作を実行させ、かつ第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させてメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に遊技盤３１の右側領域に打ち出すだけで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂに遊技球９９が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、ａ時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させてメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。即ち、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させるのに時間を要する場合、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍが最大保留数になるまでの時間が長くなるばかりか、遊技者が遊技を進行する上で遊技操作について戸惑うことが懸念されるが、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに最大数の遊技球９９を極力短時間（例えば最短時間）で入球させることが可能であると、遊技操作について戸惑うまでもなく、単に右打ちを継続するだけで最大の利益を受けることができる。
【３３７２】
　以下、本実施形態について、図２５６～図２８９を参照して前述の第１の実施形態との

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

【３３７３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての「流入領域」を備え、また所定条件としての「遊技条件」を備え、また第１動作手段としての「遊技動作部」を備え、また第２動作手段としての「遊技動作部」を備え、また第３動作手段としての「遊技動作部」を備え、また所定の動作としての「遊技動作」を備え、また特定の動作としての「遊技動作」を備え、また第１入球部としての「入球部」を備え、また第１検出部としての「検出部」を備え、また第２入球部としての「入球部」を備え、また第２検出部としての「検出部」を備え、また誘導手段としての「誘導部」を備え、また切替手段としての「切替処理」を備える。

【３３７４】

［遊技機１０の構成］

まず、図２５６～図２６３を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図２５６は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図２５７及び図２５８は図柄表示部３４１での表示例を示す図、図２５９は第２入賞口及び非電動役物の周辺を示す図である。

【３３７５】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技球発射機構３２、遊技球９９が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤３１などを備える。

【３３７６】

図２に示すように、遊技球発射機構３２は、誘導部としての発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球９９を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。また、内レール３１１には、板バネとして形成された戻りバネ３１０（戻り弁）が設けられている。この戻りバネ３１０は、付与された発射力が少ない遊技球９９や発射不良の遊技球９９を発射レール３２１側に戻すためのものであり、遊技盤３１の左上部から遊技領域に遊技球９９を１球ずつ流入させるか否かを規定する。即ち、戻りバネ３１０は、遊技盤３１の遊技領域への流入領域を規定するものであり、遊技盤３１の左上部から流入領域を介して遊技領域に流入された遊技球９９は、後述のように遊技盤３１の左側領域又は右側領域を上方から下方に流下する。球送り装置３２２は、遊技動作部としてのソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球９９を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上に供給された遊技球９９を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２に対する発射操作がなされることで遊技条件が成立する状況では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、０．６ｓｅｃに１個の遊技球９９が遊技領域に向けて発射される。例えば、発射ハンドル２２の操作量が規定量を超える場合には遊技盤３１の左上部から遊技領域に遊技球９９が流入され、発射ハンドル２２の操作量が規定量を超え所定量以下である遊技条件が成立する場合には、遊技盤３１の左側領域に遊技球９９が発射され（いわゆる左打ち）、発射ハンドル２２の操作量が所定量を超える遊技条件が成立する場合には、遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が発射される（いわゆる右打ち）。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えて、遊技動作部としてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球９９を発射させる機構であってもよい。

【３３７７】

図２５６に示すように、遊技盤３１には、入球部として、左側領域に一般入賞口３１３が、遊技盤３１の中央領域に設けられた図柄表示部３４１の下方に第１入賞口３１４が、最下部領域にアウト口３１８が、それぞれ設けられている。一般入賞口３１３及び第１入

賞口３１４には、遊技者の発射操作によって遊技盤３１における遊技領域の左側領域に発射された、いわゆる左打ちされた遊技球９９が入球可能である。また、一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４のそれぞれには、遊技球９９の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された入球センサ３１３ａ，３１４ａが個別に設けられており（図２６４参照）、入球センサ３１３ａ，３１４ａからの出力に基づいて、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４によって一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４への遊技球９９の入球が検出されることで遊技者に所定数の賞球が付与される。

【３３７８】

なお、左打ちされて一般入賞口３１３及び第１入賞口３１４に入球されなかった遊技球９９は、排出口としてのアウト口３１８を介して遊技盤３１の背面側に排出される。また、アウト口３１８には、遊技球９９の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続されたアウト球センサ３１８ａが設けられており（図２６４参照）、アウト球センサ３１８ａからの出力に基づいてメイン制御ユニット３３１の主制御装置４によってアウト球を検出することでアウト球数をカウントすることができる。また、アウト口３１８は、後述のように遊技盤３１の右側領域に右打ちされた遊技球９９が入球可能な各種入球部に入球されなかった遊技球９９の遊技盤３１の背面側に排出可能である。つまり、遊技機１０では、発射された遊技球９９が遊技盤３１の左側に設けられた内レール３１１及び外レール３１２の間を上方に移動してから、遊技盤３１の左上部の戻りバネ３１０によって規定される流入領域を介して左上部から遊技領域に流入し、発射強度に応じて遊技盤３１の左側領域又は右側領域を上方から下方に流下するが、流下中の遊技球９９は、その流下過程において各種入球部に入球可能であり、各種入球部に入球されなかった場合に排出口であるアウト口３１８を介して遊技盤３１の背面側に排出される。そのため、遊技盤３１の遊技領域に打ち出された遊技球９９は、各種入球部に入球されなかった場合であっても、遊技盤３１の遊技領域に滞留することはない。また、遊技者は、遊技球９９の発射操作を実行する場合、遊技球９９が適切に遊技盤３１の遊技領域に流入するか否かを確認し、また遊技領域に遊技球９９が流入した場合には遊技の進行中に遊技球９９の流下経路（発射強度の強弱）を確認するために遊技盤３１の上部側を視認（視線を移動）することが行われる。

【３３７９】

また、遊技盤３１には、遊技球９９の遊技領域とは異なる右下部に、遊技動作部としての遊技部材であるメイン表示部３６が設けられている。このメイン表示部３６は、遊技盤３１における遊技球９９が流下する遊技領域ではなく遊技領域外である遊技盤３１の右下部に設けられている。つまり、メイン表示部３６は、遊技盤３１の遊技領域への遊技球９９の流入領域である遊技盤３１の左上部に設けられる戻りバネ３１０の略対角位置であり、戻りバネ３１０から離れた位置に設けられている。メイン表示部３６は、少なくともメイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による普図当たり抽選の結果や特図大当たり抽選の結果を報知するものであり、その遊技動作の制御が、後述の各種制御処理においてメイン制御ユニット３３１（主制御装置４）によって実行される。具体的には、メイン表示部３６は、普図当たり抽選の結果を報知する普通図柄表示部３６１、特図大当たり抽選の結果を報知する第１特別図柄表示部３６２及び第２特別図柄表示部３６３を備える。普通図柄表示部３６１や第１特別図柄表示部３６２及び第２特別図柄表示部３６３は、ＬＥＤランプや７セグメント表示装置などの簡易な表示器により構成されている。そのため、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による普図当たり抽選の結果や特図大当たり抽選の結果は、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）によるメイン表示部３６での所定図柄（普通図柄又は特別図柄）の変動表示及び停止表示という簡易な制御によって実現される所定遊技（普通遊技や特別遊技）によって報知される。

【３３８０】

また、遊技盤３１には、遊技球９９の遊技領域の中央領域に、遊技動作部としての遊技部材である図柄表示部３４１及び可動役物部材３５が設けられている。即ち、図柄表示部３４１や可動役物部材３５などの遊技部材は、識別性や視認性を高めるために（遊技者が

識別又は視認し易いように）、遊技盤３１の四隅部などの識別性や視認性が低い部分を避けて遊技盤３１の中央部又はその周囲に設けられる。このような遊技部材である図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技の他、小当たり遊技及び大当たり遊技（特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技）において、遊技動作としての遊技演出を実行するものである。

【３３８１】

例えば、特図遊技では、遊技動作部としての遊技部材である図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、遊技盤３１の右下部に設けられたメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３においてメイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技が実行されている間、サブ制御ユニット３３２（表示制御装置６）の制御によって遊技動作としての遊技演出を実行するものである。即ち、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）での特図大当たり抽選の結果がメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において報知されるが、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５では、特図大当たり抽選の結果や特別図柄の変動表示時間に応じて、特図大当たり抽選の結果が大当たりや小当たりであることの期待度を示す遊技演出や、特図大当たり抽選の結果が大当たりや小当たりであることを報知する遊技演出が実行される。また、図２５７に示すように、特図遊技においては、図柄表示部３４１では、数字などの図柄として表示される飾り図柄の変動表示及び停止表示が遊技動作として実行される。例えば、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特図大当たり抽選が外れであることを報知する特図遊技では、図２５７（Ａ）～図２５７（Ｃ）に示すように、変動表示された数字などの飾り図柄がバラケ目などの非ゾロ目（非同一図柄）で停止表示される。一方、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特図大当たり抽選が当たり（大当たり、小当たり）であることを報知する特図遊技では、図２５７（Ａ）、図２５７（Ｂ）及び図２５７（Ｄ）に示すように、変動表示された数字などの飾り図柄がゾロ目などの同一図柄で停止表示される。

【３３８２】

また、遊技動作部としての図柄表示部３４１及び可動役物部材３５では、特図遊技における遊技演出に加えて、小当たり遊技や大当たり遊技（特図大当たり遊技及びＶ入賞大当たり遊技）において遊技動作としての遊技演出が実行される。例えば図２５８（Ａ）に示すように、小当たり遊技では、図柄表示部３４１において、右打ちを実行することで後述の可変入賞装置３８における小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９を入球させること促す遊技演出（図２５８（Ａ）の右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示の他、「Ｖを狙え」の文字表示）が実行され、例えば図２５８（Ｂ）に示すように右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示の他、Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球された場合にＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されたことを示す遊技演出（図２５８（Ｂ）の「Ｖ」の文字表示）が実行される。また、例えば図２５８（Ｃ）に示すように、大当たり遊技、即ち第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として実行される（第１）特図大当たり抽選の結果が大当たりの場合に実行される（第１）特図大当たり遊技、小当たり遊技においてＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されることを契機として実行されるＶ入賞大当たり遊技では、当該大当たり遊技の開閉実行モードでのラウンド遊技において、図柄表示部３４１に、右打ちを促す遊技演出（図２５８（Ｃ）の右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示）、大当たり遊技におけるラウンド遊技数を示す遊技演出（図２５８（Ｃ）の「ラウンドＸ」の文字表示）、当該大当たり遊技での、少なくとも可変入賞装置３８の大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球に基づく現状の出球数表示（図２５８（Ｃ）の「９００球」の文字表示）が遊技動作として実行される。また、例えば図２５８（Ｄ）に示すように、当該大当たり遊技のエンディングでは、図柄表示部３４１において、初当たり遊技（特図大当たり）に加えてＶ入賞大当たり遊技の回数を含め

た連荘大当たり遊技回数を示す遊技演出（図２５８（Ｄ）の「ＲＵＳＨ×２」の文字表示）の他、当該大当たり遊技が終了するまでの入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球に基づく合計出球を示す遊技演出（図２５８（Ｄ）の「３０００球」の文字表示）が遊技動作として実行される。

【３３８３】

ここで、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５が遊技盤３１の中央領域に設けられるが、前述のように遊技球９９の発射操作を実行する場合の遊技者の視認箇所が遊技盤３１の上部側であることから、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、発射された遊技球９９を確認する遊技者が視認可能であり、遊技者は図柄表示部３４１及び可動役物部材３５を効率良く視認可能である。

【３３８４】

ところで、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）による特図大当たり抽選の結果は、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）により制御されるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における第１特別図柄（第１特図）又は第２特別図柄（第２特図）が変動表示及び停止表示される特図遊技によって報知され、この特図遊技では、サブ制御ユニット３３２（表示制御装置６）により制御される図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示及び停止表示によって特図大当たり抽選の結果が報知されると共に、図柄表示部３４１や可動役物部材３５などによって遊技演出が実行される。ここで、サブ制御ユニット３３２（表示制御装置６）において遊技演出を実行するのは、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）は多くの制御を実行する必要があるため、サブ制御ユニット３３２にコマンドを送信して遊技演出を実行させてメイン制御ユニット３３１の制御負担を軽減するためである。そして、遊技者が効率良く視認可能な図柄表示部３４１及び可動役物部材３５において遊技演出を実行することで遊技演出の視認性が向上する。また、図柄表示部３４１において飾り図柄の変動表示及び停止表示によって特図大当たり抽選の結果を報知することで識別性が向上される。さらに、特図大当たり抽選の結果を、図柄表示部３４１において報知するだけでなく、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において実行することで、図柄表示部３４１での報知結果と特図大当たり抽選の結果との間に不整合が発生する場合であっても、たとえ簡易な表示であっても第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特図大当たり抽選の結果を報知することで、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特図大当たり抽選の結果を確認することができる。

【３３８５】

前述のように、メイン表示部３６は、遊技盤３１の遊技領域への遊技球９９の流入領域である遊技盤３１の左上部に設けられる戻りバネ３１０の略対角位置であり、戻りバネ３１０から離れた遊技盤３１の遊技盤３１の右下部に設けられている。一方、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、遊技盤３１の中央領域に設けられている。即ち、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５は、メイン表示部３６に比べて、遊技盤３１の遊技領域への遊技球９９の流入領域である遊技盤３１の左上部に設けられる戻りバネ３１０に近い位置に設けられることで視認容易な位置に設けられている。このように、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５がメイン表示部３６（第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３）に比べて視認容易であることで、図柄表示部３４１及び可動役物部材３５で実行される遊技演出の視認性が向上し、また図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示及び停止表示の識別性が向上される。

【３３８６】

以上のように、遊技制御上では、図柄表示部３４１に比べてメイン表示部３６（第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３）のほうが重要であり必要性が高い。また、メイン制御ユニット３３１からのコマンドに基づいて制御を行うサブ制御ユニット３３２によって制御される図柄表示部３４１は、ノイズや、メイン制御ユニット３３１とサブ制御ユニット３３２とを接続するハーネスの不良、その他の原因によって誤作動の可能性が高く、メイン制御ユニット３３１によって制御されるメイン表示部３６（第１特別

図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３）に比べて動作の信頼性が低い。状況によっては、図柄表示部３４１において特図大当たり抽選の結果が大当たりとして報知される場合であっても、大当たり用可変入賞装置３８Ａ（図２６０参照）が作動しないことも起こり得る。しかしながら、図柄表示部３４１は、正常に動作している限りは、遊技演出の実行によって遊技者に興趣を提供する重要な遊技部材である。そのため、簡易な表示器により構成されるメイン表示部３６は、遊技性を提供するための各種遊技部材の設置の妨げとならないように遊技盤３１の右下部に設けられている。そして、遊技者への興趣の提供において重要な役割を担う図柄表示部３４１は、視認し易いように遊技盤３１の中央部に設けられている。

【３３８７】

なお、メイン表示部３６は、遊技性を提供するための各種遊技部材の設置の妨げとならなければ、遊技盤３１の右下部に限らず、例えば遊技盤３１の左下部などの他の位置に設けてもよい。

【３３８８】

また、遊技盤３１の右側領域、即ち遊技盤３１の略中央部に設けられた図柄表示部３４１、及び図柄表示部３４１の右側に設けられた可動役物部材３５の右方側には、２つの右ルート規制部３５Ａ，３５Ｂが設けられており、これらの右ルート規制部３５Ａ，３５Ｂによって誘導部としての右打ち流路３５Ｃが規定されている。そのため、いわゆる右打ちされた遊技球９９は、右打ち流路３５Ｃにおける流入領域としての右打ち流路３５Ｃにおける導入部３５Ｄから右打ち流路３５Ｃに１球ずつ流入され、右打ち流路３５Ｃを流下する。

【３３８９】

なお、右打ち流路３５Ｃには、釘や樹脂などによる障害物を複数設けてもよい。これらの障害物により遊技球９９を振り分け、減速して遊技球９９の流下にランダム性を持たせてもよい。

【３３９０】

また、遊技盤３１の右側領域には、流入領域としての導入部３５Ｄから右打ち流路３５Ｃに導入されて右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が入球可能な入球部として、スルーゲート３１７、２つの第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂ、及び非電作動装置３７が設けられ、さらに、遊技盤３１には、右打ち流路３５Ｃから放出された遊技球９９が入球可能な可変入賞装置３８が設けられている。

【３３９１】

スルーゲート３１７は、遊技球９９の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された入球センサ３１７ａ（図２６４参照）が設けられた入球部であり、右打ち流路３５Ｃにおける第２入賞口３１５Ａと第２入賞口３１５Ｂとの間に設けられている。即ち、スルーゲート３１７には、いわゆる右打ちされ、右打ち流路３５Ｃにおける流入領域としての導入部３５Ｄから導入された遊技球９９のうち、第２入賞口３１５Ｂに入球されなかった遊技球９９が入球される。

【３３９２】

また、メイン制御ユニット３３１（主制御装置４）は、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球９９が入球したことが検出部としての入球センサ３１７ａ（図２６４参照）によって検出されたことを契機とし、普図当たり遊技を発生させる遊技条件が成立したか否かの普図当たり抽選を実行する。普図当たり抽選が実行された場合、遊技盤３１の右下部に配置されたメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において遊技動作として普通図柄の変動表示が実行され、普図当たり抽選の結果に応じた図柄で普通図柄が停止表示される普図遊技が実行されることで、普図当たり抽選での結果が普図当たりであるか否かが報知される。そして、普通図柄表示部３６１において普図当たりである図柄で普通図柄が停止表示された場合、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることが報知された場合、普図当たり遊技を発生させる遊技条件が成立し、後述のように遊技動作部としての普通電動役物３７２の駆動制御（処理）が実行され、非電作動装置３７における流入領域とし

ての導入口３７１が開放されることで、非電作動装置３７への遊技球９９の入球が可能となる（図２６２（Ｂ）参照）。

【３３９３】

第２入賞口３１５Ａは、遊技球９９の入球を検出する検出部としてメイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された入球センサ３１５Ａａ（図２５９、図２６４参照）が設けられた入球部である。同様に、第２入賞口３１５Ｂは、遊技球９９の入球を検出する検出部としてメイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された入球センサ３１５Ｂａ（図２５９、図２６４参照）が設けられた入球部である。つまり、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球の有無は、入球センサ３１５Ａａ及び入球センサ３１５Ｂａからの出力（信号）に基づいて主制御装置４により判断される。

【３３９４】

第２入賞口３１５Ｂは、正面視において、第２入賞口３１５Ａよりも垂直方向の上方側に設けられている。また、第２入賞口３１５Ｂは、正面視において、第２入賞口３１５Ａよりも右打ち流路３５Ｃにおける上流側（第２入賞口３１５Ａよりも遊技球９９の流下方向における上流側）に設けられている。そのため、第２入賞口３１５Ａと第２入賞口３１５Ｂとが共に遊技球９９が入球可能な状態である場合、第２入賞口３１５Ａよりも第２入賞口３１５Ａより優先的に遊技球９９が入球可能である。

【３３９５】

また、メイン制御ユニット３３１は、入球部としての第２入賞口３１５Ａ又は第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球したことが検出部としての入球センサ３１５Ａａ又は入球センサ３１５Ｂａ（図２５９、図２６４参照）によって検出されたことを契機とし、小当たり遊技を発生させる遊技条件が成立したか否かの（第２）特図大当たり抽選を実行する（図２６６（Ｂ）参照）。メイン制御ユニット３３１によって（第２）特図大当たり抽選が実行された場合、遊技盤３１の右下部に配置されたメイン表示部３６の第２特別図柄表示部３６３において遊技動作として第２特別図柄（第２特図）の変動表示が実行され、特図大当たり抽選の結果に応じた図柄で第２特別図柄（第２特図）が停止表示される第２特図遊技が実行されることで、特図大当たり抽選での結果が小当たりであるか否かが報知される。そして、第２特別図柄表示部３６３において小当たりである図柄で第２特別図柄（第２特図）が停止表示された場合、即ち特図大当たり抽選の結果が小当たりであることが報知された場合、小当たり遊技を発生させる遊技条件が成立し、後述のように小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂにおける遊技動作部としての開閉扉３８２Ｂの駆動制御（処理）が実行され、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂにおける流入領域としての可変入賞口３８１Ｂが開放されることで、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂへの遊技球９９の入球が可能となる（図２６０及び図２６１参照）。

【３３９６】

図２５９（Ａ）及び図２５９（Ｂ）に示すように、入球部としての第２入賞口３１５Ａには、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが設けられている。この第１非電動役物３９Ａは、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図２５９（Ｂ）参照）と、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図２５９（Ａ）参照）とを切り替えるものである。具体的には、図２５９（Ａ）に示すように、第１非電動役物３９Ａは、第２入賞口３１５Ａを閉鎖状態としつつ、右打ち流路３５Ｃにおける第２入賞口３１５Ａの側方を遊技球９９が流下可能な位置にあることで、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が不能な入球不能状態を実現する。一方、図２５９（Ｂ）に示すように、第１非電動役物３９Ａは、第２入賞口３１５Ａを開放状態としつつ、右打ち流路３５Ｃにおける第２入賞口３１５Ａの側方を遊技球９９が流下不能な位置にあることで誘導部として機能し、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が可能な入球可能状態を実現する。即ち、第１非電動役物３９Ａは、遊技盤３１の正面視において、遊技動作として時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）可能であり、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが遊技動作として回動（回転）されることによって、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が不能な入球不能状態と、第２入賞口３１５Ａへの遊技球

９９の入球が可能な入球可能状態とが実現される。
【３３９７】
ここで、第１非電動役物３９Ａは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって、後述の非電作動装置３７における流入領域としての導入口３７１から非電作動装置３７に入球した遊技球９９が、非電作動装置３７における入球部としての第１非電第１入賞口３１５作動口３７６Ａに入球した場合に、先端部が時計回り方向に遊技動作として回動（回転）可能である。このように、第１非電動役物３９Ａの先端部が時計回り方向に遊技動作として回動（回転）されることで、入球部としての第２入賞口３１５Ａが、遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図２５９（Ａ）参照）から、遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図２５９（Ｂ）参照）に切り替えられる。
【３３９８】
また、第１非電動役物３９Ａは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、入球部としての第２入賞口３１５Ａに所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）が入球することで先端部が反時計回り方向に遊技動作として回動（回転）可能である。このように、第１非電動役物３９Ａの先端部が反時計回り方向に遊技動作として回動（回転）されることで、入球部としての第２入賞口３１５Ａが、遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図２５９（Ｂ）参照）から、遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図２５９（Ａ）参照）に切り替えられる。
【３３９９】
なお、図２５９（Ｂ）に示すように、入球可能状態の第２入賞口３１５Ａから遊技球９９が入球された場合、この遊技球９９は検出部としての入球センサ３１５Ａａによって検出された後、排出口３１５Ａｂを介して遊技盤３１の背面側に誘導される。また、入球センサ３１５Ａａによって第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球が検出された場合、前述のようにメイン制御ユニット３３１によって（第２）特図大当たり抽選が実行され、（第２）特図大当たり抽選の結果が、第２特図の変動表示及び停止表示が実行される第２特図遊技によって報知される。
【３４００】
図２５９（Ｃ）及び図２５９（Ｄ）に示すように、入球部としての第２入賞口３１５Ｂには、遊技盤３１の正面視において遊技動作として前後方向にスライド移動可能な遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが設けられている。即ち、第２非電動役物３９Ｂは、遊技盤３１（遊技機１０）の正面視において、第１非電動役物３９Ａとは前後方向に位置ずれして配置されている。このように、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとが遊技盤３１（遊技機１０）の正面視において前後方向に位置ずれして配置されていることで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段を配置するためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、図柄表示部３４１において、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技において遊技演出が実行される場合には（図２５７及び図２５８参照）、図柄表示部３４１での表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材３５（図２５６参照）の正面視面積を大きく確保したり可動役物部材３５の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。その結果、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技での遊技演出を多様化することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３４０１】
また、第２非電動役物３９Ｂは、第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図２５９（Ｄ）参照）と、第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図２５９（Ｃ）参照）とを切り替えるものである。具体的には、第２非電動役物３９Ｂは、先端部が遊技盤３１から正面側（前方側）に突出しない退避位置にあることで、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が第２非電動役物３９Ｂの正面側を通過する入球不能状態（図２５９（Ｃ）参照）を実現する。一方、第２非電動役物３９Ｂは

、先端部が遊技盤３１から正面側（前方側）に突出する突出位置にあることで誘導部として機能し、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９を受け止めて第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９を誘導する入球可能状態（図２５９（Ｄ）参照）を実現する。

【３４０２】

ここで、第２非電動役物３９Ｂは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、後述の非電作動装置３７における流入領域としての導入口３７１から非電作動装置３７に入球した遊技球９９が、非電作動装置３７における入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに入球した場合に正面側（前方側）にスライド移動する遊技動作を実行可能である。このように、第２非電動役物３９Ｂが正面側（前方側）にスライド移動する遊技動作が実行されることで、入球部としての第２入賞口３１５Ｂが、遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図２５９（Ｃ）参照）から、遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図２５９（Ｄ）参照）に切り替えられる。

【３４０３】

また、第２非電動役物３９Ｂは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、入球部としての第２入賞口３１５Ｂに所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）が入球することで背面側（後方側）にスライド移動する遊技動作を実行可能である。このように、第２非電動役物３９Ｂが背面側（後方側）にスライド移動する遊技動作が実行されることで、入球部としての第２入賞口３１５Ｂが、遊技球９９の入球が可能な入球可能状態（図２５９（Ｄ）参照）から、遊技球９９の入球が不能な入球不能状態（図２５９（Ｃ）参照）に切り替えられる。

【３４０４】

なお、図２５９（Ｂ）に示すように、入球可能状態の第２入賞口３１５Ｂから遊技球９９が入球された場合、この遊技球９９は第２非電動役物３９Ｂの貫通孔３９１Ｂを介して下方に誘導されることで検出部としての入球センサ３１５Ｂａによって検出される。また、入球センサ３１５Ｂａによって第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球が検出された場合、前述のようにメイン制御ユニット３３１によって（第２）特図大当たり抽選が実行され、（第２）特図大当たり抽選の結果が、第２特図の変動表示及び停止表示が実行される第２特図遊技によって報知される。

【３４０５】

ところで、本実施形態では、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａの遊技動作が遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）であるのに対して、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂの遊技動作が遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における前後方向へのスライド移動であり、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとは、遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における遊技動作の態様が異なる。このように、遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとの遊技動作の態様が異なることで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段を配置するためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、図柄表示部３４１において、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技において遊技演出が実行される場合には（図２５７及び図２５８参照）、図柄表示部３４１での表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材３５（図２５６参照）の正面視面積を大きく確保したり可動役物部材３５の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。その結果、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技での遊技演出を多様化することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとの、遊技盤３１（遊技機１０）の正面視における遊技動作の態様が異なることで、遊技盤３１の盤面スペースに合わせて、第２入賞口３１５Ａと第２入賞口３１５Ｂの他、非電作動装置３７や可変入賞装置３８などの各種入賞装置を設置することが可能になる。

【３４０６】

なお、本実施形態では、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）可能であるのに対して、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが前後移動可能であるが、第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂとを同様な態様に動作するものとして構成してもよい。

【３４０７】

また、本実施形態では、入球部としての第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂが２球の遊技球９９の入球により入球不能状態とされるが、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂが入球不能状態とされる遊技球９９の上限入球数は適宜変更可能であり、第２入賞口３１５Ａが入球不能状態とされる上限入球数と、第２入賞口３１５Ｂが入球不能状態とされる上限入球数が異なっていてもよい。もちろん、遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａと第２非電動役物３９Ｂに代えて、電動役物を採用してもよい。

【３４０８】

［可変入賞装置３８］

本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく１種２種混合機として構成されており、前述の第１の実施形態とは可変入賞装置３８の構成が異なっている。ここで、図２６０及び図２６１は、本実施形態に係る遊技機１０の可変入賞装置３８を示す図である。

【３４０９】

図２６０及び図２６１に示すように、可変入賞装置３８は、大当たり遊技（特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技）において作動される大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａと、小当たり遊技において作動される小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂと、を備える。大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａ及び小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂには、流入領域としての導入部３５Ｄから右打ち流路３５Ｃに導入されて誘導部としての右打ち流路３５Ｃを流下して、第２入賞口３１５Ａ、第２入賞口３１５Ｂ、及び非電作動装置３７に入球しなかった遊技球９９が入球可能である。

【３４１０】

図２６０に示すように、大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａは、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が大当たりであることで遊技条件が成立した場合に実行される特図大当たり遊技、又は特図大当たり抽選の結果が小当たりであることで遊技条件が成立した場合に実行される小当たり遊技において後述の小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されることで遊技条件が成立した場合に実行されるＶ入賞大当たり遊技において作動される。この大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａは、開口部３８１Ａ、遊技動作部としての開閉扉３８２Ａ、及び入球部としての可変入賞口３８３Ａを備える。

【３４１１】

開口部３８１Ａは、遊技盤３１の上方側に開放しており、遊技球９９が入球可能な入球部である。開閉扉３８２Ａは、切替処理により遊技動作として遊技盤３１の前後方向にスライド移動が可能である。また、開閉扉３８２Ａは、切替処理により遊技動作として前方側にスライド移動されて前方側に位置することで、開口部３８１Ａを閉鎖して大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａ（可変入賞口３８３Ａ）への遊技球９９の入球を不能とする（図２６０（Ａ）参照）。一方、開閉扉３８２Ａは、切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて後方側に位置することで、開口部３８１Ａを開放して大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａ（可変入賞口３８３Ａ）への遊技球９９の入球を可能とする（図２６０（Ｂ）参照）。

【３４１２】

可変入賞口３８３Ａは、開口部３８１Ａの下方に設けられており、遊技球９９の入球を検出する検出部として入球センサ３８３Ａａが設けられた入球部である。入球センサ３８３Ａａは、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続されており（図２６４参照）、可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球の有無は、入球センサ３８３Ａａからの出力に基づいて主制御装置４によって判断される。また、可変入賞口３８３Ａには、遊技動作

部としての開閉扉３８２Ａが後方側に遊技動作されることで開口部３８１Ａが開放された場合に、開口部３８１Ａを介して大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの内部に入球された遊技球９９が入球可能である。つまり、大当たり遊技では、開閉扉３８２Ａが後方側に遊技動作されることで可変入賞口３８３Ａに遊技球９９の入球が可能であり、可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球が入球センサ３８３Ａａによって検出された場合に賞球が付与される。

【３４１３】

図２６０及び図２６１に示すように、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂは、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において作動される。この小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂは、開口部３８１Ｂ、遊技動作部としての開閉扉３８２Ｂ、入球部としてのＶ入賞口３８３Ｂ、入球部としての非Ｖ入賞口３８４Ｂ、及び誘導部としてのＶ入賞口開閉部３８５Ｂを備える。

【３４１４】

開口部３８１Ｂは、遊技盤３１の上方側に開放しており、遊技球９９が入球可能な入球部である。開閉扉３８２Ｂは、切替処理により遊技動作として遊技盤３１の前後方向にスライド移動が可能である。また、開閉扉３８２Ｂは、切替処理により遊技動作として前方側にスライド移動されて前方側に位置することで、開口部３８１Ｂを閉鎖して小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂ（Ｖ入賞口３８３Ｂ、非Ｖ入賞口３８４Ｂ）への遊技球９９の入球を不能とする（図２６０参照）。一方、開閉扉３８２Ｂは、切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて後方側に位置することで、開口部３８１Ｂを開放して小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂ（Ｖ入賞口３８３Ｂ、非Ｖ入賞口３８４Ｂ）への遊技球９９の入球を可能とする（図２６１参照）。

【３４１５】

Ｖ入賞口３８３Ｂは、開口部３８１Ａの下方に設けられており、遊技球９９の入球を検出する検出部として入球センサ３８３Ｂａが設けられた入球部である。入球センサ３８３Ｂａは、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続されており（図２６４参照）、Ｖ入賞口３８３Ｂへの遊技球９９の入球の有無は、入球センサ３８３Ｂａからの出力に基づいて主制御装置４によって判断される。そして、主制御装置４によってＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されたと判断された場合、賞球が付与されると共に、遊技条件の成立により小当たり遊技の終了後にＶ入賞大当たり遊技が発生される。

【３４１６】

非Ｖ入賞口３８４Ｂは、開口部３８１Ａの下方に設けられており、遊技球９９の入球を検出する検出部として入球センサ３８４Ｂａが設けられた入球部である。入球センサ３８４Ｂａは、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続されており（図２６４参照）、非Ｖ入賞口３８４Ｂへの遊技球９９の入球の有無は、入球センサ３８４Ｂａからの出力に基づいて主制御装置４によって判断される。そして、主制御装置４によって非Ｖ入賞口３８４Ｂに遊技球９９が入球されたと判断された場合、賞球が付与される。

【３４１７】

Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、Ｖ入賞口３８３Ｂの上方と非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方との間において切替処理により遊技動作として左右方向にスライド移動が可能であり、Ｖ入賞口３８３Ｂ及び非Ｖ入賞口３８４Ｂのいずれかに遊技球９９を誘導可能な誘導部である。このＶ入賞口開閉部３８５Ｂは、切替処理により遊技動作として右方向に移動されることで非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方に位置する（図２６１（Ａ）参照）。Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂが非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方に位置する場合、Ｖ入賞口３８３Ｂが開放されることでＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球可能である一方で、非Ｖ入賞口３８４Ｂが閉鎖されることで非Ｖ入賞口３８４Ｂに遊技球９９が入球不能である（図２６１（Ａ）参照）。これに対して、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、切替処理により遊技動作として左方向に移動されることでＶ入賞口３８３Ｂの上方に位置する（図２６１（Ｂ）参照）。Ｖ入賞口開閉部３８５ＢがＶ入賞口３８３Ｂの上方に位置する場合、Ｖ入賞口３８３Ｂが閉鎖されることでＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球不能である一方で、非Ｖ入賞口３８４Ｂが閉鎖され

ることで非Ｖ入賞口３８４Ｂに遊技球９９が入球不能である（図２６１（Ｂ）参照）。
【３４１８】
ここで、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、小当たり遊技において、開閉扉３８２Ｂに対する切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて開口部３８１Ｂが開放された場合、非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方側に位置してＶ入賞口３８３Ｂが開放状態とされる（図２６１（Ａ）参照）。そして、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、小当たり遊技において、Ｖ入賞口３８３Ｂに所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば１球）が入球された場合に、切替処理により遊技動作として左側にスライド移動されてＶ入賞口３８３Ｂの上方側に位置して非Ｖ入賞口３８４Ｂが開放状態とされる（図２６１（Ｂ）参照）。
【３４１９】
なお、本実施形態では、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂが、Ｖ入賞口３８３Ｂの上方と非Ｖ入賞口３８４Ｂの上方との間において左右方向にスライド移動可能であるが、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂは、遊技盤３１の前後方向に移動可能であることでＶ入賞口３８３Ｂの閉鎖状態（入球不能状態）と開放状態（入球可能状態）とを切り替えるものであってもよい。
【３４２０】
また、本実施形態では、可変入賞装置３８として、大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａと小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂとが別に設けられていたが、大当たり遊技と小当たり遊技とで１つの可変入賞装置を共用してもよい。例えば、本実施形態における大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａを省略し、本実施形態における小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂに相当する可変入賞装置を、大当たり遊技と小当たり遊技で共用してもよい。
【３４２１】
また、本実施形態に係る遊技機１０は、１種２種混合機に限らず、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂへの遊技球９９の入球による遊技条件の成立により、例えば大当たり確率が高くなる確変遊技状態が発生するＶ－ＳＴ機（Ｖ確変機）として構成することもできる。さらに、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技条件の成立が小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂへの遊技球９９の入球を条件としない、いわゆるループ確変機やＳＴ機としてとして構成することもできる。この場合、可変入賞装置３８において小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂを省略することができる。
【３４２２】
［非電作動装置３７］
本実施形態に係る遊技機１０は、第１非電動役物３９Ａにより開閉される第２入賞口３１５Ａと、第２非電動役物３９Ｂにより開閉される第２入賞口３１５Ｂとを備えているため、前述の第１の実施形態とは異なり、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂを作動させる非電作動装置３７を備える。ここで、図２６２及び図２６３は、本実施形態に係る遊技機１０の非電作動装置３７を示す図である。
【３４２３】
図２６２に示すように、非電作動装置３７は、遊技盤３１の右側領域において、入球部としての第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂよりも、垂直方向の下方側で遊技球９９の流下方向の下流側に配置されている。そのため、非電作動装置３７には、流入領域としての導入部３５Ｄから右打ち流路３５Ｃに流入されて誘導部としての右打ち流路３５Ｃを流下して、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂに入球しなかった遊技球９９が流入可能である。この非電作動装置３７は、導入口３７１、普通電動役物３７２、流路形成部３７３、非電作動部３７５、及び排出口３７８を備える。
【３４２４】
導入口３７１は、非電作動装置３７に遊技球９９を１球ずつ流入させる流入領域である。この流入領域としての導入口３７１には、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された検出部としての入球センサ３７１ａ（図２６４参照）が設けられている。つまり、導入口３７１から非電作動装置３７に遊技球９９が流入されたか否かは、入球センサ３７１ａからの出力（信号）に基づいて主制御装置４により判断される。
【３４２５】

普通電動役物３７２は、導入口３７１を開閉して非電作動装置３７への遊技球９９の流入を制限又は許容する誘導部である。この普通電動役物３７２は、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって、導入口３７１を閉鎖して非電作動装置３７への遊技球９９の流入を制限する待機位置（図２６２（Ａ）参照）と、導入口３７１を開放する非電作動装置３７への遊技球９９の流入を許容すると共に、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９を導入口３７１に誘導する誘導位置（図２６２（Ｂ）参照）と、の間で時計回り方向及び反時計回り方向に遊技動作として回動（回転）が可能である。この普通電動役物３７２は、普図当たり遊技において待機位置と誘導位置との間で遊技動作される。一方、普通電動役物３７２は、普図当たり遊技以外では待機位置にある。そのため、普通電動役物３７２によって導入口３７１が閉鎖されて非電作動装置３７への遊技球９９の入球が制限される。そのため、非電作動装置３７へは、普図当たり遊技の実行中のみ遊技球９９が流入可能である。

【３４２６】

ここで、普図当たり遊技は、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球９９が入球された場合にメイン制御ユニット３３１により実行される普図当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて遊技条件が成立する場合に実行される。そして、普図当たり遊技では、切替処理により待機位置にある普通電動役物３７２が反時計回り方向に回動（回転）されることで誘導位置に遊技動作される。これにより、非電作動装置３７への遊技球９９の流入が許容される。また、普図当たり遊技において右打ちを行って誘導部としての右打ち流路３５Ｃに遊技球９９を流下させる遊技条件を成立させることで、非電作動装置３７に所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）が流入した場合、切替処理により誘導位置にある普通電動役物３７２が時計回り方向に回動（回転）されることで待機位置に遊技動作される。具体的には、検出部としての入球センサ３７１ａによって非電作動装置３７への所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）の入球が検出された場合に、普通電動役物３７２が誘導位置から待機位置に遊技動作される。このように、普通電動役物３７２が誘導位置から待機位置に遊技動作された場合ことで非電作動装置３７への遊技球９９の流入が制限され、非電作動装置３７への所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）の入球により普図遊技が終了する。

【３４２７】

ところで、後述のように、通常遊技状態では、メイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選の結果が当たりとなる振り分けがなく、１００％の確率で外れとなる（図２６５（Ａ）参照）。一方、特図大当たり遊技の終了後に移行され得るａ時短遊技状態では、メイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選の結果が外れとなる振り分けがなく、１００％の確率で当たりとなる（図２６５（Ｂ）参照）。つまり、本実施形態では、普図当たり遊技がａ時短遊技状態でのみ実行され得るため、普通電動役物３７２はａ時短遊技状態でのみ遊技動作され得る。また、入球部としてのスルーゲート３１７は、誘導部としての右打ち流路３５Ｃに設けられている。そのため、非電作動装置３７には、ａ時短遊技状態において、右打ちを行って誘導部としての右打ち流路３５Ｃに遊技球９９を流下させる遊技条件を成立させることで遊技球９９が流入可能である。

【３４２８】

なお、本実施形態では、ａ時短遊技状態は、普通電動役物３７２が誘導位置から待機位置に遊技動作された場合、即ち普図遊技が終了した場合に終了する。また、ａ時短遊技状態は、普通電動役物３７２が待機位置から誘導位置に遊技動作された場合、即ち普図遊技が開始した場合に終了するようにしてもよい。

【３４２９】

流路形成部３７３は、流入領域としての導入口３７１から非電作動装置３７に流入された遊技球９９を非電作動部３７５に向けて誘導する誘導部である。この流路形成部３７３は、導入口３７１の右側方に設けられた遊技球９９の流入領域としての開口部３７３Ａと、非電作動部３７５の上方に設けられた遊技球９９の流出領域としての開口部３７３Ｂとを備える。また、流路形成部３７３は、開口部３７３Ａと開口部３７３Ｂとの間に設けら

れた減速手段としての２つの減速部３７３Ｃ，３７３Ｄを備える。減速部３７３Ｃは突起状に形成され、減速部３７３Ｄは段状に形成されている。このような流路形成部３７３では、当該流路形成部３７３に流入された遊技球９９が、開口部３７３Ｂから流出されるまでの間に減速部３７３Ｃ，３７３Ｄに干渉する（図２６５（Ｂ）参照）。つまり、流路形成部３７３では、減速部３７３Ｃ，３７３Ｄに遊技球９９が干渉することによって、遊技球９９が垂直方向に直線的に流下するのではなく蛇行しつつ流下することで、遊技球９９の垂直方向に対する流下速度が減速される。このように、流路形成部３７３に減速部３７３Ｃ，３７３Ｄが設けられることで、流入領域としての導入口３７１から非電作動装置３７に流入された遊技球９９が非電作動部３７５に到達するまでの時間を長く確保することが可能になるため、後述の効果を奏する。

【３４３０】

非電作動部３７５は、上方に開放する遊技球９９の流入領域としての第１開口部３７７Ａ及び第２開口部３７７Ｂと、第１開口部３７７Ａに連通し第１開口部３７７Ａから流入した遊技球９９が入球される入球部としての第１非電作動口３７６Ａと、第２開口部３７７Ｂに連通し第２開口部３７７Ｂから流入した遊技球９９が入球される入球部としての第２非電作動口３７６Ｂと、を備える。

【３４３１】

第１非電作動口３７６Ａは、遊技球９９の入球に基づいて、入球部としての第２入賞口３１５Ａを閉鎖している第１非電動役物３９Ａを、遊技動作部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって時計回り方向に回動（回転）させる遊技動作を実行し、第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能な状態とするものである。一方、第２非電作動口３７６Ｂは、遊技球９９の入球に基づいて、入球部としての第２入賞口３１５Ｂを入球不能状態としている第２非電動役物３９Ｂを、遊技動作部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって前方側スライド移動させる遊技動作を実行し、第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能な状態とするものである。

【３４３２】

図２６３（Ａ）及び図２６３（Ｂ）に示すように、非電作動部３７５の上方には、正面視形状が三角であり、傾斜状の左誘導面３７４Ａ及び右誘導面３７４Ｂを有する誘導部としての可動誘導部３７４が設けられている。左誘導面３７４Ａは、上方側から流下した遊技球９９を左方側に誘導可能であり、右誘導面３７４Ｂは、上方側から流下した遊技球９９を右方側に誘導可能である。可動誘導部３７４は、ソレノイド（不図示）等の駆動手段からの駆動力に基づいて、非電作動部３７５の流入領域としての第１開口部３７７Ａの直上位置と、非電作動部３７５の流入領域としての第２開口部３７７Ｂの直上位置と、の間を、遊技動作として左右方向にスライド移動が可能である。

【３４３３】

図２６３（Ａ）に示すように、可動誘導部３７４が第２開口部３７７Ｂの直上位置にある場合、第１開口部３７７Ａから入球部としての第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球可能で、第２開口部３７７Ｂから入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球不能とされる。また、可動誘導部３７４が第２開口部３７７Ｂの直上位置にある場合、可動誘導部３７４は、誘導部としての流路形成部３７３から、開口部３７３Ｂを介して非電作動部３７５に向けて流出した遊技球９９を、左誘導面３７４Ａによって第１開口部３７７Ａ（第１非電作動口３７６Ａ）に向けて誘導する第１誘導状態となる。

【３４３４】

また、流入領域としての第１開口部３７７Ａの直上であって誘導部としての可動誘導部３７４の移動経路の下方には、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された検出部としての入球センサ３７６Ａａが設けられている（図２６４参照）。つまり、入球センサ３７６Ａａは、第１開口部３７７Ａ及び第１非電作動口３７６Ａよりも垂直方向の上方側で遊技球９９の流下方向の上流側に設けられている。そのため、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから流入して可動誘導部３７４の左誘導面３７４Ａによって第１非電作動口３７６Ａに向けて誘導された遊技球９９は、入球センサ３７６Ａａによって検出されて

から第１非電作動口３７６Ａに入球する。即ち、本実施形態では、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球する前に、入球センサ３７６Ａａによって第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が検出される。なお、入球センサ３７６Ａａは、第１非電作動口３７６Ａよりも遊技球９９の流下方向の下流側に設けてもよい。即ち、入球センサ３７６Ａａは、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球後に第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球を検出するものであってもよい。

【３４３５】

一方、図２６３（Ｂ）に示すように、可動誘導部３７４が第１開口部３７７Ａの直上位置にある場合、第１開口部３７７Ａから入球部としての第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球不能で、第２開口部３７７Ｂから入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球可能とされる。また、可動誘導部３７４が第１開口部３７７Ａの直上位置にある場合、可動誘導部３７４は、誘導部としての流路形成部３７３から、開口部３７３Ｂを介して非電作動部３７５に向けて流出した遊技球９９を、右誘導面３７４Ｂによって第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）に向けて誘導する第２誘導状態となる。

【３４３６】

また、流入領域としての第２開口部３７７Ｂの直上であって誘導部としての可動誘導部３７４の移動経路の下方には、メイン制御ユニット３３１の主制御装置４に接続された検出部としての入球センサ３７６Ｂａが設けられている（図２６４参照）。つまり、入球センサ３７６Ｂａは、第２開口部３７７Ｂ及び第２非電作動口３７６Ｂよりも垂直方向の上方側で遊技球９９の流下方向の上流側に設けられている。そのため、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから流入して可動誘導部３７４の右誘導面３７４Ｂによって第２非電作動口３７６Ｂに向けて誘導された遊技球９９は、入球センサ３７６Ｂａによって検出されてから第２非電作動口３７６Ｂに入球する。即ち、本実施形態では、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球する前に、入球センサ３７６Ｂａによって第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球が検出される。なお、入球センサ３７６Ｂａは、第２非電作動口３７６Ｂよりも遊技球９９の流下方向の下流側に設けてもよい。即ち、入球センサ３７６Ｂａは、第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球後に第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球を検出するものであってもよい。

【３４３７】

前述のように、非電作動装置３７へは、普図当たり遊技の実行中のみ所定数の遊技球９９（本実施形態では、例えば２球）が流入可能である。また、誘導部としての可動誘導部３７４は、普図当たり遊技の開始時には、誘導部としての流路形成部３７３から、開口部３７３Ｂを介して非電作動部３７５に向けて流出した遊技球９９を、左誘導面３７４Ａによって流入領域としての第１開口部３７７Ａ（第１非電作動口３７６Ａ）に向けて誘導する第１誘導状態とされている（図２６２参照）。また、可動誘導部３７４が第１誘導状態にある場合、入球部としての第１非電作動口３７６Ａに所定数の遊技球９９（本実施形態では、１球）が入球されると、即ち検出部としての入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出されると、切替処理によって可動誘導部３７４が左側にスライド移動され、可動誘導部３７４が、誘導部としての流路形成部３７３から、開口部３７３Ｂを介して非電作動部３７５に向けて流出した遊技球９９を、右誘導面３７４Ｂによって第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）に向けて誘導する第２誘導状態に切り替えられる（図２６３（Ｂ）参照）。さらに、可動誘導部３７４が第２誘導状態にある場合、入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに所定数の遊技球９９（本実施形態では、１球）が入球されると、即ち検出部としての入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出されると、切替処理によって可動誘導部３７４が右側にスライド移動されて可動誘導部３７４が第１誘導状態に切り替えられる（図２６３（Ａ）参照）。

【３４３８】

つまり、本実施形態では、特定の大当たり遊技（本実施形態では１０Ｒ特図大当たり遊技）が終了することで当該特定の大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行されることを契機として普図当たり遊技が開始されると、非電作動装置３７において、普通電動役

物３７２が動作されて流入領域としての導入口３７１が開放されることで、非電作動装置３７に２球の遊技球９９が入球可能であり、普図当たり遊技が開始時に可動誘導部３７４が第１誘導状態であることで非電作動装置３７に先に入球した１球の遊技球９９が第１非電作動口３７６Ａに入球し、第１非電作動口３７６Ａへの１球の遊技球９９の入球によって可動誘導部３７４が第２誘導状態とされることで非電作動装置３７に後に入球した遊技球９９が第２非電作動口３７６Ｂに入球し、第２非電作動口３７６Ｂへの１球の遊技球９９の入球によって可動誘導部３７４が第１誘導状態とされる。そして、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球されると、公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって第１非電動役物３９Ａが作動されて第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能な入球可能状態とされ（図２６０（Ｂ）参照）、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球されると、公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって第２非電動役物３９Ｂが作動されて第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能な入球可能状態とされる（図２６０（Ｄ）参照）。

【３４３９】

このように、本実施形態では、ａ時短遊技状態において普図当たり遊技が開始されることで非電作動装置３７に２球の遊技球９９が流入し、先に流入した１球の遊技球９９が第１非電作動口３７６Ａに入球した後、後に流入した１球の遊技球９９が第２非電作動口３７６Ｂに入球する。そのため、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球により先に第１非電動役物３９Ａが作動されて第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能となり、その後の第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球により後に第２非電動役物３９Ｂが作動されて第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能となる。そして、本実施形態では、第２入賞口３１５Ａは、２玉の遊技球９９の入球による第１非電動役物３９Ａの作動によって、入球可能状態から入球不能状態とされる。また、本実施形態では、第２入賞口３１５Ｂは、２玉の遊技球９９の入球による第２非電動役物３９Ｂの作動によって、入球可能状態から入球不能状態とされる。その結果、特定の特図大当たり遊技の終了によりａ時短遊技状態に移行することで、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂに２玉ずつの遊技球９９が入球されるため、最大で４回のメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選を受けることができる。そのため、遊技者は、特定の大当たり遊技を含めて、５回の大当たり遊技（１回の特定の特図大当たり遊技＋４回のＶ入賞大当たり遊技）を連続して発生させることでき、１回の特図大当たりを契機として多量の出玉が可能になる。具体的には、本実施形態では、可変入賞口３８３Ａ、Ｖ入賞口３８３Ｂ及び非Ｖ入賞口３８４Ｂへの遊技球９９の入球によって１５球の賞球が得られ、大当たり遊技の１ラウンド当たり１５０球の出球を得ることができるように設定されている。そのため、１回の特図大当たりを契機とし、１０Ｒ特図大当たり遊技（１５００球）×１回＋１０ＲＶ入賞大当たり遊技（１５００玉）×４回＝７５００球という大量出球を獲得することが可能になる（図２６６参照）。

【３４４０】

ここで、遊技機１０では、連続的に遊技球９９が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球９９が右打ち流路３５Ｃを流下する（図２８６（Ａ）参照）。そして、ａ時短遊技状態では、右打ち流路３５Ｃを流下した遊技球９９がスルーゲート３１７に入球することでメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物３７２が動作され、非電作動装置３７への遊技球９９の入球が可能とされる（図２８６（Ａ）参照）。また、普通電動役物３７２の動作により非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１から２個の遊技球９９が流入したことが入球センサ３７１ａによって検知されると、普通電動役物３７２が復帰され、非電作動装置３７への遊技球９９の入球が不能とされる（図２８６（Ｂ）参照）。

【３４４１】

非電作動装置３７に流入した２個の遊技球９９は、誘導部としての流路形成部３７３を減速部３７３Ｃ，３７３Ｄにおいて減速されつつ流下し、流路形成部３７３から誘導部としての可動誘導部３７４に向けて流出される。このとき、可動誘導部３７４は、非電作動

部３７５の第２開口部３７７Ｂの直上に位置する。そのため、可動誘導部３７４は、非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）への遊技球９９の入球を不能とする一方で、非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａ（第１非電作動口３７６Ａ）に遊技球９９を誘導する第１誘導状態とされている。その結果、非電作動装置３７に流入した２個の遊技球９９のうちの先に流入した遊技球９９は、可動誘導部３７４の左誘導面３７４Ａによって入球センサ３７６Ａａによって検出されてから第１非電作動口３７６Ａに入球する（図２８７（Ａ）及び図２８７（Ｂ）参照）。

【３４４２】

また、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球すると、第１非電動役物３９Ａが作動され、第２入賞口３１５Ａが開放される（図２８８（Ａ）参照）。第２入賞口３１５Ａは、２球の遊技球９９の入球により第１非電動役物３９Ａが復帰されることで閉鎖される（図２８８（Ｂ）参照）。ここで、前述のように連続的に遊技球９９が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球９９が右打ち流路３５Ｃを連続的に流下する。そのため、第１非電動役物３９Ａが作動され、第２入賞口３１５Ａが開放されると、第１非電動役物３９Ａの動作時に第１非電動役物３９Ａの上方かつ近傍を遊技球９９が流下する状態となっている。そのため、第１非電動役物３９Ａの動作時に、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が第１非電動役物３９Ａによって即座に第２入賞口３１５Ａに誘導されることで、即座に第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球される。

【３４４３】

また、入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検知されると、可動誘導部３７４が非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂの直上から非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａの直上に移動させる切替処理が実行される。この切替処理により、可動誘導部３７４は、非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａ（第１非電作動口３７６Ａ）への遊技球９９の入球を不能とする一方で、非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）に遊技球９９を誘導する第２誘導状態に切り替えられる（図２８７（Ａ）及び図２８７（Ｂ）参照）。このとき、非電作動装置３７に流入した２個の遊技球９９のうちの後に流入した遊技球９９は、可動誘導部３７４の上方に位置する。その結果、非電作動装置３７に流入した２個の遊技球９９のうちの後に流入した遊技球９９は、可動誘導部３７４の右誘導面３７４Ｂによって入球センサ３７６Ｂａによって検出されてから第２非電作動口３７６Ｂに入球する（図２８９（Ａ）及び図２８９（Ｂ）参照）。

【３４４４】

また、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球すると、第２非電動役物３９Ｂが作動され、第２入賞口３１５Ｂが開放される（図２８９（Ｃ）参照）。第２入賞口３１５Ｂは、２球の遊技球９９の入球により第２非電動役物３９Ｂが復帰されることで閉鎖される（図２８９（Ｄ）参照）。ここで、前述のように連続的に遊技球９９が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球９９が右打ち流路３５Ｃを流下する。そのため、第２非電動役物３９Ｂが作動され、第２入賞口３１５Ｂが開放されると、右打ち流路３５Ｃにおいて第２非電動役物３９Ｂの上方を流下する遊技球９９が即座に第２入賞口３１５Ｂに入球される。

【３４４５】

また、入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検知されると、可動誘導部３７４が非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａの直上から非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂの直上に移動させる切替処理が実行される。この切替処理により、可動誘導部３７４は、非電作動部３７５の第２開口部３７７Ｂ（第２非電作動口３７６Ｂ）への遊技球９９の入球を可能とする一方で、非電作動部３７５の第１開口部３７７Ａ（第２非電作動口３７６Ｂ）に遊技球９９を誘導する第２誘導状態に切り替えられる（図２８９（Ａ）及び図２８９（Ｂ）参照）。

【３４４６】

ここで、遊技機１０では、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂの配設位置が、遊技機１０（遊技盤３１）を正面視した状態において遊技動作部としての第１非電動役物３

９Ａの配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側である。そのため、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが遊技動作として開放作動され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが遊技動作として開放作動され得る。

【３４４７】

ところで、第２非電動役物３９Ｂが開放作動されている場合、第２非電動役物３９Ｂが右打ち流路３５Ｃにおいて遊技盤３１の前面側に突出するため、第２非電動役物３９Ｂが右打ち流路３５Ｃを塞ぐ。そのため、第２非電動役物３９Ｂが開放作動されると、連続的に右打ちされた遊技球９９は、右打ち流路３５Ｃにおいて、第２非電動役物３９Ｂよりも垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側を流下することはない。即ち、第２非電動役物３９Ｂが開放作動されている場合、第１非電動役物３９Ａにおける上方側で上流側の近傍には遊技球９９が存在しない。そのため、本実施形態の遊技機１０とは逆に、先に第２非電動役物３９Ｂが開放作動され、その後に、第１非電動役物３９Ａが開放作動されると、第１非電動役物３９Ａの開放作動の開始時に第１非電動役物３９Ａの近傍には遊技球９９が存在しない事態が発生し得る。この場合、第１非電動役物３９Ａの開放作動時に最初に入球される遊技球９９は、第２非電動役物３９Ｂが復帰したときに、第２非電動役物３９Ｂよりも、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側に存在する遊技球９９となる。その結果、本実施形態の遊技機１０とは逆に、先に第２非電動役物３９Ｂが開放作動され、その後に、非電動役物３９Ａが開放作動される場合、第１非電動役物３９Ａの開放作動時に遊技球９９が入球されるためには、第２非電動役物３９Ｂの復帰時に第２非電動役物３９Ｂよりも上方側又は上流側に存在する遊技球９９が、右打ち流路３５Ｃにおいて、第１非電動役物３９Ａが配置された位置まで流下する必要がある。即ち、第２非電動役物３９Ｂが復帰されてから、遊技球９９が第２非電動役物３９Ｂよりも上方側又は上流側から第１非電動役物３９Ａが配置された位置まで流下するまでの距離及び時間が必要となる。これにより、本実施形態の遊技機１０とは逆に、先に第２非電動役物３９Ｂが開放作動され、その後に、非電動役物３９Ａが開放作動される場合、第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂの双方に所定数の遊技球９９を、最速で入球させることができない。

【３４４８】

一方、第１非電動役物３９Ａが開放作動されている場合、第１非電動役物３９Ａが右打ち流路３５Ｃを塞ぐが、右打ちされた遊技球９９は、連続的に右打ちされた遊技球９９は、右打ち流路３５Ｃにおいて、第１非電動役物３９Ａにおける上方側で上流側の近傍だけでなく、第２非電動役物３９Ｂにおける上方側で上流側の近傍でも流下する。即ち、第１非電動役物３９Ａが開放作動されている場合、第２非電動役物３９Ｂにおける上方側で上流側の近傍にも遊技球９９が存在する。そのため、本実施形態の遊技機１０のように、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第１非電動役物３９Ａが開放作動され、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂが開放作動される場合、第１非電動役物３９Ａが復帰された時に第２非電動役物３９Ｂにおける上方側で上流側の近傍にも遊技球９９が存在する。その結果、第２非電動役物３９Ｂの開放作動の開始時には、第２非電動役物３９Ｂにおける上方側で上流側の近傍に遊技球９９が存在することで、第２非電動役物３９Ｂの開放作動の開始時から最速で第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９を入球させることが可能になる。これにより、第２入賞口３１５Ａへの所定数の遊技球９９の入球、及び第２入賞口３１５Ｂへの所定数の遊技球９９の入球を連続的かつ最速で実行することが可能になる。

【３４４９】

そして、本実施形態の遊技機１０では、ａ時短遊技状態におけるメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作された場合、普通電動役物３７２に向けて遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を連続的に打ち出すと、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに順次遊技球９９が入球され

、右打ち流路３５Ｃを複数の遊技球９９が連続的に流下することで、第１非電動役物３９Ａの動作時に第１非電動役物３９Ａにおける上方側で上流側の近傍を遊技球９９が流下する状態となっている。そのため、第１非電動役物３９Ａの動作時に、右打ち流路３５Ｃを流下する遊技球９９が第１非電動役物３９Ａによって即座に第２入賞口３１５Ａに誘導されることで、即座に第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球される。そして、連続的に右打ちされた遊技球９９のうちの先に打ち出されて右打ち流路３５Ｃに下流側を流下する遊技球９９が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第１非電動役物３９Ａ（第２入賞口３１５Ａ）に到達し、後続の遊技球９９が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂ（第２入賞口３１５Ｂ）に到達する。つまり、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂの開放順序）と、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂへの遊技球９９の到達順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球順序）とを一致させることができる。即ち、第１非電動役物３９Ａの動作による第２入賞口３１５Ａの開放時に第２入賞口３１５Ａにおける上方側で上流側の近傍に遊技球９９を存在させ、第２非電動役物３９Ｂの動作による第２入賞口３１５Ｂの開放時に第２入賞口３１５Ｂにおける上方側で上流側の近傍に遊技球９９を存在させることができ、その結果、第１非電動役物３９Ａの動作により第２入賞口３１５Ａが開放されてから第２入賞口３１５Ａに所定数の遊技球９９が入球されるまでの時間、及び第２非電動役物３９Ｂの動作により第２入賞口３１５Ｂが開放されてから第２入賞口３１５Ｂに所定数の遊技球９９が入球されるまでの時間の双方を最短とすることが可能になる。そのため、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作を実行させ、かつ第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させてメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に遊技盤３１の右側領域に打ち出すだけで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂに遊技球９９が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、ａ時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させてメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。即ち、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させるのに時間を要する場合、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍが最大保留数になるまでの時間が長くなるばかりか、遊技者が遊技を進行する上で遊技操作について戸惑うことが懸念されるが、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに最大数の遊技球９９を極力短時間（例えば最短時間）で入球させることが可能であると、遊技操作について戸惑うまでもなく、単に右打ちを継続するだけで最大の利益を受けることができる。

【３４５０】

ところで、非電作動装置３７では、イレギュラーな事態の発生により、非電作動装置３７に流入した遊技球９９が、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも、入球しないことが想定され得る。例えば、可動誘導部３７４の第１誘導状態から第２誘導状態への移行過程での可動誘導部３７４への遊技球９９の到達（図２６３（Ｃ）参照）、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂからの遊技球９９の想定外の方向への流出、可動誘導部３７４の移動不良などが発生した場合、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも遊技球９９が入球されないことが発生され得る。この場合、何らの対策を講じない場合、非電作動装置３７の内部において、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも入球しなかった遊技球９９によって、いわゆる

球詰まりが発生し、非電作動装置３７が機能しない事態が発生することが懸念される。

【３４５１】

これに対して、図２６３（Ｃ）に示すように、本実施形態では、非電作動装置３７が、非電作動部３７５の側方に設けられた誘導部としての排出路３７８Ａ及び排出路３７８Ｂと、これらの排出路３７８Ａ，３７８Ｂに連通し、遊技盤３１の背面側に遊技球９９を排出口３７８と、を備えている。そのため、非電作動装置３７に流入して第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも入球しなかった遊技球９９は、排出路３７８Ａ，３７８Ｂを流下してから、排出口３７８を介して遊技盤３１の背面側に排出される。これにより、非電作動装置３７に流入した遊技球９９が第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも入球しなかったとしても、非電作動装置３７の内部において、いわゆる球詰まりが発生することが防止される。

【３４５２】

また、非電作動装置３７に流入して第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂのいずれにも入球しない遊技球９９が発生した場合の他、第１非電作動口３７６Ａに２球の遊技球９９が入球した場合、非電作動装置３７に流入した遊技球９９が１球のみである場合などには、可動誘導部３７４の第２誘導状態が維持され、普図当たり遊技の開始時に可動誘導部３７４が第２誘導状態となっていることが想定され得る。この場合、第１非電作動口３７６Ａよりも先に第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球されるため、意図した順序（第２入賞口３１５Ａ→第２入賞口３１５Ｂ）ではなく、第２入賞口３１５Ｂ→第２入賞口３１５Ａの順序で第２入賞口３１５Ａ，第２入賞口３１５Ｂが開放されることが懸念される。そのため、普図当たりの開始時や普図当たり遊技が終了してから所定時間後に、可動誘導部３７４の位置（誘導状態）をチェックし、必要に応じて可動誘導部３７４が第１誘導状態となるように切替処理を実行することも考えられる。このとき同時に、可動誘導部３７４の動作チャックをするとも考えられる。

【３４５３】

また、本実施形態では、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が検出されると、可動誘導部３７４が第１誘導状態から第２誘導状態に切り替えられる。一方、第１非電作動口３７６Ａの直上に入球センサ３７６Ａａが設けられることで、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球前に第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が検出される。このように、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球する前に第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球を検出することで、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球してから検出する場合に比べて、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから遊技球９９が流出されてから、より短時間で可動誘導部３７４を左方向に移動させ、可動誘導部３７４を第１誘導状態から第２誘導状態に切り替えることができる。つまり、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから遊技球９９が流出されてから、可動誘導部３７４が第１誘導状態から第２誘導状態に切り替られるまでの時間を短くすることができる。これにより、非電作動装置３７に流入した２球の遊技球９９が第１非電作動口３７６Ａに連続して入球することが効果的に防止され、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を１球ずつ入球させることが可能になる。その結果、ａ時短遊技状態において普図当たり遊技が開始される場合、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球されないことに起因する不利益の発生、即ち第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９を入球させることができず、２回のＶ入賞大当たり遊技の発生させることができないことによる獲得出球の少量化を防止することができる。

【３４５４】

また、本実施形態では、前述のように、非電作動装置３７の流路形成部３７３に減速部３７３Ｃ，３７３Ｄを設けていることで、導入口３７１から非電作動装置３７に流入された遊技球９９が非電作動部３７５に到達するまでの時間を長く確保することが可能になると、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球されてから、後続の遊技球９９が可動誘導部３７４に到達するまでの時間も長く確保できる。そのため、可動誘導部３７４を第２誘導状態に切り替えてから可動誘導部３７４や第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を到

達させることができるため、より確実に第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を入球させることができる。その結果、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球せずに第２非電動役物３９Ｂの遊技動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。即ち、第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球されないことでメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選を受けることができる回数が少なくなり、小当たり遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）の発生回数が少なくなって獲得できる出球数が少なくなることが防止される。

【３４５５】

なお、減速部３７３Ｃ，３７３Ｄとしては、遊技球９９を滞留させる電動式のストッパなどを採用することもできる。例えば、非電作動装置３７に流入された２球の遊技球９９のうちの後に流入した遊技球９９を滞留させるストッパを設け、予め規定された一定時間後や第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球されてから遊技球９９の滞留を解除するようにしてもよく、１つ又は２つの非電作動装置３７に流入された２球の遊技球９９の双方を滞留させ、時間をずらして個々の遊技球９９の滞留を解除するようにしてもよい。さらに、減速部３７３Ｃ，３７３Ｄに代えて、導入口３７１から非電作動装置３７に遊技球９９が流入されてから、流路形成部３７３の開口部３７３Ｂから遊技球９９が流出されるまでの時間や距離の異なる複数（例えば２つ）を設け、電動式や機械式などの振分部材によって、各流路に、導入口３７１から非電作動装置３７に流入した遊技球９９を振り分けることも考えられる。また、普図当たり遊技において遊技動作部としての普通電動役物３７２を複数回開閉すると共に、各開閉の開放時間や開閉間隔を調整することで、一定以上の時間差で非電作動装置３７に２個の遊技球９９を流入させることも考えられる。

【３４５６】

また、第２非電動役物３９Ｂは、第１非電動役物３９Ａに比べて、遊技盤３１に設定される遊技領域への流入領域を規定する所定位置に設けられた戻りバネ３１０（戻り弁）に近い位置（遊技球９９の移動方向の上流側）に配置されている。このように、第２非電動役物３９Ｂが、遊技盤３１の遊技領域への流入領域を規定する所定位置に設けられた戻りバネ３１０（戻り弁）に近い位置に配置されていることで、所定位置から第２非電動役物３９Ｂまでの遊技球９９の移動距離（移動時間）が、所定位置から第１非電動役物３９Ａまでの遊技球９９の移動距離（移動時間）に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入領域から流入した遊技球９９が入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入領域から流入した遊技球９９を第１非電作動口３７６Ａに誘導する第１誘導状態となっている誘導部としての可動誘導部３７４を、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が不能で、かつ第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球が可能な第２誘導状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、可動誘導部３７４を第２誘導状態に切り替えてから第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を到達させることができるため、より確実に第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９を入球させることができる。その結果、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球せずに第２非電動役物３９Ｂの遊技動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【３４５７】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図２６４～図２６７を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０のシステム構成や遊技機１０の主制御装置４において使用される各種テーブル等について説明する。

【３４５８】

［入球センサ］

ここで、図２６４は、遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。図２６４に示すように、遊技機１０のシステム構成は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、検出部としての入球センサの一部が前述の第１の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態の遊技機１０は、第２入賞口３１５Ａへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３１５Ａａ、第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３１５Ｂａ、スルーゲート３１７への遊技球９９の入球を検知する入球センサ３１

７ａ、非電作動装置３７への遊技球９９の入球を検知する入球センサ３７１ａ、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３７６Ａａ、第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３７６Ｂａ、大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３８３Ａａ、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＡのＶ入賞口３８３Ｂへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３８３Ｂａ、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの非Ｖ入賞口３８４Ｂへの遊技球９９の入球を検知する入球センサ３８４Ｂａを備えている。これらの入球センサ３１５Ａａ，３１５Ｂａ，３１７ａ，３７１ａ，３７６Ａａ，３７６Ｂａ，３８３Ａａ，３８３Ｂａ，３８４Ｂａは、他の入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１８ａと同様に主制御装置４のＭＰＵ４１に接続されており、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ａ、スルーゲート３１７、非電作動装置３７、可変入賞口３８３Ａ、Ｖ入賞口３８３Ｂ又は非Ｖ入賞口３８４Ｂに遊技球９９が入球したことが、ＭＰＵ４１によって検知可能とされている。

【３４５９】

［普図当たり当否テーブル］

ここで、図２６５（Ａ）及び図２６５（Ｂ）は、メイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選において使用される普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。普図当たり抽選は、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球９９が入球することを契機とし、遊技状態に応じた普図当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図２６５（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図２６５（Ｂ）に示すａ時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの２種類が設定されている。また、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合と、遊技状態がａ時短遊技状態である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

【３４６０】

図２６５（Ａ）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合にメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２６５（Ａ）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０～２９９の場合に外れに振り分けられ、当たりの振り分けはない。即ち、通常遊技状態において普図当たり抽選が実行されても、抽選結果が当たりとなることはない。

【３４６１】

図２６５（Ｂ）に示すａ時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態がａ時短遊技状態である場合にメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２６５（Ｂ）に示すように、ａ時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタＣ４の値が０～２９９の場合に普図当たりに振り分けられ、外れの振り分けはない。即ち、ａ時短遊技状態において普図当たり抽選が実行される場合、１００％大当たりとなる。そのため、ａ時短遊技状態に移行すると少なくとも１回の普図当たり遊技が実行され、ａ時短遊技状態への移行を契機として非電作動装置３７に遊技球９９を流入させることが可能になる。

【３４６２】

［普図当たり種別振分テーブル］

ここで、図２６５（Ｃ）及び図２６５（Ｄ）は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図２６５（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図２６５（Ｄ）に示すａ時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技状態が通常遊技状態である場合とａ時短遊技状態である場合とで、メイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで遊技条件が成立した場合に導出される普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。具的的には、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態であれば普通電動役物３７２の最大作動時間（非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１の

最大開放時間）が０．１秒である短開放普図当たりが導出され、遊技状態がａ時短遊技状態であれば普通電動役物３７２の最大作動時間（非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１の最大開放時間）が１０秒である長開放普図当たりが導出される。

【３４６３】

図２６５（Ｃ）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合に入球部としてのスルーゲート３１７を遊技球９９が入球したことを契機として実行されるメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２６５（Ｃ）に示すように通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値の０～１９が短開放普図当たりに振り分けられ、長開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、短開放普図当たりの振り分けを１００％（長開放普図当たりの振り分けが０％）以外に設定してもよい。

【３４６４】

図２６５（Ｄ）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態がａ時短遊技状態である場合にスルーゲートを遊技球９９が入球したことを契機として実行されるメイン制御ユニット３３１による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図２６５（Ｄ）に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタＣ５の値の０～１９が長開放普図当たりに振り分けられ、短開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、長開放普図当たりの振分を１００％（短開放普図当たりの振り分けが０％）以外に設定してもよい。

【３４６５】

［大当たり当否テーブル］

ここで、図２６６（Ａ）-及び図２６６（Ｂ）は、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選において使用される大当たり当否テーブルの一例を示す図である。大当たり抽選は、入球部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９が入球することを契機とし、遊技球９９が入球した入球部の種別に応じた大当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図２６６（Ａ）に示す特１大当たり当否テーブルと、図２６６（Ｂ）に示す特２大当たり当否テーブルと、の２種類が設定されている。

【３４６６】

また、本実施形態では、大当たり当否テーブルでの大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり及び外れが設定されている。大当たり抽選の結果としての大当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が大当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される大当り遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての小当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が小当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行される小当り遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての外れは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、特別図柄及び飾り図柄が外れ図柄で停止表示される抽選結果である。そして、本実施形態の大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値として０～６５５３５の６５５３６個が設定されており、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂへの遊技球９９の入球時（又は特図遊技の開始時）に獲得した大当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり当否テーブルに設定された大当たり、小当たり及び外れのいずれに該当するかを判定することで、大当たり抽選の結果が、大当たり、小当たり及び外れのいずれかに振り分けられる。

【３４６７】

図２６６（Ａ）に示すように、特１大当たり当否テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に対するメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選に使用される。特１大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～２０５の２０６個の乱数値が大当たり

に振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に対する抽選では、大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たりに振り分けられることはない。

【３４６８】

図２６６（Ｂ）に示すように、特２大当たり当否テーブルは、入球部としての第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂへの遊技球９９の入球に対するメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選に使用される。特２大当たり当否テーブルでは、０～６５５３５の６５５３６個の大当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）のうち、０～６５５３５の６５５３６個の全ての乱数値が小当たりに振り分けられ、大当たり及び外れに振り分けられることはない。つまり、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂへの遊技球９９の入球に対する大当たり抽選では、小当たり確率が１００％である。

【３４６９】

［大当たり種別振分テーブル］

ここで、図２６６（Ｃ）-及び図２６６（Ｄ）は、大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり種別振分テーブルとして、特図大当たり種別振分テーブルと、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルとの２種類が設定されている。

【３４７０】

図２６６（Ｄ）に示す特図大当たり種別振分テーブルは、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に対するメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため使用される。図２６６（Ｄ）に示すように、特図大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～９の１９個の乱数値が４Ｒ大当たりに振り分けられ、１０～１９の１０個の乱数値が１０Ｒ大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、特図大当たりとして、出球数が６００球で特図大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行する４Ｒ大当たり、及び出球数が１５００球で特図大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行する１０Ｒ大当たりの２種類が設定されており、４Ｒ大当たりの振り分け率が５０％に設定され、１０Ｒ大当たりの振り分け率が５０％に設定されている。つまり、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果が大当たりである遊技条件が成立する場合、５０％の確率で多量（７５００球）の遊技球９９の獲得が可能である。

【３４７１】

ここで、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には特図大当たり遊技の遊技条件の成立となり、大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの開閉扉３８２Ａが開放されるラウンド遊技が、大当たり種別に応じて複数回繰り返される開閉実行モードが実行される特図大当たり遊技が実行される（図２６０参照）。そして、１０Ｒ特図大当たり遊技の終了後には、遊技動作部としての普通電動役物３７２が作動され、入球部としての第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂを開放させる非電作動装置３７の第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球し易いａ時短遊技状態に移行される。なお、本実施形態では、ａ時短遊技状態の終了条件が、１回の普通電動役物３７２の開閉動作の終了に設定されている。

【３４７２】

なお、本実施形態では、ａ時短遊技状態の終了条件が１回の普図当たり遊技の終了に設定されているが、ａ時短遊技状態の終了条件は、１回の普図当たり遊技の開始であってもよい。また、ａ時短遊技状態での普図当たり遊技の実行回数は、１回に限らず他の回数であってもよい。

【３４７３】

図２６６（Ｄ）に示すＶ入賞大当たり種別振分テーブルは、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため、即ち小当たり遊技の終了後に小当たり遊技において可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球することを契機として実行されるＶ入賞大当たり遊技のラ

ウンド遊技数を決定するために使用される。図２６６（Ｄ）に示すように、Ｖ入賞大当たり種別振分テーブルでは、０～１９の２０個の大当たり種別カウンタＣ２の値（乱数値）のうち、０～１９の全ての乱数値が１０ＲＶ入賞大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、Ｖ入賞大当たりでは、１０ＲＶ入賞大当たりの振り分け率が１００％に設定されている。そのため、Ｖ入賞大当たり遊技が実行される場合、特図大当たり遊技が実行される場合に比べて出玉的に有利である。

【３４７４】

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

【３４７５】

［変動テーブル］

ここで、図２６７（Ａ）～図２６７（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。変動テーブルは、メイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技における特別図柄の変動表示時間を設定するために使用される。本実施形態では、変動テーブルとして、図２６７（Ａ）に示す特１外れ変動テーブル、図２６７（Ｂ）に示す特１当たり変動テーブル、図２６７（Ｃ）に示す特２変動テーブルの３種類が設定されている。

【３４７６】

図２６７（Ａ）に示すように、特１外れ変動テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される。特１外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが振り分けられる。この特１外れ変動テーブルでは、大当り抽選の結果が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が３０秒である「０１」、変動表示時間が６０秒である「０２」、変動表示時間が９０秒である「０３」のいずれかに振り分けられる。また、特１外れ変動テーブルでは、大当り抽選の結果が完全外れリーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が７秒である「０４」、変動表示時間が１０秒である「０５」、変動表示時間が１５秒である「０６」のいずれかに振り分けられる。

【３４７７】

図２６７（Ｂ）に示すように、特１当たり変動テーブルは、入球部としての第１入賞口３１４への遊技球９９の入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりである場合に使用される。特１当たり変動テーブルでは、特図変動パターンが、変動表示時間が３０秒である「０１」、変動表示時間が６０秒である「０２」、変動表示時間が９０秒である「０３」のいずれかに振り分けられる。

【３４７８】

図２６７（Ｃ）に示すように、特２変動テーブルは、入球部としての第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂへの遊技球９９に入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット３３１による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技での変動表示時間を設定するために使用される。特２変動テーブルでは、変動表示時間が１秒である「０７」のみに振り分けられる。即ち、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９が入球されることに基づいて実行される第２特図遊技に対する変動表示時間は、必ず１秒に設定される。

【３４７９】

なお、特２変動テーブルに設定される変動表示時間は、複数種類設定してもよい。

【３４８０】
［主制御装置４の処理］
次に、図２６８～図２８５を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。
【３４８１】
［主タイマ割込み処理］
本実施形態の主タイマ割込み処理は、始動入賞処理及びスルーゲート処理の手順の一部が、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、主タイマ割込み処理において実行される処理として、始動入賞処理及びスルーゲート処理について説明する。
【３４８２】
［始動入賞処理］
ここで、図２６８は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２６８を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。
【３４８３】
＜ステップＳ１１０１＞
図２６８に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、入球部としての第１入賞口３１４に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０７に移行する。
【３４８４】
＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞
ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。
【３４８５】
＜ステップＳ１１０４＞
ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【３４８６】
＜ステップＳ１１０５及びＳ１１０６＞
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、特１大当たり当否テーブル（図２６６（Ａ）参照）に基づいて当否判定を行う（ステップＳ１１０５）。次いで、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０５で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図２７６の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、始動入賞処理を終了する。
【３４８７】
＜ステップＳ１１０７＞
第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに対する入賞があったか否かを判断する（ステップＳ１１０７）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに対す

る入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０８に移行し、第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了する。

【３４８８】

＜ステップＳ１１０８及びＳ１１０９＞

ステップＳ１１０８では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが、最大保留数（本実施形態では前述の第１の実施形態とは異なり３）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０８：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０８：Ｎｏ）、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０９）。

【３４８９】

＜ステップＳ１１１０＞

ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【３４９０】

＜ステップＳ１１１１及びＳ１１１２＞

ステップＳ１１１１では、ＭＰＵ４１は、特２大当たり当否テーブル（図２６６（Ｂ）参照）に基づいて当否判定を行う。ステップＳ１１１２では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１１０で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図２７６の特図変動開始処理でのステップＳ２１１０において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該始動入賞処理を終了する。

【３４９１】

［スルーゲート処理］

ここで、図２６９は、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、入球部としてのスルーゲート３１７に遊技球９９が入球した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図２６９を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【３４９２】

＜ステップＳ１３０１＞

図２６９に示すように、スルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まずスルーゲート３１７に遊技球９９が通過したか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７を遊技球９９が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球９９が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０２に移行し、スルーゲート３１７を遊技球９９が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【３４９３】

＜ステップＳ１３０２＞

ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７を遊技球９９が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留

数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０３に移行する。

【３４９４】

＜ステップＳ１３０３及びＳ１３０４＞

ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０３）、図１７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図２７０のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０４）、当該スルーゲート処理を終了する。

【３４９５】

［主制御装置４のメイン処理］

ここで、図２７０は、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のメイン処理は、小当たり遊技制御処理（ステップＳ１４００７－１）、が実行される点で前述の第１の実施形態とは異なる。以下、小当たり遊技制御処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【３４９６】

［普図遊技制御処理］

ここで、図２７１は、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の遊技動作部としての普通図柄表示部３６１での普通図柄（普図）の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図２７１を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【３４９７】

＜ステップＳ１５０１＞

図２７１に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、ステップＳ１５０７の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合にステップＳ１５１２でオフに設定される。

【３４９８】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。

【３４９９】

＜ステップＳ１５０２＞

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７の遊技動作部である普通電動役物３７２が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の普図当たり遊技制御処理において、普通電動役物３７２を開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され（図２７２参照）、普通電動役物３７２を閉鎖する場合にステップＳ１８２６でオフに設定される（図２７３参照）。

【３５００】

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

【３５０１】

＜ステップＳ１５０３＞

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２１３でオンに設定され（図２７７参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５８でオフに設定される（図２７８参照）。

【３５０２】

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

【３５０３】

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

【３５０４】

＜ステップＳ１５０４＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０８でオンに設定され（図２８２参照）、小当たり遊技が終了する場合にステップＳ３４４０でオフに設定される（図２８３参照）。

【３５０５】

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

【３５０６】

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

【３５０７】

＜ステップＳ１５０５＞

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

【３５０８】

＜ステップＳ１５０６及びステップＳ１５０７＞

普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０６）、処理をステップＳ１５０７に移行する。ステップＳ１５

０７では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。

【３５０９】

＜ステップＳ１５０８＞

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

【３５１０】

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

【３５１１】

＜ステップＳ１５０９＞

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

【３５１２】

ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５１０に移行する。

【３５１３】

＜ステップＳ１５１０＞

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

【３５１４】

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

【３５１５】

＜ステップＳ１５１１～Ｓ１５１３＞

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

【３５１６】
　また、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１３）、当該普図遊技制御処理を終了する。
【３５１７】
　なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図２７２の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（普通電動役物３７２を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【３５１８】
　また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。
【３５１９】
［普図当たり遊技制御処理］
　ここで、図２７２及び図２７３は、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての普図当たりであることで、非電作動装置３７の電動役物３７２の開閉制御を行う。また、普図当たり遊技制御処理では、振分入球装置３７における遊技動作部である可動誘導部３７４の動作制御が実行される。以下、図２７２及び図２７３を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。
【３５２０】
＜ステップＳ１８０１＞
　図２７２に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図２７１の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１３でオンに設定される。
【３５２１】
　ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図２７３のステップＳ１８１６に移行する。
【３５２２】
＜ステップＳ１８０２＞
　普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。
【３５２３】
　ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合、普図変動停止表示フラグをオフにしてから（ステップＳ１８０２）、当該普図当たり遊技

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

【３５２４】

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

【３５２５】

＜ステップＳ１８０３＞

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、普図変動開始処理（図２７１の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０７）においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０４に移行する。

【３５２６】

＜ステップＳ１８０４＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０４）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、普図変動開始処理（図２７１の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０７）においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０５に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０４：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３５２７】

＜ステップＳ１８０５～Ｓ１８０７＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０５：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における非電作動装置３７の遊技作動部としての普通電動役物３７２の開放時間（非電作動装置３７への遊技球９９の流入可能時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットし（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０６に移行する。開放時間カウンタは、普通電動役物３７２の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図２７３のステップＳ１８２２において参照される。

【３５２８】

ステップＳ１８０６では、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技の遊技時間に対応する値を遊技時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０６）。遊技時間カウンタ

は、普図当たり遊技の終了タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図２７３のステップＳ１８３０において参照される。

【３５２９】

ここで、ステップＳ１８０６でセットされる遊技時間カウンタの値は、ステップＳ１８０５でセットされる開放時間カウンタと同じ値又は大きな値に設定される。つまり、短開放普図当たり遊技は、普通電動役物３７２の復帰により終了するようにしてもよいし、普通電動役物３７２が復帰してから所定時間経過後に終了するようにしてもよい。

【３５３０】

そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０７）、処理をステップＳ１８１１に移行する。

【３５３１】

＜ステップＳ１８０８～Ｓ１８１０＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における非電作動装置３７の遊技作動部としての普通電動役物３７２の開放時間（非電作動装置３７への遊技球９９の流入可能時間）である１０秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０８）。開放時間カウンタは、普通電動役物３７２の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図２７３のステップＳ１８２２において参照される。

【３５３２】

ここで、ステップＳ１８０９でセットされる遊技時間カウンタの値は、ステップＳ１８０８でセットされる開放時間カウンタよりも大きな値に設定される。つまり、長開放普図当たり遊技は、普通電動役物３７２が復帰してから所定時間経過後に終了する。これは、非電作動装置３７への２球の遊技球９９の流入によって普通電動役物３７２が復帰した後に、入球部としての第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球するため、長開放普図当たり遊技において、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球を検出し、誘導部としての可動誘導部３７４の誘導状態の切替処理を実行できるようにするためである。

【３５３３】

なお、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球の検出や、可動誘導部３７４の誘導状態の切替処理は、必ずしも普図当たり遊技制御において実行する必要はなく、普図当たり遊技制御処理とは別の処理として実行してもよい。この場合、普図当たり遊技制御処理において第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂへの遊技球９９の入球の検出や、可動誘導部３７４の誘導状態の切替処理を実行する必要がないため、ステップＳ１８０９でセットされる遊技時間カウンタの値と、ステップＳ１８０８でセットされる開放時間カウンタと同じ値に設定し、普通電動役物３７２の復帰によって普図当たり遊技を終了するようにしてもよく、普通電動役物３７２の復帰によって普図当たり遊技を終了する場合には、遊技時間カウンタ及び開放時間カウンタのうちの一方を省略してもよい。

【３５３４】

そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８１０）、処理をステップＳ１８１１に移行する。

【３５３５】

＜ステップＳ１８１１及びＳ１８１２＞

ステップＳ１８１１では、ＭＰＵ４１は、普通電動役物３７２を作動させる切替処理を実行する。これにより、非電作動装置３７は、流入領域としての導入口３７１からの遊技球９９の流入が不能な状態から、流入領域としての導入口３７１からの遊技球９９の流入が可能な状態に切り替えられる。また、ＭＰＵ４１は、普通電動役物３７２が作動されていることを示す普通電動役物作動中フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１２）、処理をステップＳ１８１３に移行する。普通電動役物作動中フラグは、当該普図当たり遊技制

御処理の図２７３のステップＳ１８１６において普通電動役物３７２を復帰させる処理を実行するか否かを判断するために参照される。

【３５３６】

＜ステップＳ１８１３～Ｓ１８１５＞

ステップＳ１８１３では、ＭＰＵ４１は、普通当たり遊技が実行されていることを音声ランプ制御装置５に通知する普図当たり遊技中コマンドを設定し、処理をステップＳ１８１４に移行する。なお、普通電動役物開放コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、普通電動役物開放コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部３４１などに対して普通電動役物３７２が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【３５３７】

ステップＳ１８１４では、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であることを示す普図当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ１８１５に移行する。普図当たり遊技中フラグは、当該普図当たり遊技制御処理の図２７３のステップＳ１８２７において普図当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために参照される。

【３５３８】

ステップＳ１８１５では、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３５３９】

＜ステップＳ１８１６＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、図２７３に示すように、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理の図２７２のステップＳ１８１２において普通電動役物３７２を作動させた場合にオンに設定される普通電動役物作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１６）。ＭＰＵ４１は、普通電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１６：Ｙｅｓ）、即ち普通電動役物３７２が作動している場合、処理をステップＳ１８１７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普通電動役物作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１６：Ｎｏ）、普通電動役物３７２が作動していない場合、処理をステップＳ１８２７に移行する。

【３５４０】

＜ステップＳ１８１７＞

普通電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１６：Ｙｅｓ）、即ち普通電動役物３７２が作動している場合、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に遊技球９９が流入したか否かを判断する（ステップＳ１８１７）。非電作動装置３７に遊技球９９が流入したか否かは、検出部としての入球センサ３７１ａから出力に基づいて判断される。

【３５４１】

ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に遊技球９９が流入した場合（ステップＳ１８１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８１８に移行し、非電作動装置３７に遊技球９９が流入していない場合（ステップＳ１８１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８２１に移行する。

【３５４２】

＜ステップＳ１８１８～Ｓ１８２０＞

非電作動装置３７に遊技球９９が流入した場合（ステップＳ１８１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に流入した遊技球９９の数を示す流入数カウンタの値に１加算し（ステップＳ１８１８）、加算後の流入数カウンタの値が２であるか否かを判断する（ステップＳ１８１９）。即ち、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７への２球の遊技球９９の流入により、規定時間の経過前に遊技動作部としての普通電動役物３７２を復帰させるか否かを判断する。

【３５４３】
ＭＰＵ４１は、加算後の流入数カウンタの値が２である場合（ステップＳ１８１９：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過前に普通電動役物３７２を復帰する場合、普通電動役物３７２の残りの開放時間を示す開放時間カウンタの値をクリアし（ステップＳ１８２０）、処理をステップＳ１８２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に遊技球９９が流入していない場合（ステップＳ１８１７：Ｎｏ）、即ち処理をステップＳ１８２１に移行する。
【３５４４】
＜ステップＳ１８２１及びＳ１８２２＞
非電作動装置３７に遊技球９９が流入していない場合（ステップＳ１８１７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普通電動役物３７２の残りの開放時間を示す開放時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ１８２１）、減算後の開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８２２）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、遊技動作部としての普通電動役物３７２を復帰させるか否かを判断する。
【３５４５】
ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８２２：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過により普通電動役物３７２を復帰させる場合、処理をステップＳ１８２３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８２２：Ｎｏ）、即ち普通電動役物３７２を復帰させない場合、処理をステップＳ１８２７に移行する。
【３５４６】
＜ステップＳ１８２３～Ｓ１８２６＞
ステップＳ１８２３では、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７に流入した遊技球９９の数を示す流入数カウンタの値をクリアする。さらに、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての普通電動役物３７２を復帰させ（ステップＳ１８２４）、普通電動役物３７２が作動中であることを示す普通電動役物作動中フラグをオフに設定する（ステップＳ１８２５）。また、ＭＰＵ４１は、遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ１８２６）、処理をステップＳ１８２７に移行する。なお、通常遊技状態移行フラグは、後述の図２８５の遊技状態移行処理のステップＳ３６３１において、遊技状態をａ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる否かを判断するために参照される。
【３５４７】
＜ステップＳ１８２７＞
ステップＳ１８２７では、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行されていることを示す普図当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８２７：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行されている場合、処理をステップＳ１８２８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８２７：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行されていない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【３５４８】
＜ステップＳ１８２８及びＳ１８２９＞
普図当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８２７：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行されている場合、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技の残り時間を示す遊技時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ１８２８）、減算後の遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【３５４９】
ＭＰＵ４１は、減算後の遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８２９：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ１８

３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８２９：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を終了せずに継続する場合、処理をステップＳ１８３２に移行する。

【３５５０】

＜ステップＳ１８３０及びＳ１８３１＞

減算後の遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８２９：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ１８３０）、処理をステップＳ２８３１に移行する。普図当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、普図当たり遊技終了コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部３４１などに対して普図当たり遊技が実行することに対応して実行される演出を終了させることができる。

【３５５１】

ステップＳ２８３１では、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行されていることを示す普図当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８３１）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３５５２】

＜ステップＳ１８３２及びＳ１８３３＞

減算後の遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１８２９：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を終了せずに継続する場合、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７の入球部としての第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球したか否かを判断する（ステップＳ１８３２）。第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球したか否かは、検出部としての入球センサ３７６Ａａから出力に基づいて判断される。

【３５５３】

ＭＰＵ４１は、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球した場合（ステップＳ１８３２：Ｙｅｓ）、誘導部としての可動誘導部３７４を、第２開口部３７７Ｂの直上から第１開口部３７７Ａの直上へ左方向にスライド移動させることで、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球可能で第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球不能な第１誘導状態（図２６３（Ａ）参照）から、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球不能で第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球可能な第２誘導状態（図２６３（Ｂ）参照）への切替処理を実行し（ステップＳ１８３３）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３５５４】

一方、ＭＰＵ４１は、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球していない場合（ステップＳ１８３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８３４に移行する。

【３５５５】

＜ステップＳ１８３４及びＳ１８３５＞

第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球していない場合（ステップＳ１８３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、非電作動装置３７の入球部としての第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球したか否かを判断する（ステップＳ１８３４）。第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球したか否かは、検出部としての入球センサ３７６Ｂａから出力に基づいて判断される。

【３５５６】

ＭＰＵ４１は、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球した場合（ステップＳ１８３４：Ｙｅｓ）、誘導部としての可動誘導部３７４を、第１開口部３７７Ｂの直上から第２開口部３７７Ｂの直上へ右方向にスライド移動させることで、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球不能で第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球可能な第２誘導状態（図２６３（Ｂ）参照）から、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球可能で第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球不能な第１誘導状態（図２６３（Ａ）参照）への切替処理を実行し（ステップＳ１８３５）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【３５５７】
一方、ＭＰＵ４１は、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球していない場合（ステップＳ１８４２：Ｎｏ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。
【３５５８】
このような普図当たり遊技制御処理により、ａ時短遊技状態において開始される普図当たり遊技において、非電作動装置３７に２球の遊技球９９を流入させることが可能であり、非電作動装置３７に流入された２球の遊技球９９のうち、先に流入された遊技球９９を第１非電作動口３７６Ａに入球させ、後に流入された遊技球９９を第２非電作動口３７６Ｂに入球させることができる。その結果、普図当たり遊技において、第１非電動役物３９Ａを、この第１非電動役物３９Ａよりも遊技盤３１の正面視における垂直方向の上方で遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂを先に作動させ、その後に第２非電動役物３９Ｂを作動させることが可能になる。これにより、普図当たり遊技を契機とし、先に第２入賞口３１５Ａを開放させ、その後に第２入賞口３１５Ｂを開放させることが可能になる。そのため、前述のように、遊技者は、ａ時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させて大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受け、さらには多量の遊技球９９の獲得という恩恵を、遊技性が複雑化されることなく遊技の興趣を向上させることが可能になる。
【３５５９】
［特図遊技制御処理］
ここで、図２７４は、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図２７４を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。
【３５６０】
＜ステップＳ１９０１＞
図２７４に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技（特図大当たり遊技、Ｖ入賞大当たり遊技）の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２１３でオンに設定され（図２７７参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２５８でオフに設定される（図２７８参照）。
【３５６１】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。
【３５６２】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０２に移行する。
【３５６３】
＜ステップＳ１９０２＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップＳ３４０８でオンに設定され（図２８２参照）、小当たり遊技が終了する場合にステ

ップＳ３４４０でオフに設定される（図２８３参照）。
【３５６４】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。
【３５６５】
＜ステップＳ１９０３＞
大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１及びＳ１９０２共にＮｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技のいずれも実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。特図変動表示中フラグは、後述の図２７６の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始される場合にステップＳ２１０７又はＳ２１１５でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される場合にステップＳ１９１１でオフに設定される。
【３５６６】
ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技のいずれも実行中でない場合に第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。
【３５６７】
＜ステップＳ１９０４＞
特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０４）。
【３５６８】
ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０４：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップＳ１９０５に移行する。
【３５６９】
＜ステップＳ１９０５＞
第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０５）、処理をステップＳ１９０６に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図２７５を参照して後述する。
【３５７０】

＜ステップＳ１９０６＞
ステップＳ１９０６では、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は遊技動作部としての第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図２７６を参照して後述する。
【３５７１】
＜ステップＳ１９０７＞
特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図２７６の特図変動開始処理でのステップＳ２１０３又はＳ２１１１で設定される遊技動作部での第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過により特図変動を終了させるか否かを判断する（ステップＳ１９０７）。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技動作部において変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。
【３５７２】
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０７：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。
【３５７３】
＜ステップＳ１９０８～Ｓ１９１１＞
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０７：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０８）。そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０９）、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置５に通知する特図変動停止コマンドを設定する（ステップＳ１９１０）。
【３５７４】
特図変動停止コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動停止コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部３４１において変動表示されている飾り図柄を、大当たり抽選の結果に応じた図柄組み合わせで停止表示させる演出を実行することができる（図２５７（Ｃ）及び図２５７（Ｄ）参照）。
【３５７５】
さらに、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１１）、当該特図遊技制御処理を終了する。
【３５７６】
［特図データ設定処理］
ここで、図２７５は、図２７４の特図遊技制御処理のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリ

ア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図２７５を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【３５７７】

＜ステップＳ２００１＞

図２７５に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技を実行する権利の保留がなく第１特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップＳ２００６に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、遊技動作部における第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【３５７８】

なお、本実施形態では、第２特図遊技が第１特図遊技よりも優先して開始されるが、第１特図遊技が第２特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに対する遊技球９９の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第１特図遊技及び第２特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第１特図遊技と第２特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第１特図遊技と第２特図遊技とが互いに独立して実行され、第１特図遊技と第２特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【３５７９】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００５＞

第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎを１減算する（ステップＳ２００２）。例えば、減算前の第１特図保留数Ｎが４である場合には減算後の第１特図保留数Ｎが３とされる。

【３５８０】

そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００４）。具体的に、ステップＳ２００４では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第２保留エリアＲＥＡ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、遊技動作部において第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００５）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【３５８１】

＜ステップＳ２００６～Ｓ２００９＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００６）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００７）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００８）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させる。

【３５８２】

なお、本実施形態では、第２入賞口３１５Ａが開放された場合、この第２入賞口３１５Ａが２個の遊技球９９が入球した場合に閉鎖され、第２入賞口３１５Ｂが開放された場合、この第２入賞口３１５Ｂが２個の遊技球９９が入球した場合に閉鎖されるため、第２特図保留数Ｍの最大値は３個である。そのため、本実施形態では、第２特図保留格納エリアＲＥＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第３保留エリアＲＥＢ３の３個が設定される。

【３５８３】

さらに、ＭＰＵ４１は、遊技動作部において第２特図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２００９）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【３５８４】

＜ステップＳ２０１０及びＳ２０１１＞

ステップＳ２０１０では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、さらに、特図当否情報がシフトした後の第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍを示す保留数コマンドを設定し（ステップＳ２０１１）、当該特図データ設定処理を終了する。特図シフトコマンド及び保留数コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドや保留数コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【３５８５】

［特図変動開始処理］

ここで、図２７６は、図２７４の特図遊技制御処理のステップＳ１９０６においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図２７６を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【３５８６】

＜ステップＳ２１０１＞

図２７６に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技が開始されることを示す第１特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第１特図遊技開始フラグは、図２７５の特図データ設定処理のステップＳ２００５において第１特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【３５８７】

ＭＰＵ４１は、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２に移行し、第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１０９に移行する。

【３５８８】

＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞

第１特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１０２）、メイン表示部３６の遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第１特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１０３）、処理をステップＳ２１０４に移行する。

【３５８９】
＜ステップＳ２１０４～Ｓ２１０６＞
ステップＳ２１０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２での当否判定の結果である当該第１特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０３で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０３で設定された第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップＳ２１０５）、さらに、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ２１０６）、処理をステップＳ２１０７に移行する。
【３５９０】
なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第１特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。
【３５９１】
＜ステップＳ２１０７及びＳ２１０８＞
ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技を開始させる第１特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１０８）、当該特図変動開始処理を終了する。
【３５９２】
なお、特図変動表示中フラグは、図２７４の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。
【３５９３】
＜ステップＳ２１０９＞
第１特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技が開始されることを示す第２特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２１０９）。第２特図遊技開始フラグは、図２７５の特図データ設定処理のステップＳ２００９において第２特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。
【３５９４】
ＭＰＵ４１は、第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１０に移行し、第２特図遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｎｏ）、当該変動開始処理を終了する。
【３５９５】
＜ステップＳ２１１０及びＳ２１１１＞
第２特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２１０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納された当否情報を読み出し（ステップＳ２１１０）、メイン表示部３６の遊技動作部としての第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第２特別図柄の停止種別を設定し（ステップＳ２１１１）、処理をステップＳ２１１２に移行する。
【３５９６】
＜ステップＳ２１１２～Ｓ２１１４＞
ステップＳ２１１２では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１１０での当否判定の結果である当該第２特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１１１で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１１１で設定された第２特別図柄表示部３６３での第

２特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の遊技動作部としての第２特別図柄表示部３６３において第２特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ２１１４）、処理をステップＳ２１１５に移行する。

【３５９７】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第２特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【３５９８】

＜ステップＳ２１１５及びＳ２１１６＞

ステップＳ２１１５では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技を開始させる第２特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ２１１６）、当該変動開始処理を終了する。

【３５９９】

なお、特図変動表示中フラグは、図２７４の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０３において、メイン表示部３６の遊技動作部としての第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【３６００】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図２７７～図２８１は、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞装置３８における大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの遊技動作部としての開閉扉３８２Ａの遊技動作の制御（図２６０参照）などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図２７７～図２８１を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【３６０１】

＜ステップＳ２２０１＞

図２７７に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技（特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技）を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２１３においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理の図２７８のステップＳ２２５９においてオフに設定される。

【３６０２】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理を図２７８のステップＳ２２１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２０２に移行する。

【３６０３】

＜ステップＳ２２０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【３６０４】

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステ

ップＳ２２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、処理をステップＳ２２０６に移行する。

【３６０５】

＜ステップＳ２２０３＞

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

【３６０６】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであり遊技条件が成立する場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４－１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３６０７】

＜ステップＳ２２０４－１～Ｓ２２０４－３＞

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり抽選での大当たり種別が１０Ｒ大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ２２０４－１）。

【３６０８】

ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での大当たり種別が１０Ｒ大当たりである場合（ステップＳ２２０４－１：Ｙｅｓ）、１０Ｒ特図大当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ２２０４－２）、処理をステップＳ２２０５に移行する。１０Ｒ特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が１０Ｒ大当たりであることに基づき１０Ｒ特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該大当たり遊技の終了後にａ時短遊技状態に移行させるａ時短遊技状態移行フラグをオンに設定するか判断するために当該大当たり遊技制御処理の図２８１のステップＳ２２５６－２において参照される。

【３６０９】

一方、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での大当たり種別が１０Ｒ大当たりでない場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、４Ｒ特図大当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ２２０４－３）、処理をステップＳ２２０５に移行する。４Ｒ特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が４Ｒ大当たりであることに基づき４Ｒ特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定するか判断するために当該大当たり遊技制御処理の図２８１のステップＳ２２５６－５において参照される。

【３６１０】

＜ステップＳ２２０５＞

ステップＳ２２０５では、ＭＰＵ４１は、特図大当たり遊技（１０Ｒ特図大当たり遊技又は４Ｒ特図大当たり遊技）を開始すること、及び大当たり遊技の種別（開閉実行モードでのラウンド数（４Ｒ又は１０Ｒ））を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１２に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１において大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出（例えばＲＵＳＨへの突入するか否かの演出）を実行することができる。

【３６１１】
＜ステップＳ２２０６及びＳ２２０７＞
特図変動停止フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグ１がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２０６）。小当たり遊技終了フラグ１は、小当たり遊技終了フラグ１が終了することを示すフラグであり、後述の小当たり遊技制御処理の図２８３のステップＳ３４３９において小当たり遊技が終了する場合にオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技の終了によりＶ入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングであるか否かを判断する。
【３６１２】
ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグ１がオンに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技の終了によりＶ入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングである場合、小当たり遊技終了フラグ１をオフに設定し（ステップＳ２２０７）、処理をステップＳ２２０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグ１がオフに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、即ちＶ入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３６１３】
＜ステップＳ２２０８及びＳ２２０９＞
ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂ（図２６１参照）に遊技球９９が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技を開始させるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２０８：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技においてＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球した場合、Ｖ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ２２０９）、処理をステップＳ２２１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２０８：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技においてＶ入賞口３８３Ｂ（図２６１参照）に遊技球９９が入球しなかった場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３６１４】
＜ステップＳ２２１０及びＳ２２１１＞
ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技が実行されていることを示すＶ入賞大当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ２２１０）。Ｖ入賞大当たりフラグは、小当たり遊技におけるＶ入賞に基づきＶ入賞大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該Ｖ入賞大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定するか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図２８１のステップＳ２２５６－７において参照される。
【３６１５】
さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（１０ＲＶ入賞大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２１１）、処理をステップＳ２２１２に移行する。Ｖ入賞大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、Ｖ入賞大当たり遊技開始コマンドに基づいて遊技動作部としての図柄表示部３４１においてＶ入賞大当たり遊技演出を実行することができる。
【３６１６】
＜ステップＳ２２１２及びＳ２２１３＞
ステップＳ２２１２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中である

ことを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ２２１３）、処理をステップＳ２２１４に移行する。

【３６１７】

＜ステップＳ２２１４及びＳ２２１５＞

ステップＳ２２１４では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットする。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し（ステップＳ２２１５）、処理をステップＳ２２１６に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【３６１８】

＜ステップＳ２２１６＞

ステップＳ２２１６では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図２７９のステップＳ２２２０において参照される。

【３６１９】

＜ステップＳ２２１７＞

ステップＳ２２１７では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図２７８のステップＳ２２１８において参照される。

【３６２０】

＜ステップＳ２２１８＞

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、図２７８に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１８）。

【３６２１】

ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１８：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図２７９のステップＳ２２１９に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１８：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２９に移行する。

【３６２２】

＜ステップＳ２２１９及びＳ２２２０＞

オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１８：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図２７９に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１９）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２２０）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【３６２３】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２０：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２０：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３６２４】

＜ステップＳ２２２１及びＳ２２２２＞

減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２０：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２２１）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されているオープニング演出を終了させることができる。

【３６２５】

そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２２２）、処理をステップＳ２２２３に移行する。

【３６２６】

＜ステップＳ２２２３＞

ステップＳ２２２３では、ＭＰＵ４１は、複数回（４回又は１０回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２２４に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

【３６２７】

＜ステップＳ２２２４＞

ステップＳ２２２４では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２２５に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【３６２８】

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

【３６２９】

＜ステップＳ２２２５及びＳ２２２６＞

ステップＳ２２２５では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算する。さらに、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８における大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの遊技動作部としての開閉扉３８２Ａを作動する切替処理を実行することで入球部としての開口部３８１Ａを開放し（ステップＳ２２２６）（図２６０（Ｂ）参照）、処理をステップＳ２２２７に移行する。このステップＳ２２２６により、入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球が可能とされる。

【３６３０】

＜ステップＳ２２２７及びＳ２２２８＞

ステップＳ２２２７では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を

示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ２２２８）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの遊技動作部としての開閉扉３８２Ａを作動する切替処理を実行することで入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を可能とする）タイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図２８０のステップＳ２２３１において参照される。

【３６３１】

＜ステップＳ２２２９＞

図２７８に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１８：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【３６３２】

ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図２８０のステップＳ２２３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２４３に移行する。

【３６３３】

＜ステップＳ２２３０及びＳ２２３１＞

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図２８０に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２３０）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２３１）。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（大当たり遊技用可変入賞装置３８Ａの遊技動作部としての開閉扉３８２Ａを復帰させる切替処理を実行することで入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を不能とする）タイミングであるか否かを判断する。

【３６３４】

ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングである場合、処理をステップＳ２２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２３１：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングでない場合、処理をステップＳ２２３２に移行する。

【３６３５】

＜ステップＳ２２３２＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２４：Ｎｏ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球があったか否かを判断する（ステップＳ２２３２）。可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球があったか否かは、図１７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、検出部としての入球センサ３８３Ａａへの遊技球９９の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【３６３６】

ＭＰＵ４１は、可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球があった場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２３３に移行し、可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球がなかった場合（ステップＳ２２３２：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【３６３７】

＜ステップＳ２２３３及びＳ２２３４＞
　可変入賞口３８３Ａに対する遊技球９９の入球があった場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ２２３３）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ２２３４）、即ち可変入賞口３８３Ａへの上限数の遊技球９９の入球によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングであるか否かを判断する。
【３６３８】
　ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２３４：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３８３Ａへの上限数の遊技球９９の入球によりラウンド遊技を終了する（開閉扉３８２Ａを復帰させる）タイミングである場合、処理をステップＳ２２３５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ２２３４：Ｎｏ）、即ち開閉扉３８２Ａを復帰させるタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３６３９】
＜ステップＳ２２３５＞
　減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、又は入球数カウンタの値が１０に達した場合（ステップＳ２２３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての開閉扉３８２Ａを復帰するの切替処理を実行することにより開口部３８１Ａを閉鎖して入球部としての可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を不能とし（ステップＳ２２３５）、処理をステップＳ２２３６に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、規定時間の経過により、又は可変入賞口３８３Ａへの上限数の遊技球９９の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、開閉扉３８２Ａにより開口部３８１Ａを閉鎖して可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球を不能としてラウンド遊技を終了する。
【３６４０】
＜ステップＳ２２３６～Ｓ２２３８＞
　ステップＳ２２３６では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。
【３６４１】
　そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３８３Ａへの遊技球９９の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ２２３７）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２３８）、処理をステップＳ２２３９に移行する。
【３６４２】
＜ステップＳ２２３９＞
　ステップＳ２２３９では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが０であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。
【３６４３】
　ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３９：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ２２４０に移行する。
【３６４４】
＜ステップＳ２２４０＞

ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２３９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ２２４０）、処理をステップＳ２２４１に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

【３６４５】

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

【３６４６】

＜ステップＳ２２４１及びＳ２２４２＞

ステップＳ２２４１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップＳ２２４２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図２８１のステップＳ２２４５において参照される。

【３６４７】

＜ステップＳ２２４３＞

図２７８に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２４３）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図２８０のステップＳ２２４１においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図２８１のステップＳ２２４７においてオフに設定される。

【３６４８】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図２８１のステップＳ２２４４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４３：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５２に移行する。

【３６４９】

＜ステップＳ２２４４及びＳ２２４５＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２４３：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図２８１に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２４４）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否か（ステップＳ２２４５）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【３６５０】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２４５：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を

終了する。
【３６５１】
＜ステップＳ２２４６及びＳ２２４７＞
減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２４５：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップＳ２２４６）。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。
【３６５２】
そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４７）、処理を前述の図２７９のステップＳ２２２４に移行する。このように、処理を前述の図２７９のステップＳ２２２４に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２２４～Ｓ２２２８の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３６５３】
＜ステップＳ２２４８＞
図２８０に戻り、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３９：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ２２４８）、処理をステップＳ２２４９に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。
【３６５４】
＜ステップＳ２２４９＞
ステップＳ２２４９では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２５０に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいてエンディング演出を開始させることができる。
【３６５５】
＜ステップＳ２２５０及びＳ２２５１＞
ステップＳ２２５０では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ２２５１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図２８１でのステップＳ２２５４において参照される。
【３６５６】
＜ステップＳ２２５２＞
図２７８に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２４３：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２５２）。

【３６５７】
ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図２８１のステップＳ２２５３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５２：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５７に移行する。
【３６５８】
＜ステップＳ２２５３及びＳ２２５４＞
エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図２８１に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２５３）、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２５４）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。
【３６５９】
ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２５５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２５４：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３６６０】
＜ステップＳ２２５５＞
減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５５）、処理をステップＳ２２５６－１に移行する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。
【３６６１】
＜ステップＳ２２５６－１＞
ステップＳ２２５６－１では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し、処理をステップＳ２２５６－２に移行する。
【３６６２】
＜ステップＳ２２５６－２＞
ステップＳ２２５６－２では、ＭＰＵ４１は、１０Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。１０Ｒ特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が１０Ｒ大当たりであることに基づき１０Ｒ特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、特図大当たり抽選の結果が１０Ｒ大当たりであることに基づき１０Ｒ特図大当たり遊技が実行される場合に、当該大当たり遊技制御処理の図２７７のステップＳ２２０４－２においてオンに設定される。
【３６６３】
ＭＰＵ４１は、１０Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２５６－３に移行し、１０Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２５６－５に移行する。
【３６６４】
＜ステップＳ２２５６－３及びＳ２２５６－４＞

１０Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行させるａ時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ２２５６－３）。ａ時短遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図２８４のステップＳ３６１１において、大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行させる場合に参照される。そして、ＭＰＵ４１は、１０Ｒ特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ２２５６－４）、当該大当たり遊技制限処理を終了する。

【３６６５】

＜ステップＳ２２５６－５及びＳ２２５６－６＞

１０Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｎｏ）、４Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２５６－５）。４Ｒ特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が４Ｒ大当たりであることに基づき４Ｒ特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、特図大当たり抽選の結果が４Ｒ大当たりであることに基づき４Ｒ特図大当たり遊技が実行される場合に、当該大当たり遊技制御処理の図２７７のステップＳ２２０４－３においてオンに設定される。

【３６６６】

ＭＰＵ４１は、４Ｒ特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２５６－５：Ｙｅｓ）、４Ｒ特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ２２５６－６）、処理をステップＳ２２５６－９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、４Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２５６－７に移行する。

【３６６７】

＜ステップＳ２２５６－７及びＳ２２５６－８＞

１０Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－２：Ｎｏ）及び４Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２５６－５：Ｎｏ）、即ち当該大当たり遊技が特図大当たり遊技でない場合、Ｖ入賞大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２５６－７）。Ｖ入賞大当たりフラグは、小当たり遊技におけるＶ入賞に基づきＶ入賞大当たり遊技が実行されることを示すものであり、Ｖ入賞大当たり遊技が開始される場合に当該大当たり遊技制御処理の図２７７のステップＳ２２１０においてオンに設定される。

【３６６８】

＜ステップＳ２２５６－９＞

オンに設定されていた４Ｒ特図大当たりフラグがオフに設定された（ステップＳ２２５６－６）、及びオンに設定されていたＶ入賞大当たりフラグがオフに設定された（ステップＳ２２５６－８）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップＳ２２５６－９）、当該大当たり遊技制限処理を終了する。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図２８４のステップＳ３６１４において、大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる場合に参照される。

【３６６９】

＜ステップＳ２２５７＞

図２７８に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５２：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５７）、処理をステップＳ２２５８に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２７０参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊

技演出を終了させることができる。
【３６７０】
＜ステップＳ２２５８及びＳ２２５９＞
ステップＳ２２５８では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、遊技状態を大当たり遊技状態から他の遊技状態（ａ時短遊技状態又は通常遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図２８４の遊技状態移行処理のステップＳ３６０８において参照される。
【３６７１】
そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【３６７２】
［小当たり遊技制御処理］
ここで、図２８２及び図２８３は、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０７－１においてＭＰＵ４１によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第２入賞口３１５Ａ又は第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、可変入賞装置３８における小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの遊技動作部としての開閉扉３８２Ｂの遊技動作の制御（図２６０及び図２６１参照）などの小当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。
【３６７３】
＜ステップＳ３４０１＞
図２８２に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず第１特図又は第２特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１特図又は第２特図の停止表示によって特図遊技（第１特図遊技、第２特図遊技）が終了されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図２７４の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０９において第１特図又は第２特図を停止表示させる場合にオンに設定される。
【３６７４】
ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技の終了により小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ３４０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ３４０９に移行する。
【３６７５】
＜ステップＳ３４０２＞
特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技の終了により小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３４０２）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図２７６の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１１０において特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥから読み出される当否情報に基づいて判断される。
【３６７６】
ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【３６７７】

＜ステップＳ３４０３及びＳ３４０４＞
当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３４０３）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ３４０４）、処理をステップＳ３４０５に移行する。
【３６７８】
小当たり遊技開始コマンドは、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技演出を実行することができる。
【３６７９】
＜ステップＳ３４０５～Ｓ３４０８＞
ステップＳ３４０５では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグをオンに設定する。また、ＭＰＵ４１は、小当たりのオープニングの残り時間を示す小当たりオープニング時間カウンタをセットする（ステップＳ３４０６）。さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定する（ステップＳ３４０７）。
【３６８０】
小当たりオープニング開始コマンドは、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出、例えば図柄表示部３４１における遊技者に右打ちを促す表示演出（図２５８（Ａ）参照）を開始することができる。
【３６８１】
そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が実行されていることを示す小当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップＳ３４０８）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。小当たり遊技中フラグは、普図遊技、普図当たり遊技、特図遊技を開始することが可能なタイミングであるかを判断するために、これらの遊技の制御処理において参照される（図２７１のステップＳ１５０４、図２７２のステップＳ１８０２、図２７４のステップＳ１９０２参照）。
【３６８２】
＜ステップＳ３４０９＞
特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０９）。
【３６８３】
ＭＰＵ４１は、小当たりオープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップＳ３４１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たりオープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図２８３のステップＳ３４２０に移行する。
【３６８４】
＜ステップＳ３４１０～Ｓ３４１３＞
小当たりオープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０９：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、ＭＰＵ４１は、小当たりのオープニングの残り時間を示す小当たりオープニング時間カウンタの値から１減算し（

ステップＳ３４１０）、減算後のオープニング時間カウンタが０であるか否かを判断する（ステップＳ３４１１）。即ち、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技において、オープニングを終了して小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【３６８５】

ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタが０である場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置３８の開閉扉８３２の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグをオフに設定し（ステップＳ３４１２）、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し（ステップＳ３４１３）、処理をステップＳ３４１４に移行する。

【３６８６】

小当たりオープニング終了コマンドは、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

【３６８７】

一方、ＭＰＵ４１は、減算後の小当たりオープニング時間カウンタが０でない場合（ステップＳ３４１１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技においてオープニングを終了して小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【３６８８】

＜ステップＳ３４１４～３４１６＞

ステップＳ３４１４では、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの遊技動作部としての開閉扉８３２Ｂを切替処理によって作動させ、処理をステップＳ３４１５に移行する。このように、小当たり遊技において小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの作動が開始されることで、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開口部３８１Ｂが開放され、Ｖ入賞口３８３Ｂ又は非Ｖ入賞口３８４Ｂへの遊技球９９の入球が可能となる。

【３６８９】

そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂが作動されていること示す開閉扉作動フラグをオンに設定し（ステップＳ３４１５）、さらに、開閉扉８３２Ｂの作動が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉扉作動開始コマンドを設定し（ステップＳ３４１６）、処理をステップＳ３４１７に移行する。

【３６９０】

開閉扉作動開始コマンドは、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、開閉扉作動開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて右打ちを促す表示演出（図２５８（Ａ）参照）を継続して表示することができる。

【３６９１】

＜ステップＳ３４１７＞

ステップＳ３４１７では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタをセットし、処理をステップＳ３４１８に移行する。

【３６９２】

＜ステップＳ３４１８及びＳ３４１９＞

ステップＳ３４１８では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの遊技動作部としてのＶ入賞口開閉部３８５Ｂを切替処理によって作動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂの作動残り時間を示すＶ入賞口開閉部作動時間カウンタを

セットし（ステップＳ３４１９）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【３６９３】
＜ステップＳ３４２０＞
小当たりオープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０９：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図２８３に示すように、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂが作動中であることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２０）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２１に移行し、Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２９に移行する。
【３６９４】
＜ステップＳ３４２１＞
Ｖ入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４２１）。Ｖ入賞フラグは、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球した場合に後述のステップＳ３４２３においてオンに設定される。
【３６９５】
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４２５に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２２に移行する。
【３６９６】
＜ステップＳ３４２２～Ｓ３４２４＞
Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したか否かを判断する（ステップＳ３４２２）。Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したか否かは、例えば図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理において、Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球されたことが入球センサ３８３Ｂによって検知されたか否かによって判断される。
【３６９７】
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球した場合（ステップＳ３４２２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ３４２３）、さらに、Ｖ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したことを音声ランプ制御装置５に通知するＶ入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４２４）、処理をステップＳ３４２５に移行する。
【３６９８】
Ｖ入賞コマンドは、図２７０のメイン処理でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５では、Ｖ入賞コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部３４１などにおいて実行される小当たり遊技でのＶ入賞演出（図２５８（Ｂ）参照）を実行することができる。
【３６９９】
一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３９のＶ入賞口３８３に遊技球９９が入球していない場合（ステップＳ３４２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４２４に移行する。
【３７００】
＜ステップＳ３４２５及びＳ３４２６＞
ステップＳ３４２５では、ＭＰＵ４１は、小当たり用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口開閉部３８５Ｂの残りの作動時間を示すＶ入賞口開閉部作動時間カウンタから１減算する。さらに、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４２６）。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂを復帰（Ｖ入賞口３８３Ｂを閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。
【３７０１】

ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２６：Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞口開閉部３８５Ｂを復帰（Ｖ入賞口３８３Ｂを閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップＳ３４２７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４２６：Ｎｏ）、即ちＶ入賞口開閉部３８５Ｂを復帰（Ｖ入賞口３８３Ｂを閉鎖）させるタイミングでない場合、処理をステップＳ３４２９に移行する。

【３７０２】

＜ステップＳ３４２７及びＳ３４２８＞

減算後のＶ入賞口開閉部作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４２６：Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞口開閉部３８５Ｂを復帰（Ｖ入賞口３８３Ｂを閉鎖）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、誘導部としてのＶ入賞口開閉部３８５Ｂを切替処理によって復帰させると共に（ステップＳ３４２７）、Ｖ入賞口開閉部３８５Ｂが作動されていることを示すＶ入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップＳ３４２８）、処理をステップＳ３４２９に移行する。

【３７０３】

＜ステップＳ３４２９＞

ステップＳ３４２９では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉３８２Ｂが作動中であることを示す開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４３０に移行し、開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４２９：Ｎｏ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【３７０４】

＜ステップＳ３４３０及びＳ３４３１＞

開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂの残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ３４２９）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３４３１）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂを復帰させて開口部３８１Ｂを閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【３７０５】

ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３１：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉３８２Ｂを復帰させて開口部３８１Ｂを閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ３３３２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３４３１：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技用可変入賞装置３８Ｂの開閉扉８３２Ｂを復帰させるタイミング（開口部３８１Ｂを閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミング）でない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【３７０６】

＜ステップＳ３４３２～Ｓ３４３４＞

減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ３４３１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技動作部としての開閉扉８３２Ｂを切替処理によって復帰させ（ステップＳ３４３２）、開閉扉８３２Ｂが作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオフに設定する（ステップＳ３４３３）。

【３７０７】

さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技用可変入賞装置３８ＢのＶ入賞口３８３Ｂに遊技球９９が入球したことを示すＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４３４）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４３５に移行し、Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４３７に移行する。

【３７０８】
＜ステップＳ３４３５及びＳ３４３６＞
Ｖ入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を小当たり遊技状態から大当たり遊技状態に移行させる大当たり遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３４３５）。大当たり遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図２８５のステップＳ３６２７において、遊技状態を小当たり遊技状態から大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。つまり、小当たり遊技においてＶ入賞があった場合には、当該大当たり遊技の終了後にＶ入賞大当たり遊技が実行される。さらに、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグをオフに設定し（ステップＳ３４３６）、処理をステップＳ３４３９に移行する。
【３７０９】
＜ステップＳ３４３７及びＳ３４３８＞
Ｖ入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップＳ３４３７）。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図２８５のステップＳ３６３０において、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。つまり、小当たり遊技においてＶ入賞がなかった場合には、当該大当たり遊技の終了後にＶ入賞大当たり遊技を実行することなく通常大当たり遊技に移行される。さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技においてＶ入賞がなかったことを音声ランプ制御装置５に送信するＶ非入賞コマンドを設定し（ステップＳ３４３８）、処理をステップＳ３４３９に移行する。
【３７１０】
＜ステップＳ３４３９～Ｓ３４４１＞
ステップＳ３４３９では、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグ１及び小当たり遊技終了フラグ２をオンに設定する。小当たり遊技終了フラグ１は、大当たり遊技制御処理の図２７７のステップＳ２２０６においてＶ入賞大当たり遊技を発生させるか否かを判断するために参照される。一方、小当たり遊技終了フラグ２は、遊技状態移行処理の図２８５のステップＳ３６２４において遊技状態を移行させるか否かを判断するために参照される。
【３７１１】
また、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技終了コマンドを設定する（ステップＳ３４４０）。さらに、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が実行されていることを示す小当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３４４１）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【３７１２】
［遊技状態移行処理］
ここで、図２８４及び図２８５は、図２７０のメイン処理のステップＳ１４０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、ａ時短遊技状態、小当たり遊技状態及び大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図２８４及び図２８５を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。
【３７１３】
＜ステップＳ３６０１＞
図２８４に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技（特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技）を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。
【３７１４】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ

３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６０８に移行する。
【３７１５】
＜ステップＳ３６０２～Ｓ２３０７＞
大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６０２）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０３）、大当たり遊技状態に移行する前の遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０４～Ｓ３６０７）、当該遊技状態移行処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンである場合には（ステップＳ３６０４：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０５）、通常遊技状態フラグがオンである場合には（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、通常遊技状態フラグをオフに設定する（ステップＳ３６０７）。
【３７１６】
＜ステップＳ３６０８～Ｓ２３１０＞
大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６０８）。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０９）、大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１０）、処理をステップＳ３６１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、処理を図２８５のステップＳ３６１７に移行する。
【３７１７】
＜ステップＳ３６１１＞
ステップＳ３６１１では、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技の終了後に、遊技状態を大当たり遊技状態からａ時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。ａ時短遊技状態移行フラグは、遊技状態をａ時短遊技状態に移行させるフラグであり、終了される大当たり遊技が１０Ｒ特図大当たりである場合に大当たり遊技制御処理の図２８１のステップＳ２２５６－４においてオンに設定される。
【３７１８】
ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１２に移行し、ａ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１４に移行する。
【３７１９】
＜ステップＳ３６１２及びＳ３６１３＞
ａ時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１３）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【３７２０】
＜ステップＳ３６１４＞
ａ時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技の終了後に、遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるフラグであり、終了される大当たり遊技が、

４Ｒ特図大当たり遊技又はＶ入賞大当たり遊技である場合に、大当たり遊技制御処理の図２８１のステップＳ２２５６－９においてオンに設定される。
【３７２１】
ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１５に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６１２：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【３７２２】
＜ステップＳ３６１５及びＳ３６１６＞
通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１５）。さらに、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１６）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【３７２３】
＜ステップＳ３６１７＞
大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、図２８５に示すように、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６１７）。ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１７：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ３６１８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップＳ３６２４に移行する。
【３７２４】
＜ステップＳ３６１８～Ｓ２３２３＞
小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップＳ３６１７：Ｙｅｓ）、即ち小当たり遊技を開始する場合、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ３６１８）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップＳ３６１９）、小当たり遊技開始前の遊技状態に関するフラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６２０：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２１）、当該遊技状態移行処理を終了する。また、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６２２：Ｙｅｓ）、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２３）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【３７２５】
＜ステップＳ３６２４＞
小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグ２がオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６２４）。ＭＰＵ４１は、小当たり遊技終了フラグ２がオンである場合（ステップＳ３６２４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２５に移行し、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップＳ３６２５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６３３に移行する。
【３７２６】
＜ステップＳ３６２５及びＳ２３２６＞
小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップＳ３６２４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２５）、小当たり遊技状態終了フラグ２をオフに設定し（ステップＳ３６２６）、処理をステップＳ３６２７に移行する。
【３７２７】
＜ステップＳ３６２７＞
ステップＳ３６２７では、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる大

当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２８に移行し、大当たり遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６３０に移行する。

【３７２８】

＜ステップＳ３６２８及びＳ２３２９＞

大当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２８）、大当たり遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６２９）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３７２９】

＜ステップＳ３６３０＞

大当たり遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６２７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３０）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３１に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３７３０】

＜ステップＳ３６３１及びＳ２３３２＞

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６３１）、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６３２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３７３１】

＜ステップＳ３６３３＞

小当たり遊技終了フラグ２がオフである場合（ステップＳ３６２４：Ｙｅｓ）、ａ時短遊技状態であることを示すａ時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６３３）。ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６３３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３４に移行し、ａ時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６３３：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３７３２】

＜ステップＳ３６３４＞

ａ時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップＳ３６３３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３６３４）。ＭＰＵ４１は、通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６３５に移行し、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップＳ３６３４：Ｎｏ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３７３３】

＜ステップＳ３６３５～Ｓ２３３７＞

通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップＳ３６３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ａ時短遊技状態フラグがオフに設定し（ステップＳ３６３５）、通常遊技状態移行フラグがオフに設定する（ステップＳ３６３６）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップＳ３６３７）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【３７３４】

以上のように、本発明では、このような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【３７３５】

より具体的には、本発明では、例えば所定条件の成立により第１動作手段が動作される場合、第１動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球９９を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段が、第１入球部に所定数の遊技球９９が入球することを契機として、切替手段によって第１入球部への遊技球９９の入球が不能であり、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えられる。そのため、第１動作手段の動作により流入部から遊技球９９が流入した場合、先に第１入球部に所定数の遊技球９９が入球し、その後に、第２入球部に遊技球９９が入球される。その結果、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球９９が流入した場合、先に第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【３７３６】

また、本発明では、例えば第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第２動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側、又は遊技球９９の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球９９が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【３７３７】

このような本発明では、所定条件の成立により第１動作手段が動作された場合、第１動作手段に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すことで、第１入球部及び第２入球部に順次遊技球９９が入球され、連続的に打ち出された遊技球９９のうちの先に打ち出された遊技球９９が所定の動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第２動作手段に到達し、後続の遊技球９９が特定の動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第３動作手段に到達する。つまり、第２動作手段及び第３動作手段の動作順序と、第２動作手段及び第３動作手段への遊技球９９の到達順序とを一致させることができる。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第２動作手段及び第３動作手段の動作を実行させ、かつ第２動作手段及び第３動作手段に遊技球９９が到達することに基づく処理（例えば所定の入賞口への遊技球９９の入球に基づく大当たり抽選処理や普図当たり抽選処理）を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、所定条件が成立した場合、遊技性を理解していなくとも、第１動作手段に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すだけで、第２動作手段及び第３動作手段に遊技球９９が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、所定条件が成立した場合、第１動作手段に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、所定条件が成立した場合の恩恵、即ち第２動作手段及び第３動作手段に遊技球９９が到達することに基づくによる恩恵を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【３７３８】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技条件として、特図大当たり遊技の終了後に移行されるａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により遊技動作部としての普通電動役物３７２が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることによって非電作動装置３７の流入領域としての導入口３７１が開放される場合、普通電動役物３７２が動作されることで導入口３７１から流入した遊技球９９を入球部としての第１非電作動口３７６Ａに誘導する第１誘導状態（検出部としての入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検出可能な状態）となっている非電作動装置３７の誘導部としての可動誘導部３７４が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることよって、第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球することが検出部としての入球センサ３７６Ａａによって検出されることを契機として、第１非電作動口３７６Ａへの遊技球９９の入球が不能であり、かつ入球部としての第２非電作動口３７６Ｂへの入球が可能な第２誘導状態（検出部としての入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出可能な状態）に切り替

えられる。そのため、普通電動役物３７２が動作されることにより非電作動装置３７の導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に第１非電作動口３７６Ａに遊技球９９が入球し、その後に、第２非電作動口３７６Ｂに遊技球９９が入球される。その結果、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されることで非電作動装置３７の導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが入球部としての第２入賞口３１５Ａに遊技球９９が入球可能（入球センサ３７６Ａａによって遊技球９９が検出可能）に遊技動作として開放作動され得り、その後に、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが入球部としての第２入賞口３１５Ｂに遊技球９９が入球可能（入球センサ３７６Ｂａによって遊技球９９が検出）に遊技動作として開放作動され得る。

【３７３９】

また、本実施形態では、遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂの配設位置が、遊技機１０（遊技盤３１）を正面視した状態において遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａの配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側である。そのため、遊技条件として、ａ時短遊技状態において普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物３７２が動作されることで流入領域としての導入口３７１から遊技球９９が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の遊技動作部としての第１非電動役物３９Ａが遊技動作として開放作動され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の遊技動作部としての第２非電動役物３９Ｂが遊技動作として開放作動され得る。

【３７４０】

このように、本実施形態の遊技機では、ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作された場合、普通電動役物３７２に向けて遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を連続的に打ち出すことで、第１非電作動口３７６Ａ及び第２非電作動口３７６Ｂに順次遊技球９９が入球され、前記右側領域に連続的に打ち出された遊技球９９のうちの先に打ち出された遊技球９９が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球９９の流下方向の下流側の第１非電動役物３９Ａ（第２入賞口３１５Ａ）に到達し、後続の遊技球９９が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球９９の流下方向の上流側の第２非電動役物３９Ｂ（第２入賞口３１５Ｂ）に到達する。つまり、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂの開放順序）と、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂへの遊技球９９の到達順序（第２入賞口３１５Ａ及び第２入賞口３１５Ｂへの遊技球９９の入球順序）とを一致させることができる。そのため、ａ時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物３７２が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂの動作を実行させ、かつ第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させて大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に遊技盤３１の右側領域に打ち出すだけで、第１非電動役物３９Ａ及び第２非電動役物３９Ｂに遊技球９９が到達することに基づく処理を実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合、普通電動役物３７２に向けて遊技球９９を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、ａ時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第２入賞口３１５Ａ，３１５Ｂに遊技球９９を入球させて大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【３７４１】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第６の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【３７４２】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適

用することも可能である。
【３７４３】
［第７の実施形態］
従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報（例えばカスタム情報）を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、遊技機に外部からの入力を可能とする場合、より好適に入力を可能とする構成が望まれる。
【３７４４】
本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする。
【３７４５】
入力手段は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよい。入力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力が可能な入力部、無線入力が可能な入力部、通電による入力部、金属配線による有線入力が可能な入力部、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出による入力部、タッチパネル式による入力部、光学的検出（光検出又は光遮断検出）による入力部、電波検出による入力部、電磁波検出による入力部、ＮＦＣ（Ｎｅａｒ Ｆｉｅｌｄ Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）通信による入力部、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力部、赤外線通信による入力部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。
【３７４６】
所定の待機状態は、検出対象の検出に対する待機状態であればよい。所定の待機状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力の検出待機状態、無線入力の検出待機状態、通電検出待機状態、金属配線による有線入力の検出待機状態、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出待機状態、タッチパネルの入力検出待機状態、光学的検出（光検出又は光遮断検出）待機状態、遊技球の入球により特別図柄を変動表示させる入賞口への遊技球の入球検出待機状態、電波検出待機状態、電磁

波検出待機状態、ＮＦＣ通信による検出待機状態、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による検出待機状態、赤外線通信による検出待機状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７４７】

検出手段は、検出対象の近接又は接触を検出できるものであればよい。検出手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力を検出可能な検出部、無線入力を検出可能な検出部、通電検出部、金属配線による有線入力を検出可能な検出部、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出可能な検出部、タッチパネルの入力待機状態、光学的検出部（光検出部又は光遮断検出部）、電磁波検出部、ＮＦＣ通信の検出部、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の検出部、赤外線通信の検出部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７４８】

所定の記憶部は、演出実行手段に関連した複数の情報を記憶可能なものであればよい。所定の記憶部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、ＲＯＭ（マスクＲＯＭやＰＲＯＭ）、ＲＡＭ（ＳＲＡＭやＤＲＡＭ）、フラッシュメモリ（ＮＯＲ型ＥＥＰＲＯＮ、ＮＡＮＤ型ＥＥＰＲＯＮ）、メイン基板（メイン制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちのメイン基板（メイン制御装置）からのコマンドを入力情報として受信する基板（制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちの図柄表示装置での画像表示制御を行う画像制御基板（画像制御装置）に設定される画像記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちの無線通信制御を行う無線制御基板（無線制御装置）に設定される記憶領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７４９】

複数の情報は、演出実行手段に関連した情報であればよい。複数の情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、各種演出要素において遊技演出を実行するための情報、画像情報、音声情報、ランプ制御パターン情報、可動役物制御パターン情報、所定の遊技演出を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報、所定の遊技演出をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報、カスタム設定の内容に関する情報、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための遊技機に設けられるＢｌｕｅｔｏｏｔｈや無線ＬＡＮ（例えばＷｉＦｉ（登録商標））の接続情報（例えばアドレス、機器名、パスワード）、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を可能とするための情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７５０】

出力手段は、演出実行手段に関連した複数の情報の出力制御（出力処理）であればよい。出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線による出力制御（出力処理）、無線による出力制御（出力処理）、通電による出力制御（出力処理）、金属配線による有線出力制御（出力処理）、電波による出力制御（出力処理）、電磁波による出力制御（出力処理）、ＮＦＣ通信の出力制御（出力処理）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の出力制御（出力処理）、赤外線通信の出力制御（出力処理）、演出要素での出力制御（出力処理）、画像表示可能な液晶表示装置などの画像表示装置での画像表示制御（画像表示処理）、スピーカでの音声出力制御（音声出力処理）、遊技機外部への情報の出力制御（出力処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７５１】

所定の情報は、出力された複数の情報に対応した入力情報であればよい。所定の情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、複数の情報と同一の情報、複数の情報とリンク付けされた情報、各種演出要素において遊技演出を実行するための情報に対応

した入力情報、画像情報に対応した入力情報、音声情報に対応した入力情報、ランプ制御パターン情報に対応した入力情報、可動役物制御パターン情報に対応した入力情報、所定の遊技演出を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報に対応した入力情報、所定の遊技演出をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報、カスタム設定の内容に関する情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＮＦＣ通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を可能とするための情報に対応した入力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【３７５２】

ところで、従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報（例えばカスタム情報）を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、遊技機に外部からの入力を可能とする場合、より好適に入力を可能とする構成が望まれる。

【３７５３】

本発明では、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする。

【３７５４】

このような本発明では、例えば各種カスタムの興趣や利便性を向上させることができる。具体的には、例えば、本発明では、遊技機に第１の入力を行うことで演出実行手段に所定の設定情報の入力等を行うための第２の入力に必要な複数の情報を出力させることができる。そのため、出力された複数の情報を基に容易に第２の入力を行うことが可能になる

。より具体的には、本発明では、例えば所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部３４１等）での変動演出の設定可能情報に関する情報（カスタム情報）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることでとで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。

【３７５５】

より具体的には、例えば、本実施形態では、遊技機１０（入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの入力情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに出力情報を送信（出力）できる。そのため遊技者は、遊技機１０の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において操作ボタン２０や選択決定部２１を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、利便性が向上する。

【３７５６】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機１０の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、着席した状態で、かつスマートフォンＳＰにおいて遊技履歴を確認できるため、利便性が向上される。

【３７５７】

以下、本実施形態について、図２９０～図３３０を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態の理解に重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【３７５８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、入力手段としての「入力部」を備え、また所定の待機状態としての「検出待機状態」を備え、また検出手段としての「検出部」を備え、また記憶部としての「記憶領域」を備え、また複数の情報としての「記憶情報」を備え、また出力手段としての「出力制御（処理）」を備え、また所定の情報としての「入力情報」を備え、また設定可能情報としての「入出力情報」を備える。

【３７５９】

［遊技機１０の構成］

まず、図２９０～図２９２を参照しつつ遊技機１０の構成について説明する。ここで、図２９０は本実施形態に係る遊技機１０の構成の一例を示す斜視図、図２９１は図２９０に示す遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図２９２は図２９０に示す遊技機１０の上皿２３を上面側から見た一例を示す図である。

【３７６０】

［前面枠１１の構成］

図２９０に示すように、前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉

可能である。前面枠１１は、前述の第１の実施形態と同様に、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、操作ボタン２０、選択決定部２１、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【３７６１】

図２９０及び図２９１に示すように、発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル２２に対する回転操作量に応じて、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、第１入賞口３１４に遊技球を入球させて第１特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート３１７Ｒ及び第２入賞口３１５に遊技球を入球させて第２特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル２２に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【３７６２】

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

【３７６３】

図２９０及び図２９２に示すように、操作ボタン２０は、上皿２３の前方側に設けられる入力部である。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力情報である入力信号を切り換える検出部としての操作スイッチ２０ａ（図２９３参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作（入力）あり及び操作（入力）なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する大当たり抽選の結果に対応する入力情報に基づいて実行される特図遊技でのサブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）により実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での検出待機状態の操作ボタン２０に対する遊技者による操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【３７６４】

なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方側に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば上皿２３やその近辺の他、前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよく、ボタンでない他の公知な構成の操作部で代用可能である。また、操作ボタン２０は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。この場合、ジョグダイヤルに対する操作によって、各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）、例えば演出ステージ（背景演出）、キャラクタ、言語及び大当たり遊技時の楽曲の他、所定演出の選択頻度や大当たり期待度などの遊技設定から所望とする項目を仮選択でき、操作ボタン２０に対する操作によって仮選択された選択肢（項目）を選択することが可能になる。

【３７６５】

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

ーに操作ボタン２０やタッチパネルを設けた操作手段）であってもよい。
【３７６６】
選択決定部２１は、遊技者により操作される入力部であり、例えば特図遊技や大当たり遊技が実行されていない待機状態において遊技者の押下操作（入力操作）を受け付け、遊技者による各種設定（カスタム）を行う場合に利用される押しボタンである。各種設定（カスタム）としては、例えば遊技演出において登場するキャラクタの設定、各種遊技演出（例えば特定リーチ演出、先読み演出、保留表示変化演出）の実行頻度や大当たり期待度の設定など、言語設定、遊技履歴の閲覧などが挙げられる。この選択決定部２１は、複数の選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂを含む。
【３７６７】
このように、遊技機１０では、操作部２０や選択決定部２１に対する操作によってカスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。これは、遊技機１０では、後述のように、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よってカスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能であるが、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではないため、このような遊技者でもカスタム設定などを行えるように遊技機１０に設けられる操作部２０や選択決定部２１などの各種入力部に対する直接入力によってカスタム設定を可能としている。
【３７６８】
複数の選択ボタン２１Ａは、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作される入力部であり、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン２１Ｂが操作されることによって仮選択された内容が確定される（ＲＡＭ５１２に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、音声ランプ制御装置５に対する入力情報である入力信号を切り換える検出部としての上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、及び右選択操作スイッチ２１１ｄを備える（図２９３参照）。検出部であるスイッチ２１１ａ～２１１ｄは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、各スイッチ２１１ａ～２１１ｄの入力信号に基づいて、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。
【３７６９】
また、本実施形態では、入力部である各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が開始されたことが検出される場合に、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたと判断される。もちろん、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が継続していること、又は操作が終了したことが検出される場合に、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたと判断されるようにしてもよい。
【３７７０】
一方、決定ボタン２１Ｂは、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、入力部である決定ボタン２１Ｂは、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力情報である入力信号を切り換える検出部である決定操作スイッチ２１Ｂａを備える。決定操作スイッチ２１Ｂａは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、決定操作スイッチ２１Ｂａの入力信号に基づいて、決定操作スイッチ２１Ｂａに対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。
【３７７１】
また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、後述の図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８を遊技者の操作を受け付けるタッチパネルを備えるものとし、そのタッチパネルを操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）に代えて、ジョグダイヤルなどの回転部材を設けることも考えられる。また、検出部である選択操作スイッチ２１１ａ～２１１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａ（図２９３参照）は、接点式スイッチなどであるが、遊技者

による操作の有無（入力情報の入力の有無）を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。

【３７７２】

図２９２に示すように、上皿２３の前方左方側（操作ボタン２０の左方側）には、接触部１９が設けられている。この接触部１９は、遊技者が所有するスマートフォンなどの携帯通信端末を接触（又は一定距離以下まで近接）させることで、遊技機１０と携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする部分である。そして、遊技者が接触部１９に携帯通信端末を接触（又は一定距離以下まで近接）させることで、遊技機１０と携帯通信端末との間でＮＦＣ（Ｎｅａｒ　Ｆｉｅｌｄ　Ｃｏｍｍｕｎｉｃａｔｉｏｎ）通信による入力制御（入力処理）や出力制御（出力処理）が実行可能となる。また、本実施形態では、詳細は後述するが、遊技機１０と携帯通信端末との間でＮＦＣ通信を契機として遊技機１０と携帯通信端末との間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による入力制御（入力処理）や出力制御（出力処理）が実行可能である。これにより、本実施形態では、遊技者がスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を利用して、遊技機１０での各種遊技設定（例えばリーチ演出、先読み演出、保留表示変化演出などの各種演出の実行頻度や大当たり期待度の設定）を実行し、遊技機１０から携帯通信端末に遊技履歴などの遊技情報を携帯通信端末に対する簡易な操作によって取得することが可能になる。

【３７７３】

なお、接触部１９の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、接触部１９は、一つに限らず二つ以上であってもよく、接触部１９と同機能なものを、遊技者の操作が不能で遊技ホール側の人間が操作可能な位置（例えば遊技盤３１の裏面側など）に追加で設けることも考えられる。

【３７７４】

［内枠１２の構成］

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

【３７７５】

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

【３７７６】

図２９１に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、サブ可動表示部３８、及び可動役物部材３９が設けられている。

【３７７７】

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

【３７７８】

一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、

遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な検出部である入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図２９３参照）が設けられている。また、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及びアウト口３１８の開口部を通過した遊技球は、遊技盤３１の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ３１８ａ（図２９３参照）によって検出される。スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒは、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを通過する遊技球を個別に検出可能な検出部である入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図２９３参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｌを通過する可能性があり、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｒを通過する可能性がある。そして。入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図２９３参照）での遊技球の通過が検出されることを契機として第２入賞口３１５を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、前述の電動役物３１５ｂの開放によって第２入賞口３１５に遊技球が入球可能とされる。

【３７７９】

ここで、本実施形態の遊技機１０は、前述の第１の実施形態の遊技機１０と同様に、いわゆるループ確変機として構成されている。即ち、本実施形態の遊技機１０では、大当たり抽選が、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）及び確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行される。そして、時短遊技状態及び確変遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出すことで、第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能であり、通常遊技状態では、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出すことで、第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能である。

【３７８０】

検出部である入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａ（図２９３参照）はメイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、及びアウト玉センサ３１８ａの検出結果は入力情報としてメイン制御ユニット３３１に入力される。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、入球センサ３１３ａ～３１６ａでの検出結果（入力情報）に応じて払出制御装置７に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する出力処理（出力制御）を実行する。以下、入球センサ３１３ａ～３１６ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、アウト玉センサ３１８ａでの検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構３２によって遊技盤３１に打ち出された発射遊技球数と一致する。

【３７８１】

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

【３７８２】

遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球が検出部である入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従った入力情報に基づく出力制御（出力処理）によってメイン表示部３６での表示の出力制御（出力処理）を実行する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果である入力情報は、出力制御（出力処理）によってサブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従った出力制御（出力処理）によって可変表示ユニット３４の表示などを制御する。

【３７８３】

図２９１に示すように、可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどのサブ制御ユニット３３２によって出力制御（出力処理）される図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、出力情報に基づいて静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって出力制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた出力情報に基づいて飾り図柄７１５の変動表示演出、及び変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が行われる。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【３７８４】

例えば、図柄表示部３４１における飾り図柄７１５の変動表示演出は、例えば「１」～「９」の数字が付された複数種類の飾り図柄７１５が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄７１５の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄７１５の種類が「１」～「９」の９種類である。

【３７８５】

ここで、本実施形態では、変動表示演出及び大当たり遊技演出が実行されていない期間（第１又は第２入賞口３１４，３１５への遊技球の入球の検出待機状態）において、遊技者による入力部としての選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する入力操作に応じて、検出待機状態において大当たり遊技演出及び変動遊技演出に対する遊技設定などの遊技者によるカスタム設定を行うことができる。遊技者がカスタム設定を行う場合、図柄表示部３４１では、カスタム設定を行うのに必要な設定画面、例えばトップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３がサブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）に基づいて表示される。詳細は後述するが、例えば変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）の表示状態において遊技者によって操作ボタン２０（図２９０及び図２９２参照）が操作されることでメニュー画面（図３０９（Ｂ）参照）が表示される（図３０８参照）。また、メニュー画面（図３０９（Ｂ）参照）の表示状態において遊技者によって選択決定部２１（図２９０及び図２９２参照）に対する所定の操作によって、カスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）や遊技履歴画面（図３０９（Ｄ）参照）が表示される。さらに、カスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）の表示状態において、遊技者による選択決定部２１に対する所定の操作によって所望のカスタム項目が選択された場合、選択されたカスタム項目に対応したカスタム画面（例えば言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６、キャラクタ選択画面７７（図３０９（Ｅ）～図３０９（Ｇ）参照））が表示されることで、各カスタム画面７５～７７において各種カスタム設定が可能となる。

【３７８６】

一方、遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球によって大当たり抽選の結果が実行された場合、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技がメイン制御ユニット３３１による出力制御（出力処理）に基づいて開始されるが、この特図遊技では、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１において変動表示演出を実行する必要がある。そのため、遊技設定などの遊技者によるカスタム設定の実行中に特図遊技が開始される場合、図柄表示部３４１では、設定画面（例えばトップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３）よりも優先して飾り図柄７１５の変動表示画面に強制的に切り替えられる。これにより、遊技者は、遊技設定などの遊技者によるカスタム設定中であることを理由に飾り図柄７１５の変動表示が視認できないという不具合の発生を防止することができ、大当たり抽選の結果を確実に視認することがで

きる。
【３７８７】
そして、遊技機１０では、特図遊技において、図柄表示部３４１における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての飾り図柄７１５の変動が停止するように飾り図柄７１５の変動表示が、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって実行される。より具体的に、飾り図柄７１５の変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って飾り図柄７１５が全て変動し、複数の飾り図柄７１５の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける飾り図柄７１５の変動が停止して所定時間が経過すると、当該飾り図柄７１５の変動表示が終了する。
【３７８８】
図柄表示部３４１における飾り図柄７１５の変動表示が終了すると、図柄表示部３４１では、１又は複数の有効ラインに飾り図柄７１５が並んだ状態が、サブ制御ユニット３３２による出力制御（出力処理）によって表示されることになる。このとき、飾り図柄７１５の停止状態が、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄７１５が有効ラインに並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄７１５の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄７１５のうち１６Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「７７７」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「７７７」以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄７１５のうち予め５Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「３３３」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「７７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合には、飾り図柄７１５のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「２２２」や「４４４」などの確変大当たりを示す飾り図柄７１５の組み合わせ以外の同じ飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄７１５の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「３２３」又は「７２３」など）が表示される。
【３７８９】
サブ可動表示部３８は、サブ制御ユニット３３２によって出力制御（出力処理）される液晶ディスプレイなどの表示装置３８１を備え、図柄表示部３４１の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部３８では、表示制御装置６の入出力Ｉ／Ｆ６２を介してＭＰＵ６１に接続されており（図２９３参照）、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、ＭＰＵ６１の制御によって特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部３４１と共に、表示装置３８１において画像演出が実行される。
【３７９０】
このようなサブ可動表示部３８は、大当たり抽選の結果に対応する入力情報に基づいて実行される特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、サブ可動表示部３８は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、サブ可動表示部３８は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出

）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【３７９１】

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

【３７９２】

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

【３７９３】

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

【３７９４】

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

【３７９５】

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

【３７９６】

メイン制御ユニット３３１によって出力制御（出力処理）される第１特図保留数表示部３６４は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第１入賞口３１４への入賞により生じた第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数Ｎを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【３７９７】

メイン制御ユニット３３１によって出力制御（出力処理）される第２特図保留数表示部３６５は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第２入賞口３１５への入賞により生じた第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数Ｍを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【３７９８】

［遊技機１０のシステム構成等］

次に、図２９３～図２９５を参照しつつ、本実施形態の遊技機１０のシステム構成等について説明する。

【３７９９】

図２９３は図２９０に示す遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図であり、図２９４は図２９０に示す遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される記憶領域である遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図であり、図２９５はサブ制御ユニット３３２の無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１によって出力制御（出力処理）及び入力制御（入力処理）されるＮＦＣ通信モジュール１９２及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の一例を示すブロック図である。

【３８００】

図２９３に示すように、本実施形態の遊技機１０のシステム構成は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、サブ制御ユニット３３２に無線通信制御装置１９０が設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。なお、図２９３では、図７に記載された構成の一部が省略されているが、本実施形態の遊技機１０は、図２９３に記載されていなくても、図７に記載された構成を少なくとも備えている。

【３８０１】

無線通信制御装置１９０は、遊技機１０と、検出部による検知対象としてのスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との間の無線通信に基づいて出力制御（出力処理）及び入力制御（入力処理）を実行するものである。ここで、無線通信制御装置１９０の詳細を説明する前に、図２９４を参照して主制御装置４のＭＰＵ４１における記憶領域であるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を説明する。

【３８０２】

図２９４に示すように、記憶領域である遊技情報格納エリア４１２ｄには、ＭＰＵ４１による出力制御（出力処理）によって店舗側のホールコンピュータに出力可能な遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報に関する記憶情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「単位大当たり抽選回数」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「可変入賞口払出玉数」、及び「遊技設定値」に関する遊技情報（性能情報）が格納されている。なお、これらの遊技情報の説明は、第１の実施形態において行っているため省略する。

【３８０３】

また、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴情報が格納されている。遊技履歴情報は、当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報のうちの後述のようにサブ制御ユニット３３２に送信される遊技情報である。本実施形態では、遊技履歴情報として、「総特図遊技回数情報」、「特図遊技回数情報」、「総大当たり回数情報」、「初当たり回数情報」、「確変大当たり回数情報」、「通常大当たり回数情報」、「大当たり連荘回数情報」及び「大当たり当選特図遊技回数情報」を含む。但し、遊技履歴情報は、当該遊技機１０で実行された遊技（特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報であればよく、図２９４に示す遊技情報には限定されない。例えば、サブ制御ユニット３３２に送信される遊技履歴情報は、図２９４に示す８個の遊技情報の一部を省略したものであっても、図２９４に示す８個の遊技情報に加えて、又は１個以上の遊技情報に代えて、他の情報（例えばベース情報や単位大当たり抽選回数）を含んでいてもよい。

【３８０４】

ここで、「総特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の終了回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「総特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの高確率モード（確変遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の終了回数を含むものであってもよく、また、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの通常遊技状態（低頻度サポートモード）のみの特図遊技（大当たり抽選）の終了回数に関する情報であってもよく、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の開始回数に関する情報であってもよい。

【３８０５】

「特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０において実行された大当たり遊技の終了後からの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の開始回数（いわゆるハマリ回数）に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。但し、当該遊技機１０での大当たり遊技の実行回数が０である場合には、遊技機１０の電源がオンにされてからの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の実行回数に関する情報である。なお、「特図遊技回数情報」は、当該遊技機１０において実行された大当たり遊技の終了後からの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の終了回数に関する情報であってもい。

【３８０６】

「総大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「総大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【３８０７】

「初当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での大当たり抽選結果が大当たりであることで実行される大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「初当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での大当たり抽選結果が大当たりであることで実行された大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【３８０８】

「確変大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの確変大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「確変大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてから実行された確変大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【３８０９】

「通常大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてからの通常大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。なお、「通常大当たり回数情報」は、当該遊技機１０の電源がオンにされてから実行された通常大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【３８１０】

「大当たり連荘回数情報」は、初大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する通常大当たり遊技が終了までに開始された大当たり遊技の開始回数（大当たり連荘回数）に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報である。即ち、大当たり連荘回数は、初当たり遊技に、高確率モード（確変遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりであることで開始された大当たり遊技の開始回数を加算したものである。例えば、大当たり連荘回数は、初大当たり遊技が通常大当たり遊技である場合には１回（単発）であり、初大当たり遊技が確変大当たり遊技、次が確変大当たり遊技、次が確変大当たり遊技、次が通常大当たり遊技である場合には４回である。また、「大当たり連荘回数情報」は、初大当たり毎の大当た

り連荘回数を含む。例えば、初大当たりが３回である場合、３個の大当たり連荘回数に関する情報を含む。

【３８１１】

なお、大当たり連荘回数は、大当たり遊技の終了回数を基準として計算してもよい。また、時短遊技状態において大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が開始される場合に、当該大当たり遊技を初当たりとせずに大当たり連荘回数に加えて計算してもよい。即ち、大当たり連荘回数は、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることで初大当たり遊技が開始されてから、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するまでに開始又は終了した大当たり遊技の回数であってもよい。

【３８１２】

「大当たり当選特図遊技回数情報」は、通常大当たり遊技が終了してから、次に大当たり遊技が開始されるまで（大当たり抽選の結果が大当たりとなるまで）に実行された特図遊技（大当たり抽選）の回数に関する遊技情報格納エリア４１２ｄでの記憶情報であり、大当たり毎の大当たり当選特図遊技回数を含む。例えば、総大当たり回数が５回である場合には、５個の大当たり当選特図遊技回数に関する記憶情報を含む。

【３８１３】

なお、当該遊技機１０での大当たり遊技の実行回数が０である場合には、遊技機１０の電源がオンにされてから、大当たり遊技が開始されるまで（大当たり抽選の結果が大当たりとなるまで）に実行された特図遊技（大当たり抽選）の回数に関する情報であってもよい。

【３８１４】

このような遊技履歴情報は、後述の図２９９の遊技履歴情報更新処理において、特図遊技が終了するごとに更新される。そして、遊技履歴情報の更新があった場合には、更新後の遊技履歴情報が遊技履歴情報コマンドとして、主制御装置４によって実行される次回のメイン処理における外部出力処理（図２９６のステップＳ１４０１）において、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）に送信される。

【３８１５】

一方、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）は、メイン制御ユニット３３１の出力制御（出力処理）によって送信された遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、サブ制御ユニット３３２に搭載された所定の記憶領域に記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。本実施形態のサブ制御ユニット３３２では、遊技履歴情報が、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂ（図２９５（Ｂ）参照）に記憶されている。音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に記憶された遊技履歴情報は、遊技機１０の選択決定部２１を利用して遊技設定を行う場合に参照され、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された遊技履歴情報は遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して遊技設定などのカスタム設定を行う場合に参照される。そして、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）が遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、詳細は後述するが、音声ランプ制御装置５における記憶領域であるＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０における入力部として機能し得るＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された遊技履歴情報を更新（書き換え）が行われる。

【３８１６】

なお、本実施形態では、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに遊技履歴情報が記憶されるが、無線通信制御装置１９０において遊技履歴情報を記憶する場合、無線通信制御装置１９０における記憶領域であるＲＡＭ１９６に記憶するようにしてもよい。

【３８１７】

また、本実施形態では、遊技機１０の入力部である選択決定部２１を利用して参照され

る遊技履歴情報と、遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して参照される遊技履歴情報とが別々の記憶領域に記憶されているが、１つの記憶領域に遊技履歴情報を記憶しておき、この遊技履歴情報をデータ表示器や遊技機１０の選択決定部２１を利用して遊技履歴を参照する場合と、遊技者のスマートフォンなどの遊技機１０の外部の携帯通信端末を利用して遊技履歴を参照する場合とで共用してもよい。このような遊技履歴情報を共用する場合の記憶領域としては、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２及び無線通信制御装置１９０のＲＡＭ１９６のうちの一方が考えられ、また表示制御装置６のＲＡＭ６１２であってもよく、遊技履歴情報の記憶専用に設けられる記憶領域であってもよい。

【３８１８】

ここで、遊技機１０のシステム構成の説明に戻り、図２９３に示すように、本実施形態のサブ制御ユニット３３２は、前述の第１の実施形態のサブ制御ユニット３３２とは異なり、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６に加えて、スマートフォンなどの遊技機１０の外部の携帯通信端末に対して入力部及び出力部としても機能する無線通信制御装置１９０を備える。

【３８１９】

無線通信制御装置１９０は、遊技機１０と、遊技機１０の外部の携帯通信端末との間での無線通信による情報の入出力（送受信）を制御するものである。無線通信制御装置１９０が無線通信可能な携帯通信端末としては、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって情報の入出力（送受信）が可能でディスプレイを備えたものであればよく、例えばスマートフォン、ＰＤＡ（Ｐｅｒｓｏｎａｌ Ｄｉｇｉｔａｌ Ａｓｓｉｓｔａｎｔ）、ノートパソコンなどが挙げられる。以下においては、携帯通信端末が、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンである場合を例にして説明する。

【３８２０】

スマートフォンＳＰは、入力部及び出力部として機能し得るＮＦＣ通信モジュールＳＰ１を備えることで他機器とＮＦＣ通信が可能であり、入力部及び出力部として機能し得るＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュールＳＰ２を備えることで他機器とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なものある。また、スマートフォンＳＰは、遊技機通信アプリＳＰ３がインストールされていることで遊技機１０と、ＮＦＣ通信及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による情報の送受信（入出力）が可能である。即ち、スマートフォンＳＰは、遊技機１０とデータの送受信（入出力）を行うためには、ＮＦＣ通信機能及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えていることが必要であり、さらには、専用の遊技機通信アプリ（アプリケーション）ＳＰ３がインストールされていることが必要である。遊技機通信アプリＳＰ３は、例えばインターネット回線を通じて専用のサーバにアクセスすることでダウンロードが可能である。また、遊技機通信アプリＳＰ３は、遊技機１０からダウンロードできるようにすることも考えられる。

【３８２１】

一方、無線通信制御装置１９０は、ＭＰＵ１９１、ＮＦＣ通信モジュール１９２、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の他、無線通信制御装置１９０の入力部及び出力部として機能する入出力Ｉ／Ｆ１９４などを備える。

【３８２２】

ＭＰＵ１９１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ１９１には、記憶領域としてＲＯＭ１９５及びＲＡＭ１９６が内蔵されている。

【３８２３】

ＲＯＭ１９５は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶領域として記憶された不揮発性の記憶領域である。ＲＡＭ１９６は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶領域であり、ＭＰＵ１９１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ１９６は、不揮発性の記憶領域であってもよい。

【３８２４】

無線通信制御装置１９０は、記憶領域としてのＲＯＭ１９５に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ１９１によって実行することにより、スマートフォンＳＰと

ＮＦＣ通信（１３．５６ＭＨｚの無線通信）及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信（２．４ＧＨｚの無線通信）が可能である。これにより、無線通信制御装置１９０は、スマートフォンＳＰとの情報（信号）の送受信（入出力）が可能である。

【３８２５】

入出力Ｉ／Ｆ１９４は、無線通信制御装置１９０に信号（情報）を入力情報として入力（受信）し、無線通信制御装置１９０から制御信号を出力（送信）する入出力インターフェースであり、音声ランプ制御装置５に接続されている。これにより、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５との信号（情報）を入出力（送受信）が可能である。また、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５を介しての表示制御装置６との信号（情報）を入出力（送受信）が可能である。これにより、無線通信制御装置１９０は、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１に記憶された遊技演出などのための画像データ（例えばキャラクタ画像や遊技設定画像のデータ）を、表示制御装置６を取得可能である。

【３８２６】

ここで、音声ランプ制御装置５には、主制御装置４による出力制御（出力処理）により送信された遊技履歴情報コマンドを含めた各種コマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、遊技履歴情報コマンドを出力制御（出力処理）により無線通信制御装置１９０に転送する（図３０６のコマンド判定処理のステップＳ３１３８及びＳ３１３９参照）。そのため、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５から転送された遊技履歴情報コマンドに基づいて、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域としての遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された記憶情報である遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。また、無線通信制御装置１９０は、音声ランプ制御装置５を介して、表示制御装置６に制御信号を出力（送信）することができる。そのため、無線通信制御装置１９０は、例えば音声ランプ制御装置５を介してコマンドを送信することで、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１の記憶情報である画像データ（例えばキャラクタ画像や遊技設定画像のデータ）に関する情報を要求することが可能である。

【３８２７】

図２９５（Ａ）に示すように、ＮＦＣ通信モジュール１９２は、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による入力制御（入力処理）及び出力制御（出力処理）によって、遊技機１０でのＮＦＣ通信を実現するものであり、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在することを検出し、また遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを行うために必要な情報をＮＦＣ通信可能圏内のスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信するものである。このＮＦＣ通信モジュール１９２は、入力部及び出力部としてＮＦＣ通信部１９２Ａ及び記憶領域１９２Ｂを備える。

【３８２８】

ＮＦＣ通信部１９２Ａは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの情報通信端末と、ＴｙｐｅＡ、ＴｙｐｅＢ又はＴｙｐｅＦなど規格に沿ったＮＦＣ通信を行うものであり、例えばコイルアンテナなどとして形成された入力部の検出部として機能する通信用のアンテナを備えるものである。

【３８２９】

記憶領域１９２Ｂは、接続情報部１９２Ｂａ及びバッファメモリ１９２Ｂｂを備える。接続情報部１９２Ｂａは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末が通信可能圏内に存在するときに送信する情報を記憶情報として格納している。具体的には、接続情報部１９２Ｂａには、遊技機１０の機種名ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレスｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードｃが格納されている。接続情報部１９２Ｂａに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、ア

ドレスＢ及びパスワードＣと対応している（同一である）。そして、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにおいて受信したアドレスが記憶領域１９３Ｂに格納されたアドレスＢと対応する場合に機種名及びパスワードを受信し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにおいて受信した機種名及びパスワードが、記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ及びパスワードＣと対応する場合には、スマートフォンＳＰなどの送信先の携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを実行する。

【３８３０】

ここで、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つは書き換えが可能である。これにより、後述のように、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を制限することができ、また、制限されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を再許容することができ、さらに、携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規なペアリングを実行できる。

【３８３１】

記憶領域としてのバッファメモリ１９２Ｂｂは、ＮＦＣ通信モジュール１９２の外部に出力する情報を一時的に記憶するものである。例えば、バッファメモリ１９２Ｂｂは、ＮＦＣ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末が通信可能圏内に現れたときに、例えば遊技機１０の上皿２３の接触部１９に接触又は近接されたときに、当該携帯通信端末に送信する情報である接続情報部１９２Ｂａに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃを一時的に記憶する。なお、バッファメモリ１９２Ｂｂを省略し、記憶領域１９２Ｂから情報を送信するようにしてもよい。

【３８３２】

図２９５（Ｂ）に示すように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３は、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による入力制御（入力処理）及び出力制御（出力処理）によって、遊技機１０でのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を実現するものである。このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３は、入力部及び出力部としてのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ及び記憶領域１９３Ｂを備える。

【３８３３】

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの情報通信端末とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行うものであり、例えば検出部としての通信用のアンテナを備えるものである。

【３８３４】

記憶領域１９３Ｂは、接続情報部１９３Ｂａ、お宝画像情報部１９３Ｂｂ、カスタム情報部１９３Ｂｃ、遊技履歴情報部１９３Ｂｄ及びバッファメモリ１９３Ｂｅを備える。

【３８３５】

接続情報部１９３Ｂａは、ＮＦＣ通信機能及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えたスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときに当該携帯通信端末からの接続要求に含まれるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報が、当該携帯通信端末と遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが可能であるか否かを判断するための情報を記憶情報として格納した記憶領域である。具体的には、接続情報部１９３Ｂａには、遊技機１０の機種名Ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにアクセスするためのアドレスＢ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードＣが格納されている。接続情報部１９３Ｂａに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣは、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃと対応している。即ち、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、ＮＦＣ通信モジュール１９２から送信されて取得したアドレスｂに基づいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスし、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＮＦＣ通信モジュール１９２から取得した機種名ａ及びパスワードｃを送信

する接続要求を実行する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａは、自身のアドレスＢにスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末からアクセスにより接続要求を受けた場合、接続要求に含まれるスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末から受信した機種名ａ及びパスワードｃが、記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９３Ｂａに格納された機種名Ａ及びパスワードＣと合致する場合（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの通信規格に適合した接続要求であると判断できる場合）、当該遊技機１０とスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立する。

【３８３６】

なお、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つは書き換えが可能であったが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣは書き換え不能であってもよいし、これらのうちの少なくとも１つは書き換えが不能であってもよい。もちろん、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂに格納された機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃの少なくとも１つを書き換え不能とする一方で、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに格納された機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣの少なくとも１つを書き換え可能としてもよい。この場合には、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末がＮＦＣ通信可能圏内に存在するときのＮＦＣ通信モジュール１９２とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規のペアリングの成立を制限することができ、また、制限されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを再許容することができ、さらに、携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の新規なペアリングを行うことができる。

【３８３７】

お宝画像情報部１９３Ｂｂは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よって、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末にダウンロード可能な画像（お宝画像）に関する情報を格納した記憶領域である。お宝画像としては、例えば図柄表示部３４１において特図遊技や大当たり遊技で実行される画像演出に登場するキャラクタや特定シーンに関する画像が挙げられる。具体的には、お宝画像としては、画像演出でのキャプチャ画像や、画像演出とは別に設定されるダウンロード専用のオリジナルの画像が挙げられる。

【３８３８】

一方、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行によって、お宝画像の送信要求を行うことで記憶領域であるお宝画像情報部１９３Ｂｂに格納されたお宝画像に関する記憶情報を入力情報として受信した場合、お気に入りのお宝画像をダウンロードして携帯通信端末の記憶領域に保存することができる。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図３２６（Ａ）参照）からお宝画像の項目をタップするなどして遊技機１０にお宝画像情報の送信を要求した場合、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面にダウンロード可能なお宝画像一覧画面（図３２６（Ｄ）参照）が表示され、この一覧画面に対して遊技機通信アプリＳＰ３で定められた所定の操作を行うことでお宝画像をダウンロード（保存）することができる。

【３８３９】

なお、お宝画像は、全ての画像が無常件にダウンロード可能としてもよいし、一部又は全部の画像を所定条件（例えば所定回数の大当たり、所定回数の大当たり連荘、所定回数の特図遊技の実行）が成立する場合にダウンロード可能とすることも考えられる。また、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されるお宝画像を、所定条件が成立する毎に追加することも考えられる。この場合の所定条件としては、例えば遊技機１０と同種類の遊技機での遊技回数や大当たり遊技回数が所定回数に達することなどが考えられる。また、お宝画像情報部１９３Ｂｂは省略可能である。例えば、表示制御装置６の記憶領域であるＲＯＭ６１１に格納された記憶情報である画像情報をスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信することも考えられ、また遊技設定可能な項目としてはお宝画像の

ダウンロードを省略することも考えられる。
【３８４０】
カスタム情報部１９３Ｂｃは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よってスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末において設定可能な遊技カスタムに関する情報を格納した記憶領域である。遊技カスタム可能な項目としては、例えば特図遊技や大当たり遊技において実行される各種遊技演出（図柄表示部３４１やサブ可動表示部３８の表示装置３８１での画像演出、可動役物部材３９やサブ可動表示部３８による可動役物演出、各種ランプ演出など）の構成演出の大当たり期待度や実行頻度、各種遊技演出において登場するキャラクタ、遊技説明などの文字表示や音声出力の言語（例えば日本語、中国語、韓国語、英語）が挙げられる。また、カスタム可能な遊技演出の具体例としては、特定リーチ演出、特定リーチ演出中のタイトル演出やセリフ演出、予告演出（例えばカットイン演出、群演出、タイマ演出）、先読み演出、保留表示変化演出、プレミア演出（例えば大当たり確定演出、確変大当たり確定演出、レアキャラクタ登場演出）などが挙げられる。
【３８４１】
一方、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行によって、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図３２６（Ａ）参照）からカスタム設定要求を行うことで、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面にカスタム可能な項目の一覧を示すカスタム一覧画面（図３２６（Ｃ）参照）を表示することができ、このカスタム一覧画面から目的のカスタム項目を選択した場合に、選択したカスタム項目のうちの設定可能な項目を示す画面（図３２６（Ｃ１）～図３２６（Ｃ３）参照）が表示され、遊技者が画面に対して遊技機通信アプリＳＰ３で定められた所定の操作を行うことで、遊技機１０の遊技性のカスタムを実行することができる。
【３８４２】
ここで、本遊技機１０は、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。一方、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではない。そのため、本遊技機１０では、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によっても各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能とされている。しかし、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを行うことは、操作が煩雑になる可能性がある。そのため、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを実行可能とすることで、各種カスタム設定などを行う場合の操作の簡便化を図ることが可能になる。また、遊技機１０では、各種カスタム設定などを行う場合、遊技機１０に対する直接入力と、スマートフォンＳＰなどに対する入力とを選択できるようになるため、利便性が向上される。
【３８４３】
なお、記憶領域としてのカスタム情報部１９３Ｂｃは、省略可能である。例えば、音声ランプ制御装置５のＲＯＭ５１１や表示制御装置６のＲＯＭ６１１などの他の記憶領域に格納された記憶情報であるカスタム情報を利用することが考えられ、また遊技設定可能な項目としては遊技カスタムを省略することも考えられる。
【３８４４】
遊技履歴情報部１９３Ｂｄは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示可能な遊技履歴に関する情報を格納した記憶領域である。遊技履歴情報としては、例えば当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報が挙げられる。具体的には、遊技履歴情報としては、例えば出力情報となり得る「総特図遊技回数情報」、「特図遊技回数情報」、「総大当たり回数情報」、「初当たり回数情報」、「確変大当たり回数情報」、「通常大当たり回数情報」、「大

当たり連荘回数情報」、「大当たり当選特図遊技回数情報」が挙げられる。
【３８４５】
一方、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリＳＰ３の実行によって、遊技履歴情報の送信要求を行うことで記憶領域である遊技履歴情報部１９３Ｂｄに格納された遊技履歴に関する記憶情報を入力情報として受信した場合、遊技履歴情報をスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示することができる。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図３２６（Ａ）参照）から遊技履歴の項目をタップするなどして遊技履歴情報を要求した場合、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に遊技履歴の一部又は全部が表示される（図３２６（Ｂ）参照）。
【３８４６】
なお、記憶領域としての遊技履歴情報部１９３Ｂｄは、省略可能である。例えば、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末の画面に遊技履歴を表示する場合に、遊技機１０の選択決定部２１を利用しての遊技設定を可能とするために音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２や表示制御装置６のＲＡＭ６１２などの他の記憶領域に格納された記憶情報である遊技履歴情報を利用することが考えられ、また遊技設定可能な項目としては遊技履歴の表示を省略することも考えられる。
【３８４７】
記憶領域であるバッファメモリ１９３Ｂｅは、ＭＰＵ１９１による出力制御（出力処理）よってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の外部に出力する記憶情報を一時的に記憶するものである。例えば、バッファメモリ１９３Ｂｅは、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが確立された場合に、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に送信する情報を一時的に記憶するものである。なお、バッファメモリ１９３Ｂｅを省略し、記憶領域１９３Ｂから記憶情報を送信するようにしてもよい。
【３８４８】
［主制御装置４の処理］
次に、図２９６～図２９９を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。
【３８４９】
［主制御装置４のメイン処理］
図２９６に示すように、本実施形態のメイン処理は、図２１を参照して説明した前述の第１の実施形態のメイン処理と基本的に同様であるが、特図遊技制御処理（ステップＳ１４０６）及び特定性能情報更新処理（ステップＳ１４１０）における一部の処理が、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、これらの処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。
【３８５０】
［特図遊技制御処理］
ここで、図２９７は、図２９６のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図遊技制御処理では、前述の第１の実施形態での特図遊技制御処理と基本的に同様の処理が実行されるが、第１の実施形態での特図遊技制御処理とは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示された場合（特図遊技が終了した場合）、遊技履歴情報の更新に必要なフラグ（特図変動回数加算フラグ、確変大当たり回数加算フラグ、通常大当たり回数加算フラグ）をオンに設定する処理が実行される点で異なる。
【３８５１】
＜ステップＳ１９０１～Ｓ１９０９＞
図２９７に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１～Ｓ１９０９では、ＭＰＵ４１は、前述の第１の実施形態での特図遊技制御処理のステップＳ１９０１～Ｓ１９０９と同様の処理を実行する。即ち、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１９０１～

Ｓ１９０９として、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される記憶領域である特図保留格納エリア４１２ｂの記憶情報が入力情報に基づいて更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の出力制御（出力処理）、例えば第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄の変動表示及び停止表示の制御を実行する。

【３８５２】

＜ステップＳ１９１０～Ｓ１９１４＞

ＭＰＵ４１は、ステップＳ１９０９の処理が終了した場合、特図変動回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１０）、処理をステップＳ１９１１に移行する。この特図変動回数加算フラグは、特図遊技が終了したことを示すと共に、入力情報の有無に基づいて遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために必要なフラグであり、後述の特定性能情報更新処理における図２９９の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２０１において参照される。

【３８５３】

ステップＳ１９１１では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりであるか否かを判断する。

【３８５４】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（ステップＳ１９１１：Ｙｅｓ）、確変大当たり回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１２）、当該特図遊技制御処理を終了する。確変大当たり回数加算フラグは、後述の入力情報に基づく特定性能情報更新処理における図２９９の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２０６において、大当たり遊技の実行回数に関する記憶情報である遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために参照される。

【３８５５】

一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（ステップＳ１９１１：Ｎｏ）、特図変動が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１９１３）。

【３８５６】

ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ステップＳ１９１３：Ｙｅｓ）、通常大当たり回数加算フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１４）、当該特図遊技制御処理を終了する。通常大当たり回数加算フラグは、後述の特定性能情報更新処理における図２９９の遊技履歴情報更新処理のステップＳ３２１０において、大当たり遊技の実行回数に関する遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために参照される。

【３８５７】

一方、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（ステップＳ１９１３：Ｎｏ）、即ち当該大当たり抽選の結果が外れである場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【３８５８】

ここで、特図変動回数加算フラグは、特別図柄が停止表示された場合、即ち特図遊技の終了時にオンに設定されるが、特図変動回数加算フラグは、特別図柄の変動表示が開始された場合、即ち特図遊技の開始時にオンに設定されるようにしてもよい。また、確変大当たり回数加算フラグ及び通常大当たり回数加算フラグは、特別図柄が停止表示された場合、即ち特図遊技の終了時に設定される得るが、確変大当たり回数加算フラグ及び通常大当たり回数加算フラグは、大当たり遊技の開始時又は終了時にオンに設定されるようにしてもよい。

【３８５９】

［特定性能情報更新処理］

ここで、図２９８は、図２９６のメイン処理でのステップＳ１４０９において実行され

る特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特定性能情報更新処理では、前述の第１の実施形態での特定性能情報更新処理と基本的に同様に、ベース情報などの特定性能情報の記憶情報を更新する処理が実行されるが、第１の実施形態での特定性能情報更新処理とは、遊技履歴情報更新処理（ステップＳ２５０９）が実行される点で異なる。

【３８６０】

［遊技履歴情報更新処理］

本実施形態の遊技履歴情報更新処理では、主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される記憶領域での遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された記憶情報である遊技履歴情報を更新する処理が実行される。

【３８６１】

＜ステップＳ３２０１及びＳ３２０２＞

図２９９に示すように、本実施形態の特定性能情報更新処理では、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、特図遊技の終了により特図遊技回数情報などの更新を行うか否かを判断する。

【３８６２】

ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、即ち特図遊技が終了したと判断される場合、特図遊技回数情報を更新し（ステップＳ３２０２）、処理をステップＳ３２０３に移行する。具体的には、例えば特図遊技回数情報における特図遊技回数カウンタの値に１を加算することで、特図遊技回数情報を更新する。

【３８６３】

一方、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了したと判断されない場合、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

【３８６４】

＜ステップＳ３２０３＞

ステップＳ３２０３では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【３８６５】

ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０５に移行する。

【３８６６】

一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合、総特図遊技回数情報を更新し（ステップＳ３２０４）、処理をステップＳ３２０５に移行する。具体的には、例えば総特図遊技回数情報における総特図遊技回数カウンタの値に１を加算することで、総特図遊技回数情報を更新する。

【３８６７】

ここで、総特図遊技回数情報の更新は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合に実行される。つまり、本実施形態では、総特図遊技回数が、低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態で実行された特図遊技の回数となり、高確率モードである確変遊技状態で実行された特図遊技の回数は含まれない。これにより、遊技者は、低確率モードの大当たり確率を遊技履歴に基づいて簡易に算出することができる。もちろん、総特図遊技回数は、確変遊技状態で実行された特図遊技の回数を含んでいてもよいし、通常遊技状態で実行された特図遊技の回数のみであってもよい。

【３８６８】

＜ステップＳ３２０５及びＳ３２０６＞

ステップＳ３２０５では、ＭＰＵ４１は、特図変動回数加算フラグをオフに設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりであることを示す確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０６）。

【３８６９】

ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合、処理をステップＳ３２０７に移行する。

【３８７０】

一方、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合、処理をステップＳ３２１０に移行する。

【３８７１】

＜ステップＳ３２０７～Ｓ３２０９＞

確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２０７）、処理をステップＳ３２０８に移行する。具体的には、例えば確変大当たり回数情報における確変大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、確変大当たり回数情報を更新する。

【３８７２】

ステップＳ３２０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり連荘回数情報を更新し、処理をステップＳ３２０９に移行する。具体的には、例えば大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値に１を加算することで、大当たり連荘回数情報を更新する。

【３８７３】

ステップＳ３２０９では、ＭＰＵ４１は、確変大当たり回数加算フラグをオフに設定し、処理をステップＳ３２１６に移行する。

【３８７４】

＜ステップＳ３２１０＞

確変大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０６：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを示す通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２１０）。

【３８７５】

ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合、処理をステップＳ３２１１に移行する。

【３８７６】

一方、ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｎｏ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでも通常大当たりでもなく外れである場合、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

【３８７７】

＜ステップＳ３２１１～Ｓ３２１５＞

通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１０：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合、ＭＰＵ４１は、通常大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２１１）、処理をステップＳ３２１２に移行する。具体的には、例えば通常大当たり回数情報における通常大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、通常大当たり回数情報

を更新する。
【３８７８】
ステップＳ３２１２では、ＭＰＵ４１は、大当たり連荘回数情報を更新する。具体的には、例えば大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値に１を加算することで、大当たり連荘回数情報を更新する。
【３８７９】
また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３２１２で更新された大当たり連荘回数を記憶し（ステップＳ３２１３）、大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値をクリアする（ステップＳ３２１４）。そして、ＭＰＵ４１は、通常変大当たり回数加算フラグをオフに設定し（ステップＳ３２１５）、処理をステップＳ３２１６に移行する。
【３８８０】
＜ステップＳ３２１６＞
ステップＳ３２１６では、ＭＰＵ４１は、総大当たり回数情報を更新し、処理をステップＳ３２１７に移行する。具体的には、例えば総大当たり回数情報における総大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、総大当たり回数情報を更新する。
【３８８１】
＜ステップＳ３２１７＞
ステップＳ３２１７では、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。
【３８８２】
ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２１９にスキップする。
【３８８３】
一方、ＭＰＵ４１は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２１７：Ｎｏ）、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合、初大当たり回数情報を更新し（ステップＳ３２１８）、処理をステップＳ３２１９に移行する。具体的には、例えば初大当たり回数情報における初大当たり回数カウンタの値に１を加算することで、初大当たり回数情報を更新する。
【３８８４】
＜ステップＳ３２１９～Ｓ３２２１＞
ステップＳ３２１９では、ＭＰＵ４１は、大当たり当選特図遊技回数情報において、ステップＳ３２０２において更新された特図遊技回数を、大当たり当選特図遊技回数として記憶する。また、ＭＰＵ４１は、特図遊技回数情報における特図遊技回数カウンタの値をクリする（ステップＳ３２２０）。さらに、ＭＰＵ４１は、更新後の遊技履歴情報を音声ランプ制御装置５に送信する遊技履歴情報コマンドを設定し（ステップＳ３２２１）、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。
【３８８５】
なお、遊技履歴情報コマンドは、主制御装置４によって実行される次回のメイン処理における外部出力処理（図２９６のステップＳ１４０１）において、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）に送信される。
【３８８６】
一方、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）は、メイン制御ユニット３３１の出力制御（処理）により送信された遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、サブ制御ユニット３３２に搭載された所定の記憶領域に記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。本実施形態のサブ制御ユニット３３２では、遊技履歴情報が、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂ（図２９５（Ｂ）参照）に記憶情報として記憶されている。音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に記憶された遊技履歴情報は、遊技機１０の選択決定部２１を利用して遊技設定を行う場合に参照され、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶

された遊技履歴情報は遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して遊技設定を行う場合に参照される。そして、サブ制御ユニット３３２（音声ランプ制御装置５）が遊技履歴情報コマンドを受信した場合、詳細は後述するが、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２、及び無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの遊技履歴情報部１９３Ｂｄに記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）が行われる。

【３８８７】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図３００～図３１６を参照しつつ、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。

【３８８８】

［副タイマ割込処理］

図３００に示すように、本実施形態の副タイマ割込処理においては、ＭＰＵ５１は、第１の実施形態の副タイマ割込処理と同様に、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。さらに、本実施形態の副タイマ割込処理においては、ＭＰＵ５１は、第１の実施形態とは異なり、遊技設定処理（ステップＳ２７０６）を実行する。また、本実施形態の副タイマ割込処理は、コマンド判定処理の一部の処理が第１の実施形態とは異なる。以下においては、本実施形態の副タイマ割込処理における第１の実施形態との相違点を説明すると共に、この相違点の理解に必要な処理についても併せて説明する。

【３８８９】

［操作検出処理］

まず、図３００の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図３０１は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【３８９０】

図３０１に示すように、操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）を実行する。

【３８９１】

［操作ボタン操作検出処理］

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ２８０１）では、入力部である操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ４１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無（入力情報の有無）が判断されることになる。ここで、図３０２は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図３０２を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【３８９２】

＜ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３＞

図３０２に示すように、操作ボタン操作検出処理では、ＭＰＵ４１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０１）。次いで、ＭＰＵ４１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップＳ２９０２）。その後、ＭＰＵ４１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し（ステップＳ２９０３）、当該操作検出処理を終了する。

【３８９３】

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

【３８９４】

［操作検出パターン判定処理］

図３０１の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ２８０２の操作検出パターン判定処理では、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される入力部である操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる（図３０４（Ａ）参照）。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる（図３０４（Ａ）参照）。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる（図３０４（Ａ）参照）。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる（図３０４（Ａ）参照）。ここで、図３０３は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図３０４（Ａ）は、操作ボタン２０に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図３０３及び図３０４（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【３８９５】

＜ステップＳ３００１＞

図３０３に示すように、操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００１）。ここで、ＭＰＵ４１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。

【３８９６】

＜ステップＳ３００２＞

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

【３８９７】

＜ステップＳ３００３＞

第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００３）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【３８９８】

＜ステップＳ３００４＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００４）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図３０４（Ａ）参照）。そして、第１操作パターンフラグは、操作ボタン２０の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第１操作パターンフラグがオンに設定されている場合、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作継続コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン２０が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン２０に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

【３８９９】

＜ステップＳ３００５＞

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

【３９００】

＜ステップＳ３００６＞

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

【３９０１】

＜ステップＳ３００７＞

第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（ステップＳ３００７）。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（図３０４（Ａ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

【３９０２】

＜ステップＳ３００８＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、

直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３００８）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００９に移行する。

【３９０３】

＜ステップＳ３００９＞

第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３００９）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図３０４（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

【３９０４】

＜ステップＳ３０１０＞

第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、又は第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（ステップＳ３０１０）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図３０４（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。

【３９０５】

［選択ボタン操作検出処理］

図３０１の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【３９０６】

＜上選択ボタン操作処理＞

上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、入力部である上選択ボタン２１１の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図３０２の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図３０２の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【３９０７】

＜下選択ボタン操作処理＞

下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報の有無に基づいて下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図３０２の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図３０２の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【３９０８】

＜左選択ボタン操作処理＞
左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、入力部である左選択ボタン２１３の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図３０２の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図３０２の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【３９０９】
＜右選択ボタン操作処理＞
右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、入力部である右選択ボタン２１４の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図３０２の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図３０２の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【３９１０】
［選択操作検出パターン判定処理］
図３０１の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）では、ＭＰＵ４１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。
【３９１１】
＜上選択操作検出パターン判定処理＞
上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【３９１２】
ここで、図３０４（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である上選択ボタン２１１の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【３９１３】
また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【３９１４】
さらに、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判

断するための指標として利用される。
【３９１５】
　また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定する。
【３９１６】
＜下選択操作検出パターン判定処理＞
　下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【３９１７】
　ここで、図３０４（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である下選択ボタン２１２の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【３９１８】
　また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【３９１９】
　さらに、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【３９２０】
　また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。
【３９２１】
＜左選択操作検出パターン判定処理＞
　左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を入力情報の有無に基づいて判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理と

同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【３９２２】

ここで、図３０４（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である左選択ボタン２１３の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【３９２３】

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

【３９２４】

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

【３９２５】

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

【３９２６】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

右選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１右選択操作検出フラグ、第２右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン２１４の操作履歴から右選択ボタン２１４に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【３９２７】

ここで、図３０４（Ｅ）に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である右選択ボタン２１４の３回分の入力情報に基づく操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【３９２８】

また、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「Ｏ

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

【３９２９】

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

【３９３０】

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

【３９３１】

［決定ボタン操作検出処理］

図３０１の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）では、ＭＰＵ４１は、入力部である決定ボタン２１Ｂの操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図３０３の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図３０３の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【３９３２】

［決定操作検出パターン判定処理］

決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）では、ＭＰＵ４１は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第１決定操作検出フラグ、第２決定操作検出フラグ及び第３決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン２１Ｂの操作履歴から決定ボタン２１Ｂに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図３０３の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【３９３３】

ここで、図３０４（Ｆ）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、入力部である決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１決定操作パターンフラグをオンに設定し、第２決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【３９３４】

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

【３９３５】
さらに、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３決定操作パターンフラグをオンに設定し、第１決定操作パターンフラグ及び第２決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂが操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン２１Ｂの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【３９３６】
また、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン２１Ｂが非操作状態であると判定する。
【３９３７】
［コマンド処理］
ここで、図３０５及び図３０６は、図３００の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０３において実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【３９３８】
＜ステップＳ３１０１～Ｓ３１３７＞
図３０５及び図３０６に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第１の実施形態での図４７及び図４８のコマンド判定処理におけるステップＳ３１０１～Ｓ３１３７の処理が実行され、メイン制御ユニット３３１の出力制御（処理）によって送信されることでＳ３１３６において受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでないと判断された場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３８に移行する。
【３９３９】
＜ステップＳ３１３８＞
図３０６に示すように、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３８）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３９に移行し、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４１に移行する。
【３９４０】
＜ステップＳ３１３９及びＳ３１４０＞
入力情報として受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、音声ランプ制御装置５における記憶領域であるＲＡＭ５１２の記憶情報である遊技履歴情報の内容を受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドに基づいて書き換える（更新する）（ステップＳ３１３９）。さらに、ＭＰＵ５１は、遊技履歴情報コマンドを無線通信制御装置１９０に転送し（ステップＳ３１４９）、当該コマンド判定処理を終了する。
【３９４１】
なお、無線通信制御装置１９０では、入力部である入出力Ｉ／Ｆ１９４を介して遊技履歴情報コマンドを受信した場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報である遊技履歴情報の内容の書き換え（更新）を行う（図３１７（Ａ）参照）。
【３９４２】
＜ステップＳ３１４１＞
受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドでない場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３１４１）、当該コマンド判定処理を終了する。
【３９４３】

［遊技設定処理］
ここで、図３０７は、図３００の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０６において実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技設定処理では、変動遊技演出及び大当たり遊技演出が実行されていない検出待機状態において、遊技者による入力部である選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作に応じた検出部である各種スイッチからの入力情報に応じて、遊技設定カスタムや遊技履歴表示を行う。本実施形態では、遊技設定カスタムとして、各種遊技演出（例えば先読み演出、保留表示変化演出、特定リーチ演出、一発告知演出）の実行頻度や実行の有無の他、各種遊技演出の大当たり期待度アップなどの遊技性カスタム、遊技説明や遊技演出で使用される言語カスタム、変動遊技演出や大当たり遊技演出で登場するキャラクタのカスタムが設定可能である。キャラクタカスタムによって選択された選択キャラクタに対する選択キャラクタ画像７１４は、例えばスーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出を含む特定の演出が実行される場合を除いて、変動遊技演出及び変動停止状態（後述の変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照））において、図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示される。また、選択キャラクタ画像７１４は、所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクタよりも優先して表示され、又は他のキャラクタよりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度が高い演出として表示されることも考えられる。

【３９４４】
なお、図３０７に示す遊技設定処理を説明する前に、図３０８及び図３０９を参照して遊技設定処理における表示画面の移行例を先に説明する。また、以下の説明では、説明の簡便のため、飾り図柄７１５の停止表示から所定時間経過しても後述のトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）、デモ画面、節電画面には移行せず、後述の変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）が維持され、変動停止画面７１となってから予め定められた所定時間の経過後に遊技設定が可能になるものとして説明する。もちろん、変動停止画面７１となってから即座に遊技設定が可能になるようにしてもよく、変動停止画面７１になってから所定時間が経過した場合に、遊技者の操作に依らず自動的に表示画面が変動停止画面７１からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行するようにしてもよい。

【３９４５】
図３０８に示すように、サブ制御ユニット３３２（ＭＰＵ５１）の出力制御（処理）による図柄表示部３４１での表示画面は、遊技者による入力部としての選択決定部２１に対する操作に基づいて入力された入力情報に応じて、少なくとも変動停止画面７１、トップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６、及びキャラクタ選択画面７７に移行する。これらの画面７１～７７は、同時に表示されることはなく、例えばトップメニュー画面７２からカスタム一覧画面７３に移行した場合にはトップメニュー画面７２は表示されない。また、画面７１～７７のいずれかが表示されている場合に、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞すると、画面７１～７７から飾り図柄７１５が変動表示される変動表示画面に移行する。つまり、飾り図柄７１５の変動表示が開始されると、画面７１～７７の表示が強制終了される。

【３９４６】
図３０８及び図３０９（Ａ）に示すように、変動停止画面７１は、飾り図柄７１５の変動表示が停止された場合に保留数Ｎ及び保留数Ｍが「０」であり、かつ大当たり遊技状態に移行しない場合に飾り図柄７１５の変動が停止した状態が維持される画面である。本実施形態では、変動停止画面７１において、選択キャラクタ画像７１４が変動停止画面７１の右下隅部に表示される。また、変動停止画面７１には、各画面７２～７７において遊技者によって「終了」７２５，７３５，７４５，７５６，７６６，７７８が選択された場合にも移行する。そのため、例えば遊技者が所望の操作を行うことで各種カスタム設定など

が終了した場合にカスタム一覧画面７３などの表示を終了して変動停止画面７１を表示させると、再びトップメニュー画面７２を表示させないと、カスタム一覧画面７３などには移行させることができない。つまり、変動停止画面７１を表示させてしまうと、遊技性カスタムを再び実行する場合にはトップメニュー画面７２を再度表示させる必要がある。さらに、変動停止画面７１には、トップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３及びキャラクタ選択画面７７に移行してから、選択決定部２１（複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作が所定期間なされなかった場合にも移行する。

【３９４７】

図３０８及び図３０９（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示されるトップメニュー画面７２は、変動停止画面７１、カスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４の他、カスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４から移行される言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面から移行する画面である。具体的には、トップメニュー画面７２は、例えば変動停止画面７１が表示されてから所定時間経過以降の操作ボタン２０に対する検出待機状態において、遊技者によって入力部である選択決定部２１に対する所定の操作があった場合、即ちカスタム一覧画面７３及び遊技履歴画面７４において遊技者によって「一つ戻る」７３４，７４４が仮選択された状態で選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂが操作された場合や、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７において遊技者によって「トップに戻る」７５５，７６５，７７７が仮選択された状態で選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂが操作された場合に、ＭＰＵ５１の入力制御（処理）によって、仮選択状態画像に対応する画像として表示される。なお、選択決定部２１の決定ボタン２１Ｂなどの選択決定部２１以外の入力部としの操作部（例えば操作ボタン２０）が操作された場合に、ＭＰＵ５１の入力制御（処理）によって、表示画面が変動停止画面７１からトップメニュー画面７２に移行するようにしてもよい。

【３９４８】

ここで、図３０９（Ｂ）に示すように、トップメニュー画面７２は、複数の選択画像７２１～７２５、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。

【３９４９】

複数の選択画像７２１～７２５は、選択可能な複数の項目を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。また、複数の選択画像７２１～７２５は、移行先の表示画面を選択するための画像でもある。つまり、複数の選択画像７２１～７２５のうちの仮選択画像された選択画像７２１～７２５が決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択されると、選択された選択画像７２１～７２５に対応した情報（画像）を表示する画面（例えばカスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４）が表示される。複数の選択画像７２１～７２５は、「カスタム一覧」の選択画像７２３、「遊技履歴」の選択画像７２４、及び「終了」の選択画像７２５などを含む。「カスタム一覧」の選択画像７２３は、トップメニュー画面７２から、変動遊技及び大当たり遊技における遊技設定を行うためのカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）に移行させるためのものである（図３０８参照）。「遊技履歴」の選択画像７２４は、トップメニュー画面７２から、当該遊技機１０において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報を表示する遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）に移行させるためのものである（図３０８参照）。「終了」の選択画像７２５は、表示画面をトップメニュー画面７２から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させるためのものである（図３０８参照）。

【３９５０】

カーソル画像７２６は、仮選択されている項目を示す画像である。また、仮選択されている選択画像（図３０９（Ｂ）では「カスタマイズ一覧」の選択画像７２３）は、仮選択されていることを強調するために、他の選択画像７２１，７２２，７２４，７２５と区別可能な態様で表示される。

【３９５１】
選択決定部画像７２７は、入力部である選択決定部２１（図２９０及び図２９２参照）を模した画像であり、選択決定部２１に対する操作によって複数の項目のうちからの所望とする項目を選択できることを示す画像である。選択決定部画像７２７では、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像に「選択」との文字が付されていると共に、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像が強調して表示されている。また、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対応する画像は点滅表示などにより強調してもよい。また、選択決定部画像７２７では、決定ボタン２１Ｂに対応する画像に「決定」の文字が付され、仮選択された項目を選択する際に決定ボタン２１Ｂを操作すべきことを示している。選択決定部画像７２７の表示例は、図３０９（Ｂ）に示す態様に限らず、適宜変更可能である。
【３９５２】
図３０８及び図３０９（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示されるカスタム一覧画面７３は、トップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）、又は言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）、遊技性カスタム画面７６（図３０９（Ｆ）参照）、及びキャラクタ選択画面７７（図３０９（Ｇ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、カスタム一覧画面７３には、トップメニュー画面７２において遊技者によって「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合や、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７において遊技者によって「一つ戻る」の選択画像７５５，７６５，７７６が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、決定操作がなれた仮選択項目（情報）に対応した情報を表示する画面としてカスタム一覧画面７３に移行される。
【３９５３】
ここで、図３０９（Ｃ）に示すように、カスタム一覧画面７３は、複数の選択画像７３１～７３６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。なお、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７は、トップメニュー画面７２の場合と同様であるため説明を省略する。以下においても、トップメニュー画面７２のカーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７と同様である場合には、同一の符号を付して説明を省略する。複数の選択画像７３１～７３５は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７３１～７３５は、「言語」の選択画像７３１、「遊技性」の選択画像７３２、「キャラクタ」の選択画像７３３、「一つ戻る」の選択画像７３４、及び「終了」の選択画像７３５を含む。
【３９５４】
「言語」の選択画像７３１は、表示画面をカスタム一覧画面７３から言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）に移行させるためのものである。「遊技性」の選択画像７３２は、表示画面をカスタム一覧画面７３から遊技性カスタム画面７６（図３０９（Ｆ）参照）に移行させるためのものである。「キャラクタ」の選択画像７３３は、表示画面をカスタム一覧画面７３からキャラクタ選択画面７７（図３０９（Ｇ）参照）に移行させるためのものである。「一つ戻る」の選択画像７３４は、表示画面をカスタム一覧画面７３からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７３５は、表示画面をカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させるためのものである。
【３９５５】
図３０９（Ｄ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示される遊技履歴画面７４は、トップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、カスタム一覧画面７３には、トップメニュー画面７２において遊技者によって「カスタム一覧画面７３」の選択画像７２３が選択された場合に移行する。遊技履歴画面７４は、複数の選択画像７４１～７４５、カーソル画像７２６及

び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７４１～７４５は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７４１～７５５は、「当日履歴」の選択画像７４１、「過去履歴」の選択画像７４２、「スランプグラフ」の選択画像７４３、「一つ戻る」の選択画像７４４、及び「終了」の選択画像７４５を含む。

【３９５６】

「当日履歴」の選択画像７４１は、表示画面を遊技履歴画面７４から当該遊技機１０での当日の遊技履歴（例えば総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、初当たり時の連荘回数、大当たりまでの特図遊技回数など）を表示する当日履歴画面（図示略）に移行させるためのものである。「過去履歴」の選択画像７４２は、表示画面を遊技履歴画面７４から前日以前の遊技履歴を表示する過去履歴画面（図示略）に移行させるためのものである。「スランプグラフ」の選択画像７４３は、表示画面を遊技履歴画面７４から当日（又は前日以前）の差玉の推移を示すスランプグラフ画面（図示略）に移行させるためのものである。「一つ戻る」の選択画像７４４は、表示画面を遊技履歴画面７４からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７４５は、表示画面を遊技履歴画面７４から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【３９５７】

図３０９（Ｅ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示される言語設定画面７５は、カスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、言語設定画面７５には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「言語」の選択画像７３１が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「言語」の選択画像７３１が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。言語設定画面７５は、複数の選択画像７５１～７５６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７５１～７５６は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７５１～７５６は、「日本語」の選択画像７５１、「○○語」の選択画像７５２、「××語」の選択画像７５３、「一つ戻る」の選択画像７５４、「トップ戻る」の選択画像７５５、及び「終了」の選択画像７５６を含む。

【３９５８】

「日本語」の選択画像７５１、「○○語」の選択画像７５２及び「××語」の選択画像７５３は、遊技説明や遊技演出などの言語を設定するためのものである。「一つ戻る」の選択画像７５４は、表示画面を言語設定画面７５からカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）に移行させるためのものである。「トップに戻る」の選択画像７５５は、表示画面を言語設定画面７５からトップメニュー画面（図３０９（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７５６は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【３９５９】

図３０８及び図３０９（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示される遊技性カスタム画面７６は、カスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）から移行可能な画面である。具体的には、遊技性カスタム画面７６には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「遊技性」の選択画像７３２が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「遊技性」の選択画像７３２が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。遊技性カスタム画面７６は、複数の選択画像７６１～７６６、カーソル画像７２６及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７６１～７６６は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像７６１～７６６は、「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１、「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２、「

○○演出激熱」の選択画像７６３、「一つ戻る」の選択画像７６４、「トップ戻る」の選択画像７６５、及び「終了」の選択画像７６６を含む。

【３９６０】

「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１は、各種先読み演出（対象保留が当該変動となるまでの１又は複数の保留に対する特図遊技（飾り図柄７１５の変動表示）において実行される一連の演出）が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（先読み信頼度ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１は、「先読み信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「先読み信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とを含み、「先読み信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「先読み信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とは、「先読み信頼度ＵＰ」の選択画像７６１が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【３９６１】

「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ（又はＯＦＦ）」の選択画像７６２は、
保留表示の変化が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（保留変化信頼度ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２は、「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とを含み、「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＮ」と「保留変化信頼度ＵＰ／ＯＦＦ」とは、「保留変化信頼度ＵＰ」の選択画像７６２が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【３９６２】

「○○演出激熱／ＯＮ（又はＯＦＦ）」の選択画像７６３は、○○演出が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（○○演出激熱ＯＦＦ）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「○○演出激熱」の選択画像７６３は、「○○演出激熱／ＯＮ」と「○○演出激熱／ＯＦＦ」とを含み、「○○演出激熱／ＯＮ」と「○○演出激熱／ＯＦＦ」とは、「○○演出激熱」の選択画像７６３が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【３９６３】

「トップに戻る」の選択画像７６５は、表示画面を遊技性カスタム画面７６からトップメニュー画面（図３０９（Ｂ）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像７６６は、表示画面を遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させるためのものである。

【３９６４】

図３０９（Ｇ）に示すＭＰＵ５１の出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示されるキャラクタ選択画面７７は、カスタム一覧画面７３から移行する画面である。具体的には、キャラクタ選択画面７７には、カスタム一覧画面７３において遊技者によって「キャラクタ」の選択画像７３３が仮選択された状態で決定ボタン２１Ｂに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「キャラクタ」の選択画像７３３が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。キャラクタ選択画面７７は、複数の選択画像７７１～７７８、仮選択フレーム画像７７９、及び選択決定部画像７２７を含む。複数の選択画像７７１～７７８は、複数のキャラクタ選択画像７７１～７７５、「一つ戻る」の選択画像７７６、「トップに戻る」の選択画像７７７、及び「終了」の選択画像７７８を含む。

【３９６５】

複数のキャラクタ選択画像７７１～７７５は、選択キャラクタ画像７１４（図３０９（Ａ）参照）として表示させる選択キャラクタを、遊技者によって選択可能にする画像である。本実施形態では、例えば変動遊技演出及び大当たり遊技演出のために１０人のキャラクタ（キャラクタ１～キャラクタ１０）から遊技者が選択した任意のキャラクタをキャラクタ画像７１４（図３０９（Ａ）参照）として表示させることが可能である。

【３９６６】
　また、キャラクタ選択画面７７には、選択可能な１０人のキャラクタのうちの５人のキャラクタが同時に表示され、中央に配置されるキャラクタが最も大きく表示され、中央から離れるに従いキャラクタが小さく表示される。これらの５人のキャラクタは、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作によって、キャラクタ１からキャラクタ９が左右にスクロールされることで変更される。もちろん、キャラクタ選択画面７７に同時に表示されるキャラクタの数は、５人に限らず、１人以上であれば何人でもよく、選択可能なキャラクタの全員を同時に表示してもよい。また、キャラクタ選択画面７７に複数のキャラクタを同時に表示する場合などには、全てのキャラクタを同じサイズで表示してもよい。
【３９６７】
　仮選択フレーム画像７７９は、決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択可能なキャラクタであることを示す画像であり、当該キャラクタ選択画像の周囲を囲むように表示される。図３０９（Ｇ）では、中央に表示されたキャラクタ１が仮選択されたキャラクタである。なお、仮選択フレーム画像７７９は、表示位置が固定されており、左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作によっても位置が変更されることはない。なお、キャラクタ選択画面７７に複数のキャラクタを同じサイズで同時に表示する場合などには、選択ボタン２１３、右選択ボタン２１４などに対する操作によって仮選択フレーム画像７７９が移動するようにしてもよい。
【３９６８】
　「一つ戻る」の選択画像７７６は、表示画面をキャラクタ選択画面７７からカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）に移行させるものである。「トップメに戻る」の選択画像７７７は、表示画面をキャラクタ選択画面７７からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行させるものである。「終了」の選択画像７７８は、表示画面をキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させるためのものである。
【３９６９】
＜ステップＳ３３０１＞
　図３０７の遊技設定処理の説明に戻り、この遊技設定処理では、ステップＳ３３０１において、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が変動停止画面７１であるか否かは、変動停止画面７１が表示されていることを示す変動停止画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【３９７０】
　この変動停止画面表示フラグは、他の画面から変動停止画面７１に移行されたときにオンに設定され、変動停止画面７１から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、変動停止画面表示フラグは、図３００の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７のカウンタ更新処理で更新される変動表示カウンタの値が０である場合にオンに設定され、また後述の図３１１のトップメニュー画面処理でのステップＳ３５０７、後述の図３１２のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０７、後述の図３１３の遊技履歴画面処理のステップＳ３７０７、後述の図３１４の言語設定画面処理のステップＳ３８０７、後述の図３１５の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９０７、又は後述の図３１５のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４００７の変動停止画面移行処理でオンに設定される。一方、変動停止画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に図３１０の遊技開始待機処理のステップＳ３４０２でオフに設定され、各画面７２～７７において「終了」が選択された場合（即ち後述の図３１１のトップメニュー画面処理でのステップＳ３５０８、後述の図３１２のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０８、後述の図３１３の遊技履歴画面処理のステップＳ３７０８、後述の図３１４の言語設定画面処理のステップＳ３８０８、後述の図３１５の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９０８、又は後述の図３１５のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４００８の変動停止画面移

行処理）にオフに設定される。
【３９７１】
そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１である場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、検出待機状態における処理である遊技開始待機処理を実行し（ステップＳ３３０２）、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技開始待機処理の詳細は、図３１０を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面７１でない場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０３に移行する。
【３９７２】
＜ステップＳ３３０３及びＳ３３０４＞
ステップＳ３３０３では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面がトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がトップメニュー画面７２であるか否かは、表示画面がトップメニュー画面７２であることを示すトップメニュー画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【３９７３】
このトップメニュー画面表示フラグは、他の画面からトップメニュー画面７２に移行されたときにオンに設定され、トップメニュー画面７２から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、トップメニュー画面表示フラグは、トップメニュー画面７２から展開される画面（カスタム一覧画面７３や遊技履歴画面７４など）において「一つ戻る」が選択された場合（即ち後述の図３１２のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１６、後述の図３１３の遊技履歴画面処理のステップＳ３７１６のトップメニュー画面移行処理）にオンに設定され、カスタム画面７５～７７などにおいて「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図３１４の言語設定画面処理のステップＳ３８１８、後述の図３１５の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２４、又は後述の図３１５のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１４のトップメニュー画面移行処理）にオンに設定される。一方、トップメニュー画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にトップメニュー画面処理のステップＳ３５０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がトップメニュー画面７２から他のカスタム画面７３，７４に移行された場合にトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５１０又はＳ３５１２でオフに設定される。
【３９７４】
そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２である場合（ステップＳ３３０３：Ｙｅｓ）、トップメニュー画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、トップメニュー画面処理は図３１１を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２でない場合（ステップＳ３３０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０５に移行する。
【３９７５】
＜ステップＳ３３０５及びＳ３３０６＞
ステップＳ３３０５では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面がカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がカスタム一覧画面７３であるか否かは、表示画面がカスタム一覧画面７３であることを示すカスタム一覧画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【３９７６】
カスタム一覧画面表示フラグは、他の画面からカスタム一覧画面７３に移行されたときにオンに設定され、カスタム一覧画面７３から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、カスタム一覧画面表示フラグは、トップメニュー画面７２において「カスタム一覧」が選択された場合（即ち後述の図３１１のトップメニュー画面処理のステップＳ３５１０のカスタム一覧画面移行処理）、カスタム一覧画面７３から展開されるカ

スタム画面７５～７７において「一つ戻る」が選択された場合（即ち後述の図３１４の言語設定画面処理のステップＳ３８１６、後述の図３１５の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２２、又は後述の図３１５のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１２のカスタム一覧画面移行処理）にオンに設定される。一方、カスタム一覧画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にカスタム一覧画面処理のステップＳ３６０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がカスタム一覧画面７３から他のカスタム画面７５～７７に移行された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６１２，Ｓ３６１４，Ｓ３６１６の画面移行処理でオフに設定される。

【３９７７】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３である場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３３０６）、当該遊技設定処理を終了する。なお、カスタム一覧画面処理の詳細は、図３１２を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３でない場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０７に移行する。

【３９７８】

＜ステップＳ３３０７及びＳ３３０８＞

ステップＳ３３０７では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が遊技履歴画面７４であるか否かは、表示画面が遊技履歴画面７４であることを示す遊技履歴画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【３９７９】

遊技履歴画面表示フラグは、他の画面から遊技履歴画面７４に移行されたときにオンに設定され、遊技履歴画面７４から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、遊技履歴画面表示フラグは、トップメニュー画面７２において「遊技履歴」が選択された場合（即ち後述の図３１１のトップメニュー画面処理のステップＳ３５１２のカスタム一覧画面処理）、当日履歴画面、過去履歴画面又はスランプグラフ画面において「一つ戻る」が選択された場合にオンに設定される。一方、遊技履歴画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に遊技履歴画面処理のステップＳ３７０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に当該遊技履歴画面処理におけるステップＳ３７０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がカスタム一覧画面７３から他のカスタム画面７５～７７に移行された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップＳ３６１２，Ｓ３６１４，Ｓ３６１６の画面移行処理でオフに設定される。

【３９８０】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３である場合（ステップＳ３３０５：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３３０６）、当該遊技設定処理を終了する。なお、カスタム一覧画面処理の詳細は、図３１２を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がカスタム一覧画面７３でない場合（ステップＳ３３０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０９に移行する。

【３９８１】

＜ステップＳ３３０９及びＳ３３１０＞

ステップＳ３３０９では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が言語設定画面７５であるか否かは、表示画面が言語設定画面７５であることを示す言語画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【３９８２】

言語選択画面表示フラグは、他の画面から言語設定画面７５に移行されたときにオンに

設定され、言語設定画面７５から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、言語選択画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「言語」が選択された場合（即ち後述の図３１２のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１０の言語設定画面移行処理）にオンに設定される。一方、言語選択画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に言語選択画面処理のステップＳ３８０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に言語選択画面処理におけるステップＳ３８０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、言語設定画面７５において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図３１４の言語選択画面処理のステップＳ３８１６のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ３８１８のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

【３９８３】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が言語設定画面７５である場合（ステップＳ３３０９：Ｙｅｓ）、言語設定画面処理を実行し（ステップＳ３３１０）、当該遊技設定処理を終了する。なお、言語設定画面処理の詳細は、図３１４を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面が言語設定画面７５でない場合（ステップＳ３３０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１１に移行する。

【３９８４】

＜ステップＳ３３１１及びＳ３３１２＞

ステップＳ３３１１では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が遊技性カスタム画面７６（図３０９（Ｆ）参照）であるか否かを判断する。表示画面が遊技性カスタム画面７６であるか否かは、表示画面が遊技性カスタム画面７６であることを示す遊技性カスタム画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【３９８５】

遊技性カスタム画面表示フラグは、他の画面から遊技性カスタム画面７６に移行されたときにオンに設定され、遊技性カスタム画面７６から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、遊技性カスタム画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「遊技性」が選択された場合（即ち後述の図３１２のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１２の遊技性カスタム画面移行処理）にオンに設定される。一方、遊技性カスタム画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合に言語選択画面処理のステップＳ３９０２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に遊技性カスタム画面におけるステップＳ３９０７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、遊技性カスタム画面７６において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図３１５の遊技性カスタム画面処理のステップＳ３９２２のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ３９２４のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

【３９８６】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技性カスタム画面７６である場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、遊技性カスタム画面処理を実行し（ステップＳ３３１２）、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技性カスタム画面処理の詳細は、図３１５を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技性カスタム画面７６でない場合（ステップＳ３３１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１３に移行する。

【３９８７】

＜ステップＳ３３１３及びＳ３３１４＞

ステップＳ３３１３では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面がキャラクタ選択画面７７（図３０９（Ｇ）参照）であるか否かを判断する。表示画面がキャラクタ選択画面７７であるか否かは、表示画面がキャラクタ選択画面７７であることを示すキャラクタ選択画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【３９８８】

キャラクタ選択画面表示フラグは、他の画面からキャラクタ選択画面７７に移行されたときにオンに設定され、キャラクタ選択画面７７から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、キャラクタ選択画面表示フラグは、カスタム一覧画面７３において「キャラクタ」が選択された場合（即ち後述の図３１２のカスタム一覧画面処理のステップＳ３６１４のキャラクタ選択画面移行処理）にオンに設定される。一方、キャラクタ選択画面表示フラグは、飾り図柄７１５の変動表示が開始された場合にキャラクタ選択画面処理のステップＳ４００２でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にキャラクタ選択画面処理におけるステップＳ４００７の変動停止画面移行処理でオフに設定され、キャラクタ選択画面７７において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図３１６のキャラクタ選択画面処理のステップＳ４０１２のカスタム一覧画面移行処理やステップＳ４０１４のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

【３９８９】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がキャラクタ選択画面７７である場合（ステップＳ３３１３：Ｙｅｓ）、キャラクタ選択画面処理を実行し（ステップＳ３３１４）、当該遊技設定処理を終了する。なお、キャラクタ選択画面処理の詳細は、図３１６を参照して後述する。一方、ＭＰＵ５１は、表示画面がキャラクタ選択画面７７でない場合（ステップＳ３３１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１５に移行する。

【３９９０】

＜ステップＳ３３１５＞

ステップＳ３３１５では、ＭＰＵ５１は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部３４１に表示させた表示画面が変動停止画面７１、トップメニュー画面７２、カスタム一覧画面７３、遊技履歴画面７４、言語設定画面７５、遊技性カスタム画面７６及びキャラクタ選択画面７７のいずれでもない場合、現在の表示画面に対応した他の処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。

【３９９１】

［遊技開始待機処理］

ここに、図３１０は、図３０７の遊技設定処理のステップＳ３３０２で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技開始待機処理では、遊技者の操作ボタン２０に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行させる処理が実行される。

【３９９２】

＜ステップＳ３４０１及びＳ３４０２＞

図３１０に示すように、遊技開始待機処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドを受信したか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【３９９３】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、変動停止画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３４０２）、当該遊技開始待機処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドが入力されると、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動を開始させて変動停止画面７１の表示を終了し、飾り図柄７１５が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【３９９４】

＜ステップＳ３４０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３４０３）。例えば、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１が表示された場合（変動表示カウンタのカウンタ値が０になった場合）、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで変動停止画面７１が表示されてからの時間を把握することができる。

【３９９５】

ＭＰＵ５１は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０４に移行し、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【３９９６】

＜ステップＳ３４０４＞

所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３操作パターンフラグ（図３０４（Ａ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である操作ボタン２０が操作されたか否かを判断する（ステップＳ３４０４）。ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０が操作されたと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０５に移行し、操作ボタン２０が操作されていないと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【３９９７】

＜ステップＳ３４０５＞

操作ボタン２０が操作されたと判断した場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面７１に移行してから所定時間以降に操作ボタン２０が操作されたと判断できるため（ステップＳ３４０３及びステップＳ３４０４でＹｅｓ）、遊技者による操作ボタン２０に対する操作に応じて、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって表示画面を変動停止画面７１からトップメニュー画面７２に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３４０５）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【３９９８】

［トップメニュー画面処理］

ここに、図３１１は、図３０７の遊技設定処理のステップＳ３３０４で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。トップメニュー画面処理では、トップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に表示された複数の選択画像７２１～７２５から、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作によって選択された項目に対応する画面、例えばカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）や遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）に、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって移行させる処理が実行される。

【３９９９】

＜ステップＳ３５０１＞

図３１１に示すように、トップメニュー画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【４０００】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、トップメニュー画面７２の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３５０１：

Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０３に移行する。
【４００１】
＜ステップＳ３５０２＞
飾り図柄７１５の変動が開始された場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３５０２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【４００２】
＜ステップＳ３５０３＞
飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【４００３】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０５に移行する。
【４００４】
＜ステップＳ３５０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２において仮選択表示を変更する仮選択表示変更処理を実行する（ステップＳ３５０４）。例えば、ＭＰＵ５１は、図３０９（Ｂ）に示す「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で上選択ボタン２１１が操作された場合、カーソル画像７２６を「カスタム一覧」の選択画像７２３よりも１つ上の選択画像７２２の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像７２３を仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、選択画像７２２を通常表示がから仮選択表示に変更する。一方、ＭＰＵ５１は、図３０９（Ｂ）に示す「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択された状態で下選択ボタン２１２が操作された場合、カーソル画像７２６を選択画像７２３よりも１つ下の「遊技履歴」の選択画像７２４の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像７２３が仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、「遊技履歴」の選択画像７２４を通常表示から仮選択表示に変更する。ステップＳ３５０４の処理が終了した場合、ＭＰＵ５１は、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【４００５】
なお、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面７２で場合に左選択ボタン２１３又は右選択ボタン２１４に対する操作がなされても、カーソル画像７２６や選択画像７２１～７２５の仮選択表示の移動などの処理は実行しない。
【４００６】
＜ステップＳ３５０５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３５０５）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図３０４（Ｆ）参照）に基づいて、決定ボタン２１Ｂが遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【４００７】
ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０８に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３

５０６に移行する。
【４００８】
＜ステップＳ３５０６及びＳ３５０７＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３５０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでトップメニュー画面７２に移行されてからの時間を把握することができる。
【４００９】
ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３５０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３５０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行すると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、トップメニュー画面７２が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にトップメニュー画面７２から変動停止画面７１に変更される。
【４０１０】
一方、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面７２に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３５０６：Ｎｏ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。
【４０１１】
＜ステップＳ３５０８＞
決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「終了」の選択画像７２５（図３０９（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。
【４０１２】
ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３５０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０９に移行する。
【４０１３】
＜ステップＳ３５０９＞
「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「カスタム一覧」の選択画像７２３（図３０９（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「カスタム一覧」であるか否かを判断する。
【４０１４】
ＭＰＵ５１は、「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１０に移行し、「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１１に移行する。
【４０１５】
＜ステップＳ３５１０＞

「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）からカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面移行処理を実行し（ステップＳ３５１０）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【４０１６】

＜ステップＳ３５１１＞

「カスタム一覧」の選択画像７２３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、トップメニュー画面７２における「遊技履歴」の選択画像７２４（図３０９（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３５１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技履歴」であるか否かを判断する。

【４０１７】

ＭＰＵ５１は、「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１２に移行し、「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５１３に移行する。

【４０１８】

＜ステップＳ３５１２＞

「遊技履歴」の選択画像７２４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３５１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）から遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技履歴画面表示フラグをオンに設定する遊技履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３５１２）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【４０１９】

＜ステップＳ３５１３＞

遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって選択された項目が「終了」、「カスタム一覧」及び「遊技履歴」以外である場合、ＭＰＵ５１は、遊技者によって選択された項目に対応する表示画面に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方、移行後の表示画面に対応した表示画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３５１３）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【４０２０】

［カスタム一覧画面処理］

ここに、図３１２は、図３０７の遊技設定処理のステップＳ３３０６で実行されるカスタム一覧画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。カスタム一覧画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、カスタム一覧画面７３（図３１２（Ｃ）参照）から、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、各種設定画面７５～７７（図３０９（Ｅ）～図３０９（Ｇ）参照）の他、変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【４０２１】

＜ステップＳ３６０１及びＳ３６０２＞

図３１２に示すように、カスタム一覧画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３６０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【４０２２】
ＭＰＵ５１は、主制御装置４のＭＰＵ４１から特図変動パターンコマンドが入力され、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０２）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、カスタム一覧画面７３の表示を終了し、飾り図柄７１５が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０３に移行する。
【４０２３】
＜ステップＳ３６０３＞
飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【４０２４】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０５に移行する。
【４０２５】
＜ステップＳ３６０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図３１１のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面７３においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３６０４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。
【４０２６】
＜ステップＳ３６０５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図３０４（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３６０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０６に移行する。
【４０２７】
＜ステップＳ３６０６及びＳ３６０７＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３６０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでカスタム一覧画面７３に移行されてからの時間を把握することができる。
【４０２８】
ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３６０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３６０７）、当該トップメニュー画面処理を終了する。変動停止画

面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行すると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、カスタム一覧画面７３が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にカスタム一覧画面７３から変動停止画面７１に変更される。

【４０２９】

一方、ＭＰＵ５１は、カスタム一覧画面７３に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３６０６：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【４０３０】

＜ステップＳ３６０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「終了」の選択画像７２５（図３０９（Ｂ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【４０３１】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３６０７）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６０９に移行する。

【４０３２】

＜ステップＳ３６０９＞

「終了」の選択画像７２５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「言語」の選択画像７３１（図３０９（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「言語」であるか否かを判断する。

【４０３３】

ＭＰＵ５１は、「言語」の選択画像７３１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１０に移行し、「言語」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１１に移行する。

【４０３４】

＜ステップＳ３６１０＞

「言語」の選択画像７３１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）から言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、言語設定画面表示フラグをオンに設定する言語設定画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１０）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【４０３５】

＜ステップＳ３６１１＞

「言語」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「遊技性」の選択画像７３２（図３０９（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技性」であるか否かを判断する。

【４０３６】

ＭＰＵ５１は、「遊技性」の選択画像７３２が選択されたと判断した場合（ステップＳ

３６１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１２に移行し、「遊技性」の選択画像７３２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１３に移行する。

【４０３７】

＜ステップＳ３６１２＞

「遊技性」の選択画像７３２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）から遊技性カスタム画面７６（図３０９（Ｆ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技性カスタム画面表示フラグをオンに設定する遊技性カスタム画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１２）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【４０３８】

＜ステップＳ３６１３＞

「遊技性」の選択画像７３１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「キャラクタ」の選択画像７３３（図３０９（Ｃ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技性」であるか否かを判断する。

【４０３９】

ＭＰＵ５１は、「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１４に移行し、「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６１５に移行する。

【４０４０】

＜ステップＳ３６１４＞

「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）からキャラクタ選択画面７７（図３０９（Ｇ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技性カスタム画面表示フラグをオンに設定する遊技性カスタム画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【４０４１】

＜ステップＳ３６１５＞

「キャラクタ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３６１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【４０４２】

＜ステップＳ３６１６＞

「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３６１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３６１６）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【４０４３】
［遊技履歴画面処理］
ここに、図３１３は、図３０７の遊技設定処理のステップＳ３３０８で実行される遊技履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技履歴画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、遊技履歴画面７４（図３１２（Ｄ）参照）から、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、各種遊技履歴画面（図示略）の他、変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。
【４０４４】
＜ステップＳ３７０１及びＳ３７０２＞
図３１３に示すように、遊技履歴画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。
【４０４５】
ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、遊技履歴画面７４の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０３に移行する。
【４０４６】
＜ステップＳ３７０３＞
飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３７０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【４０４７】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０５に移行する。
【４０４８】
＜ステップＳ３７０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図３１１のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面７３においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３７０４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。
【４０４９】
＜ステップＳ３７０５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図３０４（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３７０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がな

されたと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０６に移行する。

【４０５０】

＜ステップＳ３７０６及びＳ３７０７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３７０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで遊技履歴画面７４に移行されてからの時間を把握することができる。

【４０５１】

ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３７０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３７０７）、当該遊技履歴画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行すると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、遊技履歴画面７４が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に遊技履歴画面７４から変動停止画面７１に変更される。

【４０５２】

一方、ＭＰＵ５１は、遊技履歴画面７４に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３７０６：Ｎｏ）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【４０５３】

＜ステップＳ３７０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「終了」の選択画像７４５（図３０９（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【４０５４】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７４５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３７０７）、当該遊技履歴画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７４５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０９に移行する。

【４０５５】

＜ステップＳ３７０９＞

「終了」の選択画像７４５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「当日履歴」の選択画像７４１（図３０９（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「当日履歴」であるか否かを判断する。

【４０５６】

ＭＰＵ５１は、「当日履歴」の選択画像７４１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１０に移行し、「当日履歴」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１１に移行する。

【４０５７】

＜ステップＳ３７１０＞
「当日履歴」の選択画像７４１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）から当日履歴画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、当日履歴画面表示フラグをオンに設定する当日履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１０）、当該遊技履歴画面処理を終了する。
【４０５８】
＜ステップＳ３７１１＞
「当日履歴」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「過去履歴」の選択画像７４２（図３０９（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「過去履歴」であるか否かを判断する。
【４０５９】
ＭＰＵ５１は、「過去履歴」の選択画像７４２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１２に移行し、「過去履歴」の選択画像７４２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１３に移行する。
【４０６０】
＜ステップＳ３７１２＞
「過去履歴」の選択画像７４２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）から過去履歴画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、過去履歴画面表示フラグをオンに設定する過去履歴画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。
【４０６１】
＜ステップＳ３７１３＞
「過去履歴」の選択画像７４２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、カスタム一覧画面７３における「スランプグラフ」の選択画像７４３（図３０９（Ｄ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３７１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「スランプグラフ」であるか否かを判断する。
【４０６２】
ＭＰＵ５１は、「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１４に移行し、「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１５に移行する。
【４０６３】
＜ステップＳ３７１４＞
「スランプグラフ」の選択画像７４３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）からスランプグラフ画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、スランプグラフ画面表示フラグをオンに設定するスランプグラフ画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。
【４０６４】
＜ステップＳ３７１５＞
「スランプグラフ」の選択画像７３３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されたか否かを判断

する（ステップＳ３７１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７４４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３７１６：Ｎｏ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【４０６５】

＜ステップＳ３７１６＞

「一つに戻る」の選択画像７３４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３７１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｃ）参照）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３７１６）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【４０６６】

［言語選択画面処理］

ここに、図３１４は、図３０７の遊技設定処理のステップＳ３３１０で実行される言語選択画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。言語選択画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、遊技説明などの言語を複数の言語から所望の言語を設定し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、言語設定画面７５から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【４０６７】

＜ステップＳ３８０１及びＳ３８０２＞

図３１４に示すように、言語選択画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３８０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【４０６８】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、言語選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３８０２）、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、言語選択画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０３に移行する。

【４０６９】

＜ステップＳ３８０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３８０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｂ）参照）及び第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｃ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【４０７０】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０５に移行する。

【４０７１】
＜ステップＳ３８０４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図３１１のトップメニュー画面処理におけるステップＳ３５０４の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面７３においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３８０４）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。
【４０７２】
＜ステップＳ３８０５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図３０４（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３８０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８０８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０６に移行する。
【４０７３】
＜ステップＳ３８０６及びＳ３８０７＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３８０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで言語設定画面７５に移行されてからの時間を把握することができる。
【４０７４】
ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３８０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３８０７）、当該言語設定画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行すると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、言語設定画面７５が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に言語設定画面７５から変動停止画面７１に変更される。
【４０７５】
一方、ＭＰＵ５１は、言語設定画面７５に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３８０６：Ｎｏ）、当該言語設定画面処理を終了する。
【４０７６】
＜ステップＳ３８０８＞
決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３８０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「終了」の選択画像７５６（図３０９（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。
【４０７７】
ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３８０７）、当該言語設定画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８０９に

移行する。
【４０７８】
＜ステップＳ３８０９＞
「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「日本語」の選択画像７５１（図３０９（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「日本語」であるか否かを判断する。
【４０７９】
ＭＰＵ５１は、「日本語」の選択画像７５１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１０に移行し、「日本語」の選択画像７５１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１１に移行する。
【４０８０】
＜ステップＳ３８１０＞
「日本語」の選択画像７５１が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明や遊技演出などの言語として日本語を設定する共に、表示画面を言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する日本語設定処理を実行し（ステップＳ３８１０）、当該言語選択画面処理を終了する。
【４０８１】
＜ステップＳ３８１１＞
「日本語」の選択画像７４１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「○○語」の選択画像７５２（図３０９（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「○○語」であるか否かを判断する。
【４０８２】
ＭＰＵ５１は、「○○語」の選択画像７５２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１２に移行し、「○○語」の選択画像７５２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１３に移行する。
【４０８３】
＜ステップＳ３８１２＞
「○○語」の選択画像７５２が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明や遊技演出などの言語として○○語を設定する共に、表示画面を言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する○○語設定処理を実行し（ステップＳ３８１２）、当該言語選択画面処理を終了する。
【４０８４】
＜ステップＳ３８１３＞
「○○語」の選択画像７５２が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「××語」の選択画像７５３（図３０９（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「××語」であるか否かを判断する。
【４０８５】
ＭＰＵ５１は、「××語」の選択画像７５３が選択されたと判断した場合（ステップＳ

３８１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１４に移行し、「××語」の選択画像７５３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１５に移行する。

【４０８６】

＜ステップＳ３８１４＞

「××語」の選択画像７５３が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する××語設定処理を実行し（ステップＳ３８１４）、当該言語選択画面処理を終了する。

【４０８７】

＜ステップＳ３８１５＞

「××語」の選択画像７５３が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１５）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１６に移行し、「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３８１７に移行する。

【４０８８】

＜ステップＳ３８１６＞

「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていると判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）からカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）に移行させると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ３８１６）、当該言語設定画面処理を終了する。

【４０８９】

＜ステップＳ３８１７＞

「一つに戻る」の選択画像７５４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、言語設定画面７５における「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３８１７）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７５４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３８１８に移行し、「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３８１７：Ｎｏ）、当該言語設定画面処理を終了する。

【４０９０】

＜ステップＳ３８１８＞

「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行させると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３８１８）、当該言語設定画面処理を終了する。

【４０９１】

［遊技性カスタム画面処理］

ここに、図３１５は、図３０７の遊技設定処理のステップＳ３３１２で実行される遊技性カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技性カスタム画面処理

では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、遊技説明などの言語を複数の言語から所望の言語を設定し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【４０９２】

＜ステップＳ３９０１及びＳ３９０２＞

図３１５に示すように、遊技性カスタム画面では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。

【４０９３】

ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ３９０２）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、遊技性カスタム画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０３に移行する。

【４０９４】

＜ステップＳ３９０３＞

飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３９０３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｂ）参照）、第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｃ）参照）、第１～第３左選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｄ）参照）、及び第１～第３右選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｅ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、又は右選択ボタン２１４が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【４０９５】

ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０５に移行する。

【４０９６】

＜ステップＳ３９０４＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、及び右選択ボタン２１４のうちのいずれかであるかに応じて、遊技性カスタム画面７６においてカーソル画像７２６及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行するか、先読み信頼度ＵＰ、保留変化信頼度ＵＰ又は○○演出激熱のＯＮ・ＯＦＦを切り替える仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ３９０４）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【４０９７】

＜ステップＳ３９０５＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図３０４（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ３９０５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０８に移

行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０６に移行する。

【４０９８】

＜ステップＳ３９０６及びＳ３９０７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ３９０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで遊技性カスタム画面７６に移行されてからの時間を把握することができる。

【４０９９】

ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ３９０６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３９０７）、当該遊技性カスタム画面を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行すると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、遊技性カスタム画面７６が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に遊技性カスタム画面７６から変動停止画面７１に変更される。

【４１００】

一方、ＭＰＵ５１は、遊技性カスタム画面７６に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ３９０６：Ｎｏ）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【４１０１】

＜ステップＳ３９０８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技性カスタム画面７６における「終了」の選択画像７６６（図３０９（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【４１０２】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ３９０７）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０９に移行する。

【４１０３】

＜ステップＳ３９０９＞

「終了」の選択画像７５６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技履歴画面７４における「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１０に移行し、「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１１に移行する。

【４１０４】

＜ステップＳ３９１０＞

「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技性カスタム画面７６（図３０９（Ｆ）参照）か

らカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）に移行させると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面移行処理を実行し（ステップＳ３９１０）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【４１０５】

＜ステップＳ３９１１＞

「一つに戻る」の選択画像７６４が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、遊技性カスタム画面７６における「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されたか否かを判断する（ステップＳ３９１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９１２に移行し、「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９１３に移行する。

【４１０６】

＜ステップＳ３９１２＞

「トップに戻る」の選択画像７５５が選択されたと判断した場合（ステップＳ３８１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技性カスタム画面７６（図３０９（Ｆ）参照）からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行させると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ３８１２）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【４１０７】

＜ステップＳ３９１３＞

、「トップに戻る」の選択画像７６５が選択されていないと判断した場合（ステップＳ３９１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、仮選択確定処理を実行し（ステップＳ３８１３）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。仮選択確定処理では、現在選択されている遊技性カスタムに応じた遊技性の設定が行われる。具体的には、例えば先読み信頼度ＵＰがオンに設定されている場合は先読み演出の実行頻度が低く設定されると共に先読み演出が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、先読み信頼度ＵＰがＯＦＦ設定の場合は先読み演出の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。また、保留変化信頼度ＵＰがオンに設定されている場合は保留表示変化演出の実行頻度が低く設定されると共に保留表示変化演出が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、保留変化信頼度ＵＰがＯＦＦ設定の場合は保留表示変化演出の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。また、○○演出激熱がオンに設定されている場合は○○演出激熱の実行頻度が低く設定されると共に○○演出激熱が実行された場合の信頼度（大当たり期待度）がＵＰされ、○○演出激熱がＯＦＦ設定の場合は○○演出激熱の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。

【４１０８】

［キャラクタ選択画面処理］

ここに、図３１６は、図３０７の遊技設定処理のステップＳ３３１４で実行されるキャラクタ選択処理の手順の一例を示すフローチャートである。キャラクタ選択処理では、遊技者による入力部である選択決定部２１に対する操作に応じて、例えばスーパーリーチ演出、変動遊技演出及び変動停止状態（後述の変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照））において、図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示されるキャラクタを選択し、ＭＰＵ５１による出力制御（処理）によって、キャラクタ選択画面７７（図３０９（Ｇ）参照）から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）やトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【４１０９】

＜ステップＳ４００１及びＳ４００２＞
図３１６に示すように、キャラクタ選択処理では、ＭＰＵ５１は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部３４１で飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する（ステップＳ４００１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタのカウンタ値が０であるか否かに基づいて、飾り図柄７１５の変動が開始されたか否かを判断する。なお、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタの値が０でない場合に飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断する。
【４１１０】
ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されたと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップＳ４００２）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。即ち、図柄表示部３４１において飾り図柄７１５の変動が開始された場合、キャラクタ選択画面の表示を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００３に移行する。
【４１１１】
＜ステップＳ４００３＞
飾り図柄７１５の変動が開始されていないと判断した場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって入力部である選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ４００３）。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３上選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｂ）参照）、第１～第３下選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｃ）参照）、第１～第３左選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｄ）参照）、及び第１～第３右選択操作パターンフラグ（図３０４（Ｅ）参照）に基づいて、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３、又は右選択ボタン２１４が遊技者によって操作されたか否かを判断する。
【４１１２】
ＭＰＵ５１は、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００４に移行し、選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００５に移行する。
【４１１３】
＜ステップＳ４００４＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、操作された選択ボタン２１Ａが上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４のうちのいずれかであるかに応じて、仮選択表示画像を変更する仮選択表示変更処理を実行し（ステップＳ４００４）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。具体的には、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４のいずれかが操作された場合には、仮選択されている選択キャラクタを変更し、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２のいずれかが選択されている場合には、仮選択されている項目を上下に変更する。
【４１１４】
＜ステップＳ４００５＞
選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３決定操作パターンフラグ（図３０４（Ｆ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ４００５）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００８に移行し、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００６に移行する。
【４１１５】
＜ステップＳ４００６及びＳ４００７＞

選択ボタン２１Ａに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ４００６）。例えば、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでキャラクタ選択画面７７に移行されてからの時間を把握することができる。

【４１１６】

ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過した場合（ステップＳ４００６：Ｙｅｓ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ４００７）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、表示画面を言語設定画面７５から変動停止画面７１（図３０９（Ａ）参照）に移行すると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、キャラクタ選択画面７７が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１に変更される。

【４１１７】

一方、ＭＰＵ５１は、キャラクタ選択画面７７に移行してから予め定められた所定時間（例えば５秒～１５秒）が経過していない場合（ステップＳ４００６：Ｎｏ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【４１１８】

＜ステップＳ４００８＞

決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされたと判断した場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「終了」の選択画像７７８（図３０９（Ｇ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４００８）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【４１１９】

ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７７８が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｙｅｓ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップＳ４００７）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、「終了」の選択画像７７８が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００９に移行する。

【４１２０】

＜ステップＳ４００９＞

「終了」の選択画像７７８が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタの選択画像７５１（図３０９（Ｅ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４００９）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目がキャラクタの選択画像７７１であるか否かを判断する。

【４１２１】

ＭＰＵ５１は、キャラクタの選択画像７７１が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１０に移行し、キャラクタの選択画像７７１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１１に移行する。

【４１２２】

＜ステップＳ４０１０＞

キャラクタの選択画像７７１が選択されたと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、選択キャラクタを仮選択されているキャラクタに設定すると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフにする一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定するキャラクタ設定処理を実行し（ステップＳ４０１０）、当該キャラクタ選択画面処

理を終了する。即ち、キャラクタ設定処理では、表示画面がキャラクタ選択画面７７から変動停止画面７１に移行される。

【４１２３】

＜ステップＳ４０１１＞

キャラクタの選択画像７７１が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４００９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４０１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１２に移行し、「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４０１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４０１３に移行する。

【４１２４】

＜ステップＳ４０１２＞

「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されていると判断した場合（ステップＳ４０１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をキャラクタ選択画面７７（図３０９（Ｇ）参照）からカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）に移行させると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面処理を実行し（ステップＳ４０１２）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【４１２５】

＜ステップＳ４０１３＞

「一つに戻る」の選択画像７７６が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４０１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者による決定ボタン２１Ｂに対する操作によって、キャラクタ選択画面７７における「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたか否かを判断する（ステップＳ４０１３）。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１４に移行し、「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されていないと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｎｏ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【４１２６】

＜ステップＳ４０１４＞

「トップに戻る」の選択画像７７７が選択されたと判断した場合（ステップＳ４０１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をキャラクタ選択画面７７（図３０９（Ｇ）参照）からトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に移行させると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップＳ４０１４）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【４１２７】

［無線通信制御装置１９０の処理］

次に、図３１７～図３３０を参照しつつ、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１によって実行される処理について説明する。無線通信制御装置１９０は、メイン処理（図示略）として、少なくとも以下に説明する遊技履歴更新処理（図３１７（Ａ）参照）及び外部機器通信処理（図３１７（Ｂ）参照）を実行する。

【４１２８】

［遊技履歴更新処理］

ここで、図３１７（Ａ）は、遊技履歴更新処理では、無線通信制御装置１９０におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報である遊技履歴

情報の内容の書き換える（更新する）処理が実行される。
【４１２９】
＜ステップＳ４１００－１＞
図３１７（Ａ）に示すように、無線通信制御装置１９０のＭＰＵ１９１は、まず音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１による出力制御（出力処理）によって送信（出力）され得る遊技履歴情報コマンドが転送されてきたか否かを判断する（ステップＳ４１００－１）。ＭＰＵ１９１は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきた場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１００－２に移行し、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきていない場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、当該遊技履歴更新処理を終了する。
【４１３０】
＜ステップＳ４１００－２＞
音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１から遊技履歴情報コマンドが転送されてきた場合（ステップＳ４１００－１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂに記憶された遊技履歴情報の内容を、入力情報として受信した遊技履歴情報コマンドの内容に基づいて書き換え（更新し）（ステップＳ４１００－１）、当該遊技履歴更新処理を終了する。これにより、無線通信制御装置１９０では、遊技履歴情報が更新されるごとに最新の情報を記憶しておくことが可能になる。その結果、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末に最新の遊技履歴情報を送信することが可能になる。
【４１３１】
［外部機器通信処理］
ここで、図３１７（Ｂ）は、外部機器通信処理の手順の一例を示すフローチャートである。外部機器通信処理では、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信に必要な処理が実行される。具体的には、図３１７（Ｂ）に示すように、外部機器通信処理では、接続処理（ステップＳ４１０１）、接続中処理（ステップＳ４１０２）、切断処理（ステップＳ４１０３）、及びパスワード変更処理（ステップＳ４１０４）が実行される。以下、外部機器通信処理で実行される各処理について説明する。また、以下においては、携帯通信端末がスマートフォンＳＰである場合を説明するが、携帯通信端末がスマートフォンＳＰ以外のものであっても、スマートフォンＳＰと同様に外部機器通信処理が実行される。さらに、以下においては、遊技機１０とスマートフォンＳＰとがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信により情報の送受が行われる場合について説明するが、情報の送受に使用される通信種別は、無線ＬＡＮ（例えばＷｉＦｉ（登録商標））などの他の無線通信であってもよい。
【４１３２】
［接続処理（基本例）］
ここで、図３１８（Ａ）は、図３１７（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される遊技機１０側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートである。この接続処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを行うための処理が実行される。また、図３１８（Ｂ）は、スマートフォンＳＰ側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図３１８（Ｂ）も参照しつつ、遊技機１０とスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングについて説明する。
【４１３３】
＜ステップＳ４１０１及びＳ４１０２＞
図３１８（Ａ）に示すように、遊技機１０側の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＮＦＣ接続の検出待機状態である場合に遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４１０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０３に移行する。ここで、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏

内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合、上皿２３の前方左方側に設けられた接触部１９にスマートフォンＳＰが接触又は近接された可能性がある。一方、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４００２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【４１３４】

＜ステップＳ４１０３＞

遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４００２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図２９５（Ａ）参照）を、所定の出力制御（出力処理）を実行することでＮＦＣ通信によってＮＦＣ通信圏内のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ４１０３）、処理をステップＳ４１０４に移行する。ＮＦＣ接続情報は、前述のように、遊技機１０の機種名ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレスｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードｃを含む。

【４１３５】

一方、スマートフォンＳＰでは、ＮＦＣ通信によってＮＦＣ接続情報を取得した場合（図２９５（Ｂ）のステップＳ４２０１でＹｅｓ参照）、遊技機通信用アプリが起動中であることを条件に（図２９５（Ｂ）のステップＳ４２０２でＹｅｓ参照）、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに、遊技機１０からＮＦＣ通信により入力情報として受信したＮＦＣ接続情報に対応した記憶情報である接続情報（遊技機１０の機種名Ａ、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにアクセスするためのアドレス Ｂ、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングを確立するためのパスワードＣを含む。）を出力制御（出力処理）の実行によって送信することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求（ペアリング要求）を行う（図２９５（Ｂ）のステップＳ４２０３参照）。即ち、スマートフォンＳＰは、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信による各種カスタム設定などのために必要な情報の送受（遊技機１０からスマートフォンＳＰへの所定情報の出力（送信）、及び遊技機１０でのスマートフォンＳＰからの特定情報の入力（受信））が可能となるようにペアリング要求を行う。

【４１３６】

＜ステップＳ４１０４＞

ステップＳ４１０４では、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があったか否かを判断する。ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４１０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０５に移行し、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４１０４：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【４１３７】

なお、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合、所定の出力制御（出力処理）を実行することでＮＦＣ接続情報を再送信するようにしてもよい。また、ＮＦＣ接続情報を再送信する回数を複数回に設定してもよく、この場合には接続情報の再送信回数に上限を設けることも考えられる。

【４１３８】

＜ステップＳ４１０５及びＳ４１０６＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４１０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが入力情報として受信した接続情報が、ＮＦＣ通信によってスマ

ートフォンＳＰに送信した接続情報に対応しているか否かを照合し（ステップＳ４１０５）、具体的には、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報に含まれる機種名、アドレス及びパスワードが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報である機種名Ａ、アドレスＢ及びパスワードＣと合致するか否かを判断する（ステップＳ４１０６）。

【４１３９】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致する場合（ステップＳ４１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０７に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致しない場合（ステップＳ４１０６：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【４１４０】

＜ステップＳ４１０７～Ｓ４１０９＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａが受信した接続情報が接続情報部１９３Ｂａに格納された接続情報と合致する場合（ステップＳ４１０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始し（ステップＳ４１０７）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）をスマートフォンＳＰに送信する（ステップＳ４１０８）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定し（ステップＳ４１０９）、当該接続処理を終了する。

【４１４１】

一方、スマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接続要求を行った場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）を入力情報として受信した場合（図２９５（Ｂ）のステップＳ４２０４でＹｅｓ参照）、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始し（図２９５（Ｂ）のステップＳ４２０５参照）、スマートフォンＳＰの画面にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了したことを表示する（図２９５（Ｂ）のステップＳ４２０５参照、図３１９（Ａ）参照）。また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接続要求を行った場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続完了情報（ペアリング完了情報）を受信しなかった場合（図２９５（Ｂ）のステップＳ４２０４でＮｏ参照）、スマートフォンＳＰの画面にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が失敗したことを表示する（図２９５（Ｂ）のステップＳ４２０７参照、図３１９（Ｂ）参照）。

【４１４２】

ところで、通常、遊技機は、遊技機に設けられるプッシュボタンやタッチパネルなどの入力部に対する遊技者の入力操作によって、遊技機に対する各種カスタム設定などの実行が可能に構成されているが、遊技機の入力部に対する入力操作は、遊技者にとっては煩雑である可能性がある。また、入力部は、遊技演出などにおける遊技者の操作用に使用されることが多いため、入力部を使用したカスタム設定（カスタム設定画面などの表示）には時間的制約を大きくなる。

【４１４３】

これに対して、この基本例の接続処理よると、遊技機１０の所定位置（例えば接触部１９）にスマートフォンＳＰを接触又は近接させるだけで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことができ、このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であれば、時間的制約を受けることなくスマートフォンＳＰに対する簡易な操作によって各種カスタム設定を行うことができる。

【４１４４】

なお、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立した場合、遊技機１０の図柄表示部３４１において、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰがあることを示す表示を行うようにしてもよい（例えば図３２７（Ａ）における「ＢＴ通信中」の表示）。これにより、遊技者は、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したこと、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続中であることを確認することができる。また、「ＢＴ通信中」の表示などによってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の

スマートフォンＳＰが存在することが、遊技ホールの店員や、後に遊技を行う遊技者が把握することができる。これにより、例えば空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する場合に、このＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を遊技ホールの店員が強制的に切断するなどして、当該遊技機１０と後の遊技者のスマートフォンＳＰとで新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができる。もちろん、遊技機１０に、後の遊技者によって先の遊技者などとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断できるようにしてもよい。

【４１４５】

また、遊技者が遊技機１０から離席する場合に、遊技機１０の図柄表示部３４１に離席中であることの表示を行うようにしてもよい（例えば図３２７（Ｂ）における「離席中」の表示）。このような離席中表示は、例えばスマートフォンＳＰの画面に、スマートフォンＳＰにインストールされたアプリによって、遊技機１０に離席中表示を要求するボタンなどを表示させ、このボタンなどを遊技者がタップすることで離席表示要求が遊技機１０に送信されるようにすることで実現可能である。また、遊技者の操作によって遊技機１０に対する入力が可能な入力部（タッチパネル、ボタン、レバーなど）に対する所定の操作（タッチ、押下、回転など）によって離席中表示を実現することも考えられる。また、離席時間表示を行う場合、同時に離席時間を表示することも考えられる。これにより、遊技機１０及び遊技ホールの店員などは、離席時間を把握できるため、離席時間が所定時間を超える場合に、遊技機１０によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し、遊技ホールの店員によってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断するようにすることも考えらえる。

【４１４６】

また、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続などの無線通信の確立（ペアリング）ためのスマートフォンＳＰでの接続情報の取得は、他の方法であってもよい。例えば、遊技の待機状態などの所定期間において、遊技者の操作によって遊技機１０に対する入力が可能な入力部（タッチパネル、ボタン、レバーなど）に対する所定の操作（タッチ、押下、回転など）によって、遊技機１０の表示装置（例えば図柄表示部３４１）に二次元コードを表示させるようにし、この二次元コードをスマートフォンＳＰで読み取ることで、スマートフォンＳＰにおいて接続情報（機器名、アドレス、パスワード）を取得することが考えられる。

【４１４７】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３２０は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、ＮＦＣ通信部１９２Ａから接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過してもスマートフォンＳＰから接続要求がない場合に、他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする点、及び１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とする点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した基本例の接続処理とは異なる。

【４１４８】

＜ステップＳ４３０１＞

図３２０に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずスマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことを示すＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４３０１）。ＮＦＣ接続情報送信フラグは、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してスマートフォンＳＰからの接続要求を受信しない場合に当該接続処理のステップＳ４３１３でオンに設定される。一方、ＮＦＣ接続情報送信フラグは、スマートフォンＳＰから接続要求があった場合に当該接続処理のステップＳ４３１６でオフに設定され、また、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してスマートフォンＳＰからの接続要求を所定時間内に受信しない場合に当該接続処理のステップＳ４３１９でオフに設定される。

【４１４９】
ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４３１５に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｎｏ）、処理のステップＳ４３０２に移行する。
【４１５０】
＜ステップＳ４３０２～Ｓ４３１０＞
ステップＳ４３０２～Ｓ４３１０では、ＭＰＵ１９１は、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４２０１～Ｓ４２０９と同様の処理を実行する。但し、ステップＳ４３０５では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにスマートフォンから接続要求がなかった場合（ステップＳ４３０５：Ｎｏ）、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４３１３に移行する。また、ステップＳ４３１０においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４３１１に移行する。
【４１５１】
＜ステップＳ４３１１及びＳ４３１２＞
ステップＳ４３１１では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図２９５（Ａ）参照）をＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換え、当該接続処理を終了する。ＮＦＣ接続情報の書き換えは、例えばＮＦＣ接続情報として含まれる機種名ａ、アドレスｂ及びパスワードｃのうちの少なくとも１つの情報を他の情報に書き換えることで実行される。そして、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報の書き換えが実行されたことを示すＮＦＣ接続情報書き換えフラグをオンに設定し（ステップＳ４３１２）、当該接続処理を終了する。
【４１５２】
このように、ＮＦＣ接続情報の書き換えることで、書き換え後のＮＦＣ接続情報が、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報である接続情報と対応しなくなる。そのため、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続（ペアリング）が完了した場合にＮＦＣ接続情報の書き換えると、ペアリングが完了したスマートフォンＳＰ以外のスマートフォンとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングが不能となる。その結果、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を利用した情報の送受を一人の遊技者のみが独占して行うことができ、他者によって遊技性カスタムなどのカスタム内容が変更されることが防止される。
【４１５３】
＜ステップＳ４３１３及びＳ４３１４＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａにスマートフォンから接続要求がなかった場合（ステップＳ４３０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことを示すＮＦＣ接続情報送信フラグをオンに設定する（ステップＳ４３１３）。そして、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信してからの時間を計時する計時カウンタ（タイマ）をセットし（ステップＳ４３１４）、当該接続処理を終了する。
【４１５４】
＜ステップＳ４３１５＞
ＮＦＣ接続情報送信フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があったか否かを判断する（ステップＳ４３１５）。
【４１５５】
ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４３１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３１６に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔ

ｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４３１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４３１８に移行する。

【４１５６】

＜ステップＳ４３１６及びＳ４３１７＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合（ステップＳ４３１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報送信フラグをオフに設定する（ステップＳ４３１６）。次いで、ＭＰＵ１９１は、タイマをクリアし（ステップＳ４３１７）、処理をステップＳ４３０６に移行してステップＳ４３０６～Ｓ４３１２の処理を実行する。

【４１５７】

＜ステップＳ４３１８～Ｓ４３２０＞

スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなかった場合（ステップＳ４３１５：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、タイマに基づいてＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間（例えば１秒～１０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ４３１８）。

【４１５８】

ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過している場合（ステップＳ４３１８：Ｙｅｓ）、ＮＦＣ接続情報送信フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４３１９）、タイマをクリアし（ステップＳ４３２０）、当該接続処理を終了する。

【４１５９】

一方、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過していない場合（ステップＳ４３１８：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【４１６０】

ところで、遊技機１０がＮＦＣ通信圏内にＮＦＣ通信可能なスマートフォンを検出した場合、スマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立するための接続情報を送信する。しかしながら、通信状況やスマートフォンＳＰでの接続情報の処理の状況などによっては、スマートフォンＳＰから即座に遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えないことも考えられる。そして、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望するにも関わらず、スマートフォンＳＰから即座に遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えない場合には、遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されるまで、繰り返し接続要求動作（例えば接触部１９へのスマートフォンＳＰの接触又は近接）を行う必要がある。

【４１６１】

これに対して、本変形例の接続処理によると、ＮＦＣ接続情報を送信したスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求が無い場合であっても、ＮＦＣ接続情報をスマートフォンＳＰに送信してから所定時間が経過した場合にＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されることで、即ち遊技機１０が一度ＮＦＣ接続情報を送信すると、所定時間内にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受信するか、所定時間が経過するまではスマートフォンＳＰからの接続要求待ち状態で継続される。そのため、ＮＦＣ接続情報を受信したスマートフォンＳＰが即座にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を行えない場合であっても、再度のＮＦＣ接続要求動作を行うことなくＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行える機会が付与される。

【４１６２】

また、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立している場合であっても、当該遊技機１０は、ＮＦＣ接続圏内の携帯通信機器を検索している。そのため、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者

である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【４１６３】

これに対して、本変形例の接続処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在しない状態において新規のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されると、ＮＦＣ接続情報の書き換えが行われる。これにより、ＮＦＣ接続情報とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とが対応しなくなる。そのため、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合に遊技機１０がＮＦＣ接続可能なスマートフォンＳＰを検出して当該スマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報を送信したことで当該スマートフォンＳＰから当該遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求がなされた場合であっても、当該遊技機１０では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求が不適合なものであると判断できる。その結果、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されることがなく、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在している場合には、当該遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付けること（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立すること）が制限され、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被ることが防止される。

【４１６４】

なお、スマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求が所定時間内になかった場合、ＮＦＣ接続情報を再送信するようにしてもよい。また、ＮＦＣ接続情報を再送信する回数を複数回に設定してもよく、この場合には接続情報の再送信回数に上限を設けることも考えられる。

【４１６５】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３２１（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とする点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【４１６６】

＜ステップＳ４４０１＞

図３２１（Ａ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンが接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４４１０でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【４１６７】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｙｅｓ）、当該接続処理を終了し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４４０１：Ｎｏ）、処理のステップＳ４４０２に移行する。

【４１６８】

＜ステップＳ４４０２～Ｓ４４１０＞

ステップＳ４４０２～Ｓ４４１０では、ＭＰＵ１９１は、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、当該接続処理を終了する。

【４１６９】
ところで、図３１７の切断処理の変形例において説明したように、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。
【４１７０】
これに対して、本変形例の接続処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合に当該接続処理を終了されることで、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中である場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰにＮＦＣ接続情報が送信されることがない。その結果、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰと新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されることが防止される。その結果、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。
【４１７１】
［接続処理（変形例）］
ここで、図３２１（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とする点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。また、当該接続処理は、他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能する手法が、図３２１（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）とは異なる。
【４１７２】
＜ステップＳ４５０１～Ｓ４５０９＞
図３２１（Ｂ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０１～Ｓ４５０９として、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行する。但し、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０９においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４５１０に移行する。
【４１７３】
＜ステップＳ４５１０＞
ステップＳ４５１０では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２における入力部であるＮＦＣ通信部１９２Ａ（例えば検出部であるＮＦＣ通信用のアンテナ）への電力供給を遮断し、当該接続処理を終了する。ここで、ＮＦＣ通信用のアンテナへの電力供給を遮断する方法としては特に制限はなく、公知の方法を採用することができる。例えば、ＮＦＣ通信モジュール１９２におけるＮＦＣ通信部１９２Ａ（ＮＦＣ通信用アンテナ）への電力供給の遮断は、ピンのオンによりＮＦＣ通信用アンテナが受ける電力をＧＮＤに落とす回路に対してＭＰＵ１９１によってピンをオンにする信号を出力することが考えられる。また、ＮＦＣ通信用のアンテナに電力供給する配線の途中にＭＰＵ１９１によってオンオフ制御されるスイッチを設け、このスイッチを電力供給遮断時にオフ制御することが考えられる。
【４１７４】
ところで、図３１７の切断処理の変形例において説明したように、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しているスマートフォンＳＰが存在しているにも関わらず、遊技機１０が他のスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求を受け付け可能である

と（即ち複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能であると）、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【４１７５】

これに対して、本変形例の接続処理によると、ＮＦＣ通信モジュール１９２におけるＮＦＣ通信部１９２Ａ（例えばＮＦＣ通信用アンテナ）への電力供給を遮断することで、ＮＦＣ通信部１９２ＡからのＮＦＣ接続情報の出力が不能となる。その結果、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとは別のスマートフォンＳＰと新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されることが防止される。その結果、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行ったスマートフォンＳＰの所有者である当該遊技機１０での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【４１７６】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３２２は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能とする点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【４１７７】

＜ステップＳ４５０１～Ｓ４５０４＞

図３２２に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５０１～Ｓ４５０４として、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０４と同様の処理を実行し、処理をステップＳ４５０５に移行する。

【４１７８】

＜ステップＳ４５０５＞

ステップＳ４５０５では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ通信モジュール１９２とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰ）が上限数（例えば２～５）であるか否かを判断する。

【４１７９】

ＭＰＵ１９１は、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰの数）が上限数である場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、当該接続処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰ）が上限数でない場合（ステップＳ４５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０６に移行する。

【４１８０】

＜ステップＳ４５０６～Ｓ４５１０＞

ステップＳ４５０６～Ｓ４５１０では、ＭＰＵ１９１は、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０５～Ｓ４１０９と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求のあったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングに必要な処理を実行する。但し、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ４５１０においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップＳ４５１１に移行する。

【４１８１】

＜ステップＳ４５１１＞

ステップＳ４４１１では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の機器数（スマートフォンＳＰの数）に１加算し、当該接続処理を終了する。

【４１８２】

このように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続可能な機器数（スマートフォン数）に上限数を設け、その上限数を複数に設定することで、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能となる。

【４１８３】
ところで、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する場合、このスマートフォンＳＰがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され得る。一方、当該スマートフォンＳＰの所有者が、例えば当該遊技機１０での遊技を切り上げ、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある他の遊技機１０で遊技するなどして、当該遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内に存在する場合がある。この場合、当該遊技機１０が空席であるとして遊技を開始する遊技者は、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができず、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行できないことが懸念される。

【４１８４】
これに対して、本変形例の接続処理によると、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能であると、当該遊技機１０が空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続されている場合であっても、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行することが可能になる。

【４１８５】
また、同時に複数のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を可能となる。これにより、複数のスマートフォンＳＰで同一の遊技機１０と情報の送受信を行うことができることで、例えば、隣席で遊技する遊技者などを含めた複数の遊技者で、同一の遊技機１０の情報を共有して遊技を楽しむことができる。

【４１８６】
［接続処理（変形例）］
ここで、図３２３（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中に他のスマートフォンからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続対象を、１のスマートフォンＳＰから他のスマートフォンＳＰに切り替える点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【４１８７】
＜ステップＳ４６０１及びＳ４６０２＞
図３２３（Ａ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＮＦＣ接続の検出待機状態である場合に遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４６０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４６０３に移行し、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４６０２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【４１８８】
＜ステップＳ４６０３＞
遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとがｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４６０３）。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４６１２でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【４１８９】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステ

ップＳ４６０３：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４６０４に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４６０３：Ｎｏ）、処理のステップＳ４６０６に移行する。

【４１９０】

＜ステップＳ４６０４及びＳ４６０５＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとの既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ４６０４）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定し（ステップＳ４６０５）、処理をステップＳ４６０６に移行する。

【４１９１】

＜ステップＳ４６０６～Ｓ４６１２＞

ステップＳ４６０６～Ｓ４６１１では、ＭＰＵ１９１は、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０３～Ｓ４１０８と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングに必要な処理を実行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定し（ステップＳ４６１２）、当該接続処理を終了する。即ち、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がない場合にスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、このスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始し、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合にスマートフォンＳＰから他のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。

【４１９２】

ところで、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０において遊技しておらず、当該遊技機１０が空席である場合がある。遊技機１０が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機１０での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合、当該遊技機１０で遊技を開始する遊技者が当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望する場合であっても、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができない。その結果、当該遊技者が希望するカスタム設定を当該遊技機１０に対して行えなくなる。

【４１９３】

これに対して、本変形例の接続処理によると、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断して新たにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続があったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。これにより、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始することができる。その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行う意思のない遊技者（例えば前の遊技者）が所有するスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に起因して他の遊技者（例えば新たな遊技者）が遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行えない事態が発生することを抑制できる。その結果、新たな遊技者は、当該遊技機１０に対して希望するカスタム設定を行えなくなる。

【４１９４】

［接続処理（変形例）］

ここで、図３２３（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、１のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中に他のスマートフォンからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続対象を、１のスマートフォンＳＰから他のスマートフォンＳＰに切り替える点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）と同様であるが、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォン

ＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに切断確認を行う点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（変形例）とは異なる。

【４１９５】

＜ステップＳ４７０１及びＳ４７０２＞

図３２３（Ｂ）に示すように、本変形例の接続処理では、ＭＰＵ１９１は、まず検出待機状態である場合に遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内のＮＦＣ通信可能なスマートフォンＳＰを検索し（ステップＳ４７０１）、遊技機１０とＮＦＣ通信可能圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０３に移行し、遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出しなかった場合（ステップＳ４７０２：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【４１９６】

＜ステップＳ４７０３＞

遊技機１０とＮＦＣ通信可能な圏内にＮＦＣ通信が可能なスマートフォンＳＰを検出した場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとがｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信可能状態）であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４７０３）。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグは、遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａとスマートフォンとの間でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合に当該接続処理のステップＳ４７１４でオンに設定され、切断処理において当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

【４１９７】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｙｅｓ）、処理のステップＳ４７０４に移行し、ＮＦＣ接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｎｏ）、処理のステップＳ４７０８に移行する。

【４１９８】

＜ステップＳ４７０４及びＳ４７０５＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４７０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断してもよいかを確認するためのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断確認情報を送信し（ステップＳ４７０４）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があったか否かを判断する（ステップＳ４７０５）。

【４１９９】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合（ステップＳ４７０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４７０６に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求がなかった場合（ステップＳ４７０５：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【４２００】

＜ステップＳ４７０６及びＳ４７０７＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合（ステップＳ４７０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとの既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ４７０６）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定し（ステップＳ４７０７）、処理をステップＳ４７０８に移行する。

【４２０１】
＜ステップＳ４７０８～Ｓ４７１４＞
ステップＳ４７０８～Ｓ４７１４では、ＭＰＵ１９１は、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４６０６～Ｓ４６１２と同様の処理を実行することで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続のペアリングに必要な処理を実行し、当該接続処理を終了する。即ち、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がない場合にスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、このスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。一方、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合には、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断確認を行い、このスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求があった場合に既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォンＳＰとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。
【４２０２】
ところで、図３２３（Ａ）を参照して説明した変形例の接続処理では、既にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、新たなスマートフォンＳＰからのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信の接続要求があった場合には、先にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されたスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。しかしながら、例えば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立された遊技機１０で遊技者が遊技中であったり、たまたま離席しているときに、当該遊技機１０のＮＦＣ接続圏内の他のスマートフォンＳＰが当該遊技機１０によって検出されることも考えられる。この場合、当該遊技機１０での遊技者は、意に反して当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることになる。その結果、当該遊技者は、当該遊技機１０との自信のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を再確立する動作が必要とされ、場合によっては、各種カスタム設定を再度強いられる可能性がある。
【４２０３】
これに対して、本変形例の接続処理によると、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続がある場合に他のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求があった場合に、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰに接続確認要求を行った上で、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰから切断要求があったことを条件に既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断して新たにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続があったスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始する。これにより、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰの所有者は、自己に意に反して当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることを防止できる結果、再度のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立や再度のカスタム設定を強いられることが防止される。
【４２０４】
また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、既存のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続先のスマートフォンＳＰの所有者の切断同意が得られることを条件に、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を開始することができる。その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行う意思のない遊技者（例えば前の遊技者）が所有するスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に起因して他の遊技者（例えば新たな遊技者）が遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行えない事態が発生することを抑制できる。
【４２０５】
なお、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求をしたスマートフォンＳＰが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰから切断要求がないことで遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しない場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続要求をしたスマートフォンＳＰに遊技機１０からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しなかったことや、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が不能であることを示す情報を送信するようにすることで、当該スマートフォンＳＰの画面においてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立しなかったことや、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が不能であることを表示するようにしてもよい。

【４２０６】
　また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰに切断確認をしてから一定時間が経過するまでに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を含めて、何らの情報の送信がなされなかった場合、当該スマートフォンＳＰから切断要求がなされた場合と同様に、当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断するようにしてもよい。
【４２０７】
［通信中処理（基本例）］
　ここで、図３２４（Ａ）は、図３１７（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される遊技機１０側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートである。この接続処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のペアリングが実行される。
【４２０８】
＜ステップＳ４８０１＞
　図３２４（Ａ）に示すように、この通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４８０１）。
【４２０９】
　ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４８０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【４２１０】
＜ステップＳ４８０２及びＳ４８０３＞
　Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ４８０２）。ここで、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データとしては、例えば遊技履歴情報、キャラクタ画像情報などが挙げられる。
【４２１１】
　ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ４８０２：Ｙｅｓ）、送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ４８０３）、当該通信中処理を終了する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ４８０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【４２１２】
［通信中処理（変形例）］
　ここで、図３２４（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図２９５（Ｂ）参照）に格納し、バッファメモリ１９３Ｂｅに蓄積されたＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへの送信データが所定値以上となった場合に送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図３２４（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。
【４２１３】
＜ステップＳ４９０１＞
　図３１８（Ｂ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する

（ステップＳ４９０１）。
【４２１４】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４９０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【４２１５】
＜ステップＳ４９０２及びＳ４９０３＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ４９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ４９０２）。
【４２１６】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ４９０２：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図２９５（Ｂ）参照）に記憶情報として格納し（ステップＳ４９０３）、処理をステップＳ４９０４に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ４９０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【４２１７】
＜ステップＳ４９０４及びＳ４９０５＞
ステップＳ４９０４では、ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅでの送信データの格納量が所定値以上であるか否かを判断する。ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された送信データの格納量が所定値以上である場合（ステップＳ４９０４：Ｙｅｓ）、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された全ての送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ４９０５）、当該通信中処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された送信データの格納量が所定値未満である場合（ステップＳ４９０４：Ｎｏ）、送信データをスマートフォンＳＰに送信することなく、当該通信中処理を終了する。
【４２１８】
ところで、図３２４（Ａ）に示す基本例の通信中処理では、遊技機１０は、スマートフォンＳＰに対する送信データが発生するごとにスマートフォンＳＰに当該送信データが送信される。この場合、容量が小さい送信データであっても逐次スマートフォンＳＰに送信されるため、遊技機１０からスマートフォンＳＰへのデータの送信頻度が多くなり、ＭＰＵ１９１の制御負担が大きくなる。
【４２１９】
これに対して、本変形例の通信中処理によると、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図２９５（Ｂ）参照）に格納し、バッファメモリ１９３Ｂｅに蓄積されたスマートフォンＳＰに送信すべきデータが所定量以上になった場合に送信データがスマートフォンＳＰに送信される。そのため、送信データの容量が小さい場合、送信データが発生するたびにスマートフォンＳＰに送信データを送信する必要がなくなり、送信データの送信頻度を低減することができる。これにより、ＭＰＵ１９１の制御負担を軽減することができる。
【４２２０】
［接続処理（変形例）］
ここで、図３２４（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたとき、即ち遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したときに、スマートフォンＳＰに送信すべき送信デ

ータがある場合に送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【４２２１】

＜ステップＳ５００１～Ｓ５００９＞

図３２４（Ｃ）に示すように、本変形例の接続処理では、ステップＳ５００１～Ｓ５００９において、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、処理をステップＳ５０１０に移行する。

【４２２２】

＜ステップＳ５０１０～Ｓ５０１２＞

ステップＳ５０１０では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する。

【４２２３】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ５０１０：Ｙｅｓ）、送信データをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図２９５（Ｂ）参照）に記憶情報として格納してから（ステップＳ５０１１）、送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ５０１２）、当該接続処理を終了する。一方、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ５０１０：Ｎｏ）、当該接続処理を終了する。

【４２２４】

［通信中処理（変形例）］

ここで、図３２５（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからのデータ送信要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図３２４（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。

【４２２５】

＜ステップＳ５１０１＞

図３２５（Ａ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０１）。

【４２２６】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５１０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【４２２７】

＜ステップＳ５１０２及びＳ５１０３＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがあるか否かを判断する（ステップＳ５１０２）。

【４２２８】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがある場合（ステップＳ５１０２：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂのバッファメモリ１９３Ｂｅ（図２９５（Ｂ）参照）に記憶情報として格納し（ステップＳ５１０３）、処理をステップＳ５１０４に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信すべき送信データがない場合（ステップＳ５１０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【４２２９】
＜ステップＳ５１０４及びＳ５１０５＞
ステップＳ５１０４では、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求があったか否かを判断する。
【４２３０】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求があった場合（ステップＳ５１０４：Ｙｅｓ）、バッファメモリ１９３Ｂｅに格納された全ての送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行によりＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰに送信し（ステップＳ５１０５）、当該通信中処理を終了する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからデータ送信要求がなかった場合（ステップＳ５１０４：Ｎｏ）、送信データをスマートフォンＳＰに送信することなく、当該通信中処理を終了する。
【４２３１】
ところで、図３２４（Ａ）に示す基本例の通信中処理では、遊技機１０は、スマートフォンＳＰに対する送信データが発生するごとにスマートフォンＳＰに当該送信データが送信される。この場合、容量が小さい送信データであっても逐次スマートフォンＳＰに送信されるため、遊技機１０からスマートフォンＳＰへのデータの送信頻度が多くなり、ＭＰＵ１９１の制御負担が大きくなる。
【４２３２】
これに対して、本変形例の通信中処理によると、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ１９３Ｂｅ（図２９５（Ｂ）参照）に格納し、スマートフォンＳＰからの要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信する。そのため、送信データの容量が小さい場合、送信データが発生するたびにスマートフォンＳＰに送信データを送信する必要がなくなり、送信データの送信頻度を低減することができる。これにより、ＭＰＵ１９１の制御負担を軽減することができる。
【４２３３】
また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからのデータ送信要求に応じて送信データをスマートフォンＳＰに送信することで、遊技者は、希望するタイミングでスマートフォンＳＰの入力情報としてデータを受信することができる。
【４２３４】
［通信中処理（変形例）］
ここで、図３２５（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０２において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからの遊技設定等要求に応じて遊技機１０の遊技設定を行う点で、図３２４（Ａ）を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。
【４２３５】
＜ステップＳ５２０１＞
図３２５（Ｂ）に示すように、本変形例の通信中処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始された場合にオンに設定され、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中であることを示すＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５２０１）。
【４２３６】
ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５２０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップＳ５２０１：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。
【４２３７】
＜ステップＳ５２０２＞
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップＳ５２０１：

Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があったか否かを判断する（ステップＳ５２０２）。

【４２３８】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があった場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５２０３に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求がない場合（ステップＳ５２０２：Ｎｏ）、当該通信中処理を終了する。

【４２３９】

＜ステップＳ５２０３及びＳ５２０４＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから遊技設定等要求があった場合（ステップＳ５２０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０において遊技設定等に必要な処理を行い（ステップＳ５２０３）、スマートフォンＳＰに遊技設定完了等情報を所定の出力制御（出力処理）の実行により送信して（ステップＳ５２０４）、当該接続中処理を終了する。

【４２４０】

遊技設定等要求としては、例えば遊技機１０において設定可能な前述の言語設定（図３１４参照）、遊技性カスタム設定（図３１５参照）やキャラクタ選択（図３１６参照）の他、遊技履歴情報の要求やキャラクタ画像の送信要求などが挙げられる。

【４２４１】

ところで、本遊技機１０は、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信よって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。しかしながら、遊技者の全てがＮＦＣ通信やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能なスマートフォンＳＰなどの携帯通信端末を所持している訳ではない。そのため、本遊技機１０では、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によっても各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能とされている。しかし、遊技機１０に設けられた操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作による直接入力によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを行うことは、操作が煩雑になる可能性がある。

【４２４２】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、スマートフォンＳＰなどの携帯通信端末との通信によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが実行可能とされることで、各種カスタム設定などを行う場合、スマートフォンＳＰの画面をタッチするなどの操作によって実行できるため、各種カスタム設定などの操作の簡便化を図ることが可能になる。また、遊技機１０では、各種カスタム設定などを行う場合、遊技機１０に対する直接入力と、スマートフォンＳＰなどに対する入力とを選択できるようになるため、利便性が向上される。

【４２４３】

ここで、図３２６は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰの画面の表示例である。スマートフォンＳＰの画面の表示例としては、図３２６（Ａ）に示すメニュー画面、図３２６（Ｂ）に示す遊技履歴画面、図３２６（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面、図３２６（Ｄ）に示すお宝画像一覧画面などが挙げられる。

【４２４４】

図３２６（Ａ）に示すメニュー画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能なトップメニュー画面７２（図３０９（Ｂ）参照）に相当するものであり、遊技設定等要求が可能な項目のタブ（入力部である「遊技履歴」のタブ、「カスタム」のタブ、「お宝画像」のタブ）の表示を含む。

【４２４５】

「遊技履歴」のタブは、遊技履歴に関する情報の送信を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「遊技履歴」のタブがタップされると、遊技機１０に遊技履歴に関する情報の送信要求がなされ、スマートフォンＳＰが遊技機１０から遊技履歴に関する情報を受信した場合、図３２６（Ｂ）に示す遊技履歴画面が表示される。

【４２４６】
「カスタム」のタブは、遊技機１０での遊技設定を要求可能にするものであり、遊技者によって「カスタム」のタブがタップされると、スマートフォンＳＰの画面に図３２６（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面が表示される。
【４２４７】
「お宝画像」のタブは、キャラクタ画像に関する情報の送信を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「お宝画像」のタブがタップされると、遊技機１０にお宝画像（キャラクタのキャプチャ画像）に関する情報の送信要求がなされ、スマートフォンＳＰが遊技機１０からお宝画像に関する情報を受信した場合、図３２６（Ｃ）に示すお宝画像一覧画面が表示される。
【４２４８】
図３２６（Ｂ）に示す遊技履歴画面は、遊技機１０での遊技履歴が表示されたものであり、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能な遊技履歴画面７４（図３０９（Ｄ）参照）から展開される画面（図示略）に相当するものである。
【４２４９】
図３２６（Ｃ）に示す遊技設定カスタム画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能なカスタム一覧画面７３（図３０９（Ｃ）参照）に相当するものであり、遊技設定等要求が可能な項目のタブ（入力部である「遊技性」のタブ、「キャラクタ」のタブ、「言語」のタブ）の表示を含む。
【４２５０】
「遊技性」のタブは、特図遊技や大当たり遊技で実行される遊技演出の実行頻度や大当たり期待度（信頼度）などの設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「遊技性」のタブがタップされると、図３２６（Ｃ１）に示す遊技性カスタム画面が表示される。遊技性カスタム画面は、図柄表示部３４１に表示可能な遊技性カスタム画面７６（図３０９（Ｃ）参照）に相当するするものであり、スマートフォンＳＰの遊技性カスタム画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０での遊技性カスタムが可能である。
【４２５１】
「キャラクタ」のタブは、図柄表示部３４１の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示されるキャラクタ（図３０９（Ａ）参照）、又は所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクタよりも優先して表示されるキャラクタなどの設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「キャラクタ」のタブがタップされると、図３２６（Ｃ）に示すキャラクタ一覧画面が表示される。キャラクター一覧画面は、選択可能なキャラクタの画像一覧を表示するものであり、図柄表示部３４１に表示可能な遊技性カスタム画面７６（図３０９（Ｇ）参照）に相当するするものである。そして、スマートフォンＳＰのキャラクタ選択画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０でのキャラクタ選択（設定）が可能である。
【４２５２】
「言語」のタブは、遊技説明や特定の遊技演出などの言語の設定を遊技機１０に要求可能にするものであり、遊技者によって「言語」のタブがタップされると、図３２６（Ｃ３）に示す言語選択画面が表示される。言語設定画面は、ＭＰＵ５１による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部３４１に表示可能な言語設定画面７５（図３０９（Ｅ）参照）に相当するするものであり、スマートフォンＳＰの言語設定画面に対する遊技者の操作によって遊技機１０での言語設定が可能である。
【４２５３】
図３２６（Ｄ）に示すお宝画像一覧画面はスマートフォンＳＰからお宝画像に関する情報の送信を要求した場合に遊技機１０から送信されてきたお宝画像の一覧が表示されたものである。お宝画像一覧画面では、例えば所定のキャラクタ画像をタップ又はピンチアウトすることで所定の画像を拡大することができ、所定の画像をダブルタップすることで所定の画像をスマートフォンＳＰに保存することができる。

【４２５４】
このように、遊技機１０（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに情報を送信（出力）できることで、遊技者は、遊技機１０が特図変動表示の検出待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において入力部（操作ボタン２０や選択決定部２１など）を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、遊技機１０の各種カスタムに対する利便性が向上する。

【４２５５】
また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機１０の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、遊技履歴を着席した状態で遊技の継続に支障を与えないでスマートフォンＳＰにおいて確認できるため、遊技履歴を確認の利便性が向上される。

【４２５６】
なお、遊技者がスマートフォンＳＰを利用して遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行した場合、図３２７に示すように、カスタムされた内容がＭＰＵ５１による出力制御（出力処理）により図柄表示部３４１に表示されるようにしてもよい。図３２７（Ａ）は、遊技性カスタムとして「○○リーチ激熱」及び「先読み激熱」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例であり、図３２７（Ｂ）は、キャラクタ設定（選択）として「キャラクタＣ」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例であり、図３２７（Ｃ）は、言語設定として「日本語」が設定された場合の図柄表示部３４１での表示例である。また、カスタムされた内容が図柄表示部３４１に表示されるタイミングとしては、遊技者がスマートフォンＳＰを利用して各種カスタムを実行したタイミングであっても、特図遊技の実行中に常時又は所定期間（例えばスーパーリーチやスペシャルリーチの非実行時）であってもよく、また各種カスタム後に操作ボタン２０や選択決定部２１を操作によってカスタム内容が表示されるようにしてもよい。

【４２５７】
［接続処理（変形例）］
ここで、図３２５（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０１において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡとスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたとき、即ち遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされたときに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰへからの遊技設定等要求に応じて遊技機１０の遊技設定を行う点で、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）、図３２５（Ｂ）を参照して説明した通信中処理（変形例）とは異なる。

【４２５８】
＜ステップＳ５３０１～Ｓ５３０９＞
図３２５（Ｃ）に示すように、本変形例の接続処理では、ステップＳ５３０１～Ｓ５３０９において、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理のステップＳ４１０１～Ｓ４１０９と同様の処理を実行し、処理をステップＳ５３１０に移行する。

【４２５９】
＜ステップＳ５３１０～Ｓ５３１２＞
ステップＳ５３１０～Ｓ５３１２では、ＭＰＵ１９１は、図３２５（Ｂ）を参照して説明した通信中処理のステップＳ５２０２～Ｓ５２０４と同様の処理を実行し、当該接続処理を終了する。即ち、本変形例の接続処理では、図３１８（Ａ）を参照して説明した接続処理（基本例）の実行後に、即座に、図３２５（Ｂ）を参照して説明した通信中処理（変形例）が実行される。

【４２６０】

ところで、通常、遊技機１０では、電源投入を行った場合の各種カスタム設定の初期設定はデフォルト設定であり、その後に遊技者によって各種カスタム設定が行われると、最終的なカスタム設定が、カスタムの初期設定化（デフォルト設定化）を行わない限り維持される。そのため、遊技者は、各種カスタム設定を行う場合、既存の設定がデフォルト設定であるかカスタム設定であるかを問わず、自己が希望するカスタム設定とは異なっていることが多い。その結果、遊技者がカスタム設定を行う場合、遊技を開始する場合に逐一カスタム設定を行う必要がある。

【４２６１】

これに対して、本変形例の接続処理によると、遊技機１０の接触部１９に遊技者のスマートフォンＳＰがタッチされたときに、遊技機１０に遊技設定等要求がなされる。そのため、例えば、スマートフォンＳＰにおいてカスタム内容を記憶領域に記憶しておき、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されたときにスマートフォンＳＰから遊技機１０に当該カスタム内容を送信するようにする構成を採用することが可能になる。このような構成によれば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の開始後に改めて遊技者がスマートフォンＳＰによって遊技設定等要求を行うことなく、遊技機１０において自動的に遊技性カスタムやキャラクタ選択を行うことが可能になるため、遊技性カスタムなどの各種カスタムの利便性が向上される。

【４２６２】

なお、スマートフォンＳＰにおいて記憶するカスタム内容は、遊技者の操作によって決定されるものであってもよく、また遊技者による前回のカスタム内容（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時のカスタム内容）や、設定頻度の高いカスタム内容であってもよい。

【４２６３】

［切断処理（基本例）］

ここで、図３２８（Ａ）は、図３１７（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される遊技機１０側の切断処理の手順の一例を示すフローチャートである。この切断処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。また、図３２８（Ｂ）は、スマートフォンＳＰ側の切断処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図３２８（Ｂ）も参照しつつ、遊技機１０とスマートフォンＳＰとの間のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断処理について説明する。

【４２６４】

＜ステップＳ５４０１＞

図３２８（Ａ）に示すように、この基本例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５４０１）。

【４２６５】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５４０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５４０１：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【４２６６】

＜ステップＳ５４０２及びＳ５４０３＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ５４０２）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５４０３）、当該切断処理を終了する。

【４２６７】

一方、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０の無線通信の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに所定の出力制御（出力処理）により切断要求を送信した場合（図３２８（Ｂ）のステップＳ５５０１でＹｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（図３２８（Ｂ）のステップＳ５５０２）。

【４２６８】

ところで、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０において遊技しておらず、当該遊技機１０が空席である場合がある。遊技機１０が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機１０での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰが存在する場合、当該遊技機１０で遊技を開始する遊技者が当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を希望する場合であっても、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができない。その結果、当該遊技者が希望するカスタム設定を当該遊技機１０に対して行えなくなる。

【４２６９】

これに対して、本変形例の切断処理によると、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立したスマートフォンＳＰの所有者からの切断要求によって、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断することができる。そのため、当該遊技機１０において遊技を行う遊技者がＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことができるため、遊技機１０に対するカスタム設定などを行うことができる。

【４２７０】

なお、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断は、例えば遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＮＦＣ接続が切断された場合（スマートフォンＳＰが遊技機１０のＮＦＣ接続の圏外となった場合）、遊技機１０やスマートフォンＳＰの電源がオフにされた場合にも実行することが考えられる。

【４２７１】

［切断処理（変形例）］

ここで、図３２８（Ｃ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時の未送信の送信データをスマートフォンＳＰに送信する点で、図３２８（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。

【４２７２】

＜ステップＳ５６０１＞

図３２８（Ｃ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５６０１）。

【４２７３】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５６０２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５６０１：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【４２７４】

＜ステップＳ５６０２及びＳ５６０３＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがある場合（ステップＳ５６０２：Ｙｅｓ）、未送信の送信データがないと判断されるまで（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、ステップＳ５６０２及びＳ５６０３の処理を繰り返す。一方、ＭＰＵ１９

１は、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがない場合（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ５６０４に移行する。

【４２７５】

＜ステップＳ５６０４及びＳ５６０５＞

スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがない場合（ステップＳ５６０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（ステップＳ５６０４）。そして、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５６０５）、当該切断処理を終了する。

【４２７６】

一方、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０の無線通信の入力部であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに所定の出力制御（出力処理）により切断要求を送信した場合（図３２８（Ｄ）のステップＳ５７０１でＹｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０からの受信データがないと判断してから（図３２８（Ｄ）のステップＳ５７０２でＮｏ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中の遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断する（図３２８（Ｄ）のステップＳ５５０４）。

【４２７７】

ところで、図３２８（Ａ）に示す基本例の切断処理では、遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから切断要求があった場合、当該Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が即座に切断される。しかしながら、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続時に遊技機１０からスマートフォンＳＰに未送信の送信データがあると、送信データの送信処理が途中で強制終了されてしまうため、遊技機１０及びスマートフォンＳＰの双方での処理エラーやデータの破損などが発生する可能性がある。

【４２７８】

これに対して、本変形例の切断処理によると、スマートフォンＳＰに対して未送信の送信データがなくなるまでスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され、未送信の送信データがなくなった場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断される。そのため、スマートフォンＳＰから遊技機１０にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求なされたときに、既に受信した遊技設定等要求のうちの未実行の要求がある場合、全ての要求を処理してからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断することができる。これにより、処理中の要求の実行中にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されることが回避できるため、実行中の処理の強制終了に起因する遊技機１０及びスマートフォンＳＰの双方での処理エラーやデータの破損などの発生することが抑制される。

【４２７９】

［切断処理（変形例）］

ここで、図３２９（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、図３２０を参照して説明した接続処理が実行される場合のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断処理に対応する点で、図３２８（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。

【４２８０】

＜ステップＳ５８０１～Ｓ５８０３＞

図３２９（Ａ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、ステップＳ５８０１～Ｓ５８０３において、図３２８（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）のステップＳ５４０１～Ｓ５４０３を実行することで、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し、処理をステップＳ５８０４に移行する。

【４２８１】

＜ステップＳ５８０４＞

ステップＳ５８０４では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＮＦＣ接続情報書き換えフラグは、ＮＦＣ通信モジュー

ル１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図２９５（Ｂ）参照）がＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたことを示すものであり、図３２０の接続処理のステップＳ４３１２においてオンに設定される。

【４２８２】

ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５８０５に移行し、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【４２８３】

＜ステップＳ５８０５＞

ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５８０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）からＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換え（復帰し）（ステップＳ５８０５）、当該切断処理を終了する。

【４２８４】

ところで、図３２０を参照して説明した変形例の接続処理では、１つのスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が完了した場合に他のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を不能とするために、ＮＦＣ接続情報とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とが対応しなくなるように、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰが存在しない状態において新規のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されると、ＮＦＣ接続情報の書き換えが行われる。しかしながら、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断後もＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報に対応しないＮＦＣ接続情報のままであると、遊技機１０が新たなＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立が可能な状態となっていても、新規なＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立ことができない。

【４２８５】

これに対して、本変形例の切断処理によると、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立されてＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたＮＦＣ接続情報が、ＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換えられる。これにより、ＮＦＣ接続情報がＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報に対応したものに復帰される。そのため、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されて遊技機１０が新規なＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立可能な状態となったときに、遊技機１０は、新たなスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することが可能になる。

【４２８６】

［切断処理（変形例）］

ここで、図３２９（Ｂ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断が可能な点で、図３２９（Ａ）を参照して説明した切断処理（変形例）とは異なる。

【４２８７】

＜ステップＳ５９０１＞

図３２９（Ｂ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があったか否かを判断する（ステップＳ５９０１）。

【４２８８】

ここで、強制切断要求は、例えば無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信する操作部（例えば押しボタン）をサブ制御ユニット３３２に設け、この操作部を遊技ホールの店員などが操作することで無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信するように構成することで実現することができる。また、ＮＦＣ接続やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続などで強制切断要求信号を送信可能なカードや店員のスマートフォンなどのデバイスを、

遊技機１０の接触部１９やＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａに接触又は近接させることで、無線通信制御装置１９０に強制切断要求信号を送信するように構成することでも実現することができる。

【４２８９】

ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があった場合（ステップＳ５９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５９０２に移行し、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求がない場合（ステップＳ５９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ５９０３に移行する。

【４２９０】

＜ステップＳ５９０２＞

遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求があった場合（ステップＳ５９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し（ステップＳ５９０２）、処理をステップＳ５９０５に移行する。

【４２９１】

＜ステップＳ５９０３及びＳ５９０４＞

遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外から強制切断要求がない場合（ステップＳ５９０１：Ｎｏ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ５９０３）。

【４２９２】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ５９０３：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し（ステップＳ５９０４）、処理をステップＳ５９０５に移行する。一方、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ５９０３：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【４２９３】

＜ステップＳ５９０５＞

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断した場合、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ５９０５）、処理をステップＳ５９０６に移行する。

【４２９４】

＜ステップＳ５９０６＞

ステップＳ５９０６では、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＮＦＣ接続情報書き換えフラグは、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報（図２９５（Ｂ）参照）がＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）からＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたことを示すものであり、図３２０の接続処理のステップＳ４３１２においてオンに設定される。

【４２９５】

ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５９０７に移行し、ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｎｏ）、当該切断処理を終了する。

【４２９６】

＜ステップＳ５９０７＞

ＮＦＣ接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５９０６：Ｙ

ｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、ＮＦＣ接続情報をＮＦＣ接続不能な非正規情報（フェイク情報）からＮＦＣ接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換え（復帰し）（ステップＳ５９０７）、当該切断処理を終了する。

【４２９７】

本変形例の切断処理では、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行うことで、遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断することが可能である。

【４２９８】

ところで、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在する場合であっても、このスマートフォンＳＰがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が維持され得る。一方、当該スマートフォンＳＰの所有者が当該遊技機１０での遊技を切り上げ、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内にある他の遊技機１０で遊技するなどして、当該遊技機１０のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信圏内に存在する場合がある。この場合、当該遊技機１０が空席であるとして遊技を開始する遊技者は、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができず、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行できないことが懸念される。

【４２９９】

これに対して、本変形例の切断処理によると、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行うことで、遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断することが可能であると、例えば遊技者が店員を呼んでＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断してもらうことで、当該遊技機１０での現在の遊技者が当該遊技機１０に対して各種カスタムを実行することが可能になる。

【４３００】

また、遊技機１０は、前述のように、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたスマートフォンＳＰがある場合、遊技機１０の図柄表示部３４１にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信中であることを示す「ＢＴ通信中」などの表示を行うように構成可能である（例えば図３２７（Ａ）における「ＢＴ通信中」の表示）。このような構成では、遊技ホールの店員や遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが存在することを把握することができる。これにより、例えば空席であるにも関わらずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰが一定時間以上存在ことを「ＢＴ通信中」などの表示をチャックすることで把握することができるため、「ＢＴ通信中」などの表示によって当該遊技機１０が一定時間以上空席であると判断される場合に、当該遊技機１０での非遊技者のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を容易にせん断することができる。

【４３０１】

なお、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求を行って遊技機１０側でＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断した場合、強制切断から所定時間経過前に遊技機１０のＮＦＣ接続圏内に当該ファイスマートフォンＳＰが存在することを検出した場合、当該スマートフォンＳＰから接続要求があったときに再度Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を実行するようにしてもよい。

【４３０２】

また、遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰ以外からＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の強制切断要求があった場合、この強制切断要求から所定時間経過後に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰから切断要求がなかった場合に強制切断するようにしてもよく、強制切断要求から所定時間経過前に当該スマートフォンＳＰから切断要求があった場合には強制切断することなく、当該スマートフォンＳＰからの切断要求に基づいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断するようにしてもよい。

【４３０３】

［切断処理（変形例）］

ここで、図３３０（Ａ）は、外部機器通信処理のステップＳ４１０３において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の有効時間（時間制限）を設け、接続有効時間が経過した場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制切断する点で、図３２８（Ａ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。

【４３０４】

＜ステップＳ６００１＞

図３３０（Ａ）に示すように、本変形例の切断処理では、ＭＰＵ１９１は、まずＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップＳ６００１）。

【４３０５】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ６００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ６００２に移行し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ６００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ６００３に移行する。

【４３０６】

＜ステップＳ６００２＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信した場合（ステップＳ６００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断し（ステップＳ６００２）、処理をステップＳ６００５に移行する。

【４３０７】

＜ステップＳ６００３及びＳ６００４＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３ＡがＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続中のスマートフォンＳＰからＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断要求を受信していない場合（ステップＳ６００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過したか否かを判断する（ステップＳ６００３）。

【４３０８】

ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過している場合（ステップＳ６００３：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を強制的に切断し（ステップＳ６００４）、処理をステップＳ６００５に移行する。

【４３０９】

＜ステップＳ６００５＞

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を切断した場合、ＭＰＵ１９１は、接続切断フラグをオンに設定し（ステップＳ６００５）、当該切断処理を終了する。

【４３１０】

本変形例の切断処理では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が開始されてからの時間が接続有効時間（例えば１時間～５時間）を経過した場合にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が強制的に切断される。そのため、当該遊技機１０が空席となった後にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が継続している場合であっても、当該遊技機１０が空席となってから一定時間が経過するとＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が強制的に切断される。その結果、当該遊技機１０での遊技の開始時に当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が確立できない場合であっても、当該遊技機１０での遊技の開始から一定時間経過することで当該遊技機１０とＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することができる。

【４３１１】

このように、遊技機１０では、スマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続したい遊

技機１０の所定位置（接触部１９）に接触又は近接させるという簡易な動作によって、スマートフォンＳＰが、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の確立に必要な接続情報をＮＦＣ通信によって遊技機１０から受信可能であり、スマートフォンＳＰはＮＦＣ通信により受信した接続情報を基に遊技機１０に対して接続要求を行ってＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立することが可能である。これにより、遊技者は、スマートフォンＳＰに対する簡易な操作によって遊技機１０での各種遊技カスタムや遊技履歴の閲覧などを実行することができる。

【４３１２】

通常、遊技ホールには多数の遊技機１０が設置されており、遊技ホールに入店した遊技者が仮に所望の１台の遊技機１０を選択して遊技すべく当該遊技機１０と自身のスマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続しようとする場合、当該スマートフォンＳＰにおいてＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信が可能な多数の機器の中から、自身が遊技しようとする遊技機１０を探し出し、自身で遊技機１０などに設置された情報を確認しながら自らパスワードを入力して接続要求をしなければならない。

【４３１３】

一方、遊技機１０では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が遊技可能な条件ではなく、遊技機１０とスマートフォンＳＰとをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続しなくても、遊技そのものを実行することができる。そうすると、遊技者は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続に必要な操作、例えば多数のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続可能な遊技機から自身が遊技を行う遊技機１０を探し出す操作が煩雑であると、当該遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を行うことなく遊技を進行することが考えられ、その結果、遊技機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続によって利用できる機能、即ちスマートフォンＳＰの操作により実行可能な各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などといった機能を使用することなく、遊技を進行することが考えられる。

【４３１４】

これに対して、遊技機１０では、従来にはないスマートフォンＳＰをＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続したい遊技機１０の所定位置（接触部１９）に接触又は近接させるという簡易な操作によって、遊技者が遊技を行う遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が可能になる。これにより、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続によって利用できる機能を簡易に利用して、高い興趣の遊技を行うことが可能になる。

【４３１５】

［パスワード変更処理］

通常、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信やＷｉＦｉ（登録商標）通信可能な通信機器は、一度通信状態となった機器のアドレス、機器名、パスワードを記憶しておき、通信範囲内に相手機器が存在する場合には、記憶された情報を基に接続要求を行って、機器の所有者に確認や操作を行わせることなく自動で接続（自動接続）を行うようになっている。これにより、煩雑な手続きを行うことなく機器を使用して通信を行っている。

【４３１６】

しかしながら、遊技ホールにおいて、通信機器と遊技機との間での上記の機能（自動接続）は、むしろマイナスとなってしまう。例えば、遊技機は多様な遊技者を満足させるために、多様なコンテンツを用い、かつ多様なスペックを搭載して多種製造されており、遊技ホールにも多種多様な遊技機が設置されている。そして、同種の遊技機においても、遊技された履歴等により個体差があり、性能は均一ではない。そのため、遊技者は、その日の気分や遊技機の性能を確かめるなどして遊技する遊技機を決定する。そして、決定した遊技機がスマートフォンなどの携帯通信機器と無線通信が可能に構成されている場合、遊技機と、遊技者のスマートフォンとをリンク（無線通信接続）させて遊技を行うことが可能であり、リンクを行って遊技を行った場合には、遊技を終了する場合にリンクを切断することになる。

【４３１７】

しかし、遊技者は、毎日同じ遊技ホールで遊技を行うわけはなく、同じ遊技ホールで遊技を行う場合であっても同じ遊技機のみを遊技をするわけでもない。そのため、以前にリ

ンクを行った遊技機のある遊技ホールに再度入店した場合に以前にリンクした遊技機と自動接続されてしまうことは、遊技者及び遊技ホールの双方にとって問題である。

【４３１８】

ここで、図３３０（Ｂ）は、図３１７（Ｂ）の外部機器通信処理のステップＳ４１０４において実行されるパスワード変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。このパスワード変更処理では、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時に、ＮＦＣ通信モジュール１９２における記憶領域１９２Ｂの接続情報部１９２Ｂａの記憶情報であるＮＦＣ接続情報のパスワード（図２９５（Ｂ）参照）、及びＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３における記憶領域１９３Ｂの接続情報部１９３Ｂａの記憶情報であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワード（図２９５（Ｂ）参照）を変更する処理が実行される。

【４３１９】

＜ステップＳ６１０１＞

図３３０（Ｂ）に示すように、このパスワード変更処理では、ＭＰＵ１９１は、まず遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ６１０１）。

【４３２０】

ＭＰＵ１９１は、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ６１０２に移行し、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｎｏ）、パスワード変更処理を終了する。

【４３２１】

＜ステップＳ６１０２～Ｓ６１０４＞

遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信モジュール１９３の記憶領域１９３Ｂの記憶情報であるＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードＣ（図２９５（Ｂ）参照）を変更する（ステップＳ６１０２）。この場合のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードは、例えば複数準備されたパスワードから乱数抽選によって選択されるパスワードに設定してもよいし、記憶領域１９３Ｂの記憶情報等を利用してもよい。例えば、変更後のパスワードは、記憶領域１９３Ｂに記憶されている現状の設定内容や遊技履歴に基づいて設定することが考えられる。具体的には、例えばチェックサムの手法に準じ、設定内容や遊技履歴の語列の個々の語の総計の下位１語をそのまま符号値し、その符号値を変更後のパスワードとして設定することが考えられる。

【４３２２】

また、ＭＰＵ１９１は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードを参照し、ＮＦＣ通信モジュール１９２の記憶領域１９２Ｂの記憶情報であるＮＦＣ接続情報のパスワードｃ（図２９５（Ａ）参照）をＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードに対応するものに変更する（ステップＳ６１０３）。そして、ＭＰＵ１９１は、接続切断フラグをオフに設定し（ステップＳ６１０４）、当該パスワード変更処理を終了する。

【４３２３】

このように、遊技機１０とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時に、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードとＮＦＣ接続情報のパスワードとをそれぞれ対応するものに変更することで、以前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたスマートフォンＳＰが、遊技機１０のＮＦＣ接続圏内に進入した場合であっても、当該遊技機１０と当該スマートフォンＳＰとが再び自動接続されることが防止される。これにより、空席であるために当該遊技機１０で遊技を開始した遊技者が、当該遊技機１０とのＮＦＣ接続（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続）を実行することが可能になる。しかも、１の遊技機１０との以前にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続が切断されたスマートフォンＳＰの所有者が、当該１の遊技

機１０とのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続（ペアリング）を望む場合には、当該１の遊技機１０の所定位置（接触部１９）にスマートフォンＳＰを接触又は近接させるだけで、ＮＦＣ通信を基に自動的にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立でき、簡易にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信を行うことができる。

【４３２４】

以上では、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報のパスワードとＮＦＣ接続情報のパスワードとを変えることを説明したが、必ずしもパスワードのみを変更する必要はなく、パスワード、アドレス及び機器名のうちの少なくとも１つを、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続の切断時にＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報とＮＦＣ接続情報とで一致（対応）するように変更することで同様な効果を得ることができる。

【４３２５】

このような本発明では、各種カスタムの利便性を向上させることができる。より具体的には、本発明では、例えば所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部３４１等）での変動演出の設定可能情報に関する情報（遊技設定等要求、遊技設定完了）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることでとで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。

【４３２６】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技機１０（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信部１９３Ａ）とスマートフォンＳＰとのＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続を確立し、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信によって、遊技機１０においてスマートフォンＳＰからの情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機１０からスマートフォンＳＰに情報を送信（出力）できる。そのため遊技者は、遊技機１０の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態（第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機１０において操作ボタン２０や選択決定部２１を操作することなく、スマートフォンＳＰに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、利便性が向上する。

【４３２７】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機１０の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、着席した状態で、かつスマートフォンＳＰにおいて確認できるため、利便性が向上される。

【４３２８】

なお、前述した接続処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、前述した通信中処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、前述した切断処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、２以上を組み合わせて実施することができ、パスワード変更処理は省略することができ、切断処理に組み込む（切断処理の一部として実行する）こともできる。

【４３２９】

また、スマートフォンＳＰなどの無線通信機器において、遊技機１０の機能の一部を実現するようにしてもよい。例えば、遊技機１０で実行される遊技演出の一部をスマートフ

ォンＳＰにおいて実現するようにしてもよい。具体的には、遊技機１０において操作ボタン２０の操作することで実行される演出を、スマートフォンＳＰに操作ボタンの画像を表示して、その操作ボタンの画像をタップすることで実行するようにしてもよい。また、発射ハンドル２２や操作ボタン２０などが振動する振動演出（バイブ演出）が実行されるタイミングで、スマートフォンＳＰを振動させるようにしてもよい。さらに、遊技機１０から出力される音声を、スマートフォンＳＰにＢｌｕｅｔｏｏｔｈ接続されたイヤホンや、スマートフォンＳＰのスピーカから出力させることも考えられる。

【４３３０】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第６の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【４３３１】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【４３３２】

［第８の実施形態］

遊技機では、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり遊技が実行される。大当たり遊技では、可変入賞口（大入賞口）が開放されることで、可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入賞によって多くの賞球を獲得することが可能である。

【４３３３】

ところで、大当たり遊技では、多くの賞球の獲得が可能である一方で、遊技性が単調になりがちであるため、遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。

【４３３４】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする。

【４３３５】

特定遊技状態は、始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選の結果が大当たりの場合に大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態（特図大当たり遊技状態）、大当たり抽選の結果が確変大当たりの場合に確変大当たり遊技が

実行される確変大当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が通常大当たりの場合に通常大当たり遊技が実行される通常大当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態、当該小当たり遊技状態において入球可能とされる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）に遊技球が入賞することを契機として大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態（Ｖ入賞大当たり遊技状態）、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留がある特図遊技保留遊技状態、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留が複数ある特図遊技複数保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行可能な普図遊技状態、普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が低い低サポート遊技状態（例えば低頻度サポートモード）、普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高い高サポート遊技状態（例えば高頻度サポートモード）、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留がある普図遊技保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留が複数ある普図遊技複数保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留がない普図遊技非保留遊技状態、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行可能な特図遊技状態、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低い低確率遊技状態（例えば低確率モード）、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が高い高確率遊技状態（例えば高確率モード）、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留がない特図遊技非保留遊技状態、普図当たり抽選の結果が普図当たりの場合に普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【４３３６】

所定動作手段は、特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態又は所定動作状態を実行し得る可変動作部であればよい。所定動作手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の作動状態が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、開閉可能な可変動作部、回転可能な可変動作部、特定軌跡で動作可能な可変動作部、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部、往復移動可能な可変動作部、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【４３３７】

所定動作状態は、特定遊技状態となった場合に実行され得る可変動作部の作動状態であればよい。所定動作状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊

技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動表示状態、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動表示状態、開閉可能な可変動作部の作動状態、回転可能な可変動作部の作動状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、往復移動可能な可変動作部の作動状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動表示状態、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動表示状態、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【４３３８】

所定停止状態は、可変動作部が作動状態となった後に複数の特定状態の発生した場合に移行される可変動作部の非作動状態であればよい。所定動作状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、開閉可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、回転可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往復移動可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非

作動状態、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【４３３９】

第１状態及び第２状態は、可変動作部が作動状態となった後に発生することで可変動作部を作動状態から非作動状態に移行される互いに異なる条件発生状態であればよい。また、第２状態は、第１状態よりも遊技者にとって有利度が高いことが好ましい。第１状態及び第２状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態での可変入賞口（大入賞口）への規定数の遊技球が入球することで非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態への移行から予め設定された所定時間が経過することで非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動停止条件発生状態（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動停止条件発生状態（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、可変動作部の復帰条件発生状態、開閉可能な可変動作部の閉鎖条件発生状態、回転可能な可変動作部の回転停止条件発生状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往復移動可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、可変動作部の作動開始から予め定められた所定時間が経過した状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動停止条件発生状態（例えば所定図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動停止条件発生状態（例えば普通図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条

件の発生状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【４３４０】

維持状態実行手段は、可変動作部を作動状態から非作動状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間、可変動作部の非作動状態を維持する非作動状態延長制御（処理）であればよい。維持状態実行手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるＶ入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態での可変入賞口（大入賞口）への規定数の遊技球が入球することで移行した非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態への移行から予め設定された所定時間が経過することで移行した非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで特別図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば飾り図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで飾り図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、開閉可能な可変動作部の閉鎖状態延長制御（処理）、回転可能な可変動作部の回転状態延長制御（処理）、特定軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往復移動可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、可変動作部の作動開始から予め定められた所定時間が経過したことで移行した可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば所定図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで所定図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば普通図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで普通図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な非作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球

口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【４３４１】

遊技機においては、より高い興趣を提供することが望まれており、そのために興趣の提供を可能とする遊技制御を実現することが望まれている。例えば、特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）となった場合に複数回の所定動作状態（例えば可変入賞口（大入賞口）の開放状態）を実行し得る所定動作手段（例えば開閉扉）を備えた遊技機の場合、所定動作状態が停止された所定停止状態に応じて次の所定動作状態の開始までの時間を異ならせることでより効率の良い遊技を実行可能にしたり、次の所定動作状態までの間の所定停止状態に遊技性を付与したりすることを目的としている。

【４３４２】

具体的には、例えば遊技機では、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、特図遊技において特別図柄（特図）が大当たり図柄で停止表示された後に開始されるが、オープニング、可変入賞口（大入賞口）が開放される複数のラウンド遊技、可変入賞口（大入賞口）が閉鎖されるラウンド遊技間のインターバル、及びエンディングにより構成される。このような大当たり遊技では、可変入賞口（大入賞口）が開放されるラウンド遊技が複数回実行されることで、各ラウンド遊技での可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入賞によって多くの賞球を獲得することが可能である。

【４３４３】

しかしながら、大当たり遊技では、複数回のラウンド遊技によって多くの賞球の獲得が可能である一方で、遊技性が単調になりがちであるため、遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。具体的には、大当たり遊技では、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、大当たり遊技が終了するまで特図遊技が実行されない（特図が停止表示されたままでる）ため、遊技者は、例えば遊技盤の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行って淡々とラウンド遊技を消化する単調な作業を実行するだけであるため、遊技性が単調になりがちである。

【４３４４】

また、ラウンド遊技の終了契機としては、一般に、可変入賞口（大入賞口）の開放開始からの最大開放時間の経過、及び当該最大開放時間が経過する前での可変入賞口（大入賞口）への最大個数の遊技球が入球（最大数入球）の２種類が設定される。そして、遊技者は、インターバルにおいては、右打ちを継続するか、止め打ちによって遊技球の無駄な打ち出しを停止している。

【４３４５】

しかしながら、ラウンド遊技の終了後に移行するインターバルの時間は、ラウンド遊技の消化時間に関係なく多くの場合に一定時間に設定される。そのため、インターバルにおいて右打ちを継続する場合であっても、止め打ちを行う場合であっても、インターバルの消化作業は単調化され、遊技性が単調になりがちである。

【４３４６】

本発明は、

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）が発生した場合、又は前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記制御手段は、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする。
【４３４７】
このような本発明では、例えば、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作手段が、第１状態又は第２状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、本発明では、第１状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、本発明では、第１状態が発生して所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定停止状態に移行される場合よりも効率のよい遊技を実行可能となる。また、本発明では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、契機によって所定停止状態に実行する遊技を異ならせ、興趣を提供することが可能になる。より具体的には、例えば特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に応じて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第１状態及び第２状態のいずれが発生するかよって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第１状態及び第２状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、本発明では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。
【４３４８】
より具体的には、本実施形態では、例えば所定動作制御状態としての大当たり遊技状態において、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される複数回（本実施形態では５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される。可変動作部としての開閉扉３１９の作動状態であるラウンド遊技は、第１の条件発生状態としての可変入賞口３１６の最大開放時間の経過、又は第２の条件発生状態としての可変入賞口３１６への最大入球数の遊技球の入球（最大数入球）によって終了し、未実行のラウンド遊技が存在する場合には、可変動作部としての開閉扉３１９が非作動状態とされることで可変入賞口３１６が閉鎖されるインターバルに移行される。そして、本実施形態では、第１の条件発生状態である最大開放時間の経過によりインターバルに移行される場合に、第２の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。一方、ラウンド遊技が終了する場合、遊技盤３１の遊技領域には発射された遊技球が流下している。そのため、最大開放時間の経過によりインターバルに移行されて次のラウンド遊技が早期に開始される場合、先のラウ

ンド遊技の終了時に遊技領域を流下する遊技球が次のラウンド遊技の開始時に入球可能なる。その結果、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、遊技領域に発射された遊技球が無駄玉となることが防止される。また、本実施形態では、可変動作部の非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部の作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第１の条件発生状態であるか第２の条件発生状態であるかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に応じて実行可能になる。そのため、可変動作部の非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第１の条件発生状態である最大開放時間の経過及び第２の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかよって可変動作部の非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間の経過及び最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い大当たり遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【４３４９】

以下、本実施形態について、図３３１～図３６１を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第１の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【４３５０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「特定遊技状態」としての「所定動作制御状態」を備え、また「所定動作手段」としての「可変動作部」を備え、また「所定動作状態」としての「可変動作部の作動状態」を備え、また「所定停止状態」としての「可変動作部の非作動状態」を備え、また「第１状態」及び「第２状態」としての「条件発生状態」を備え、また「維持状態実行手段」としての「非作動状態延長制御（処理）」を備える。

【４３５１】

［遊技機１０の構成］

まず、遊技機１０の構成について、図３３１～図３３６と共に、必要に応じて、前述の第１の実施形態において参照した図１～図３を参照しつつ説明する。

【４３５２】

［遊技機１０の概略構成］

図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じやん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【４３５３】

［前面枠１１の構成］

前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。

【４３５４】

前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿

２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。
【４３５５】
発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する可変動作部としての回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の回転操作量に応じた強さで前述の遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２が操作されている状況では、発射制御装置８により、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構３２が駆動制御される。
【４３５６】
発射制御装置８は、遊技球発射機構３２の駆動を制御する発射制御ＩＣ８１を備える。具体的に、発射制御ＩＣ８１は、可変動作部である発射ハンドル２２が回転操作されている間、遊技球発射機構３２の球送り装置３２２を駆動させることにより、上皿２３に貯留されている遊技球を発射レール３２１上に供給させる。そして、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構３２のソレノイド３２３を駆動させることにより、発射レール３２１上の遊技球を遊技盤３１に向けて発射させる。このとき、発射制御ＩＣ８１は、予め設定された周期（例えば０．６ｓｅｃ）でＯＮＯＦＦが切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置３２２及びソレノイド３２３を駆動させる。これにより、遊技機１０では、０．６ｓｅｃごとに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。
【４３５７】
また、発射ハンドル２２には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて電圧が発射制御ＩＣ８１に入力される。これにより、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル２２の回転操作量が多いほど遊技球発射機構３２からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド３２３への印加電圧を調整する。そのため、遊技者は、発射ハンドル２２の回転操作量を調整することで、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちや、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。
【４３５８】
さらに、発射ハンドル２２には、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることを検出するためのタッチセンサ２１ａ、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ２１ｂが設けられている。発射制御ＩＣ８１は、タッチセンサ２１ａ及び球止めスイッチ２１ｂを用いて、タッチセンサ２１ａにより遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ２１ｂが遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構３２による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル２２が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル２２に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル２２を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ２１ｂを任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。つまり、遊技者は、大当たり遊技のインターバルにおいて、球止めスイッチ２１ｂの操作によって、遊技球の打ち出しを停止して無駄玉の発生を防止する、いわゆる止め打ちを実行することができる。
【４３５９】
［内枠１２の構成］
図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技盤３１、前述の遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３を備える。内枠１２は、上述のように前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能な可変動作部である。そのため、遊技盤３１、遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３は、前面枠１１に対して開閉可能である。なお、図２では図示の簡略化のために遊技盤３１の盤面上の記載を省略している。
【４３６０】

図３３１に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒ、アウト口３１８が設けられている。また、遊技盤３１には、可変動作部として、可変表示ユニット３４、メイン表示部３６、サブ可動表示部３８及び可動役物部材３９が設けられている。

【４３６１】

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

【４３６２】

一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図７参照）が設けられている。これらの入球センサ３１３ａ～３１６ａにより遊技球の入球が検出された場合、賞球の条件発生状態が発生したとして各種入賞口３１３～３１６の種別に対応した賞球が払い出される。

【４３６３】

また、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒは、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図７参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｌを通過する可能性があり、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７Ｒを通過する可能性がある。そして。入球センサ３１７Ｌａ，３１７Ｒａ（図７参照）での遊技球の通過が検出されることを契機として第２入賞口３１５を開放する条件発生状態が発生したか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、可変動作部である電動役物３１５ｂが非作動状態から作動状態に移行ことによって第２入賞口３１５が開放されることによって第２入賞口３１５に遊技球が入球可能とされる。即ち、遊技機１０では、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）だけでなく、遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出すことで、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）においても第２入賞口３１５に遊技球を入球させることが可能である。

【４３６４】

なお、高確率モードは、大当たり抽選の結果が所定動作制御状態である大当たり遊技状態の条件発生状態である大当たりとなる大当たり確率が高く（図３３４（Ｂ）参照）、大当たり遊技が実行される所定動作制御状態としての大当たり遊技状態に移行され易いモードである。これに対して、低確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当たり確率が低く（図３３４（Ａ）参照）、所定動作制御状態としての大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され難いモードである。

【４３６５】

また、高頻度サポートモードは、普図当たり抽選の結果が所定動作制御状態の条件発生状態である普図当たりとなる普図当たり確率が高く（図１２（Ｂ）参照）、所定動作制御状態としての普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態に移行され易い（可変動作部としての電動役物３１５ｂが非作動状態から作動状態となる作動頻度が高い）ために第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容され易いモードである。これに対して、低頻度サポートモードは、普図当たり抽選の結果が所定動作制御状態の条件発生状態である普図当たりとなる普図当たり確率が低く（図１２（Ａ）参照）、所定動作制御状態としての普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態に移行され難い（可変動作部としての電動役

物３１５ｂが非作動状態から作動状態となる作動頻度が低い）ために第２入賞口３１５への遊技球の入球が許容され難いモードである。

【４３６６】

また、第２入賞口３１５には、遊技球の第２入賞口３１５への入球の制限の有無を切り換える可変動作部としての電動役物（電役）３１５ｂが設けられている。電動役物３１５ｂは、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって、非作動状態と作動状態との間で作動制御されることで第２入賞口３１５が開閉される。そして、所定動作制御状態である普図当たり遊技では、非作動状態にある電動役物３１５ｂを作動状態とすることで第２入賞口３１５が開放されて第２入賞口３１５への遊技球の入球が可能となり、作動状態にある電動役物３１５ｂを非作動状態とすることで第２入賞口３１５が閉鎖されて第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。

【４３６７】

さらに、可変入賞口３１６は、遊技盤３１において、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能な位置に設けられている。可変入賞口３１６には、遊技球の可変入賞口３１６への入球の制限の有無を切り換える可変動作部としての開閉扉３１９が設けられている。開閉扉３１９は、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって、非作動状態と作動状態との間で作動制御されることで可変入賞口３１６が開閉される。そして、所定動作制御状態である大当たり遊技状態では、非作動状態にある開閉扉３１９を作動状態とすることで可変入賞口３１６が開放されて可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能となり、作動状態にある開閉扉３１９を非作動状態とすることで可変入賞口３１６が閉鎖されて可変入賞口３１６への遊技球の入球が制限される。具体的には、大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて複数回のラウンド遊技が実行されるが、開閉扉３１９は、各ラウンド遊技において、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６を開放する位置に移動され、ラウンド遊技間のインターバルでは、可変動作部としての開閉扉３１９が非作動状態とされることで可変入賞口３１６を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口３１６には、大当たり遊技での各ラウンド遊技において遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。

【４３６８】

遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球が入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されることで大当たり抽選の条件発生状態が発生すると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従って条件発生状態を発生の有無を判断し、その結果をメイン表示部３６で可変動作部である特別図柄の表示を制御する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果は、サブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従って条件発生状態を発生の有無に応じて、可変表示ユニット３４での可変動作部である飾り図柄の表示などを制御する。

【４３６９】

また、遊技機１０では、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６への遊技球の入球が、入球センサ３１３ａ～３１６ａによって検出されることで賞球の条件発生状態が発生すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１０個である。特に、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１で行われた大当たり抽選の結果が大当たりである場合に所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行し、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が所定回数（例えば５回又は１６回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【４３７０】

また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞すると、所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させる条件発生状態を発生の有無を判断する大当たり抽

選が実行される。そして、大当たり抽選の結果が大当たり（当選）である場合は通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。

【４３７１】

なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、５Ｒ大当たり遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態及び５Ｒ確変大当たり遊技状態）、及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態が含まれる。５Ｒ大当たり遊技状態は、可変入賞口３１６の開放から最大開放時間（可変動作部である開閉扉３１９の最大作動時間）の経過（例えば本実施形態では１５秒）による第１の条件発生状態の発生、又は可変入賞口３１６への遊技球の最大入球数（例えば本実施形態では１０個）の入球（最大数入球）により作動状態の可変動作部である開閉扉３１９を非作動状態とする第２の条件発生状態が発生するまで実行されるラウンド遊技が５回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。１６Ｒ確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が１６回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、５Ｒ大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、５Ｒ大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

【４３７２】

また、ラウンド遊技は、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過による第１の条件発生状態が発生、又は可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球による第２の条件発生状態が発生により終了するが、第２の条件発生状態は、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球であるため、最大数入球よりも少ない入球により発生する第１の条件発生状態よりも、出玉数が多い分だけ遊技者にとって有利度が高く、またムダ玉が少なく、大当たり時間が短い等の意味でも遊技者にとって有利度が高い。

【４３７３】

可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させる条件発生状態を発生の有無を判断する大当たり抽選での抽選結果に応じて、飾り図柄の変動表示演出が実行されことで作動状態とされ、変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が実行される。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【４３７４】

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

【４３７５】

遊技機１０では、特図遊技において変動表示演出として、飾り図柄が作動状態である変動表示、及び飾り図柄が非作動状態である停止表示が実行され、大当たり抽選の結果とは無関係に予め定められた所定期間の確定表示状態が維持される。確定停止表示は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合及び外れである場合に共通で、少なくとも予め定められた所定期間は実行される。即ち、図柄表示部３４１における飾り図柄の変動表示が終了すると、飾り図柄は、１又は複数の有効ラインに大当たり抽選の結果に応じた図柄組み合わせで並んだ所定期間の確定停止表示が実行されることになる。このような飾り図柄の確定停止表示により、メイン制御ユニット３３１による大当たり抽選での抽選結果が明示又

は示唆される。例えば、大当たり抽選での抽選結果が「外れ」の場合には、可変動作部である飾り図柄が外れ図柄の組み合わせで有効ラインに並んだ第１の条件発生状態である外れ目（例えば「３２３」又は「７２３」など）で所定期間の確定停止表示が実行される。そして、大当たり抽選の結果が「外れ」の場合には、特図遊技を実行する権利の保留があるか、新たな第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への始動入賞によって飾り図柄の変動表示が開始される。一方、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）の場合には、可変動作部である飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで有効ラインに並んだ、第１の条件発生状態よりも遊技者にとっての有利度の高い第２の条件発生状態であるゾロ目で所定期間の確定停止表示が実行される。具体的には、例えば、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち１６Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「７７７」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行されるか、「７７７」以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。また、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め５Ｒ確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「３３３」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行されるか、「７７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。また、大当たり抽選の結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「２２２」や「４４４」などの確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。そして、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）の場合には、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、また新たな第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への始動入賞があっても、大当たり遊技の実行中は、確定停止表示のために設定された所定時間の経過後であっても飾り図柄の変動表示は開始されない。

【４３７６】

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

【４３７７】

さらに、図柄表示部３４１には、遊技状態が所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出、インターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。

【４３７８】

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

【４３７９】

普通図柄表示部３６１は、可変動作部である普通図柄（普図）としてのＬＥＤ対を含み

、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入球を契機として実行される可変動作部である電動役物３１５ｂを非作動状態から作動状態に移行するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、ＬＥＤ対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入球を契機として、可変動作部である普通図柄としてのＬＥＤ対を点滅させ（普通図柄を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ）、予め設定される変動表示時間の経過後に、普図当たり抽選の結果に応じた態様で、各ＬＥＤを点灯又は消灯（可変動作部である普通図柄を作動状態から非作動状態に移行させることで停止表示）させて普図当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である普図遊技を実行する。具体的には、普図当たり抽選の結果が外れである場合には、第１の条件発生状態である外れ図柄に対応する態様で各ＬＥＤを点灯又は消灯させ、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、第１の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２の条件発生状態である当たり図柄に対応する態様で各ＬＥＤを点灯又は消灯させる。

【４３８０】

また、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで第２の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である電動役物３１５ｂが非作動状態から作動状態とされることで第２入賞口３１５が開放される普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技の実行中は普図遊技が実行されず、第２の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御（処理）により可変動作部である普通図柄が普図当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、普図当たり遊技が終了した場合、又は普図外れの普図遊技が終了した場合、普図遊技を実行する権利の保留がある条件発生状態であるか、新たなスルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒへの入球が発生した場合、可変動作部である普通図柄が作動状態とされることで新たな普図遊技が開始される。

【４３８１】

第１特別図柄表示部３６２は、可変動作部である第１特別図柄（第１特図）としての７セグメント表示装置を含み、第１入賞口３１４への入球を契機として所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させるか否かの第１特別図柄抽選（第１特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、７セグメント表示装置における７つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示させる第１特図遊技を実行する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第１入賞口３１４への入賞を契機として、可変動作部である７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅させ（可変動作部である第１特図を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ）、予め設定される変動表示時間の経過後に、大当たり抽選の結果に応じた態様で、各セグメントを点灯又は消灯（可変動作部である第１特図を作動状態から非作動状態に移行させることで所定期間の確定停止表示）させて大当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である第１特図遊技を実行する。具体的には、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合には、第１の条件発生状態である外れ図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行し、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）である場合には、第１の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２の条件発生状態である大当たり図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行する。ここで、第１特図が停止表示される場合、第１特図の確定表示時間は、大当たり抽選結果が外れであっても大当たりであっても共通である。

【４３８２】

また、大当たり抽選の結果が大当たりであることで第２の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態から作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行される。この大当たり遊技の実行中は第１特図遊技が実行されず、第１特図が大当たり図柄で所定期間だけ確定停止表示された後も、第２の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御（処理）により第１特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、大当たり

遊技が終了した場合、又は外れの第１特図遊技が終了した場合、第１特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であるか、新たな第１入賞口３１４への入球が発生した場合、第１特図が作動状態とされることで新たな第１特図遊技が開始される。

【４３８３】

第２特別図柄表示部３６３は、可変動作部である第２特別図柄（第２特図）としての７セグメント表示装置を含み、第２入賞口３１５への入球を契機として所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させるか否かの第２特別図柄抽選（第２特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、７セグメント表示装置における７つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示させる第２特図遊技を実行する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、第２入賞口３１５への入賞を契機として、可変動作部である７セグメント表示装置の７つのセグメントを点滅させ（可変動作部である第２特図を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ）、予め設定される変動表示時間の経過後に、大当たり抽選の結果に応じた態様で、各セグメントを点灯又は消灯（可変動作部である第２特図を作動状態から非作動状態に移行させることで所定期間の確定停止表示）させて大当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である第２特図遊技を実行する。具体的には、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合には、第１の条件発生状態である外れ図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行し、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）である場合には、第１の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第２の条件発生状態である大当たり図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行する。ここで、第２特図が停止表示される場合、第２特図の確定表示時間は、大当たり抽選結果が外れであっても大当たりであっても共通であり、第１特図の確定表示時間とも共通である。

【４３８４】

また、大当たり抽選の結果が大当たりであることで第２の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態から作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行される。この大当たり遊技の実行中は第２特図遊技が実行されず、第２特図が大当たり図柄で所定期間だけ確定停止表示された後も、第２の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御（処理）により第２特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、大当たり遊技が終了した場合、又は外れの第２特図遊技が終了した場合、第２特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であるか、新たな第２入賞口３１５への入球が発生した場合、第２特図が作動状態とされることで新たな第２特図遊技が開始される。

【４３８５】

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

【４３８６】

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

【４３８７】

可変動作部である可動役物部材３９は、図柄表示部３４１の上方に位置する予め定められた図４に示す非作動状態としての待機位置と、待機位置よりも下方に設定される図６に実線で示す作動状態としての作動位置との間で、図柄表示部３４１の表面に沿って上下方向に移動可能である。

また、可動役物部材３９は、周縁部に複数のランプ３９１が円環状に配置されている。本実施形態では、可動役物部材３９には可変動作部として１５個のランプ３９１が配置され

ており、各ランプ３９１は個別に作動状態としての点灯及び非作動状態としての消灯可能である。また、複数のランプ３９１のそれぞれは、例えばＬＥＤランプであり、白色、黄色、緑色、赤色、又はこれらの混合色などを含む複数色に点灯可能である。このように、各ランプ３９１は個別に点灯及び消灯を可能とし、また複数色に点灯可能であることで、例えば可動役物部材３９が作動された場合に各ランプ３９１の点灯パターン、点灯色、点灯個数によって、当該特図遊技の契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を示唆し、又は抽選結果を大当たりであることを明示することが可能になる。例えば、点灯色に関しては、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるようにすることができ、また、点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することで大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出を実行することも可能である。また、本実施形態では、可動役物部材３９が待機位置（図４参照）において開口３１Ａから露出しているが、開口３１Ａから露出した部分のランプ３９１を利用して大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出が実行されるようにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する４つのランプ３９１が開口３１Ａから露出しているため（図４参照）、これらのランプ３９１のうちのいずれのランプ３９１が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する４つのランプ３９１に加えて、図柄表示部３４１に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。

【４３８８】

なお、可動役物部材３９は、非作動状態の待機位置において開口３１Ａから露出することなく、全体が隠れたものであってもよい。また、遊技機１０は、可動役物部材３９を複数備えていてもよい。さらに、可動役物部材３９は、分離された複数の可動部材が組み合わされるもの、２以上の形態に変形可能なもの、液晶表示装置などのディスプレイを備えるものであってもよい。もちろん、可動役物部材３９は図柄表示部３４１の表示画面の一部を覆うものに限らず、表示画面の全体を覆うものであってもよい。また、可動役物部材３９の中央部は、点灯及び消灯可能な電飾部として構成してもよい。この場合、電飾部を点灯又は点滅させることで大当たり期待度を示唆し、又は大当たりを明示する演出を実行することが可能になる。

【４３８９】

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

【４３９０】

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

【４３９１】

なお、表示装置３８１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有

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

【４３９２】

また、可変動作部であるサブ可動表示部３８は、表示制御装置６によって図５に仮想線で示す非作動状態としての待機位置と、図５に実線で示す作動状態としての作動位置との間で左右方向Ｄ３に移動可能である。

【４３９３】

このようなサブ可動表示部３８は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、サブ可動表示部３８は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、サブ可動表示部３８は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留があっても特図遊技の実行が制限される所定動作制御状態において、その保留中に、大当たり抽選での抽選結果が第２の条件発生状態を発生させる大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【４３９４】

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

【４３９５】

ここで、図３３２及び図３３３参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ、特図保留格納エリア４１２ｂ及び普図保留格納エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部である特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄表示部３６１での可変動作部である普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【４３９６】

図３３２に示すように、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３が記憶されている。大当たり乱数カウンタＣ１は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される。リーチ乱数カウンタＣ３は、大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用される。また、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａには、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び特図変動種別カウンタＣＳ１が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３における可変動作部である特別図柄の変動表示時間の決定に使用される。さらに、抽選用カウンタ記憶エリア４

１２ａには、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５、普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２、及び普図変動種別カウンタＣＳ２が記憶されている。普通当たり乱数カウンタＣ４は、第２入賞口３１５の可変動作部である電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される。普通当たり種別乱数カウンタＣ５は、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される。普通当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタＣＳ２は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１における可変動作部である普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。

【４３９７】

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

【４３９８】

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

【４３９９】

そして、第１入賞口３１４への遊技球の入球により条件発生状態となった場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、第２入賞口３１５への遊技球の入球により条件発生状態となった場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納されることで所定動作制御状態となる。なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡ及び第２特図保留格納エリアＲＥＢごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア４１２ａ（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び特図変動種別カウンタＣＳ１など）が個別に設けられてもよい。

【４４００】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、特図変動種別カウンタＣＳ１が第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納されることで所定動作制御状態となる。

【４４０１】

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

【４４０２】
具体的に、第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４の優先順位で空いている領域に格納される。第１特図保留数記憶エリアＮＡＡには、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第１特図保留数Ｎとして格納される。
【４４０３】
また、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４の優先順位で空いている領域に格納される。第２特図保留数記憶エリアＮＡＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち特図当否情報が記憶されている数が第２特図保留数Ｍとして格納される。
【４４０４】
即ち、遊技機１０では、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の最大保留数に対応する合計８つの記憶領域により、第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大４つまで保留することが可能である。これに対して、第１特図保留及び第２特図保留ともに最大保留数の保留がある、いわゆる保４状態では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞があった場合でも、当該入賞に対して新たな保留が発生しないように制御される所定動作制御状態となる。
【４４０５】
なお、第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５に共通して最大保留数が８つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大８つまで入賞履歴としての特図当否情報を保留することが可能である。特図当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりＭＰＵ４１によって実行される。
【４４０６】
特図実行エリアＡＥは、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において可変動作部である特別図柄が非作動状態から作動状態となる変動表示が開始される際に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が優先して特図実行エリアＡＥに移動され、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に特図当否情報が存在せず第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶される第２特図保留数Ｍが０である場合に、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１の特図当否情報が特図実行エリアＡＥに移動される。即ち、遊技機１０では、第２特図遊技が第１特図遊技に優先して実行され、所定動作制御状態である高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することで、主として第２特図遊技が実行される。
【４４０７】
なお、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎと第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍとの差が２以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１及び第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の特図当否情報が交互に特図実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。
【４４０８】

そして、ＭＰＵ４１は、１回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリアＡＥに特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１が特図実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＡ２に格納された特図当否情報は第１保留エリアＲＥＡ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報は第２保留エリアＲＥＡ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＡ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＡ３にシフトする。そして、第１特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、新たな第２入賞口３１５への入賞や第２特図保留が無い限り、第１入賞口３１４に新たな入賞がなくても、第１特図遊技の保留に基づいて新たな第１特図遊技が実行され、例えば第１特図遊技を実行する権利の保留が最大値である、いわゆる所定動作制御状態としての保４状態では、第１入賞口３１４に対する新たな入賞がなくても、第１特図の保留に基づいて複数回（例えば４回）の変動表示が実行される。

【４４０９】

同じく、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１が特図実行エリアＡＥに移動された場合には、第２保留エリアＲＥＢ２に格納された特図当否情報は第１保留エリアＲＥＢ１にシフトし、第３保留エリアＲＥＢ３に格納された特図当否情報は第２保留エリアＲＥＢ２にシフトし、第４保留エリアＲＥＢ４に格納された特図当否情報は第３保留エリアＲＥＢ３にシフトする。そして、第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、第２入賞口３１５に新たな入賞がなくても、第２特図遊技の保留に基づいて新たな第１特図遊技が実行され、例えば第２特図遊技を実行する権利の保留が最大値である、いわゆる所定動作制御状態としての保４状態では、第２入賞口３１５に対する新たな入賞がなくても、第２特図の保留に基づいて複数回（例えば４回）の変動表示が実行される。

【４４１０】

つまり、本実施形態では、第１特図遊技を実行する権利又は第２特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、第１特図遊技又は第２特図遊技が大当たり抽選の結果が外れであることを報知するものであっても、次の特図遊技が即座に開始される。一方、大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技状態に移行される場合、第１特図保留格納エリアＲＥＡの各保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの各保留エリアＲＥＢ１～ＲＥＡＢに特図当否情報が格納されている場合であっても特図当否情報が移動されることはなく、所定動作制御状態が維持される。即ち、大当たり遊技状態に移行される場合、第１特別図柄表示部３６２での可変動作部としての第１特図又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての第２特図が停止表示された非作動状態が維持される非作動状態延長制御（処理）が実行される。

【４４１１】

なお、大当たり遊技において第１特図又は第２特図の非作動状態の維持時間は、大当たり遊技の実行時間に依存するものである。そのため、当該維持時間は、５Ｒ大当たり遊技が実行される場合のほうが、１６Ｒ大当たり遊技が実行される場合に比べて短くなることから、５Ｒ大当たり遊技が実行される場合のほうが、１６Ｒ大当たり遊技が実行される場合に比べて早く可変動作部としての特図の変動が開始される。その結果、大当たり遊技状態に移行しない場合には、一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が多くなる一方で、大当たり遊技状態に移行する場合には一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が少なくなり、その中でも、５Ｒ大当たり遊技状態に移行される場合よりも１６Ｒ大当たり遊技状態に移行される場合のほうが一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が少なくなる。

【４４１２】

大当たり乱数カウンタＣ１は、後述の図３３７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～６３７の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。また、大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱

数カウンタＣ１と同様に更新されるループカウンタである。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される。

【４４１３】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して２種類設定されている。ここで、図３３４（Ａ）には低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図３３４（Ｂ）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【４４１４】

図３３４（Ａ）及び図３３４（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【４４１５】

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

【４４１６】

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

【４４１７】

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

【４４１８】

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

【４４１９】

遊技設定値５では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２３０個（０～２２９）、高確率モード当否テーブルについては９１７個（０～９１６）である。

つまり、遊技設定値５では、低確率モードの大当たり確率が約１／２８４．９（２３０／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７１．５（９１７／６５５３６）である。

【４４２０】

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

【４４２１】

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

【４４２２】

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

【４４２３】

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

【４４２４】

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

【４４２５】

ここで、図３３４（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図３３４（Ｃ）に示す例では、特図遊技の種別が第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、特図遊技の種別が第２入賞口３１５への入賞を契機とする第２特図遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～４の５個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は５～１４の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。即ち、遊技機１０では、第１特図遊技及び第２特図遊技における確変大当たりの確率が７５％で同一に設定されているが、第１特別図柄遊技に比べて第２特別図柄遊技における１６Ｒ確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【４４２６】

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

【４４２７】

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

【４４２８】

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

【４４２９】

なお、本実施形態では、入賞により第１特別図柄遊技を実行する契機となる第１入賞口３１４、及び入賞により第２特別図柄遊技を実行する契機となる第２入賞口３１５ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、Ｖ－ＳＴ機を含むＳＴ機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

【４４３０】

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

【４４３１】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態において可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態から作動状態に移行することで可変入賞口３１６が所定態様で開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態においてラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放態様としては、例えば可変入賞口３１６を１回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口３１６を複数回開放させることも考えられる。

【４４３２】

５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ可変動作部である電動役物３１５ｂの作動確率が高い高頻度サポートモードである所定動作制御状態としての確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、ＭＰＵ４１によって大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【４４３３】
一方、５Ｒ通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ可変動作部である電動役物３１５ｂの作動確率が高い高頻度サポートモードである所定動作制御状態としての時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば１００回などの予め設定された規定回数の大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。
【４４３４】
また、特図遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態への転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、確変遊技状態から大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機１０が５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりの３種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば２ラウンド確変大当たり、２ラウンド通常大当たり、１６Ｒ通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。
【４４３５】
また、リーチ乱数カウンタＣ３は、後述の図３３７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタＣ３の値が格納される。
【４４３６】
遊技機１０では、リーチ乱数カウンタＣ３によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部３４１で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ＲＯＭ４１１における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの３種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタＣ３の値が設定されている。
【４４３７】
ここで、図３３４（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図３３４（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。
【４４３８】
ここに、リーチとは、図柄表示部３４１における可変動作部としての飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の飾り図柄の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。
【４４３９】

特図変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタＣＳ１は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄（図柄表示部３４１における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。このように、特図変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置５では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）のマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別（演出パターン）が、特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）に応じて決定される。特図変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述する図２１のメイン処理が１回実行されるごとにステップＳ１４０２において少なくとも１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップＳ１４１４において繰り返し更新される。そして、第１特図保留格納エリアＲＥＡ１又は第２特図保留格納エリアＲＥＡ２の第１～第４保留エリアＲＥＡ１～ＲＥＡ４，ＲＥＢ１～ＲＥＢ４には、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される。

【４４４０】

そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１と、大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図３３５（Ａ）～図３３５（Ｃ）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図３３５（Ａ）参照）、確変大当たり変動テーブル（図３３５（Ｂ）参照）、又は外れ変動テーブル（図３３５（Ｃ）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【４４４１】

ここで、図３３５（Ａ）、図３３５（Ｂ）及び図３３５（Ｃ）は、変動テーブルの一例を示す図である。図３３５（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、図３３５（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、図３３５（Ｃ）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は図３３５（Ａ）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は図３３５（Ｂ）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は図３３５（Ｃ）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

【４４４２】

より具体的に、図３３５（Ａ）及び図３３５（Ｂ）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。ここに、特図変動パターン「０１」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「０２」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「０３」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出

パターンが決定され、図柄表示部３４１などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【４４４３】

ここで、図３３５（Ａ）に示すように、通常大当たり変動テーブルでは、変動表示時間が３０ｓである特図変動パターンとして「０１」の選択率は１０％であり、変動表示時間が６０ｓである特図変動パターンとして「０２」の選択率は５０％であり、変動表示時間が９０ｓである特図変動パターンとして「０３」の選択率は４０％である。一方、図３３５（Ｂ）に示すように、確変大当たり変動テーブルでは、変動表示時間が３０ｓである特図変動パターンとして「０１」の選択率は５％であり、変動表示時間が６０ｓである特図変動パターンとして「０２」の選択率は４５％であり、変動表示時間が９０ｓである特図変動パターンとして「０３」の選択率は５０％である。つまり、本実施形態では、通常大当たりの場合と確変大当たりの場合とを比較すると、通常大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に短い時間が選択され易い一方で、確変大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に長い時間が選択され易い傾向にある。そのため、遊技者からすれば、変動表示時間が長い場合、大当たりとなることをより期待しつつ特図遊技の進行を楽しむことができる。

【４４４４】

もちろん、通常大当たりの場合ほうが変動表示時間として相対的に長い時間が選択され易い一方で、確変大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に短い時間が選択され易いように設定してもよい。また、変動表示時間は、大当たりの振り分けられるラウンド数に対応させた傾向で設定することも考えられる。例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い１６Ｒに振り分けられたほうが、５Ｒに振り分けられるよりも変動表示時間が相対的に長い時間が選択され易くしてよいし、これとは逆に、大当たり遊技のラウンド数が多い１６Ｒに振り分けられたほうが、５Ｒに振り分けられるよりも変動表示時間が相対的に短い時間が選択され易くしてよいまた、大当たりの振り分け種別に関係なく、例えば通常大当たりの場合と確変大当たりの場合とで、又は１６Ｒ大当たりと５Ｒ大当たりとで、変動表示時間の選択率を同一に設定（変動時間の設定テーブルとして同一のものを使用）してもよい。

【４４４５】

図３３５（Ｃ）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタＣＳ１と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて特図変動パターン「０４」又は「０５」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「０４」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が７ｓであるリーチなし演出パターン（７秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて７秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「０５」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が１０ｓであるリーチなし演出パターン（１０秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１などにおいて１０秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。

【４４４６】

例えば、遊技機１０では、特図変動パターン「０４」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機１０では、特図変動パターン「０５」に対応する外れ時の変動表示として、

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

【４４４７】

なお、特図変動パターンの種別は、図３３５（Ａ）、図３３５（Ｂ）及び図３３５（Ｃ）に示す例には限定されない。

【４４４８】

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

【４４４９】

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

【４４５０】

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

【４４５１】

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

【４４５２】

そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての特別図柄を作動状態とする時間である変動表示時間（図柄表示部３４１における可変動作部としての飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した特図変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを出力する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０３」の前に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「０１」～「０５」の前に外れである旨を

示す「Ｄ」を付した特図変動パターンコマンド「Ｄ０１」～「Ｄ０５」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置５では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部３４１などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部３４１において可変動作部としての飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ２６によって音声演出を実行し、電飾部２７によって電飾演出（ランプ演出）を実行させる。

【４４５３】

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

【４４５４】

図３３５（Ａ）～図３３５（Ｃ）に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

【４４５５】

ここで、図３３３は図３３２に示す主制御装置４の記憶領域の普図保留格納エリア４１２ｃの一例を示すブロック図である。図３３３に示すように、普図保留格納エリア４１２ｃは、普図第１保留エリアＳＥ１、普図第２保留エリアＳＥ２、普図第３保留エリアＳＥ３、普図第４保留エリアＳＥ４、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡ及び普図実行エリアＳＡＥを含む。

【４４５６】

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

【４４５７】

普図変動保留数記憶エリアＳＮＡは、普図当否情報が格納されている普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡは、普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態の場合、当該権利の保留数を記憶する記憶領域である。

【４４５８】

普図実行エリアＳＡＥは、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において可変動作部としての普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第１保留エリアＳＥ１の普図当否

情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、ＭＰＵ４１は、１回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタＣ４、普通当たり種別乱数カウンタＣ５及び普図変動種別カウンタＣＳ２の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図１２（Ｃ）及び図１２（Ｄ）参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて可変動作部としての普通図柄を作動状態とする時間である普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第１保留エリアＳＥ１に格納された普図当否情報が普図実行エリアＳＡＥに移動された場合には、普図第２保留エリアＳＥ２に格納された普図当否情報が普図第１保留エリアＳＥ１にシフトされ、普図第３保留エリアＳＥ３に格納された普図当否情報が普図第２保留エリアＳＥ２にシフトされ、普図第４保留エリアＳＥ４に格納された普図当否情報が普図第３保留エリアＳＥ３にシフトされる。

【４４５９】

但し、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで普図当たり遊技が実行される場合、普図第１保留エリアＳＥ１に普図当否情報が格納された所定動作制御状態であっても、普図第１保留エリアＳＥ１の普図当否情報が普図実行エリアＳＡＥに移動されることはなく、所定動作制御状態が維持される。即ち、普図当たり遊技が実行される場合には、普通図柄表示部３６１において可変動作部としての普通図柄が停止表示された非作動状態が維持される非作動状態延長制御（処理）が実行される。

【４４６０】

普通当たり乱数カウンタＣ４は、後述の図３３３の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に０に戻される。そして、普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４には、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア４１２ｃに格納された普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって電動役物３１５ｂを所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当たり抽選が行われる。

【４４６１】

ここで、図３３６は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態の開閉実行モードにおいて、可変動作部である開閉扉３１９が作動状態となることで可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技間の、開閉扉３１９が非作動状態とされるインターバルの時間を設定する際に参照されるテーブル等を示す図である。具体的には、図３３６（Ａ）はインターバルパターン種別を設定するための主制御装置４の記憶領域に記憶されたテーブルであり、図３３６（Ｂ）はインターバルの延長時間を抽選するための主制御装置４の記憶領域に記憶されたテーブルであり、図３３６（Ｃ）は各インターバルパターンを説明するための図である。

【４４６２】

図３３６（Ａ）に示すように、本実施形態では、大当たり遊技の開閉実行モードにおける可変動作部である開閉扉３１９が作動状態であるラウンド遊技の時間に応じて、インターバルパターン種別が設定される。本実施形態では、インターバルパターン種別として、インターバルパターン１～５の５種類が設定されている。

【４４６３】

インターバルパターン１は、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態であるインターバルの時間がインターバル基本時間Ａである０．０１秒に規定されている（図３３６（Ｃ）参照）。このインターバルパターン１は、ラウンド遊技の時間が１５秒である場合、即ち可変入賞口３１６が最大開放時間である１５秒間開放されること（開閉扉３１９の作動状態時間が１５秒継続すること）で終了した場合に選択される。

【４４６４】

インターバルパターン２は、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態であるインタ

ーバルの時間がインターバル基本時間Ａである０．０１秒にインターバル基本時間Ｂである３秒を加えた３．０１秒に規定されている（図３３６（Ｃ）参照）。このインターバルパターン２は、ラウンド遊技の時間が１０秒以上１５秒未満である場合、即ち最大開放時間が経過する前である１０秒以上１５秒未満に、可変入賞口３１６に最大入球数（規定個数）である１０個の遊技球の入球によりで終了した場合（いわゆるフルオープン）に選択される。

【４４６５】

インターバルパターン３～５は、可変動作部である開閉扉３１９が非作動状態であるインターバルの時間がインターバル基本時間Ａである０．０１秒にインターバル基本時間Ｂである３秒を加え、さらにインターバル延長時間Ａ～Ｃのいずれかを加えて時間に規定されている（図３３６（Ｃ）参照）。このインターバルパターン３～５は、ラウンド遊技の時間が１０秒未満である場合、即ち最大開放時間が経過する前である１０秒未満に、可変入賞口３１６に最大入球数（規定個数）である１０個の遊技球の入球によりで終了した場合に選択される。

【４４６６】

図３３６（Ｂ）に示すように、インターバルパターン３～５のインターバル延長時間Ａ～Ｃは、非作動状態延長制御（処理）を実行するための延長時間設定抽選テーブルを参照した抽選により設定される。本実施形態では、インターバル延長時間としては、インターバル延長時間Ａ、インターバル延長時間Ｂ及びインターバル延長時間Ｃの３種類が設定されており、インターバル延長時間Ａ～Ｃが選択される確率は均一に設定されている。インターバル延長時間Ａは、３秒に設定されており、このインターバル延長時間Ａが選択された場合、インターバル時間が６．０１秒のインターバルパターン３となる（図３３６（Ｃ）参照）。インターバル延長時間Ｂは、５秒に設定されており、このインターバル延長時間Ｂが選択された場合、インターバル時間が８．０１秒のインターバルパターン４となる（図３３６（Ｃ）参照）。インターバル延長時間Ｃは、７秒に設定されており、このインターバル延長時間Ｃが選択された場合、インターバル時間が１０．０１秒のインターバルパターン５となる（図３３６（Ｃ）参照）。

【４４６７】

ところで、従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技間のインターバルの時間が、ラウンド遊技の消化時間に関係なく多くの場合に一定時間に設定される。そのため、インターバルにおいて遊技球の打ち出しを継続する場合であっても、止め打ちを行う場合であっても、インターバルの消化作業は単調化され、遊技性が単調になりがちである。そこで、大当たり遊技のインターバルの遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。

【４４６８】

これに対して、本実施形態では、インターバル時間として、時間が異なるインターバルパターン１～５の５種類が設定されており、ラウンド遊技が、可変入賞口３１６が最大開放時間である１５秒間開放されること（開閉扉３１９の作動状態時間が１５秒継続すること）で第１の条件発生状態の発生により終了した場合、インターバル時間が最も短いインターバルパターン１が設定され、次のラウンド遊技が即座に開始される。一方、インターバルパターン２～５は、最大開放時間が経過する前に、可変入賞口３１６に最大入球数（規定個数）である１０個の遊技球の入球によりで第２の条件発生状態の発生により終了した場合に設定され、第１の条件発生状態の場合よりも次のラウンド遊技の開始が遅くなる。また、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合、ラウンド遊技の時間が短いほど、インターバルの時間が長くなる。これにより、ラウンド遊技が最大開放時間の経過により終了した場合での大当たり遊技の時間を短縮でき、また、ラウンド遊技が最大開放時間の経過により終了した場合と、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合とで、ラウンド遊技とインターバルとの合計時間のバラツキを小さくできる。その結果、大当たり遊技の総時間のバラツキを小さくできる。特に、本実施形態では、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合に対しても、複数のインターバル時間が設定され、ラウンド遊技が

最大数入球により終了した場合する場合においても、ラウンド遊技に要した時間が短いほどインターバル時間が長くなるように設定されている。このことによっても、ラウンド遊技とインターバルとの合計時間のバラツキを小さくできる結果、大当たり遊技の総時間のバラツキを小さくできる。

【４４６９】

また、本実施形態では、第１の条件発生状態である最大開放時間（規定時間）の経過によりインターバルに移行される場合に、第２の条件発生状態である最大入球数（規定個数）の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。即ち、本実施形態では、可変動作部が非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部が作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第１の条件発生状態であるか第２の条件発生状態であるかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に応じて実行可能になる。そのため、可変動作部が非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第１の条件発生状態である最大開放時間（規定時間）の経過及び第２の条件発生状態である最大入球数（規定個数）の遊技球の入球のいずれが発生するかよって可変動作部が非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間（規定時間）の経過及び最大入球数（規定個数）の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い大当たり遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【４４７０】

なお、各インターバル延長時間Ａ～Ｃの選択率は必ずしも均一である必要はなく、またインターバル延長時間の種別も３種類には限定されない。

【４４７１】

［主制御装置４の処理］

次に、図３３７～図３５４を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、ＮＭＩ割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。また、立ち上げ処理では、ＲＡＭ４１２が正常に動作しているか否かが確認され、ＲＡＭ４１２が正常に動作していることを条件に主タイマ割込処理の実行が許可される。

【４４７２】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

ここで、図３３７は、主制御装置４のＭＰＵ４１により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば２ｍｓｅｃごとに実行される。以下、図３３７を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【４４７３】

＜ステップＳ１００１＞

図３３７に示すように、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１は、主制御装置４に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ，３１７Ｒａ、アウト玉センサ３１８ａなどの検出状態を判断する。このとき、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１６ａ，３１７Ｌａ

，３１７Ｒａのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてＲＡＭ４１２に保存する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３１８ａによってアウト玉が検出された場合には、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに記憶されたアウト玉数に１加算して遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数を更新する。

【４４７４】

＜ステップＳ１００２＞

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

【４４７５】

＜ステップＳ１００３＞

続いて、ステップＳ１００３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４、及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５でのカウンタ値にそれぞれ１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【４４７６】

＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞

その後、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップＳ１００４）、発射制御処理を実行する（ステップＳ１００５）。なお、始動入賞処理の詳細は、図３３８を参照して後述する。

【４４７７】

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

【４４７８】

＜ステップＳ１００６＞

ステップＳ１００６では、ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報を更新するスルーゲート処理を実行し、当該主タイマ割込処理を終了する。なお、スルーゲート処理の詳細は、図３４０を参照して後述する。

【４４７９】

［始動入賞処理］

ここで、図３３８は、図３３７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図３３８を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【４４８０】

＜ステップＳ１１０１＞

図３３８に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞により条件発生状態となったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。

【４４８１】
＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞
ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎが、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、第１特図保留数Ｎに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０３）。
【４４８２】
ここで、第１入賞口３１４への始動入賞に基づく第２特図遊技を実行する権利の保留は、遊技状態とは関係なく第１特図保留数Ｎが最大数である４（いわゆる保４状態）である場合に、それ以上に増加しないように制限される。そのため、第１特図や第２特図の変動遊技状態である第１特図遊技や第２特図遊技の実行中に長時間の変動パターンが選択された場合の他、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では、保４状態が発生し易く、特に大当たり遊技状態では、特図遊技の実行（特図の変動表示）が制限されるため保４状態が発生し易く、第１入賞口３１４への始動入賞が無効にされ易い所定動作制御状態となっている。
【４４８３】
＜ステップＳ１１０４＞
ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図３３７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図３４１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【４４８４】
＜ステップＳ１１０５＞
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された第１特図保留に対する特図当否情報が後述の図３４９の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第１特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第１特図保留コマンド設定処理の詳細は、図３３９を参照して後述する。
【４４８５】
＜ステップＳ１１０６＞
ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞により条件発生状態となったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了する。
【４４８６】
＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞
ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍが、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、第２特図保留数Ｍに１を加算する処理を実行する（ステップＳ１１０

８）。
【４４８７】
ここで、第２入賞口３１５への始動入賞に基づく第２特図遊技を実行する権利の保留は、遊技状態とは関係なく第２特図保留数Ｍが最大数である４（いわゆる保４状態）である場合に、それ以上に増加しないように制限される。そのため、第１特図や第２特図の変動遊技状態である第１特図遊技や第２特図遊技の実行中に長時間の変動パターンが選択された場合の他、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では、保４状態が発生し易く、特に大当たり遊技状態では、特図遊技の実行（特図の変動表示）が制限されるため保４状態が発生し易く、第２入賞口３１５への始動入賞が無効にされ易い所定動作制御状態となっている。
【４４８８】
＜ステップＳ１１０９＞
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図３３７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図３４１のメイン処理でのステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。
【４４８９】
＜ステップＳ１１１０＞
ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９で取得された第２特図保留に対する特図当否情報が後述の図３４９の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２又はＳ２１０３において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２特図保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第２特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第２特図保留コマンド設定処理は、図３３９を参照して後述する第１特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第２特図保留コマンド設定処理は、図３３９の第１特図保留コマンド設定処理において、「第１特図保留コマンド」を「第２特図保留コマンド」と、「第１特図保留数Ｎ」を「第２特図保留数Ｍ」と読み替えればよい。
【４４９０】
［第１特図保留コマンド設定処理］
ここで、図３３９は、図３３８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第１特図保留コマンドには、当該コマンドが第１特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第１特図保留数Ｎなどの情報とが含まれる。以下、図３３９を参照しつつ、第１特図保留コマンド設定処理を説明する。
【４４９１】
＜ステップＳ１２０１＞
図３３９に示すように、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡから第１特図保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１特図保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ１２０１）。
【４４９２】
＜ステップＳ１２０２＞
ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合（ステップＳ１２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、高確率モードでない場合（ステップＳ１２０２：Ｎｏ）、即ち低確率モードである場合、処理をステップＳ１２０４に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は

、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に前述の図３４のステップＳ２３１７でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図３３のステップＳ２３０９でオフに設定される。

【４４９３】

＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図３３４（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、後述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図３３４（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【４４９４】

なお、ステップＳ１２０３及びＳ１２０４では、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４１０で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１２０３又はＳ１２０４において、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【４４９５】

＜ステップＳ１２０５＞

ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合（ステップＳ１２０５：Ｎｏ）、即ち外れである場合、処理をステップＳ１２０８に移行する。

【４４９６】

＜ステップＳ１２０６＞

ステップＳ１２０６では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。例えば、図３３８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図３３８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で特図当否情報が格納された保留エリアは、第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

【４４９７】

＜ステップＳ１２０７＞

ステップＳ１２０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定する。このように、第１特図保留コマンドに、ステップＳ１２０１で読み出された第１特図保留数Ｎが含まれるため、第１特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１特図保留コマンドに含まれる保留数Ｎを参照することにより、当該第１特図保留コマンドが第

１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれに格納された第１特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。
【４４９８】
＜ステップＳ１２０８及びＳ１２０９＞
ステップＳ１２０８では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。次いで、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定する（ステップＳ１２０９）。
【４４９９】
なお、当該第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はＳ１２０９で設定される第１特図保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図３４１のメイン処理のステップＳ１４０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記第１特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。
【４５００】
［スルーゲート処理］
ここで、図３４０は、図３３７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート３１７Ｌ，３１７Ｒを遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図３４０を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。
【４５０１】
＜ステップＳ１３０１＞
図３４０に示すように、スルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まず左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したことにより条件発生状態となったか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。スルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したか否かは、図３３７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０３に移行し、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０２に移行する。
【４５０２】
＜ステップＳ１３０２＞
ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｎｏ）、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したことにより条件発生状態となったか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。スルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したか否かは、図３３７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０３に移行し、右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過していないと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。
【４５０３】
＜ステップＳ１３０３＞
ＭＰＵ４１は、左側のスルーゲート３１７Ｌを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０１：Ｙｅｓ）、又は右側のスルーゲート３１７Ｒを遊技球が通過したと判断した場合（ステップＳ１３０２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃ

に設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘが、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する（ステップＳ１３０３）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数である場合（ステップＳ１３０３：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１３０４に移行する。

【４５０４】

＜ステップＳ１３０４及びＳ１３０５＞

ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが最大保留数でない場合（ステップＳ１３０３：Ｎｏ）、普図変動保留数Ｘに１を加算し（ステップＳ１３０４）、図３３７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３において更新される普通当たり乱数カウンタＣ４及び普通当たり種別乱数カウンタＣ５のカウンタ値、及び後述の図３４１のメイン処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４において更新される普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における普図保留格納エリア４１２ｃの普図第１保留エリアＳＥ１～普図第４保留エリアＳＥ４のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップＳ１３０５）、当該スルーゲート処理を終了する。

【４５０５】

［主制御装置４のメイン処理］

次に、図３４１を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理が、例えば４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、ステップＳ１４１３及びＳ１４１４のカウンタ更新処理がステップＳ１４０１～Ｓ１４１１の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【４５０６】

＜ステップＳ１４０１＞

図３４１に示すように、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、図３３７の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第１特図保留コマンド、第２特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１４０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。

【４５０７】

＜ステップＳ１４０２＞

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

【４５０８】

＜ステップＳ１４０３＞

ステップＳ１４０３では、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７及びサブ制御ユニット３３２に出力する賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する賞球コマンド設定処理を実行する。なお、賞球コマンド設定処理の詳細は、図３４２を参照して後述する。

【４５０９】
＜ステップＳ１４０４＞
ステップＳ１４０４では、ＭＰＵ４１は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図３４３～図３４５を参照して後述する。
【４５１０】
＜ステップＳ１４０５＞
ステップＳ１４０５では、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図３４６を参照して後述する。
【４５１１】
＜ステップＳ１４０６＞
ステップＳ１４０６では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２及び第２特別図柄表示部３６３において実行される特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図３４７～図３４９を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部３４１における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図３３７の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３、並びに本処理のステップＳ１４０２及びＳ１４１４で更新される特図変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。
【４５１２】
＜ステップＳ１４０７＞
ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図３５０～図３５４を参照して後述する。
【４５１３】
＜ステップＳ１４０８＞
ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、遊技状態移行処理の詳細な説明は、図３３及び図３４を参照して前述した通りであるので省略する。
【４５１４】
＜ステップＳ１４０９＞
ステップＳ１４０９では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、遊技設定値変更処理の詳細な説明は、図３５を参照して前述した通りであるので省略する。
【４５１５】
また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次回の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。
【４５１６】
＜ステップＳ１４１０＞
ステップＳ１４１０では、ＭＰＵ４１は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、特

定性能情報更新処理の詳細な説明は、図３６及び図３７を参照して前述した通りであるので省略する。

【４５１７】

＜ステップＳ１４１１＞

ステップＳ１４１１では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ４３の表示制御処理では、ステップＳ１４１０の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ４３に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ４３の表示制御処理の詳細な説明は、図３８～図４１を参照して前述した通りであるの省略する。

【４５１８】

＜ステップＳ１４１２＞

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

【４５１９】

＜ステップＳ１４１３＞

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

【４５２０】

＜ステップＳ１４１４＞

ステップＳ１４１４では、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、特図変動種別カウンタＣＳ１及び普図変動種別カウンタＣＳ２を更新した後、処理をステップＳ１４１２に戻す。

【４５２１】

［賞球コマンド設定処理］

ここで、図３４２は、図３４１のメイン処理でのステップＳ１４０３において実行される賞球コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。賞球コマンド設定処理では、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。以下、図３４２を参照しつつ、賞球コマンド設定処理を説明する。

【４５２２】

＜ステップＳ３３０１＞

図３４２に示すように、賞球コマンド設定処理では、まずＭＰＵ４１は、一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されているか否かを判断する（ステップＳ３３０１）。ＭＰＵ４１は、一般入賞口３１３に入賞が発生したこ

とを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０２に移行し、一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０４に移行する。

【４５２３】

＜ステップＳ３３０２及びＳ３３０３＞

一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７に一般入賞口３１３への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる一般入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ３３０２）。さらに、ＭＰＵ４１は、一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３０３）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【４５２４】

＜ステップＳ３３０４＞

一般入賞口３１３に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されているか否かを判断する（ステップＳ３３０４）。ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０５に移行し、第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０７に移行する。

【４５２５】

＜ステップＳ３３０５及びＳ３３０６＞

第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７に第１入賞口３１４への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる第１入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ３３０５）。さらに、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３０６）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【４５２６】

＜ステップＳ３３０７＞

第１入賞口３１４に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されているか否かを判断する（ステップＳ３３０７）。ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０８に移行し、第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１０に移行する。

【４５２７】

＜ステップＳ３３０８及びＳ３３０９＞

第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７に第２入賞口３１５への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる第２入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ３３０８）。さらに、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３０９）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【４５２８】

＜ステップＳ３３１０＞

第２入賞口３１５に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されているか否かを判断する（ステップＳ３３１０）。ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１１に移行し、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されていない場合（ステップＳ３３１０：Ｎｏ）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【４５２９】

＜ステップＳ３３１１＞

可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がＲＡＭ４１２に記憶されている場合（ステップＳ３３１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３３１１）。可変入賞口賞球制限フラグは、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口３１６への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するフラグである。この可変入賞口賞球制限フラグは、後述の大当たり遊技制御処理の図３５２のステップＳ２２３２においてオンに設定され、大当たり遊技制御処理の図３５０のステップＳ２２６９又は図３５１のステップＳ２２２４においてオフに設定される。

【４５３０】

そして、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１３に移行し、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１２に移行する。

【４５３１】

＜ステップＳ３３１２及びＳ３３１３＞

可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３３１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７に可変入賞口３１６への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる可変入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ３３１２）。さらに、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３１３）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【４５３２】

また、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定することなく、可変入賞口３１６に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をＲＡＭ４１２からクリアにし（ステップＳ３３１３）、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【４５３３】

ところで、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態でのラウンド遊技は、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によって第１の条件発生状態となった場合、又は可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって第２の条件発生状態となった場合に終了する。可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合に比べて遊技者が獲得する賞球数が少なくなる。一方、可変動作部である開閉扉３１９が作動状態から非作動状態に移行する過程では、可変入賞口３１６に遊技球が入球することがある。この場合の可変入賞口３１６への遊技球の入球の賞球の払い出しの対象とすると、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差がさらに大きくなる可能性がある。

【４５３４】

これに対して、本実施形態では、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった場

合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定すると共に、この可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合に可変入賞口賞球コマンドを設定しないことで、最大数入球を超える入球への賞球の払い出しが制限される。一方、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されないため、可変入賞口３１６に入球した遊技球の全てに対して賞球の払い出しがなされる。例えば、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過により終了したラウンド遊技での入賞として判定されなかったとしても、インターバルが短いことで、次のラウンド遊技での最初の入賞として判定し、可変入賞口３１６への入賞に対して賞球の払い出し行い行うことが可能になる。そのため、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過により終了したラウンド遊技は無駄になることはなく、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差が大きくなることが防止され、また可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了することで大当たり遊技時間が長くなることなどといった可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に遊技者が受ける不利益を軽減することが可能になる。

【４５３５】

なお、本実施形態では、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった場合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定することで、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があったラウンド遊技での、いわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としているが、他の方法によりいわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としてもよい。例えば、ラウンド遊技において可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった時点で開閉扉３１９の復帰動作の開始から作動動作の開始の期間において入球センサ３１６ａでの入球の検知を停止すること、各ラウンド遊技における賞球の払い出し数に上限を設けて上限数を超える払い出しを行わないように制限すること、オーバー入賞に対する賞球の払い出しを次のラウンド遊技に対する入球扱いとすることなどが考えられる。

【４５３６】

［普図遊技制御処理］

ここで、図３４３は、図３４１のメイン処理でのステップＳ１４０４において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１での可変動作部としての普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図３４３を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【４５３７】

＜ステップＳ１５０１＞

図３４３に示すように、普図遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０１）。普図変動表示中フラグは、後述の図３４５の普図変動開始処理において、可変動作部としての普通図柄が作動状態とされる変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップＳ１７１１でオンに設定され、可変動作部としての普通図柄が非作動状態とされる停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップＳ１５１０でオフに設定される。

【４５３８】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち可変動作部としての普通図柄が作動状態である普図遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち可変動作部としての普通図柄が非作動状態で普図遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０２に移行する。

【４５３９】

＜ステップＳ１５０２＞

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、即ち普図遊技

の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変動作部である電動役物３１５ｂが作動状態で第２入賞口３１５が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０２）。電動役物開放中フラグは、後述の図３４６の普図当たり遊技制御処理において、電動役物３１５ｂを作動状態として第２入賞口３１５を開放する場合にステップＳ１８１１でオンに設定され、電動役物３１５ｂを非作動状態として第２入賞口３１５を閉鎖する場合にステップＳ１８１８でオフに設定される。

【４５４０】

ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０２：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であっても、普図遊技開始することなく当該普図遊技制御処理を終了する。つまり、普図当たり抽選の結果が普図当たりである普図遊技が終了した場合、可変動作部としての普通図柄が普図当たりに対応する図柄で非作動状態の停止表示された条件発生状態が非作動状態延長制御（処理）によって維持される。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０３に移行する。

【４５４１】

＜ステップＳ１５０３＞

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０２：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。大当たり遊技中フラグは、後述の図３５０の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６６でオフに設定される。

【４５４２】

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

【４５４３】

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

【４５４４】

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

【４５４５】

＜ステップＳ１５０４＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０３：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに設定される普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数Ｘが０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０４）。ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０である場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ち普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態である場合、処理をステップＳ１５０５に移行する。

【４５４６】

＜ステップＳ１５０５＞

普図変動保留数Ｘが０でない場合は（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップＳ１５０５）、処理をステップＳ１５０６に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図３４４を参照して後述する。

【４５４７】

＜ステップＳ１５０６＞

ステップＳ１５０６では、ＭＰＵ４１は、普図保留格納エリア４１２ｃに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図３４５を参照して後述する。

【４５４８】

＜ステップＳ１５０７＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１５０７）。大当たり遊技中フラグは、後述の図３５０の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６６でオフに設定される。

【４５４９】

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。

【４５５０】

＜ステップＳ１５０８＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１５０７：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変動作部としての普図が作動状態である普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１５０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【４５５１】

ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される可変動作部としての普通図柄を非作動状態である停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップＳ１５０９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１５０８：Ｎｏ）、即ちメイン表示部３６の普通図柄表示部３６１において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【４５５２】

＜ステップＳ１５０９～Ｓ１５１１＞

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１５０７：Ｙｅｓ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１５０８：Ｙｅｓ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に可変動作部としての普通図柄を作動状態から非作動状態にすることで停止表示させ（ステップＳ１５０９）。具体的には、ＭＰＵ４１は、普図当たり抽選の結果が外れである場合には、可変動作部としての普図を外れに対応する予め定められた外れ図柄で停止表示させる第１の条件発生状態とし、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、可変動作部としての普図を普図当たりに対応する予め定められた普図当たり図柄で停止表示させる第２の条件発生状態とする。第２の条件発生状態は、普図当たり遊技が実行される点で、第１の条件発生状態に比べて遊技者にとって有利度が高い状態である。

【４５５３】

そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップＳ１５１０）。さらに、ＭＰＵ４１は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップＳ１５１１）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【４５５４】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図３４６の普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８０１において、普図当たり遊技を開始（電動役物３１５ｂを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【４５５５】

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

【４５５６】

［普図データ設定処理］

ここで、図３４３は、図３４２のステップＳ１５０５においてＭＰＵ４１によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図３３３の主制御装置４の記憶領域における普図保留格納エリア４１２ｃの記憶内容が更新される。以下、図３４３を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【４５５７】

＜ステップＳ１６０１～Ｓ１６０３＞

図３４３に示すように、普図データ設定処理では、まずＭＰＵ４１は、普図変動保留数記憶エリアＳＮＡに記憶されている普図変動保留数Ｘを１減算し（ステップＳ１６０１）、普図第１保留エリアＳＥ１から普図実行エリアＳＡＥに普図当否情報を移動させる（ステップＳ１６０２）。続いて、ＭＰＵ４１は、普図第２保留エリアＳＥ２～普図第４保留エリアＳＥ４に格納されている普図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１６０３）。具体的に、ステップＳ１６０３では、普図第２保留エリアＳＥ２の普図当否情報を普図第１保留エリアＳＥ１に移動させ、普図第３保留エリアＳＥ３の普図当否情報を普図第２保留エリアＳＥ２に移動させ、普図第４保留エリアＳＥ４の普図当否情報を普図第３保留エリアＳＥ３に移動させる。

【４５５８】

［普図変動開始処理］

ここで、図３４４は、図３４２のステップＳ１５０６においてＭＰＵ４１によって実行

される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部３６１での可変動作部としての普通図柄を非作動状態から作動状態にする変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図３４４を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【４５５９】

＜ステップＳ１７０１＞

図３４４に示すように、普図変動開始処理では、ＭＰＵ４１は、所定動作制御状態である高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。高頻度サポートモードフラグは、前述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図３４のステップＳ２３１３でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から所定動作制御状態である確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図３３のステップＳ２３０７で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図３４のステップＳ２３２６でオフに設定される。

【４５６０】

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

【４５６１】

＜ステップＳ１７０２及びＳ１７０３＞

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

【４５６２】

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

【４５６３】

＜ステップＳ１７０４及びＳ１７０５＞

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

【４５６４】

＜ステップＳ１７０６及びＳ１７０７＞

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ

４１は、当否判定の結果が、第２入賞口３１５が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１７０６）。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップＳ１７０６：Ｙｅｓ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ１７０７）、処理をステップＳ１７０８に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップＳ１７０６：Ｎｏ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ１７０８に移行する。

【４５６５】

＜ステップＳ１７０８及びＳ１７０９＞

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

【４５６６】

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

【４５６７】

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

【４５６８】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくも普図変動パターンを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置５に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップＳ１７０２又はＳ１７０３において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置５に通知するようにしてもよい。

【４５６９】

＜ステップＳ１７１０及びＳ１７１１＞

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

【４５７０】
なお、普図変動表示中フラグは、図３４３の普図遊技制御処理でのステップＳ１５０１において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。
【４５７１】
［普図当たり遊技制御処理］
ここで、図３４６は、図３４１のメイン処理でのステップＳ１４０５において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、可変動作部としての電動役物３１５ｂの作動制御を行うことによって第２入賞口３１５への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える所定動作制御状態とする処理が実行される。以下、図３４６を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。
【４５７２】
＜ステップＳ１８０１＞
図３４６に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、可変動作部としての普通図柄が非作動状態から非作動状態とされることで停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、所定動作制御状態である普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図３４３の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップＳ１５１１でオンに設定される。
【４５７３】
ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップＳ１８０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップＳ１８１３に移行する。
【４５７４】
＜ステップＳ１８０２＞
普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１８０２）。大当たり遊技中フラグは、後述の図３５０の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６６でオフに設定される。
【４５７５】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。
【４５７６】
一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１８０３に移行する。
【４５７７】
＜ステップＳ１８０３＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されてい

るか否かを判断する（ステップＳ１８０３）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることで普図当たり遊技開始の条件発生状態であることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図３４５の普図変動開始処理のステップＳ１７０５においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０４に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０６に移行する。

【４５７８】

＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たり遊技における可変動作部である電動役物３１５ｂの作動時間（第２入賞口３１５の開放時間）である６秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０４）。開放時間カウンタは、電動役物３１５ｂの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１５において参照される。そして、ＭＰＵ４１は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０５）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【４５７９】

＜ステップＳ１８０６＞

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０３：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることで普図当たり遊技開始の条件発生状態であることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図２４の普図変動開始処理のステップＳ１７０７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【４５８０】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たり遊技における可変動作部である電動役物３１５ｂの作動時間（第２入賞口３１５の開放時間）である０．１秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１８０８）、処理をステップＳ１８０９に移行する。

【４５８１】

＜ステップＳ１８０９～Ｓ１８１１＞

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

とを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１１）、処理をステップＳ１８１２に移行する。

【４５８２】

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

【４５８３】

＜ステップＳ１８１２＞

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

【４５８４】

＜ステップＳ１８１３＞

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該普図当たり遊技制御処理のステップＳ１８１１において電動役物３１５ｂを作動させることで第２入賞口３１５を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１３）。即ち、ＭＰＵ４１は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｙｅｓ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップＳ１８１４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１３：Ｎｏ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【４５８５】

＜ステップＳ１８１４及びＳ１８１５＞

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

【４５８６】

＜ステップＳ１８１６～Ｓ１８１８＞

減算後の開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち電動役物３１５ｂを復帰させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂを復帰させる（ステップＳ１８１６）。これにより、第２入賞口３１５が閉鎖され、第２入賞口３１５への遊技球の入球が制限される。そして、ＭＰＵ４１は、電動役物３１５ｂが復帰されて第２入賞口３１５が閉鎖されたことを音声ランプ制御装置５に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップＳ１８１７）、電動役物３１５ｂが非作動状態に復帰されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１８）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【４５８７】
なお、電動役物閉鎖コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部３４１などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。
【４５８８】
［特図遊技制御処理］
ここで、図３４７は、図３４１のメイン処理でのステップＳ１４０６において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新されると共に、第１特図遊技又は第２特図遊技の進行の制御、例えば第１特別図柄表示部３６２での可変動作部としての第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての第２特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図３４７を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。
【４５８９】
＜ステップＳ１９０１＞
図３４７に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグがオンであるか否かを判断する。変動開始制限フラグは、後述の図３５０の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップＳ２２１１でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６７でオフに設定される。
【４５９０】
ＭＰＵ４１は、変動開始制限フラグがオンである場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であっても、特図遊技を開始することなく、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されず、変動開始制限フラグがオンであることに基づく非作動状態延長制御（処理）によって、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。
【４５９１】
一方、ＭＰＵ４１は、変動開始制限フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ１９０２に移行する。
【４５９２】
＜ステップＳ１９０２＞
大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変動作部である第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（第１特図遊技又は第２特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。特図変動表示中フラグは、後述の図３４９の特図変動開始処理において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されて作動状態とされる場合にステップＳ２１０７でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されて非作動状態とされる場合にステップＳ１９０９でオフに設定される。
【４５９３】
ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップＳ１９０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップＳ１９０３に移行する。
【４５９４】

＜ステップＳ１９０３＞
特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている第１特図保留数Ｎ、及び第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。
【４５９５】
ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある所定動作制御状態である場合、処理をステップＳ１９０４に移行する。
【４５９６】
＜ステップＳ１９０４＞
第１特図保留数Ｎ及び第２特図保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、即ち第１特図遊技を実行する権利の保留、及び第２特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップＳ１９０４）、処理をステップＳ１９０５に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図３４８を参照して後述する。
【４５９７】
＜ステップＳ１９０５＞
ステップＳ１９０５では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示部３６２での可変動作部としての第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての第２特別図柄の変動表示を開始（第１特図遊技又は第２特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図３４９を参照して後述する。
【４５９８】
＜ステップＳ１９０６＞
特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、即ち第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特図遊技の変動表示の開始から、後述の図３４９の特図変動開始処理でのステップＳ２１０４の特図変動パターン設定処理で設定される第１特別図柄又は第２特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１９０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。
【４５９９】
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップＳ１９０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップＳ１９０６：Ｎｏ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。
【４６００】
＜ステップＳ１９０７～Ｓ１９０９＞
第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１９０６：Ｙｅｓ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表

示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップＳ１９０７）。
【４６０１】
具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が外れである場合、可変動作部としての特図が外れに対応する予め定められた外れ図柄で停止表示された第１の条件発生状態とし、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、特図が大当たりに対応する予め定められた大当たり図柄で停止表示された第２の条件発生状態とする。大当たり抽選の結果が外れである場合、及び大当たり抽選の結果が大当たりである場合（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）のいずれにおいても、大当たり抽選の結果を明示するために、大当たり抽選の結果に応じた図柄で確定停止表示された状態が予め定められた所定期間だけ維持される。
【４６０２】
そして、当該確定停止表示が大当たり抽選の結果が「外れ」を報知するものである場合、特図の確定停止表示のために設定される所定時間の経過後は、新たな特図遊技の実行（特図の変動表示）の開始が可能な状態とされる。
【４６０３】
一方、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「５Ｒ確変大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり」又は「５Ｒ通常大当たり」）の場合には、当該確定停止表示に対して設定される所定時間の経過後に所定動作制御状態としての大当たり遊技状態に移行される。そして、この大当たり遊技状態では、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、また新たな第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への始動入賞があっても、大当たり遊技の実行中は、確定停止表示のために設定された所定時間の経過後であっても、非作動状態延長制御（処理）が実行されることよって特別図柄が停止表示された状態が維持され、特別図柄の変動表示は開始されない。
【４６０４】
なお、所定期間の確定停止表示は、図３４７では明確ではないが、例えばステップＳ１９０７の終了後において、加算式又は減算式のタイマを設定し、このタイマによって規定される所定時間（例えば１秒）が経過するまで、特図が大当たり抽選の結果を報知する状態を維持することが考えられる。この場合、大当たり抽選の結果を報知する確定停止表示である場合には、当該所定期間の経過後に新たな特図遊技の実行（特図の変動表示の開始）が可能となる。一方、大当たり抽選の結果が大当たりを報知する確定停止表示である場合には、大当たり遊技が実行されるが、この大当たり遊技では、確定停止表示された特図が停止表示された状態が維持される。
【４６０５】
また、ステップＳ１０９０での特図変動表示中フラグは、確定停止表示のために設定される所定時間の経過後にオフに設定することが考えられるが、確定停止表示のために設定される所定時間の経過前であっても、特図が停止表示させれた段階でオフにしてもよい。
【４６０６】
そして、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９０８）、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９０９）、当該特図遊技制御処理を終了する。
【４６０７】
［特図データ設定処理］
ここで、図３４８は、図３４７のステップＳ１９０４においてＭＰＵ４１によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの記憶内容が更新される。以下、図３４８を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。
【４６０８】
＜ステップＳ２００１＞

図３４９に示すように、ステップＳ２００１では、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０である場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がなく第１特図遊技に対する第１特図保留がある所定動作制御状態である場合（図３４７の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０３参照）、処理をステップＳ２００２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技に対する第２特図保留がある所定動作制御状態である場合、処理をステップＳ２００５に移行する。つまり、ＭＰＵ４１は、第２特図遊技に対する第２特図保留数Ｍが０であるか否かを判断することで、第１特図遊技よりも第２特図遊技を優先して開始させる。

【４６０９】

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

【４６１０】

＜ステップＳ２００２～Ｓ２００４＞

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

【４６１１】

＜ステップＳ２００５～Ｓ２００７＞

第２特図保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている第２特図保留数Ｍを１減算し（ステップＳ２００５）、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ２００６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ２００７）。具体的に、ステップＳ２００７では、第２保留エリアＲＥＢ２の特図当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の特図当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ２００７の処理が終了した場合、処理をステップＳ２００８に移行する。

【４６１２】

＜ステップＳ２００８＞

ステップＳ２００８では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、又は第２特図保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフ

トコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部３４１に表示される第１特図保留や第２特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【４６１３】

［特図変動開始処理］

ここで、図３４９は、図３４７のステップＳ１９０５においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第１特別図柄表示部３６２での可変動作部としての第１特別図柄、又は第２特別図柄表示部３６３での可変動作部としての第２特別図柄が、非作動状態から作動状態にされる変動表示の開始により第１特別遊技又は第２特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図３４９を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【４６１４】

＜ステップＳ２１０１＞

図３４９に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図３４のステップＳ２３１７で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図３３のステップＳ２３０９で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【４６１５】

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

【４６１６】

＜ステップＳ２１０２及びＳ２１０３＞

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図３３４（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０２）。

【４６１７】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップＳ２１０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図３３４（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップＳ２１０３）。

【４６１８】

なお、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３では、前述の図３５の遊技設定値変更処理でのステップＳ２４１０において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ２１０２及びＳ２１０３において、前述の図３５の遊技設定値変更処理におけるステップＳ２４０８で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【４６１９】
＜ステップＳ２１０４＞
ステップＳ２１０２又はＳ２１０３において当否判定を行った場合、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技におけるメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップＳ２１０４）。
【４６２０】
なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図３３５（Ａ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図３３５（Ｂ）参照）とに基づいて設定され、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図３３５（Ｃ）参照）とに基づいて設定される。
【４６２１】
＜ステップＳ２１０５＞
ステップＳ２１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２１０２又はＳ２１０３での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップＳ２１０４で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定し、処理をステップＳ２１０６に移行する。特図変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）のステップＳ１４０１において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部３４１などでの特図遊技演出を実行することができる。
【４６２２】
なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、特図変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。
【４６２３】
＜ステップＳ２１０６＞
ステップＳ２１０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップＳ２１０７に移行する。
【４６２４】
＜ステップＳ２１０７＞
ステップＳ２１０７では、ＭＰＵ４１は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２１０８に移行する。特図変動表示中フラグは、図３４７の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９

０２において、メイン表示部３６の可変動作部である第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【４６２５】

＜ステップＳ２１０８＞

ステップＳ２１０８では、ＭＰＵ４１は、可変動作部としての特別図柄が変動停止により作動状態から非作動状態（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップＳ２１０９に移行する。特図変動停止フラグは、図３４７の特図遊技制御処理におけるステップＳ１９０８においてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において第１特図又は第２特図が停止表示される場合（例えば、前述の確定停止表示に対する予め定められた所定時間の経過後に）にオンに設定され、後述の図３５０の大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０２において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【４６２６】

＜ステップＳ２１０９＞

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

【４６２７】

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

【４６２８】

＜ステップＳ２１１０＞

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

【４６２９】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機１０を、いわゆるＳＴ機として構成することもできる。

【４６３０】

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

【４６３１】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、図３５０～図３５４は、図３４１のメイン処理でのステップＳ１４０７において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、所定動作制御状態である大当たり遊技状態において、可変入賞口３１

６に設けられる可変動作部である開閉扉３１９の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図３５０～図３５４を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【４６３２】

＜ステップＳ２２０１＞

図３５０に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図３５０の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップＳ２２０６でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップＳ２２６６でオフに設定される。

【４６３３】

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

【４６３４】

＜ステップＳ２２０２＞

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変動作部である特別図柄が作動状態から非作動状態とされて停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図３４７の特図遊技制御処理でのステップＳ１９０８においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図３４９の特図変動開始処理でのステップＳ２１０８においてオフに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【４６３５】

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

【４６３６】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第１特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第２特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第１特図と第２特図との同時変動に変更可能とすることで、第１特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第２特図遊技が実行され、第２特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第１特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第１特図遊技に対する大当たり遊技と、第２特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第１特図遊技に対する大当たり遊技及び第２特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

【４６３７】

＜ステップＳ２２０３＞

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、即ち可変動作部である特別図柄が作動状態から非作動状態とされて停止表示された場合、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否

かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばＲＡＭ４１２に設定される特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【４６３８】

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

【４６３９】

＜ステップＳ２２０４＞

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ２２０４）、処理をステップＳ２２０５に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）のステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【４６４０】

＜ステップＳ２２０５＞

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

【４６４１】

＜ステップＳ２２０６＞

ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２２０７に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップＳ２２０１の他、図３４３の普図遊技制御処理のステップＳ１５０３において参照される。

【４６４２】

＜ステップＳ２２０７＞

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

【４６４３】

＜ステップＳ２２０８＞

ステップＳ２２０８では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２０９に移行する。オープニング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【４６４４】
＜ステップＳ２２０９＞
ステップＳ２２０９では、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップＳ２２１０に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図３５１のステップＳ２２１４において参照される。
【４６４５】
＜ステップＳ２２１０及びＳ２２１１＞
ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１２において参照される。
【４６４６】
そして、ＭＰＵ４１は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグをオンに設定し（ステップＳ２２１１）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。変動開始制限フラグは、図３４７の特図遊技制御処理のステップＳ１９０１において、非作動状態延長制御（処理）によって、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態を維持するか否かを判断するために参照される。
【４６４７】
＜ステップＳ２２１２＞
大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２１２）。
【４６４８】
ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１２：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図３５１のステップＳ２２１３に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１２：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２２５に移行する。
【４６４９】
＜ステップＳ２２１３及びＳ２２１４＞
オープニング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２１２：Ｙｅｓ）、即ちオープニングの実行中である場合、図３５１に示すように、ＭＰＵ４１は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ２２１３）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２１４）。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。
【４６５０】
ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１４：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２１５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のオープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２１４：Ｎｏ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【４６５１】
＜ステップＳ２２１５及びＳ２２１６＞
減算後のオープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１４：Ｙｅｓ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップＳ２２１５）。オープニング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるオープニン

グ演出を終了させることができる。
【４６５２】
そして、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２１６）、処理をステップＳ２２１７に移行する。
【４６５３】
＜ステップＳ２２１７＞
ステップＳ２２１７では、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を開閉する可変動作部である開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される複数回（５回又は１６回）のラウンド遊技と、ラウンド遊技間に実行され、開閉扉３１９が非作動状態とされることで可変入賞口３１６が閉鎖されるインターバルとを含む開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１８に移行する。
【４６５４】
開閉実行モード開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。
【４６５５】
＜ステップＳ２２１８＞
ステップＳ２２１８では、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を開閉する可変動作部である開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２１９に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。
【４６５６】
なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、詳細は後述するが、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行することなくラウンド遊技演出を継続して実行してもよいし、またインターバル演出としてラウンド遊技演出とは異なる演出を実行してもよい。
【４６５７】
＜ステップＳ２２１９及びＳ２２２０＞
ステップＳ２２１９では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから１減算し、さらに、可変動作部である開閉扉３１９を作動状態とすることによって可変入賞口３１６を開放させ（ステップＳ２２２０）、処理をステップＳ２２２１に移行する。
【４６５８】
＜ステップＳ２２２１及びＳ２２２２＞
ステップＳ２２２１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップＳ２２２２）、処理をステップＳ２２２３に移行する。ラウンド遊技時間カウンタは、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図３５２のステップＳ２２２６Ｂにおいて参照される。
【４６５９】

＜ステップＳ２２２３及びＳ２２２４＞
ステップＳ２２２３では、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているか否かを判断する。可変入賞口賞球制限フラグは、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口３１６への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するフラグであり、図３５２の賞球コマンド設定処理のステップＳ３３１１において、可変入賞口３１６への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するか否かを判断するために参照される。
【４６６０】
ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２２３：Ｙｅｓ）、可変入賞口賞球制限フラグをオフに設定し（ステップＳ２２２４）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２２３：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。即ち、ラウンド遊技が開始される場合には、可変入賞口賞球制限フラグがオフの状態とされる。
【４６６１】
＜ステップＳ２２２５＞
図３５０に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２１２：Ｎｏ）、即ちオープニングの実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６を開閉する可変動作部である開閉扉３１９が作動状態であるラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２２５）。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。
【４６６２】
ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２５：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図３５２のステップＳ２２２６Ａに移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２５：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップＳ２２５４に移行する。
【４６６３】
＜ステップＳ２２２６Ａ及びＳ２２２６Ｂ＞
ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップＳ２２２５：Ｙｅｓ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図３５２に示すように、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２２６Ａ）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２２６Ｂ）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。
【４６６４】
ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（Ｓ２２２６Ｂ：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２２７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２６Ｂ：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップＳ２２２９に移行する。
【４６６５】
ここで、ステップＳ２２２６Ｂでは、第１の条件発生状態としての可変入賞口３１６の

最大開放時間の経過によってラウンド遊技が終了し得る。この場合の最大開放時間の経過は、可変入賞口３１６が開放されたまま状態が予め定められた一定時間継続すること、即ち１回のラウンド遊技での開放回数が１回であって、その開放時間が固定化された一定時間あることを意味するが、第１の条件発生状態の例は、この限りではない。例えば、１回のラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放回数を複数回に設定し、その複数回の可変入賞口３１６の開放を実行した場合に１回のラウンド遊技が終了する第１の条件発生状態となるようにしてもよい。また、１回のラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放回数を複数回に設定する場合、１回のラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放回数や開放時間を抽選により決定するようにしてもよい。さらに、１回のラウンド遊技での可変入賞口３１６の開放回数を１回に設定する場合であっても、最大開放時間を固定化することなく、抽選により決定して第１の条件発生状態が発生し得るようにしてもよく、本願発明の趣旨を実現できる限りは特に制限はない。

【４６６６】

＜ステップＳ２２２７＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２２６Ｂ：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン１設定フラグをオンに設定し（ステップＳ２２２７）、処理をステップＳ２２２８に移行する。インターバルパターン１設定フラグは、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行する開閉扉３１９が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン１に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図３５３のステップＳ２２４７においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン１は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Ａのみが実行される最も短い０．０１秒である（図３３６参照）。即ち、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）する場合には、インターバルの時間が最も短く設定され、次のラウンド遊技が即座に開始される。これにより、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合に、その後に移行されるインターバル時間との合計時間を短くし、大当たり遊技の消化に要する時間が長くなり過ぎるのを防止することができる。また、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル時間を短く設定することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握することができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

【４６６７】

ところで、ラウンド遊技は、開閉扉３１９の復帰により可変入賞口３１６が閉鎖することで終了するが、ラウンド遊技の終了時には遊技領域に遊技球が流下している場合には、開閉扉３１９の復帰動作の開始から復帰に至るまでの間に可変入賞口３１６に遊技球が入球する、いわゆるオーバー入賞が発生し得る。一方、本実施形態では、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった場合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定することで、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があったラウンド遊技での、いわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としているが、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、オーバー入賞に対する入賞検知は無効とされない。そのため、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、オーバー入賞に対する賞球の払い出しを次のラウンド遊技に対する入球扱いとすることができる。その結果、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、可変入賞口３１６への入球検知を次のラウンド遊技の入賞として持ち越すことで、可変入賞口３１６への入球の無駄をなくし、ラウンド遊技時間の短縮を図ることができなど、最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合に比べて、遊技者にとっての有利度が低い最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合の不利益を改善して効率の良し遊技性を提供できる。

【４６６８】

また、大当たり遊技では、ラウンド遊技間のインターバルにおいて止め打ちを行うことで、無駄な遊技球の打ち出し数を低減することが可能であるが、通常、インターバル時間は一定化されている。これに対して、本実施形態では、ラウンド遊技の終了契機に応じてインターバル時間が異なるように構成されている。即ち、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合にはインターバル時間が短く設定され、最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合にはラウンド遊技時間が長く設定される。つまり、本実施形態では、ラウンド遊技に要した時間が長いほどインターバル時間が短く設定される（ラウンド遊技に要した時間が短いほどインターバル時間が短く設定される）。その結果、インターバルでの止め打ちに対する技術介入性が高くなる。これにより、インターバルでの遊技性が改善されるため、興趣が向上される。

【４６６９】

＜ステップＳ２２２８＞

ステップＳ２２２８では、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン１が設定されることを音声ランプ制御装置５に通知するインターバルパターン１設定コマンドを設定し（ステップＳ２２２８）、処理を図３５３のステップＳ２２４０に移行する。インターバルパターン１設定コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバルパターン１設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置５は、インターバル時間としてインターバルパターン１が設定された場合には、インターバル演出として、ラウンド遊技演出が継続して実行されるインターバル演出パターン１（図３６１（Ａ）参照）を実行する。このように、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル演出としてラウンド遊技演出を継続することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握し難くすることができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

【４６７０】

＜ステップＳ２２２９＞

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２２６：Ｎｏ）、即ち、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップＳ２２２９）。可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があったか否かは、図３３７の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理において、入球センサ３１６ａへの遊技球の入球が検出された場合にＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【４６７１】

ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２３０に移行し、可変入賞口３１６に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップＳ２２２９：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【４６７２】

＜ステップＳ２２３０及びＳ２２３１＞

可変入賞口３１６に対する遊技球の入球があった場合（ステップＳ２２２９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に１加算する（ステップＳ２２３０）。そして、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達したか否か（ステップＳ２２３１）、即ち可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球による第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミ

ングであるか否かを判断する。
【４６７３】
　ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２３０：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップＳ２２３２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、加算後の入球数カウンタの値が１０に達していない場合（ステップＳ２２３１：Ｎｏ）、即ち可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【４６７４】
　ここで、ステップＳ２２３０では、第２の条件発生状態としての可変入賞口３１６への最大数入球が発生した場合にラウンド遊技が終了し得る。この場合の最大数入球は、可変入賞口３１６への入球を検出する入球センサ３１６ａによって上限数（例えば１０個）の遊技球が検出されることを意味するが、第２の条件発生状態の例は、この限りではない。例えば、可変入賞口３１６への遊技球の入球を検出する入球センサを複数種類設け（複数種類の入賞口を設け）、そのうちの特定の入球センサ（特定の入賞口）によって１個又は所定個の遊技球が検出された場合に第２の条件発生状態となるようにしてもよい。また、可変入賞口３１６への遊技球の入球を検出する入球センサを複数種類設ける（複数種類の入賞口を設ける）と共に、各入球センサによって遊技球が検出された場合の賞球数を異なるものとし、１回のラウンド遊技での賞球の払い出し総数が所定個数に達した場合に第２の条件発生状態が発生し得るようにしてもよく、本願発明の趣旨を実現できる限りは特に制限はない。
【４６７５】
＜ステップＳ２２３２＞
　加算後の入球数カウンタの値が１０に達している場合（ステップＳ２２３０：Ｙｅｓ）、即ち可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口３１６を閉鎖）するタイミングである場合、可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定する（ステップＳ２２３２）。可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口３１６への遊技球の入球（いわゆるオーバー入賞）による賞球の払い出しを制限するフラグであり、図３４２の賞球コマンド設定処理のステップＳ３３１１において、可変入賞口３１６への遊技球の入球に対する賞球の払い出しを制限するか否かを判断するために参照される。即ち、本実施形態では、当該ラウンド遊技が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によって終了するのではなく、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって終了する場合に、最大数入球を超える可変入賞口３１６への遊技球の入球に対する賞球の払い出しが制限される。そのため、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差が大きくなることが防止され、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に遊技者が受ける不利益を軽減することが可能になる。その一方、前述のように、当該ラウンド遊技が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によって終了する場合、インターバル時間を可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によって終了する場合に比べて短く設定することで、早期に次のラウンド遊技を開始することができる。その結果、次のラウンド遊技を早期に開始できることができるために大当たり遊技の時間を短縮でき、また先のラウンド遊技の終了時に可変入賞口３１６に対する遊技球の入球を無駄にすることなく賞球の払い出しが可能になり、このことによっても大当たり遊技の時間の短縮が可能になる。
【４６７６】

＜ステップＳ２２３３＞
ステップＳ２２３３では、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技の消化するまでに、最大開放時間よりも短く可変入賞口３１６の最大開放時間に比較的に近い時間を要した否かを判断する。ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満である場合（ステップＳ２２３３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３３４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満でない場合（ステップＳ２２３３：Ｎｏ）、即ち当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒未満で、当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、処理をステップＳ２３３６に移行する。

【４６７７】
＜ステップＳ２２３４＞
当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満である場合（ステップＳ２２３３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン２設定フラグをオンに設定し（ステップＳ２２２４）、処理をステップＳ２２３５に移行する。インターバルパターン２設定フラグは、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行する開閉扉３１９が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン２に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図３５３のステップＳ２２４７においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン２は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Ａ（０．０１秒）にインターバル基本時間Ｂ（３秒）を加えた３．０１秒である（図３３６参照）。即ち、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間である場合、インターバル時間が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に比べて、インターバル基本時間Ｂだけ長い時間に設定される。これにより、ラウンド遊技が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過により終了する場合と、可変入賞口３１６の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間での可変入賞口３１６への最大数入球で終了する場合とで、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になる。

【４６７８】
＜ステップＳ２２３５＞
ステップＳ２２３５では、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン２が設定されることを音声ランプ制御装置５に通知するインターバルパターン２設定コマンドを設定し、処理をステップＳ２２３９に移行する。インターバルパターン２設定コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバルパターン２設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置５は、インターバル時間としてインターバルパターン２が設定された場合には、インターバル演出として、インターバル演出表示Ａが実行されるインターバル演出パターン２（図３６１（Ｂ）参照）を実行する。

【４６７９】
＜ステップＳ２２３６＞
当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒以上１５秒未満でない場合（ステップＳ２２３３：Ｎｏ）、即ち当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒未満で、当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、ＭＰＵ４１は、非作動状態延長制御（処理）として延長時間設定抽選を実行し（ステップＳ２２３６）、処理をステップＳ２２３７に移行する。この延長時間設定抽選は、延長時間設定抽選テーブル（図３３６（Ｂ）参照）を参照して実行され、インターバルの延長時間として、３秒のインターバル延長時間Ａ、５秒のインターバル延長時間Ｂ、及び７秒のインターバル延長時間Ｃのいずれかが選択される。これにより、当該ラウンド遊技の消化に要した１０秒未満で当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、インターバルパターン２のインターバル時間に対して、延長時間設定抽選に

より決定されたインターバル延長時間Ａ～Ｃを加算したインターバルパターン３～５のいずれかが選択される（図３３６参照）。これにより、ラウンド遊技が、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過により終了する場合と、可変入賞口３１６の最大開放時間よりも早期に可変入賞口３１６への最大数入球で終了する場合とで、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になる。

【４６８０】

＜ステップＳ２２３７＞

ステップＳ２２３７では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２２３６での延長時間設定抽選により選択されたインターバル延長時間に対応して決定されたインターバルパターン３～５設定フラグをオンに設定し、処理をステップＳ２２３８に移行する。インターバルパターン３～５設定フラグは、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行する開閉扉３１９が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン３～５に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図３５３のステップＳ２２４７においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン３～５は、それぞれインターバルの時間として、インターバルパターン２にインターバル延長時間Ａ（３秒）、インターバル延長時間Ｂ（５秒）又はインターバル延長時間Ｃ（７秒）を加えた、６．０１秒、８．０１秒又は１０．０１秒である（図３３６参照）。

【４６８１】

このように、本実施形態では、ラウンド遊技の消化時間に応じて複数のインターバル時間が設定されており、ラウンド遊技の消化時間が長くなるほどインターバル時間が長く設定されるようになされている。その結果、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になり、大当たり遊技の消化に要する時間が長くなりすぎないようにしつつ、大当たり遊技の消化時間の均一化を図ることができる。

【４６８２】

＜ステップＳ２２３８＞

ステップＳ２２３８では、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン３～５が設定されることを音声ランプ制御装置５に通知するインターバルパターン３～５設定コマンドを設定し、処理をステップＳ２２３９に移行する。インターバルパターン３～５設定コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバルパターン３～５設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置５は、インターバル時間としてインターバルパターン３～５が設定された場合には、インターバル演出として、インターバル演出表示Ａ及びインターバル演出表示Ａが実行されるインターバル演出パターン２（図３６１（Ｃ）参照）を実行する。

【４６８３】

＜ステップＳ２２３９＞

ステップＳ２２３９では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技時間カウンタをクリアにする。即ち、可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球によってラウンド遊技が終了した場合にインターバル２～５設定フラグ、及びインターバル設定２～５コマンドを設定した場合、ラウンド遊技時間カウンタの値が０ではないので、ラウンド遊技時間カウンタをクリアにする。そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２２３９の処理が終了した場合、処理を図３５３の２２４０に移行する。

【４６８４】

＜ステップＳ２２４０＞

ステップＳ２２４０では、ＭＰＵ４１は、可変動作部としての開閉扉３１９を作動状態から非作動状態に復帰することによって可変入賞口を閉鎖し、処理をステップＳ２２４１に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６の最大開放時間の経過による第１の

条件発生状態、又は可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球による第２の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了する。

【４６８５】

＜ステップＳ２２４１～Ｓ２２４３＞

ステップＳ２２４１では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

【４６８６】

そして、ＭＰＵ４１は、当該ラウンド遊技での可変入賞口３１６への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップＳ２２４２）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４３）、処理をステップＳ２２４４に移行する。

【４６８７】

＜ステップＳ２２４４＞

ステップＳ２２４４では、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが０であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

【４６８８】

ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２４４：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２４９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２４９：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップＳ２２４５に移行する。

【４６８９】

＜ステップＳ２２４５＞

ラウンド数カウンタが０でない場合（ステップＳ２２４４：Ｎｏ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ２２４５）、処理をステップＳ２２４６に移行する。インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてインターバル演出（図３６１参照）を開始させることができる。

【４６９０】

＜ステップＳ２２４６～Ｓ２２４８＞

ステップＳ２２４６では、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン１～５設定フラグに対応したインターバル時間を、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットする（ステップＳ２２４７）。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図３５２のステップＳ２２２６において参照される。

【４６９１】

そして、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン１～５設定フラグをオフに設定し（ステップＳ２２４８）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【４６９２】

＜ステップＳ２２４９及びＳ２２５０＞

ラウンド数カウンタが０である場合（ステップＳ２２３２：Ｙｅｓ）、即ち開閉実行モ

ードを終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルパターン１～５設定コマンドをクリアにする（ステップＳ２２４９）。即ち、先に終了したラウンド遊技が開閉実行モードの最終ラウンドである場合、インターバルパターン１～５設定コマンドが音声ランプ制御装置５に送信される前にクリアにする。

【４６９３】

そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置５に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップＳ２２５０）、処理をステップＳ２２５１に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【４６９４】

＜ステップＳ２２５１＞

ステップＳ２２５１では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップＳ２２５２に移行する。エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【４６９５】

＜ステップＳ２２５２及びＳ２２５３＞

ステップＳ２２５２では、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップＳ２２５３）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図３５４でのステップＳ２２６１において参照される。

【４６９６】

＜ステップＳ２２５４＞

図３５２に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップＳ２２２５：Ｎｏ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップＳ２２５４）。ンターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図３５３のステップＳ２２４６においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図３５４のステップＳ２２５８においてオフに設定される。

【４６９７】

ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図３５４のステップＳ２２５５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５４：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップＳ２２５９に移行する。

【４６９８】

＜ステップＳ２２５５及びＳ２２５６＞

インターバル中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５４：Ｙｅｓ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図３５４に示すように、ＭＰＵ４１は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２５５）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０であるか否

か（ステップＳ２２５６）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【４６９９】

ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５６：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップＳ２２５７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のインターバル時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２５６：Ｎｏ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【４７００】

＜ステップＳ２２５７及びＳ２２５８＞

減算後のインターバル時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２５６：Ｙｅｓ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置５に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップＳ２２５７）。インターバル終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【４７０１】

そして、ＭＰＵ４１は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２５８）、処理を前述の図３５１のステップＳ２２１８に移行する。処理を前述の図３５１のステップＳ２２１８に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップＳ２２１８～Ｓ２２２４の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【４７０２】

＜ステップＳ２２５９＞

図３５０に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５４：Ｎｏ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２５９）。

【４７０３】

ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５９：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図３５４のステップＳ２２６０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５９：Ｎｏ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップＳ２２６４に移行する。

【４７０４】

＜ステップＳ２２６０及びＳ２２６１＞

エンディング中フラグがオンである場合（ステップＳ２２５９：Ｙｅｓ）、即ちエンディングの実行中である場合、図３５４に示すように、ＭＰＵ４１は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から１減算する（ステップＳ２２６０）。そして、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２６１）。即ち、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【４７０５】

ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２６１：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップＳ２２６２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、減算後のエンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２６１：Ｎｏ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【４７０６】
＜ステップＳ２２６２及びＳ２２６３＞
減算後のエンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２６１：Ｙｅｓ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。
【４７０７】
そして、ＭＰＵ４１は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２６３）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【４７０８】
＜ステップＳ２２６４＞
図３５０に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップＳ２２５９：Ｎｏ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ２２６４）、処理をステップＳ２２６５に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図３４１参照）でのステップＳ１４０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部３４１などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。
【４７０９】
＜ステップＳ２２６５及びＳ２２６６＞
ステップＳ２２６５では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、前述の図３４の遊技状態移行処理のステップＳ２３１２において参照される。
【４７１０】
そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ２２６６）、処理をステップＳ２２６７に移行する。
【４７１１】
＜ステップＳ２２６７～Ｓ２２６９＞
ステップＳ２２６７では、ＭＰＵ４１は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグをオフに設定する。これにより、非作動状態延長制御（処理）が解除され、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態から作動状態に移行可能とされることで、特図遊技の実行が可能となる。具体的には、特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態では、大当たり遊技の終了後に即座に特図遊技を開始することができ、特図遊技を実行する権利の保留がない場合には、大当たり遊技終了後の第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて即座に特図遊技を開始することができる。
【４７１２】
そして、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６への遊技球の入球が検出された場合の賞球の払い出しを制限する可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２６８）。ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２６８：Ｙｅｓ）、可変入賞口賞球制限フラグをオフに設定し（ステップＳ２２６９）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ

２２６８：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【４７１３】
ところで、停電等により遊技機１０に対する電力供給が遮断される（いわゆる電断の発生）ことがあり、この場合、遊技機１０では電断処理が実行される。遊技機１０に対する電力供給が遮断された場合、磁気センサなどの不正防止のための機能も無効となる場合があり得る。これに対して、本実施形態では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の実行中において電断が発生した場合、電断処理として、開閉扉３１９を強制的に復帰させることで可変入賞口３１６が閉鎖される。これにより、電断が発生した場合に可変入賞口３１６が開放したままとなることが防止され、不正防止のための機能が無効となっている場合であっても、磁石などの使用によって可変入賞口３１６に遊技球が入球される不正行為を効果的に防止することが可能になる。
【４７１４】
［音声ランプ制御装置５の処理］
次に、図３５５～図３６１を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。
【４７１５】
［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］
ここで、図３５５は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。
【４７１６】
図３５５に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ２７０１）、操作検出処理（ステップＳ２７０２）、コマンド判定処理（ステップＳ２７０３）、特図遊技演出制御処理（ステップＳ２７０４）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップＳ２７０５）を実行する。
【４７１７】
［コマンド判定処理］
次に、図３５５の副タイマ割込処理のステップＳ２７０３で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図３５６～図３５８は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【４７１８】
＜ステップＳ３１０１＞
図３５６に示すように、コマンド判定処理では、まずＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３１０１）。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ３１０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。
【４７１９】
なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップＳ３１０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。
【４７２０】
＜ステップＳ３１０２＞
コマンドを受信した場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１０２）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。
【４７２１】

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

【４７２２】

＜ステップＳ３１０３及びＳ３１０４＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３１０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、前述の第１の実施形態と同様に、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３１０３）及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップＳ３１０４）を実行する。

【４７２３】

図３５９に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップＳ３１０３）では、遊技状態に応じた演出が設定される。例えば、通常遊技状態では、図柄表示部３４１での最下層に表示される背景演出（背景表示）が複数の背景演出から設定される。複数の背景演出は、所定回数の特図遊技において同一の背景演出を継続して実行した後に、予め定められた順序で順次変更される。もちろん、通常遊技状態での背景演出は、ランダムに切り替えるようにしてもよい。また、確変遊技状態では、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態に固有の背景演出が設定され、時短遊技状態では、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態に固有の背景演出が設定される。

【４７２４】

＜ステップＳ３１０５＞

図３５６に戻り、ステップＳ３１０５では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【４７２５】

＜ステップＳ３１０６＞

ステップＳ３１０６では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ３１０３で設定された演出パターン種別、及びステップＳ３１０４で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて、例えば図柄表示部３４１における最上層で飾り図柄の変動表示を実行し、最下層での背景表示（図３５９参照）を含む演出表示を実行する。

【４７２６】

＜ステップＳ３１０７～Ｓ３１１５＞

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３１０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理のステップＳ３１０７～Ｓ３１１５と同様の処理を実行する。

【４７２７】

＜ステップＳ３１１６＞

受信したコマンドが第２特図保留コマンドでない場合（ステップＳ３１１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（

ステップＳ３１１６）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２０４において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【４７２８】

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

【４７２９】

＜ステップＳ３１１７及びＳ３１１８＞

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

【４７３０】

なお、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【４７３１】

ここで、図３６０及び図３６１は、大当たり遊技演出を説明するための図である。図３６０（Ａ）に示すように、大当たり遊技は、オープニング（ＯＰ）、複数（本実施形態では５回又は１６回）のラウンド遊技、ラウンド間のインターバル（ＩＮ）、及びエンディング（ＥＤ）を含むが、大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モードでのラウンド遊技演出、及びエンディング演出を設定する処理が実行される。なお、開閉実行モードでのインターバル演出については、インターバル時間に応じて別途設定される（図３５７のステップＳ３１２８～Ｓ３１３７参照）。

【４７３２】

図３６０（Ｂ）に示すように、オープニング演出は、大当たり遊技が開始されたことを遊技者に報知する演出であり、例えば遊技者に右打ちを促す画像を含む。

【４７３３】

図３６０（Ｃ）に示すように、ラウンド遊技演出は、ラウンド遊技が実行されていることを遊技者に報知する演出であり、例えばラウンド数を示す表示や出玉数表示を含む。

【４７３４】

図３６０（Ｄ）に示すように、エンディング演出は、開閉実行モードが終了して大当たり遊技が終了することを遊技者に報知する演出であり、例えば当該大当たり遊技での出玉数を示す表示や大当たり連荘回数を示す表示を含む。また、エンディング演出は、当該大当たり遊技の終了に移行する遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）を遊技者に報知する表示を含んでいてもよい。

【４７３５】

なお、本実施形態では、大当たり遊技の実行中に特図遊技が実行されることがない。そのため、大当たり遊技演出として、オープニング演出、開閉実行モードでのラウンド遊技演出及びインターバル演出の実行中及び実行後に特図遊技が開始されることはなく、エンディング演出の実行後に特図遊技が開始される。

【４７３６】

図３６１（Ａ）～図３６１（Ｃ）に示すように、インターバル演出は、インターバルパターン種別（インターバル時間）に対応させたインターバル演出パターン１～３を含む。

【４７３７】

図３６１（Ａ）に示すように、インターバル演出パターン１では、ラウンド遊技演出がインターバル演出として継続して実行される。例えば、Ｙラウンド目のラウンド遊技の終

了後にインターバルに移行する場合、当該インターバルでのインターバル演出表示として、Ｙラウンド目のラウンド遊技演出表示が実行される。このインターバル演出パターン１は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Ａのみが実行される最も短い０．０１秒であるインターバルパターン１が選択された場合に実行される。インターバルパターン１は、可変入賞口３１６の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉３１９の最大作動時間）の経過による第１の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了した場合に選択される（図３６６参照）。即ち、インターバル演出パターン１は、可変入賞口３１６の最大開放時間（１５秒）の経過によりラウンド遊技を終了した場合に設定される。

【４７３８】

このように、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル演出としてラウンド遊技演出を継続することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握し難くすることができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

【４７３９】

図３６１（Ｂ）に示すように、インターバル演出パターン２では、インターバルの全期間において、インターバル演出表示Ａが実行される。インターバル演出表示Ａは、インターバル中であることを示す表示、例えば「しばらくお待ちください」の文字表示が実行される。このインターバル演出パターン２は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Ａ（０．０１秒）にインターバル基本時間Ｂ（３秒）を加えた３．０１秒であるインターバルパターン２が選択された場合に実行される。インターバルパターン２は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間（１５秒）よりも短く、最大開放時間に比較的に近い時間（１０秒以上１５秒未満）である場合に設定される（図３６６参照）。即ち、インターバル演出パターン２は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間である場合に設定される。

【４７４０】

図３６１（Ｃ）に示すように、インターバル演出パターン３～５では、インターバル演出パターン２と同様のインターバル演出表示Ａが実行された後、インターバル演出表示Ｂが実行される。インターバル演出表示Ｂは、インターバルが間もなく終了することを示す表示を含む。また、インターバル演出表示Ｂでは、インターバルが終了するまで（次のラウンド遊技が開始されるまで）の時間を示すカウントダウン表示、例えば「残りＺ秒」の文字表示が実行される。このインターバル演出パターン３～５は、インターバルの時間として、インターバルパターン２（インターバル基本時間Ａ（０．０１秒）＋インターバル基本時間Ｂ（３秒））に、抽選により決定されたインターバル延長時間Ａ～Ｃを加えたインターバルパターン３～５が選択された場合に実行される。インターバルパターン３～５は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間（１５秒）よりも比較的に短い時間（１０秒未満）である場合に設定される（図３６６参照）。即ち、インターバル演出パターン３～５は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口３１６の最大開放時間よりも比較的に短い時間である場合に設定される。そして、インターバル演出パターン３～５では、インターバルパターン２に対応する期間においてインターバル演出表示Ａが実行され、インターバルパターン２から延長されたインターバル延長時間Ａ～Ｃに対応する時間だけインターバル演出表示Ｂが実行される。

【４７４１】

このように、本実施形態では、ラウンド遊技が早期に終了した場合にインターバル時間が延長されてインターバル時間が長くなる場合に、インターバル延長時間においてインターバル演出表示Ｂが実行される。これにより、インターバルにおいて止め打ちを行う場合、インターバル時間が長くなる場合であっても、インターバル演出表示Ｂに基づいて遊技球の打ち出しタイミングを見計らうことができる技術介入要素が付加されるためにインターバルでの遊技性が改善され、遊技の興趣が向上される。

【４７４２】

ところで、従来の遊技機では、ラウンド遊技間のインターバル時間は、通常、一定化されているため、インターバルでの無駄打ち防止のための一定期間の止め打ちを行う単純な技術介入が可能である。これに対して、本実施形態では、前述のように、インターバル時間がラウンド遊技の終了契機によって異なり、ラウンド遊技時間が長いほどインターバル時間が短く（ラウンド遊技時間が短いほどインターバル時間が長く）設定される。そのため、インターバルでの技術介入性が高められている。そのため、可変入賞口３１６の最大時間開放よりも早く終了する最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合、インターバル演出表示Ａが実行されることで、技術介入性が高められる場合であっても、インターバル演出表示Ａによって次のラウンド遊技の開始タイミング（遊技球の打ち出しタイミング）を見計らうことができる遊技性が付与される。さらに、インターバルパターン２にインターバル延長時間Ａ～Ｃを加えたインターバルパターン３～５が選択された場合にインターバル演出表示Ａの後にインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン３～５が設定されることで、インターバル時間が長くなる場合であっても、インターバル演出表示Ｂによって次のラウンド遊技の開始タイミング（遊技球の打ち出しタイミング）を見計らうことができる遊技性が付与される。

【４７４３】

なお、本実施形態では、インターバル基本時間Ａにインターバル基本時間Ｂを加えたインターバルパターン２が選択された場合にインターバル演出表示Ａが実行されるインターバル演出パターン２が設定され、インターバルパターン２にインターバル延長時間Ａ～Ｃを加えたインターバルパターン３～５が選択された場合にインターバル演出表示Ａの後にインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン３～５が設定されるが、インターバルパターン２が選択された場合のインターバル演出パターンとしてインターバル演出表示Ａの後にインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターンを設定してもよく、また、インターバルパターン３～５が選択された場合のインターバル演出パターンとしてインターバル演出表示Ａのみが実行されるインターバル演出パターンを設定してもよく、最大数入球によりラウンド遊技が終了した後に実行されるインターバルでは、インターバル時間の残り時間を示唆又は明示することが好ましく、少なくとも異なる２種類のインターバル演出表示を実行するのが好ましい。

【４７４４】

＜ステップＳ３１１９＞

図３５６に戻り、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１１９）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２０８においてオープニングを開始する場合に設定される。

【４７４５】

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

【４７４６】

＜ステップＳ３１２０＞

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５２は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２０）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７４７】

なお、オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【４７４８】
＜ステップＳ３１２１＞
受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２１）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１５においてオープニングを終了する場合に設定される。
【４７４９】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２２に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、処理を図３５７のステップＳ３１２３に移行する。
【４７５０】
＜ステップＳ３１２２＞
オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２２）、当該コマンド判定処理を終了する。
【４７５１】
なお、オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。
【４７５２】
＜ステップＳ３１２３＞
受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２１：Ｎｏ）、図３５７に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２３）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５１の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２１８において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。
【４７５３】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ３１２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２４に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２６に移行する。
【４７５４】
＜ステップＳ３１２４及びＳ３１２５＞
ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２４）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をＲＡＭ５１２にセットし（ステップＳ３１２５）、当該コマンド判定処理を終了する。
【４７５５】
なお、ラウンド遊技演出開始フラグは、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。
【４７５６】
＜ステップＳ３１２６＞
受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ３１２３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断す

る（ステップＳ３１２６）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５３の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２４１においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【４７５７】

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

【４７５８】

＜ステップＳ３１２７＞

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２７）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、ラウンド遊技終了フラグは、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、ラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【４７５９】

＜ステップＳ３１２８＞

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１２８）。インターバルパターン１設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン１が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２２８においてインターバルパターン１が設定された場合に設定される。

【４７６０】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１２９に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３０に移行する。

【４７６１】

＜ステップＳ３１２９＞

受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドである場合（ステップＳ３１２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてラウンド遊技演出を継続して実行するインターバル演出パターン１（図３６１（Ａ）参照）を設定し（ステップＳ３１２９）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７６２】

＜ステップＳ３１３０＞

受信したコマンドがインターバルパターン１設定コマンドでない場合（ステップＳ３１２８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３０）。インターバルパターン２設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン２が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３５においてインターバルパターン２が設定された場合に設定される。

【４７６３】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３１に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３２に移行する。

【４７６４】

＜ステップＳ３１３１＞
受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドである場合（ステップＳ３１３０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてインターバル演出表示Ａが実行されるインターバル演出パターン２（図３６１（Ｂ）参照）を設定し（ステップＳ３１３１）、当該コマンド判定処理を終了する。
【４７６５】
＜ステップＳ３１３２＞
受信したコマンドがインターバルパターン２設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３２）。インターバルパターン３設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン３が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３８においてインターバルパターン３が設定された場合に設定される。
【４７６６】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３３に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３４に移行する。
【４７６７】
＜ステップＳ３１３３＞
受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドである場合（ステップＳ３１３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてインターバル演出表示Ａ、及びインターバル延長時間Ａに対応した時間だけインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン３（図３６１（Ｃ）参照）を設定し（ステップＳ３１３３）、当該コマンド判定処理を終了する。
【４７６８】
＜ステップＳ３１３４＞
受信したコマンドがインターバルパターン３設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３４）。インターバルパターン４設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン４が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３８においてインターバルパターン４が設定された場合に設定される。
【４７６９】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドである場合（ステップＳ３１３４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３５に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１３６に移行する。
【４７７０】
＜ステップＳ３１３５＞
受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドである場合（ステップＳ３１３４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてインターバル演出表示Ａ、及びインターバル延長時間Ｂに対応した時間だけインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン４（図３６１（Ｃ）参照）を設定し（ステップＳ３１３５）、当該コマンド判定処理を終了する。
【４７７１】
＜ステップＳ３１３６＞
受信したコマンドがインターバルパターン４設定コマンドでない場合（ステップＳ３１

３４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３６）。インターバルパターン５設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン５が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５２の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２３８においてインターバルパターン５が設定された場合に設定される。

【４７７２】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドである場合（ステップＳ３１３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３７に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、処理を図３５８のステップＳ３１３８に移行する。

【４７７３】

＜ステップＳ３１３７＞

受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドである場合（ステップＳ３１３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出としてインターバル演出表示Ａ、及びインターバル延長時間Ｃに対応した時間だけインターバル演出表示Ｂが実行されるインターバル演出パターン５（図３６１（Ｃ）参照）を設定し（ステップＳ３１３７）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７７４】

＜ステップＳ３１３８＞

受信したコマンドがインターバルパターン５設定コマンドでない場合（ステップＳ３１３６：Ｎｏ）、図３５８に示すように、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３８）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５８の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２４５においてインターバルを開始させる場合に設定される。

【４７７５】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１３９に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４０に移行する。

【４７７６】

＜ステップＳ３１３９＞

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップＳ３１３８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１３９）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７７７】

なお、インターバル演出開始フラグは、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、インターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【４７７８】

＜ステップＳ３１４０＞

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップＳ３１３８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３０）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５５の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５７においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【４７７９】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ

３１４０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１４１に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４２に移行する。

【４７８０】

＜ステップＳ３１４１＞

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップＳ３１４０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１４１）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７８１】

なお、インターバル演出終了フラグは、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、インターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【４７８２】

＜ステップＳ３１４２＞

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１４２）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５３の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２５１においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【４７８３】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１４２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１４３に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１４２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４４に移行する。

【４７８４】

＜ステップＳ３１４３＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ３１４２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３１４３）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７８５】

なお、エンディング演出開始フラグは、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、エンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【４７８６】

＜ステップＳ３１４４＞

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ３１４２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１４４）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５４の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２６２においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【４７８７】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３１４４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１４５に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４６に移行する。

【４７８８】

＜ステップＳ３１４５＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップＳ３１４４：Ｙｅ

ｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３１４５）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７８９】

なお、エンディング演出終了フラグは、図３５５の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０７の大当たり遊技演出制御処理において、エンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【４７９０】

＜ステップＳ３１４６＞

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３１３６）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図３５０の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２２６４において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【４７９１】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１４６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１４７に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１４８に移行する。

【４７９２】

＜ステップＳ３１４７＞

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップＳ３１３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップＳ３１４７）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７９３】

＜ステップＳ３１４８＞

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ３１４６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３１４８）、当該コマンド判定処理を終了する。

【４７９４】

以上のように、本発明では、例えば、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作手段が、第１状態又は第２状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、本発明では、第１状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、本発明では、第１状態が発生して所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定停止状態に移行される場合よりも効率のよい遊技を実行可能となる。また、本発明では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、契機によって所定停止状態に実行する遊技を異ならせ、興趣を提供することが可能になる。より具体的には、例えば特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に応じて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第１状態及び第２状態のいずれが発生するかよって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第１状態及び第２状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、本発明では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上

させることが可能になる。

【４７９５】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定動作制御状態としての大当たり遊技状態において、可変動作部としての開閉扉３１９が作動状態とされることで可変入賞口３１６が開放される複数回（本実施形態では５回又は１６回）のラウンド遊技が実行される。可変動作部としての開閉扉３１９の作動状態であるラウンド遊技は、第１の条件発生状態としての可変入賞口３１６の最大開放時間の経過、又は第２の条件発生状態としての可変入賞口３１６への最大入球数の遊技球の入球（最大数入球）によって終了し、未実行のラウンド遊技が存在する場合には、可変動作部としての開閉扉３１９が非作動状態とされることで可変入賞口３１６が閉鎖されるインターバルに移行される。そして、本実施形態では、第１の条件発生状態である最大開放時間の経過によりインターバルに移行される場合に、第２の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。一方、ラウンド遊技が終了する場合、遊技盤３１の遊技領域には発射された遊技球が流下している。そのため、最大開放時間の経過によりインターバルに移行されて次のラウンド遊技が早期に開始される場合、先のラウンド遊技の終了時に遊技領域を流下する遊技球が次のラウンド遊技の開始時に入球可能なる。その結果、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、遊技領域に発射された遊技球が無駄玉となることが防止される。また、本実施形態では、可変動作部の非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部の作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第１の条件発生状態であるか第２の条件発生状態であるかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に応じて実行可能になる。そのため、可変動作部の非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第１の条件発生状態である最大開放時間の経過及び第２の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかよって可変動作部の非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間の経過及び最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い大当たり遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【４７９６】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１～第７の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【４７９７】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【４７９８】

［発明の概要］

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【４７９９】

［付記Ａ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４８００】

付記Ａ１に係る遊技機では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第１位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第１位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるた

め、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、当該遊技機では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【４８０１】

［付記Ｂ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間（例えばボタン操作によって駆動データ１による動作が終了）と、前記第１の期間より長時間の第２の期間（例えば全ての処理の実行によって駆動データ１による動作が終了）とを含むことを特徴とする遊技機。

【４８０２】

付記Ｂ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含む。即ち、付記Ｂ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも２種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも２種類の態様が設定されることで、可動手段による一連の特定動作の動作時間に応じて、遊技者に対して種々の情報（例えば表示演出）を提供することが可能になる。例えば

、一連の特定動作を第１の期間より実行することで遊技者に有利な情報（例えばプレミアの表示演出）を提供し、一連の特定動作を第２の期間より実行することで遊技者に不利な情報（例えばデフォルトの表示演出）を提供することが可能になる。その結果、遊技者は、一連の特定動作が実行される期間に着目し、有利な情報が提供されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４８０３】

［付記Ｃ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記可動手段（３７）が前記第２位置側に可動されている期間として、第１の期間（駆動データ１の処理Ｎｏ．０３、Ｎｏ．０６）と、前記第１の期間より長時間の第２の期間（駆動データ１の処理Ｎｏ．１１、Ｎｏ．１５）とを含むことを特徴とする遊技機。

【４８０４】

付記Ｃ１に係る遊技機では、可動手段が第２位置側に可動されている期間として、第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含む。即ち、付記Ｃ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第２位置側に位置されている期間が異なる少なくとも２種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第２位置側に位置されている期間が異なる少なくとも２種類の態様が設定されることで、可動手段が第２位置側に可動されている期間に応じて、異なる態様で可動手段を可動させることができる。これにより、一連の特定動作における可動手段の動作を多様化することが可能になる。そして、可動手段が演出目的で可動される場合には、その演出性を高めることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【４８０５】

［付記Ｄ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、
前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第１の制御（ＳＰ発展、ＳＰＳＰ発展、１６Ｒ確変昇格）と、前記第１の制御とは異なる第２の制御（ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変非昇格）と、を実行可能であり、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、前記第１の制御及び前記第２の制御のいずれの場合であっても、前記可動手段（３７）が前記第１位置側に位置された状態で開始されることを特徴とする遊技機。

【４８０６】

付記Ｄ１に係る遊技機では、一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、第１の制御、及び第１の制御とは異なる第２の制御のいずれの場合であっても、可動手段が第１位置側に位置された状態で開始される。一方、一連の特定動作の終了条件が成立している場合には、第１位置又は第１位置の近傍に位置する可動手段を可動停止して一連の特定動作が終了される。つまり、一連の特定動作を終了する場合の可動手段の位置と、一連の特定動作の終了後に実行される第１の制御及び第２の制御の開始位置が、いずれも第１位置側となる。そのため、一連の特定動作が終了した場合に、その後の可動手段に対する制御が第１の制御及び第２の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動手段に対する制御を開始させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、一連の特定動作から、第１の制御又は第２の制御によって実行される次動作に移行させることができる。

【４８０７】

［付記Ｅ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、
前記一連の特定動作の前記終了条件の少なくとも１つは、遊技者の所定の遊技操作（操作ボタンの操作）に基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機。

【４８０８】

付記Ｅ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも１つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものである。このように、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも１つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものであることで、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合であっても、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合、終了条件の成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立した場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、一連の特定動作の終了条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【４８０９】

［付記Ｆ１］

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、
前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御は、前記可動手段（３７）とは異なる制御対象（図柄表示部３４１、表示演出）を含むことを特徴とする遊技機。

【４８１０】
付記Ｆ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含む。このように、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の一連の特定動作の終了後に、可動手段とは異なる制御対象において可動手段によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動手段の動作を見逃した場合や、可動手段の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動手段とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、付記Ｆ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動手段の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４８１１】
［付記Ｇ１］
遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、
前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定し

て実行する表示制御手段（５１）と、
前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、
を備える遊技機であって、
前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、
前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、
前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、
前記可動制御手段（５１）は、
前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、
前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、
前記可動制御手段（５１）は、前記一連の特定動作において前記可動手段（３７）の前記第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことを特徴とする遊技機。
【４８１２】
付記Ｇ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しない。このように、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことで、可動手段が第２位置側に可動させたときに終了条件が成立していると判断されることが防止される。そのため、可動手段が第２位置側に可動されているときに、可動手段の一連の特定動作が終了されることが防止されるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。
【４８１３】
［付記Ａ１］
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特

図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更することを特徴とする遊技機。
【４８１４】
付記Ａ１に係る遊技機では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第２制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。
【４８１５】
［付記Ｂ１］
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
当該遊技機は、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（１０１）を備え、
前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特別遊技を実行する場合は特別信号（大当たり信号１）を出力し、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は前記特別信号を出力しないことを特徴とする遊技機。
【４８１６】
付記Ｂ１に係る遊技機では、遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特別遊技を実行する場合は特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は特別信号を出力しない。このように、遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特別遊技を実行する場合は特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は特別信号を出力しないことで、遊技場のホールコンピュータは、特別信号に基づいて、特別遊技が実行されていること、及び特別遊技が実行された回数を把握することが可能になると共に、特定期間遊技を実行する場合は特別信号が出力されないことで、特別遊技が実行された回数に特定期間遊技の加算されることが防止される。これにより、遊技機の上部などに設置される、いわゆるデータ表示器において、特定期間遊技の実行回数を反映しない特別遊技の正確な実行回数を表示することが可能になる。
【４８１７】
［付記Ｃ１］
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報を前記表示手段で表示する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【４８１８】

付記Ｃ１に係る遊技機では、第２入球手段の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報が、図柄の変動遊技を実行可能な表示手段で表示される。即ち、付記Ｃ１に係る遊技機では、特定期間遊技の実行が終了した場合には、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応した第２制御状態であること示す遊技状態情報が、図柄の変動遊技を実行可能な表示手段で表示される。これにより、遊技者が者は、特定遊技状態に対応した第２制御状態であること、即ち特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に特定遊技状態が発生可能な状態であることを把握することができる。

【４８１９】

［付記Ｄ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、

当該遊技機は、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（１０１）を備え、
前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号を出力することを特徴とする遊技機。
【４８２０】
付記Ｄ１に係る遊技機では、遊技機の外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号を出力する。このように、遊技機の外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号（Ｖ入賞大当たり遊技信号）を出力することで、遊技場のホールコンピュータは、識別信号に基づいて、特定期間遊技が実行されること、及び特定期間遊技の実行回数を把握することができる。
【４８２１】
［付記Ｅ１］
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、
図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、
前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、
前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、
前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、
所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、
開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、
前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、
を備え、
前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、
前記特別遊技において特定の開閉状態となる入球手段として、前記第２入球手段とは異なる第３入球手段（３１６）を備えることを特徴とする遊技機。
【４８２２】
付記Ｅ１に係る遊技機では、利益遊技としての特別遊技において特定の開閉状態となる

入球手段として、第２入球手段とは異なる第３入球手段を備える。ここで、第２入球手段は、特定入球領域を備えるものであり、この特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特定期間遊技が実行される契機を与える。即ち、付記Ｅ１に係る遊技機では、特別遊技において開閉される第３入球手段が、特定期間遊技が実行される契機を与える第２入球手段とは異なるものとして設けられる。そのため、特別遊技によって特定期間遊技とは異なる遊技利益を遊技者に付与することが可能になる。また、第３入球手段が第２入球手段とは異なることで、特別遊技と特定期間遊技とを独立して実行することが可能であるため、特別遊技と特定期間遊技とを同時に実行し、これとは逆に特別遊技と特定期間遊技とを同時に実行しない遊技性を実現することが可能になる。例えば、特定期間遊技の実行中での特別遊技の実行を可能とする一方で、特別遊技の実行中での特定期間遊技の実行を不能とすることができる。

【４８２３】

［付記Ｆ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記所定遊技状態において、前記特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が前記特定球数よりも少なくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４８２４】

付記Ｆ１に係る遊技機では、所定遊技状態において、第１入球手段に遊技球が入球可能な特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が特定球数よりも少なくなるように構成されている。ここで、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態から特定遊技状態に対応した第２制御

状態に変更されるのは、利益遊技としての特定期間遊技が終了した場合であり、この特定期間遊技は、特定の流路を流下した遊技球が第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて第２入球手段の開閉手段が開放されることで、開閉手段の開放中に第２入球手段の特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される。そのため、補助手段の制御状態が第１制御状態から第２制御状態に変更させるために特定期間遊技を実行させるためには、特定の流路に向けて遊技球を発射して第１入球手段に遊技球を入球させる必要があるが、遊技者の都合によって補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更する場合に発射した遊技球の数よりも獲得できる遊技球の数が多くなると、特定の流路に向けて遊技球を発射することによって遊技者の持ち球が増加することになり、いわゆる攻略打ちを誘発してしまう。そのため、付記Ｆ１に係る遊技機のように、所定遊技状態において、第１入球手段に遊技球が入球可能な特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が特定球数よりも少なくなるように構成されていることで、補助手段の制御状態を第１制御状態から第２制御状態に変更する場合に発射した遊技球の数よりも獲得できる遊技球の数を少なくすることができるため、いわゆる攻略打ちの誘発が防止される。

【４８２５】

［付記Ｇ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記利益遊技としての前記特別遊技の実行中に前記第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して前記第２入球手段の前記開閉手段を前記所定期間開放させることがないように設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【４８２６】

付記Ｇ１に係る遊技機では、利益遊技としての特別遊技の実行中に第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることがないように設定される。このように、利益遊技としての特別遊技の実行中に第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることがないように設定されることで、特別遊技の実行中に第２入球手段の特定入球領域に遊技球が入球されることがないため、特別遊技の実行中に利益遊技としての特定期間遊技が実行されることはない。これにより、特別遊技の実行中に特定期間遊技が終了することがないため、特別遊技の実行中に補助手段の制御状態が第１制御状態から第２制御状態に変更されることが防止される。

【４８２７】

［付記Ｈ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記開放実行手段は、前記始動条件の成立に基づいて前記変動遊技を実行している間における前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２入球手段の前記開閉手段を前記所定期間開放させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【４８２８】

付記Ｈ１に係る遊技機では、始動条件の成立に基づいて変動遊技を実行している間における第１入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることが可能である。このように、始動条件の成立に基づいて変動遊技を実行している間における第１入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることが可能であることで、変動遊技の実行中に第２入球手段の特定入球領域に遊技球が入球され得るため、変動遊技の実行中に利益遊技としての特定期間遊技が実

行され得る。これにより、変動遊技の実行中に特定期間遊技が終了することがあるため、変動遊技の実行中に補助手段の制御状態が第１制御状態から第２制御状態に変更することが可能になる。

【４８２９】

［付記Ｉ１］

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４，３１５）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、

を備え、

当該遊技機は、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記変動遊技の結果が前記所定結果となって前記利益遊技としての前記特別遊技を実行する確率として、第１の確率と、前記第１の確率よりも高確率な第２の確率と、を備え、

前記確率が前記特定期間遊技の実行前において前記第１の確率及び前記第２の確率の一方の確率である場合に、前記確率は、当該特定期間遊技の実行に基づいて、前記一方の確率から、前記第１の確率及び前記第２の確率の前記一方の確率とは異なる他方の確率に変更されることがないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４８３０】

付記Ｉ１に係る遊技機では、特定期間遊技の実行前における変動遊技の結果が所定結果となって利益遊技としての特別遊技が実行される確率が、第１の確率及び第１の確率よりも高確率な第２の確率のうちの一方の確率である場合に、特定期間遊技の実行に基づいて、当該一方の確率から、第１の確率及び第２の確率の一方の確率とは異なる他方の確率に変更されることがないように構成されている。即ち、付記Ｉ１に係る遊技機では、特定期間遊技が実行される前と後とで変動遊技の結果が所定結果となる確率が同一である。このように、特定期間遊技が実行される前と後とで変動遊技の結果が所定結果となる確率が同一であることで、当該確率が、特定期間遊技の終了後に遊技者に有利な第２の確率から、

遊技者に不利な低確率の第１の確率に変更されることが防止されるため、特定期間遊技の実行によって遊技者が不利益を被ることが防止される。

【４８３１】

［付記Ａ１］

遊技球を発射可能な発射手段（３２）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（３１４，３１５）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（３１６）、

を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（４１）と、

特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝０）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ｂ時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（４１）と、

第１報知態様（得表示）又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（５１）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのＶ入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（４１）と、

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段（５１）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４８３２】

付記Ａ１に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段よって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられる。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１報知態様により報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられることで、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが、所定タイミングに到達する前であるか、特定タイミングに到達して以降であるかを判断することができる。これにより、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、特定判定結果となったことに基づく特定の利益を受けることが有利であるか否か、即ち所定の遊技条件を成立させるか否かを判断することができる。その結果、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを選択することができるため、自身によって有利であると判断されるタイミングで特定の利益を受ける可能になる。従って、遊技者は、特定の利益を受けることが不利であると判断される場合に特定の利益を受けることを回避できるため、自身にとって不利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止され

る。
【４８３３】
［付記Ｂ１］
遊技球を発射可能な発射手段（３２）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（３１４，３１５）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（３１６）、
を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（４１）と、
特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝０）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ｂ時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（４１）と、
第１報知態様（得表示）又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（５１）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのＶ入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（４１）と、
を備え、
前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段（５１）を備え、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第３報知態様で報知する手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【４８３４】
付記Ｂ１に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段よって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第３報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第１報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第３報知態様により報知され、特定タイミングにおいて第２報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か３種類の期間で判断することが可能になる。具体的には、第１報知態様の報知タイミング（所定タイミングまでの期間）、第３報知態様の報知タイミング（所定タイミングと特定タイミングとの間の期間）、第２報知態様の報知タイミング（特定タイミング以降の期間）において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。
【４８３５】
ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において

特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第１報知態様から第２報知態様に切り替えられるまでの間において第３報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

【４８３６】

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第３報知態様で報知されることで、第１報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第２報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第１報知態様又は第２報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

【４８３７】

［付記Ｃ１］

遊技球を発射可能な発射手段（３２）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（３１４，３１５）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（３１６）、

を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（４１）と、

特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝０）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ｂ時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（４１）と、

第１報知態様（得表示）又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（５１）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのＶ入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（４１）と、

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第

２報知態様に切り替える切替手段（５１）を備え、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第３報知態様で報知するする手段を備え、
前記第３報知態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを切り替えて表示する態様であることを特徴とする遊技機。

【４８３８】

付記Ｃ１に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段よって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第３報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第１報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第３報知態様により報知され、特定タイミングにおいて第２報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か３種類の期間で判断することが可能になる。具体的には、第１報知態様の報知タイミング（所定タイミングまでの期間）、第３報知態様の報知タイミング（所定タイミングと特定タイミングとの間の期間）、第２報知態様の報知タイミング（特定タイミング以降の期間）において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。

【４８３９】

ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第１報知態様から第２報知態様に切り替えられるまでの間において第３報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

【４８４０】

特に、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第３報知態様として第１報知態様と第２報知態様とが切り替えて報知されることで、第１報知態様に対応する恩恵状況と第２報知態様に対応する恩恵状況との間であることが明確化することが可能になる。これにより、特定判定結果となることに基づく恩恵を受けること、及び特定判定結果となることに基づく恩恵を受けることなく、特定情報が所定の更新状態となることに基づく恩恵を受けることのいずれが有利であるかが判断し難い状況であることを、より確実に遊技者に把握させることが可能になる。

【４８４１】

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第３報知態様で報知されることで、第１報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第２報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第１報知態様又は第２報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

【４８４２】

［付記Ｄ１］

遊技球を発射可能な発射手段（３２）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（３１４，３１５）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（３１６）、

を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（４１）と、

特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝０）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ｂ時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（４１）と、

第１報知態様（得表示）又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（５１）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのＶ入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（４１）と、

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段（５１）を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第３報知態様で報知するする手段を備え、

前記第３報知態様は、特定の可動物（３９）が前記表示手段の表示面と重複するように可動される態様であることを特徴とする遊技機。

【４８４３】

付記Ｄ１に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段よって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第３報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第１報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第３報知態様により報知され、特定タイミングにおいて第２報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か３種類の期間で判断するこ

とが可能になる。具体的には、第１報知態様の報知タイミング（所定タイミングまでの期間）、第３報知態様の報知タイミング（所定タイミングと特定タイミングとの間の期間）、第２報知態様の報知タイミング（特定タイミング以降の期間）において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。

【４８４４】

ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第１報知態様から第２報知態様に切り替えられるまでの間において第３報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

【４８４５】

特に、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第３報知態様として特定の可動物が表示手段の表示面と重複するように可動されることで、可動物の可動によって、第１報知態様に対応する恩恵状況と第２報知態様に対応する恩恵状況との間であることが明確化することが可能になる。これにより、特定判定結果となることに基づく恩恵を受けること、及び特定判定結果となることに基づく恩恵を受けることなく、特定情報が所定の更新状態となることに基づく恩恵を受けることのいずれが有利であるかが判断し難い状況であることを、より確実に遊技者に把握させることが可能になる。

【４８４６】

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第３報知態様で報知されることで、第１報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第２報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第１報知態様又は第２報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

【４８４７】

［付記Ｅ１］

遊技球を発射可能な発射手段（３２）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（３１４，３１５）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示す

る表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（３１６）、
を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（４１）と、
特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝０）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ｂ時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（４１）と、
第１報知態様（得表示）又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（５１）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのＶ入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（４１）と、
を備え、
前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段（５１）を備え、
前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に前記第２報知態様が表示された場合、前記特定の利益を発生させることなく前記所定の図柄の新たな変動表示を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【４８４８】
付記Ｅ１に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第２報知態様で表示された場合、特定の利益を発生させることなく所定の図柄の新たな変動表示を実行可能である。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第２報知態様で表示された場合、特定の利益を発生させることなく所定の図柄の新たな変動表示を実行可能であることで、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させなかった場合には、その後も、変動表示における更新条件の成立に基づいて特定情報を更新することができる。その結果、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させないことで、特定情報の更新を継続して特定情報を所定の更新状態とすることが可能になる。これにより、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してから、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが可能になるため、遊技者にとって不利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けることを遊技者の意図により回避し、意に反するタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。
【４８４９】
［付記Ｆ１］
遊技球を発射可能な発射手段（３２）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（３１４，３１５）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（３１６）、
を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（４１）と、
特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動

残回数カウンタ＝０）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ｂ時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（４１）と、
　第１報知態様（得表示）又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（５１）と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
　前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのＶ入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（４１）と、
　を備え、
　前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段（５１）を備え、
　前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の前記所定の図柄の変動表示中に特別演出を実行することを特徴とする遊技機。
【４８５０】
　ここで、前述のように、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。一方、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、特定の利益を発生させるための所定の遊技条件を成立させることができる期間については、特定の利益を発生させるタイミングの都合上、制約が課せられる。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第１報知態様や第２報知態様で所定の報知を行う場合、その報知時間についても制約を受ける。その結果、遊技者は、第１報知態様や第２報知態様で所定の報知が開始されてから比較的短時間で所定の遊技条件を成立させるか否かを判断せざるを得ないため、判断ミスが発生し易く、意に反して自身に不利な状況となりかねない。
【４８５１】
　これに対して、付記Ｆ１に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、変動表示における更新条件の成立に基づいて更新手段よって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングと、所定タイミングよりも後の特定タイミングとの間の所定の図柄の変動表示中に特別演出が実行される。つまり、所定タイミングと特定タイミングとの間では、所定の判定の結果が特定判定結果となっていない場合であっても、所定の図柄の変動表示中に特別演出が実行される。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となっていないタイミングである所定の図柄の変動表示中において、第１報知態様や第２報知態様に代えて所定の報知を特別演出によって実行することが可能になる。つまり、所定の図柄の変動表示中に特別演出の実行によって所定の報知を行うことで、遊技者は、所定の判定の結果が特定判定結果となる前に、現在の状況を把握することができる。そのため、遊技者は、所定の図柄の変動表示中に特別演出に基づいて、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させるか否か、即ち特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを事前に判断しておくことが可能になる。これにより、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合での判断ミスが発生し難くなり

、意に反して自身に不利な状況となることが防止される。
【４８５２】
［付記Ｇ１］
遊技球を発射可能な発射手段（３２）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（３１４，３１５）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（３１６）、
を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（４１）と、
特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝０）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ｂ時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（４１）と、
第１報知態様（得表示）又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（５１）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのＶ入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（４１）と、
を備え、
前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段（５１）を備え、
前記切替手段（５１）によって報知態様が前記第２報知態様に切り替えられた後は、少なくとも前記特定の利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることがないことを特徴とする遊技機。
【４８５３】
付記Ｇ１に係る遊技機では、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられた後は、少なくとも特定の利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることがない。ここで、例えば、所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが遊技者にとって有利な場合に第１報知態様で所定の報知を行う一方、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが遊技者にとって有利な場合に第２報知態様で所定の報知を行う場合、特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられた後に第１報知態様で所定の報知が行われると、即ち遊技者に有利な報知態様から遊技者に不利な報知態様に切り替えられると、遊技者が混乱しかねず、また所定の遊技条件を成立させるほうが有利であるにも関わらず所定の遊技条件を成立させないという遊技者の判断ミスを誘発しかねないため、遊技者の利益を十分に確保できない。これに対して、特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替えられた後は、少なくとも特定の利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることがないことで、遊技者は、有利であることを特定の利益が受けるまで継続して把握できるため、遊技者が混乱することもなく、遊技者が不測の不利益を受けることが防止される。
【４８５４】
［付記Ｈ１］

遊技球を発射可能な発射手段（３２）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（３１４，３１５）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（３６２、３６３、３４１）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（３１６）、
を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（４１）と、
特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝０）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ｂ時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（４１）と、
第１報知態様（得表示）又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（５１）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、
前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのＶ入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（４１）と、
を備え、
前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第１報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段（５１）を備え、
前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数（天井発動残回数カウンタの初期値）は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新の回数が決定されることを特徴とする遊技機。
【４８５５】
付記Ｈ１に係る遊技機では、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数が、複数の更新回数の中から抽選で１の更新の回数が決定される。このように、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数が、複数の更新回数の中から抽選で１の更新の回数が決定されることで、所定の利益状態が発生されるタイミングが画一的ではなくなる。これにより、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が把握し難くなる。そのため、特定情報が更新された回数がクリアされか否か、例えば遊技ホール側が遊技機のＲＡＭクリアや大当たり確率を規定する設定値の変更を行ったか否かを遊技者が把握し難くなるため、ＲＡＭクリアや設定値の変更の有無が遊技者に把握あれることに起因する遊技機の稼働率の低下が防止される。また、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が把握し難くなることで、所定の利益状態を発生させるために必要な所定の図柄の変動表示回数が少ない遊技機を狙った、いわゆるハイエナ行為の対象となることが抑制される。加えて、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が把握し難くなることで、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合の所定の報知が第２報知態様に切り替えるタイミングも把握し難くなる。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の報知が第２報知態様に切り替えられることに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技への興味や興趣が向上される。
【４８５６】
［付記Ａ１］
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、
遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、
前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、
所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、
本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示することを特徴とする遊技機。
【４８５７】
付記Ａ１に係る遊技機では、所定遊技状態中に第１の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第２の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。
【４８５８】
また、付記Ａ１に係る遊技機では、所定遊技状態にける特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示が表示される。そのため、特別遊技状態が１回発生される場合だけでなく、一連の有利遊技状態として複数回の特別遊技状態が実行される場合にも、特定演出表示が表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって１回の特別遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、１回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回

の特別遊技状態が発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、一連の有利遊技状態が発生した場合の利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【４８５９】

［付記Ａ２］

前記複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される前記特別遊技状態の終了時又は終了後に、前記特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示を実行することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【４８６０】

付記Ａ２に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される特別遊技状態の終了時又は終了後に、特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行される。このように、複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される特別遊技状態の終了時又は終了後に、特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行されることで、報知表示に基づいて一連の有利遊技状態が終了することを認識可能であると共に、複数回の特別遊技状態での結果を、一連の有利遊技状態での結果であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に満足感を与えることが可能になる。

【４８６１】

［付記Ａ３］

前記特定演出表示の開始後に前記特別条件の成立に基づく前記特別遊技状態の発生が起きない場合は、前記所定状態における前記特別遊技状態の終了時又は終了後に前記特定演出表示を終了する場合に前記対応する報知表示を実行する付記Ａ２に記載の遊技機。

【４８６２】

付記Ａ３に係る遊技機では、特定演出表示の開始後に特別条件の成立に基づく特別遊技状態の発生が起きない場合は、所定状態における特別遊技状態の終了時又は終了後に特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行される。このように、特定演出表示の開始後に特別条件の成立に基づく特別遊技状態の発生が起きない場合は、所定状態における特別遊技状態の終了時又は終了後に特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行されることで、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態の発生しない場合（１回しか特別遊技状態の発生しない、いわゆる単発）であっても、報知表示に基づいて一連の有利遊技状態が終了することを認識可能となる。

【４８６３】

［付記Ｂ１］

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立

した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、
所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、
本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記複数回の特別遊技状態は、第１の特別遊技状態と、前記第１の特別遊技状態とは異なる第２の特別遊技状態と、を含み、
前記特定演出表示手段は、前記特定演出表示として特定の演出画像（ステージ演出、出玉表示）を、前記第１の特別遊技状態の期間と、前記第１の特別遊技状態と前記第２の特別遊技状態との間の非特別遊技状態（特図遊技が実行される遊技状態、小当たり遊技状態）の期間と、前記第２の特別遊技状態の期間と、の間で継続して表示することを特徴とする遊技機。

【４８６４】
付記Ｂ１に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される一連の有利遊技状態において、特定演出表示として特定の演出画像が、第１の特別遊技状態の期間と、第１の特別遊技状態と第２の特別遊技状態との間の期間と、第２の特別遊技状態の期間と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態では、複数回の特別遊技状態の間で非特別遊技状態が発生する場合であっても、非特別遊技状態の期間において、特定の演出画像によって特別遊技状態が継続しているように見せかけることができる。

【４８６５】
［付記Ｃ１］
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、
遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、
を備え、
前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを

行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、
所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、
本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記第１の入球手段が前記受入非許可状態となる上限個数（例えば１個）より、前記第２の入球手段の開閉動作が終了となる前記所定の複数の遊技球の入球の方が多数（例えば４個）であることを特徴とする遊技機。

【４８６６】
付記Ｃ１に係る遊技機では、第１の入球手段が受入非許可状態となる上限個数より、第２の入球手段の開閉動作が終了となる所定の複数の遊技球の入球の方が多数である。このように、第１の入球手段が受入非許可状態となる上限個数より、第２の入球手段の開閉動作が終了となる所定の複数の遊技球の入球の方が多数であることで、第１の入球手段の一度の受入許可状態での第１の入球手段への入球数よりも、第２の入球手段の一度の開閉動作による第２の入球手段への入球のほうが多くなる。その結果、所定遊技状態での特定の特典結果の発生期待度が低くなるために、第２の入球手段への遊技球の入球によって必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態が実行される特定遊技状態が発生し難い一方で、特定遊技状態が発生した場合に第２の入球手段への遊技球の入球によって複数回の特別遊技状態が発生され得る。つまり、所定遊技状態から特定遊技状態に移行され難い反面、特定遊技状態に移行された場合に特別遊技状態の発生によって遊技者が多くの利益を獲得可能な遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【４８６７】
［付記Ｄ１］
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、
遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、
を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記特定演出表示手段が前記特定演出表示を実行する場合に、その間に実行される前記特定遊技状態の実行回数が異なる（例えば２回～４回）ように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４８６８】

付記Ｄ１に係る遊技機では、特定演出表示が実行される場合に、その間に実行される特定遊技状態の実行回数が異なるように構成されている。そのため、遊技者は、有利遊技状態において特定遊技状態が何回実行されるかを予測し難く、その結果、有利遊技状態において最大限の利益（例えば出玉）が得られること、より多くの利益が得られることに期待しつつ、有利遊技状態での遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４８６９】

［付記Ｅ１］

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可

状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記複数回の特別遊技状態は、第１の特別遊技状態と、前記第１の特別遊技状態の次に発生される第２の特別遊技状態と、を含み、

前記特別遊技状態を実行する場合に、遊技者に前記所定の発射操作を要求する要求表示（右打ち表示）を実行する要求表示実行手段を備え、

前記要求表示は、前記第１の特別遊技状態と、前記第１の特別遊技状態と前記第２の特別遊技状態（第２特図遊技状態、小当たり遊技状態）との間と、前記第２の特別遊技状態と、に渡って継続して表示されることを特徴とする遊技機。

【４８７０】

付記Ｅ１に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される一連の有利遊技状態において、所定の発射操作を要求する要求表示が、第１の特別遊技状態と、第１の特別遊技状態と第２の特別遊技状態との間と、第２の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態では、第１の特別遊技状態と第２の特別遊技状態との間で特別遊技状態以外の遊技状態が発生する場合であっても、特別遊技状態以外の遊技状態において、要求表示によって特別遊技状態が発生しているように見せかけることができる。これにより、一連の有利遊技状態が特別遊技状態以外の遊技状態を含む場合であっても、遊技者に、特別遊技状態が発生した場合の利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【４８７１】

また、一連の有利遊技状態において要求表示が継続して表示されることよって、遊技者

は一連の有利遊技状態において要求表示に従って所定の発射操作を行うべきであることを理解できる。そのため、遊技者が一連の有利遊技状態において所定の発射操作を行わないことによる遊技者に対する不利益の発生、即ち特別遊技状態での利益（例えば多量の出玉）を獲得できない不利益や、第２の入球手段への遊技球の入球によっても特別条件が成立しないことでの特別遊技状態の不発生の不利益が発生することを防止することができる。

【４８７２】

［付記Ｆ１］

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記特別条件は、特別入球領域（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３）に遊技球が入球（Ｖ入賞）することを少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【４８７３】

付記Ｆ１に係る遊技機では、第２の入球手段の開放作動中での遊技球の入球を契機として成立し得る遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための特別条件が、特別入球領域への遊技球の入球を少なくとも含む。即ち、遊技者は、特別入球領域に遊技球を入球させ

て特別条件を成立させることで特別遊技状態を発生させることができる。このように、第２の入球手段の開放作動中での遊技球の入球を契機として成立し得る遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための特別条件が、特別入球領域への遊技球の入球を少なくとも含むことで、特別遊技状態を発生させるための特別条件が明確化されると共に、遊技者は、特別入球領域に遊技球が入球可能な発射操作を行うだけで、特別条件を成立させて特別遊技状態を発生させることが可能となる。そのため、特別条件が成立せずに特別遊技状態が発生しないという不利益が生じることが防止される。

【４８７４】

［付記Ｇ１］

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、

前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示する前記特定演出表示の実行中に行われる最後の前記特別遊技状態の終了時又は終了後に前記一連の有利遊技状態を終了させる場合、前記一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示（総出玉表示（出玉結果表示））を実行することを特徴とする遊技機。

【４８７５】
付記Ｇ１に係る遊技機では、一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示の実行中に行われる最後の特別遊技状態の終了時又は終了後に、一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示が実行される。このように、一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示の実行中に行われる最後の特別遊技状態の終了時又は終了後に、一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示が実行されることで、複数回の特別遊技状態での結果を、１回の特別遊技状態での結果であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、１回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に満足感を与えることが可能になる。
【４８７６】
［付記Ｇ２］
前記一連の有利遊技状態中に発生した前記特別遊技状態の数に応じた表示を行う手段を備えることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。
【４８７７】
付記Ｇ２に係る遊技機では、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数に応じた表示が行われる。このように、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数に応じた表示が行われることで、当該表示に基づいて、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数（いわゆるラッシュ状態の連荘数）を把握することができる。
【４８７８】
［付記Ｈ１］
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル２２）と、
遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第３ルート３５３）と、
を備え、
前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第１開閉部材３９Ａの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第１開閉部材３９Ａの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第１の入球手段（第１入賞口３９１）と、前記第１の入球手段とは異なる第２の入球手段（第２入賞口３１５）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第２の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置３７）と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態（ａ時短遊技状態）中に前記第１の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がｃ時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（ｃ時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（ｃ時短遊技状態、第２入賞口３１５の開放状態）において特定の切替条件（ｃ時短遊技状態の終了条件、例えば第２入賞口３１５への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置３７の電動役物３７３の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（ＭＰＵ４１）と、
前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第２の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第２の入球手段を開放作動させる作動手段（第２開閉部材３９Ｂの開放機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第２開閉部材３９Ｂの閉鎖機構）と、
前記第２の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置３８のＶ入賞口３８３への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（Ｖ入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（ＭＰＵ４１）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（ＭＰＵ５１）と、
を備え、
本遊技機は、
前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、
前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、
前記特別条件が成立することに基づく前記特別遊技状態を実行する場合に、前記特別遊技状態において付与する価値（大当たり遊技のラウンド遊技数）を複数の中からランダムに決定する手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【４８７９】
付記Ｈ１に係る遊技機では、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を実行する場合に、特別遊技状態において付与する価値が複数の中からランダムに決定される。このように、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を実行する場合に、特別遊技状態において付与する価値が複数の中からランダムに決定されることで、特別遊技状態が実行される場合に、遊技者は、大きな価値が付与されることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。特に、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態が１回の特別遊技状態であるかのように見せ掛ける場合、複数回の特別遊技状態の結果の合計が、大きな価値であることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。
【４８８０】
［付記Ａ１］
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、
所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であることを特徴とする遊技機。
【４８８１】
付記Ａ１に係る遊技機では、所定条件の成立により第１動作手段が動作される場合、第１動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段が、第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えられる。そのため、第１動作手段の動作により流入部から遊技球

が流入した場合、先に第１入球部に所定数の遊技球が入球し、その後に、第２入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【４８８２】

また、付記Ａ１に係る遊技機では、第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第２動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側である。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に垂直方向の下方側第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、垂直方向の上方側の第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【４８８３】

このような遊技機では、前述のような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【４８８４】

［付記Ｂ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、

前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側であることを特徴とする遊技機。

【４８８５】

付記Ｂ１に係る遊技機では、所定条件の成立により第１動作手段が動作される場合、第１動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段が、第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えられる。そのため、第１動作手段の動作により流入部から遊技球が流入した場合、先に第１入球部に所定数の遊技球が入球し、その後に、第２入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【４８８６】

また、付記Ｂ１に係る遊技機では、第３動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第２動作手段の配設位置よりも、遊技球の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第１動作手段が動作されることで流入部から遊技球が

流入した場合、先に遊技球の流下方向の下流側の第２動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、遊技球の流下方向の上流側の第３動作手段の特定の動作が実行され得る。

【４８８７】

このような遊技機では、前述のような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【４８８８】

［付記Ｂ２］

前記第２動作手段と、前記第３動作手段とは、当該遊技機の正面視において、前後方向に位置ずれして配置されていることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４８８９】

付記Ｂ２に係る遊技機では、第２動作手段と第３動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれして配置されている。このように、第２動作手段と第３動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれして配置されていることで、第２動作手段及び第３動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第２動作手段と第３動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【４８９０】

［付記Ｂ３］

前記第２動作手段の前記所定の動作と、前記第３動作手段の前記特定の動作とは、異なる動作態様であることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４８９１】

付記Ｂ３に係る遊技機では、第２動作手段の所定の動作と第３動作手段の特定の動作とが異なる動作態様である。このように、第２動作手段の所定の動作と第３動作手段の特定の動作とが異なる動作態様であることで、第２動作手段及び第３動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第２動作手段と第３動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【４８９２】

［付記Ｂ４］

前記流入部から流入して前記第１入球部及び前記第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口（３７８）を備えることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４８９３】

付記Ｂ４に係る遊技機では、流入部から流入して第１入球部及び第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備える。このように、流入部から流入して第１入球部及び第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備えることで、遊技盤に遊技球が不要に滞留することを防止することが可能になる。例えば、流入部から過剰数の遊技球が入球した場合や、誘導手段が第１状態でも第２状態でもない状態である場合であっても、第１入球部及び第２入球部に遊技球入球しなかった遊技球を排出口から排出できる。これにより、イレギュラーな事態が発生した場合における流入部や、第１入球部及び第２入球部の周辺での球詰まりを防止することができる。

【４８９４】

［付記Ｂ５］

前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（３７３Ｃ，３７３Ｄ）が設けられていることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４８９５】

付記Ｂ５に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。例えば、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【４８９６】

［付記Ｂ６］

前記流入部から流入した遊技球を、前記流入部から前記第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられていることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４８９７】

付記Ｂ６に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球を流入部から第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球を流入部から第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第１入球部の配設位置に到達するまでの時間と、第２入球部の配設位置に到達するまでの時間とに差異を設けることが可能になる。例えば流路のうちの１の流路が、第１入球部の配置位置に遊技球が到達可能な他の流路に比べて、遊技球の移動速度が小さい場合には、第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、振分手段を設けることによって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【４８９８】

［付記Ｂ７］

発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤（３１）の形成された遊技領域に進入する遊技機であって、

前記第３動作手段は、前記第２動作手段よりも前記所定位置に近い位置に配設されていることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４８９９】

付記Ｂ７に係る遊技機では、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第３動作手段が第２動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されているので、遊技において遊技者は効率よく遊技を行うことができる。具体的には、例えば発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第３動作手段が第２動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されていることで、所定位置から第３動作手段までの遊技球の移動距離（移動時間）を、所定位置から第２動作手

段までの遊技球の移動距離（移動時間）に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【４９００】

［付記Ｃ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、

前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記第２動作手段と、前記第３動作手段とは、当該遊技機の正面視において、前後方向に位置ずれして配置されていることを特徴とする遊技機。

【４９０１】

付記Ｃ１に係る遊技機では、第２動作手段と第３動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれして配置されている。このように、第２動作手段と第３動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれして配置されていることで、第２動作手段及び第３動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第２動作手段と第３動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【４９０２】

［付記Ｄ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、
前記第２動作手段の前記所定の動作と、前記第３動作手段の前記特定の動作とは、異なる動作態様であることを特徴とする遊技機。

【４９０３】
付記Ｄ１に係る遊技機では、第２動作手段の所定の動作と第３動作手段の特定の動作とが異なる動作態様である。このように、第２動作手段の所定の動作と第３動作手段の特定の動作とが異なる動作態様であることで、第２動作手段及び第３動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第２動作手段と第３動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【４９０４】
［付記Ｅ１］
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、
所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り

替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、
前記流入部から流入して前記第１入球部及び前記第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口（３７８）を備えることを特徴とする遊技機。
【４９０５】
付記Ｅ１に係る遊技機では、流入部から流入して第１入球部及び第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備える。このように、流入部から流入して第１入球部及び第２入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備えることで、遊技盤に遊技球が不要に滞留することを防止することが可能になる。例えば、流入部から過剰数の遊技球が入球した場合や、誘導手段が第１状態でも第２状態でもない状態である場合であっても、第１入球部及び第２入球部に遊技球入球しなかった遊技球を排出口から排出できる。これにより、イレギュラーな事態が発生した場合における流入部や、第１入球部及び第２入球部の周辺での球詰まりを防止することができる。
【４９０６】
［付記Ｆ１］
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、
所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、
前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（３７３Ｃ，３７３Ｄ）が設けられていることを特徴とする遊技機。
【４９０７】
付記Ｆ１に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。例えば、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達

させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【４９０８】

［付記Ｇ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、

前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記流入部から流入した遊技球を、前記流入部から前記第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられていることを特徴とする遊技機。

【４９０９】

付記Ｇ１に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球を流入部から第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球を流入部から第２入球部の配設位置までの複数の流路のうちの１の流路に振り分ける振分手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第１入球部の配設位置に到達するまでの時間と、第２入球部の配設位置に到達するまでの時間とに差異を設けることが可能になる。例えば流路のうちの１の流路が、第１入球部の配置位置に遊技球が到達可能な他の流路に比べて、遊技球の移動速度が小さい場合には、第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、振分手段を設けることによって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【４９１０】

［付記Ｈ１］

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（３７１）と、

所定条件（ａ時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１動作手段（３７２）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段とは異なる第２動作手段（３９Ａ）に所定の動作（第２入賞口３１５Ａの開放作動）を実行させ得る契機となる第１入球部（３７６Ａ）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（３７６Ａａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１動作手段及び前記第２動作手段とは異なる第３動作手段（３９Ｂ）に少なくとも特定の動作（第２入賞口３１５Ｂの開放作動）を実行させ得る契機となる第２入球部（３７６Ｂ）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（３７６Ｂａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（３７４）と、
を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替える切替手段（可動誘導部３７４の駆動制御（処理））を備え、
前記第３動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第２動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、
発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤（３１）の形成された遊技領域に進入する遊技機であって、
前記第３動作手段は、前記第２動作手段よりも前記所定位置に近い位置に配設されていることを特徴とする遊技機。

【４９１１】

付記Ｈ１に係る遊技機では、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第３動作手段が第２動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されているので、遊技において遊技者は効率よく遊技を行うことができる。具体的には、例えば、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第３動作手段が第２動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されていることで、所定位置から第３動作手段までの遊技球の移動距離（移動時間）を、所定位置から第２動作手段までの遊技球の移動距離（移動時間）に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入部から流入した遊技球が第２入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第１入球部に誘導する第１状態となっている誘導手段を、第１入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第２入球部への入球が可能な第２状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第２状態に切り替えてから第２入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第２入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第２入球部に遊技球が入球せずに第３動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【４９１２】

［付記Ａ１］

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔ

ｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする遊技機。
【４９１３】
付記Ａ１に係る遊技機では、所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部３４１等）での変動演出の設定可能情報に関する情報（遊技設定等要求、遊技設定完了）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第１の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第２の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第２の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることでとで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。
【４９１４】
［付記Ｂ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、
前記第２の入力状態が発生した場合に、前記所定の待機状態において前記第１の入力状態が発生した場合に出力した前記複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【４９１５】
付記Ｂ１に係る遊技機では、第２の入力状態が発生した場合に、所定の待機状態において第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備える。このように、第２の入力状態が発生した場合に、所定の待機状態において第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えることで、複数の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力又は出力が可能となることが抑制できる。そのため、設定可能情報に関する情報の入力又は出力が可能となる所定の検出対象を１つに限定することが可能になる。

【４９１６】
［付記Ｃ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、
前記第１の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで前記所定の情報の入力が検出されなかった場合に、前記第２の入力状態を発生させるためには再度前記第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【４９１７】
付記Ｃ１に係る遊技機では、第１の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで所

定の情報の入力が検出されなかった場合に、第２の入力状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備える。このように、第１の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで所定の情報の入力が検出されなかった場合に、第２の入力状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えることで、第１の入力状態を発生させる検出対象が検出された場合であっても、検出された検出対象が第２の入力状態を発生させる可能性が低いものである場合、他の適切な検出対象によって第１の入力状態の発生及び第２の入力状態の発生が阻害されこと、即ち他の適切な検出対象との間の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が阻害されることが防止される。

【４９１８】

［付記Ｄ１］

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、

前記第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力の発生に基づいて強制的に前記第２の入力状態を終了させる終了入力手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【４９１９】

付記Ｄ１に係る遊技機では、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させる終了入力手段を備える。このように、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させる終了入力手段を備えることで、第２の入力状態を発生させた検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力を不能とすることができる。これにより、
第２の入力状態を発生させたにも関わらず設定可能情報に関する情報の入力及び出力が行われない状況にある検出対象との情報の入出力を不能として、新たな第１の入力状態の発生、ひいては新たな第２の入力状態の発生が可能となるため、強制終了された検出対象とは別の検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力可能になる。

【４９２０】

［付記Ｅ１］

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、
前記第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には前記第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【４９２１】
付記Ｅ１に係る遊技機では、第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備える。このように、第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備えることで、第２の入力状態を発生させた検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力が不能とされた場合に、当該検出対象によって第１の入力状態が発生されることが防止される。そのため、当該検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力が不能とされた後に、新たな検出対象によって第１の入力状態及び第２入力状態を発生させることが可能となり、当該検出対象とは別の検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力可能になる。
【４９２２】
［付記Ｆ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、
前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、

を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、
前記第２の入力状態において、前記第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備えたことを特徴とする遊技機。
【４９２３】
付記Ｆ１に係る遊技機では、第２の入力状態において、第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備える。このように、第２の入力状態において、第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備えることで、第２の入力状態を発生させた先の検出対象とは別の検出対象が第１の入力状態を発生させた場合に、先の検出対象に特定情報を出力して特定可能情報に関する情報の入力及び出力を不能とすることを確認することが可能になる。これにより、特定情報を出力して先の検出対象に確認をとった上で、特定可能情報に関する情報の入力及び出力を可能とする検出対象を、先の検出対象から別の検出対象に切り替えることが可能になる。
【４９２４】
［付記Ａ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする遊技機。
【４９２５】

付記Ａ１に係る遊技機では、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作手段が、第１状態又は第２状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、当該遊技機では、第１状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第２状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。即ち、当該遊技機では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に応じて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第１状態及び第２状態のいずれが発生するかよって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第１状態及び第２状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、当該遊技機では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【４９２６】

［付記Ａ２］

前記第２状態は、前記第１状態よりも遊技者にとって有利度が高いことを特徴とする付記１に記載の遊技機。

【４９２７】

付記Ａ２に係る遊技機では、第２状態が第１状態よりも遊技者にとって有利度が高い。即ち、当該遊技機では、特定遊技状態において、遊技者にとって有利度が低い第１状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、遊技者にとって有利度が高い第２状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行される。これにより、特定遊技状態において、遊技者にとって有利度が低い第１状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、遊技者にとって有利度が高い第２状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも技術介入性が低くなる。その結果、所定停止状態では、遊技者にとって有利度が低い第１状態の発生により所定停止状態に移行された場合のほうが、遊技者にとって有利度が高い第２状態の発生により所定停止状態に移行された場合に比べて、無駄な遊技球の打ち出し個数の低減が可能になる。

【４９２８】

［付記Ｂ１］

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手

段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させてから前記所定動作手段を前記所定動作状態に移行させるまでの間に、前記第２状態を発生させた入賞と同様に所定の入賞が検出された場合に、当該検出を無効とする無効手段（ＭＰＵ４１による可変入賞口賞球制限フラグのオン）を備えたことを特徴とする遊技機。
【４９２９】
付記Ｂ１に係る遊技機では、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させてから所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの間に、第２状態を発生させた入賞と同様に所定の入賞が検出された場合に当該検出が無効とされる。これにより、所定動作状態での過剰入賞が無効とされる。そのため、第２状態の発生後の所定停止状態における入賞によって、所定停止状態での入賞検出で新たな第２状態が発生される不都合が防止され、また、過剰入賞による賞球の発生が防止される。
【４９３０】
［付記Ｃ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記第２状態が発生するまでの時間を可変させる可変手段を備え、
第１の時間（１０秒以上１５秒未満）で前記第２状態が発生した場合に、前記第１の時間よりも短い第２の時間（１０秒未満）で前記第２状態が発生した場合よりも早く前記所定動作状態に移行させ得る（例えばインターバルパターン２）ように構成されたことを特徴とする遊技機。

【４９３１】
付記Ｃ１に係る遊技機では、第１の時間で第２状態が発生した場合に、第１の時間よりも短い第２の時間で第２状態が発生した場合よりも早く所定動作状態に移行させ得るように構成されている。即ち、当該遊技機では、所定動作手段が所定動作状態となった後に第２状態が発生するまでの時間が長いと所定動作手段が所定停止状態である時間が短くなり、所定動作手段が所定動作状態となった後に第２状態が発生するまでの時間が短いと所定動作手段が所定停止状態である時間が長くなる。これにより、所定動作状態での第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができ、また、所定動作状態での第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合と、所定動作状態での第１状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合とで、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。
【４９３２】
［付記Ｄ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
前記第１状態は、前記所定動作手段が予め定められた所定の期間（可変入賞口３１６の最大開放時間（規定時間）の経過）、前記所定動作状態を継続した後に発生し得ることを特徴とする遊技機。
【４９３３】
付記Ｄ１に係る遊技機では、第１状態が、所定動作手段が予め定められた所定の期間、所定動作状態を継続した後に発生し得る。また、当該遊技機では、特定遊技状態において、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させる場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合には、所定動作手段が所定停止状態である期間が短く設定される。これにより、所定動作手段が所定の期間、所定動作状態を継続した後に第１状態の発生により所定

動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である期間と所定動作手段が所定停止状態である期間との合計期間極端に長くなることが防止される。その結果、特定遊技状態の総時間が長くなり過ぎることが防止される。

【４９３４】

［付記Ｄ２］

前記第２状態は、前記所定動作状態における前記所定の期間の経過前の所定数（可変入賞口３１６への遊技球の最大入球数（規定個数）の入賞により発生し得ることを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。

【４９３５】

付記Ｄ２に係る遊技機では、第２状態が、所定動作状態における所定の期間の経過前の所定数の入賞により発生し得る。即ち、当該遊技機では、第２状態が、所定の期間よりも短い期間の経過により発生し得る。これにより、所定動作状態での第１状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合と、所定動作状態での第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合とで、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。

【４９３６】

［付記Ｅ１］

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

本遊技機は、

前記特定遊技状態において、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記所定動作手段を前記所定動作状態に移行させるまでの期間を複数の異なる期間（インターバルパターン２～５により規定されるインターバル時間）に変化させ得ることを特徴とする遊技機。

【４９３７】

付記Ｅ１に係る遊技機では、特定遊技状態において、第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの期間を複数の異なる期間に変化させ得る。これにより、所定動作手段が所定動作状態に移

行されてから第２状態が発生するまでの期間に応じて、所定動作手段が所定停止状態である期間を設定することが可能になる。例えば、所定動作手段が所定動作状態に移行されてから第２状態が発生するまでの期間が短いほど所定動作手段が所定停止状態である期間を長く設定（所定動作手段が所定動作状態に移行されてから第２状態が発生するまでの期間が長いほど所定動作手段が所定停止状態である期間を短く設定）することができる。そのため、所定動作状態での第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。

【４９３８】

［付記Ｅ２］

前記複数の異なる期間のうちの実施される１の期間を抽選により決定する手段を備える付記Ｅ１に記載の遊技機。

【４９３９】

付記Ｅ２に係る遊技機では、複数の異なる期間のうちの実施される１の期間が抽選により決定される。このように、複数の異なる期間のうちの実施される１の期間が抽選により決定されることで、抽選方法の設定に応じて、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの複数の異なる期間のうちの実施される１の期間に関し、均一化を図ることが可能であり、これとは逆に偏りを持たせることが可能になる。そのため、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの期間に関して幅広い設定が可能になり、多様な遊技性の実現が可能となる。

【４９４０】

［付記Ｆ１］

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

本遊技機は、

前記特定遊技状態において、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記維持状態実行手段による前記所定停止状態とは異なる特定停止状態（例えばインターバルパターン３～５）を実行する実行手段（ＭＰＵ４１）を備

えたことを特徴とする遊技機。
【４９４１】
付記Ｆ１に係る遊技機では、特定遊技状態において、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、所定動作手段を所定停止状態に維持する維持状態実行手段による所定停止状態とは異なる特定停止状態を実行する実行手段を備える。これにより、当該遊技機では、所定動作手段が所定動作状態である場合に、第１状態が発生する場合と第２状態が発生する場合とで、所定動作手段を異なる停止状態に移行させることができる。そのため、遊技者は、所定動作手段が所定動作状態である場合に、第１状態が発生するか第２状態が発生するかに着目して遊技の進行を楽しむことができ、また、所定動作手段が如何なる停止状態に移行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。
【４９４２】
また、当該遊技機では、所定停止状態及び特定停止状態との相違を停止状態の期間の相違として設定することが可能である。そのため、例えば、所定動作手段が所定停止状態である場合の停止状態の期間を、所定動作手段が特定停止状態である場合の停止状態の期間よりも短く設定することが可能である。これにより、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。
【４９４３】
［付記Ｇ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記第２状態が発生して前記所定停止状態に移行した後に、前記第１状態が発生して前記所定停止状態に移行した場合には実行されない特別演出（インターバル演出パターン３～５）を行う特別演出実行手段（ＭＰＵ５１）を備え、
前記特別演出は、当該特別演出の実行中及び実行後に前記所定動作手段が前記所定動作状態に移行されることのない第１演出（インターバル演出表示Ａ）と、当該特別演出の実行後に前記所定動作手段が前記所定動作状態に移行される第２演出（インターバル演出表

示Ｂ）と、を少なくとも有することを特徴とする遊技機。
【４９４４】
付記Ｇ１に係る遊技機では、第２状態が発生して所定停止状態に移行した後に、第１状態が発生して所定停止状態に移行した場合には実行されない特別演出が実行される。これにより、遊技者は、特別演出が実行されるか否かによって、所定動作状態において第１状態及び第２状態のいずれが発生したかを把握することができる。そのため、所定停止状態に移行した場合、遊技者に、特別演出が実行されるか否かに着目させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。
【４９４５】
また、当該遊技機では、第２状態が発生して所定停止状態に移行した後に実行される特別演出が、当該特別演出の実行中及び実行後に所定動作手段が所定動作状態に移行されることのない第１演出と、当該特別演出の実行後に所定動作手段が所定動作状態に移行される第２演出と、を少なくとも有する。そのため、当該遊技機では、第２状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行された場合、特別演出として、先に、所定動作状態に移行されることのない期間であることを示す第１演出が実行され、その後に、所定動作状態に移行される可能性があることを示す第２演出が実行される。これにより、第２状態が発生して特別演出が実行される場合、遊技者に、第１演出から第２演出に移行されるタイミングに着目させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。
【４９４６】
さらに、特別演出として第１演出が実行されてから第２演出に切り替えられることで、所定動作手段が所定停止状態である場合に遊技球の打ち出しを停止する遊技者からすれば、第１演出から第２演出への切り替えタイミングを見計らって遊技球の打ち出しを実行することができる。そのため、所定動作手段が所定停止状態である場合での遊技者に、第１演出から第２演出に移行されるタイミングに着目させつつ、遊技球の打ち出しタイミングを意図させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。
【４９４７】
［付記Ｈ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態

に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記特定遊技状態において、第１の前記所定動作状態（Ｙ回目のラウンド遊技実行状態）において前記第１状態が発生して前記所定停止状態に移行した後に第２の前記所定動作状態（Ｙ＋１回目のラウンド遊技実行状態）に移行する場合に、少なくとも前記第１の前記所定動作状態の途中から前記第２の前記所定動作状態の開始後において所定の演出（Ｙ回目のラウンド遊技演出）を継続して実行するように構成されたことを特徴とする遊技機。

【４９４８】
付記Ｈ１に係る遊技機では、特定遊技状態において、第１の所定動作状態において第１状態が発生して所定停止状態に移行した後に第２の所定動作状態に移行する場合に、少なくとも第１の所定動作状態の途中から第２の所定動作状態の開始後において所定の演出を継続して実行するように構成されている。即ち、当該遊技機では、第１の所定動作状態において第１状態が発生して所定停止状態に移行した後に第２の所定動作状態に移行する場合、これらの所定動作状態の間の所定停止状態において、所定停止状態に固有の演出が実行されず、第１の所定動作状態において実行された所定の演出が実行されるため、遊技者は、所定停止状態が実行されていることを演出からは把握し難くなる。また、当該遊技機では、特定遊技状態において、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させる場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、第１状態の発生により移行される所定停止状態の期間を短く設定する場合、例えば所定停止状態の期間を遊技球の打ち出しを停止する必要が無い程度の期間に設定する場合、遊技者が無駄に止め打ちを行うことが防止され、遊技者に与える不利益を軽減することができる。

【４９４９】
［付記Ｉ１］
始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、
前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉３１９）と、
前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（ＭＰＵ４１）と、
を備えた遊技機であって、
前記制御手段は、
前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第１状態（可変入賞口３１６の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第１状態とは異なる第２状態（可変入賞口３１６への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、
前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第１状態が発生した場合、又は前記第２状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、
前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間Ａ）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉３１９の復帰制御（処理））を備え、
前記特定遊技状態において、前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、
本遊技機は、
前記第１状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合であっ

ても、前記第２状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合であっても、前記維持状態実行手段による前記所定期間（インターバル基本時間Ａ）の前記所定停止状態を経由するように構成されたことを特徴とする遊技機。

【４９５０】

付記Ｉ１に係る遊技機では、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合であっても、第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合であっても、維持状態実行手段による所定期間の所定停止状態を経由するように構成されている。これにより、当該遊技機では、第１状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合、及び第２状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合のいずれにおいても、少なくとも所定期間の所定動作手段の所定停止状態が維持される。そのため、所定動作手段の所定停止状態である所定期間において、過剰入賞の有無を検出することができる。その結果、所定期間において検出された入賞を有効とするか無効とするかを設定可能な遊技性が付与れる。例えば、第１状態の発生により移行された所定停止状態の所定期間において検出された入賞を有効とする一方で、第２状態の発生により移行された所定停止状態の所定期間において検出された入賞を無効とする遊技性を付与することができる。これにより、第１状態の発生により所定停止状態に移行される場合と、第２状態の発生により所定停止状態に移行される場合とで遊技者が獲得できる利益差を軽減することが可能になる。特に、遊技機の出荷時の個体差や遊技機の経年劣化などにより、遊技機間において、所定動作状態での第１状態と第２状態との発生比率にバラツキがある場合、また遊技者の技量差による所定動作状態での第１状態と第２状態との発生比率にバラツキがある場合などには、第１状態の発生により所定停止状態に移行される場合と、第２状態の発生により所定停止状態に移行される場合とで遊技者が獲得できる利益差を軽減することが可能になることの意義は大きい。

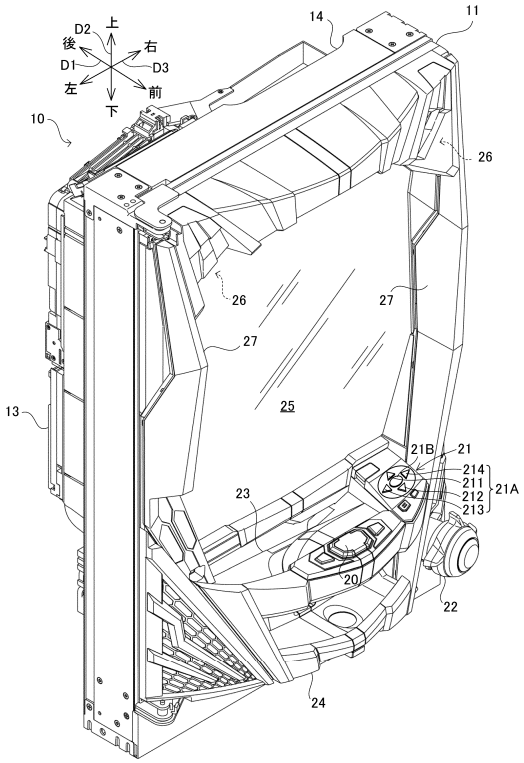
【符号の説明】

【４９５１】

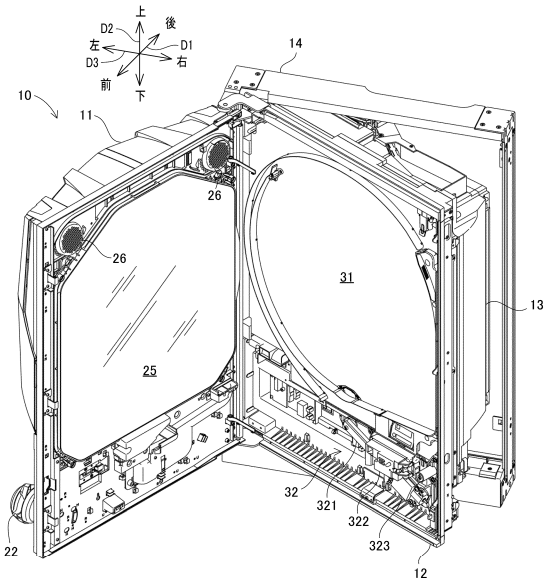
１０：遊技機
３１：遊技盤
３１４：第１入賞口
３１５：第２入賞口
３１６：可変入賞口
３１７Ｌ，３１７Ｒ：スルーゲート
３４１：図柄表示部
４：主制御装置
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ
５１１：ＲＯＭ
５１２：ＲＡＭ

【図面】

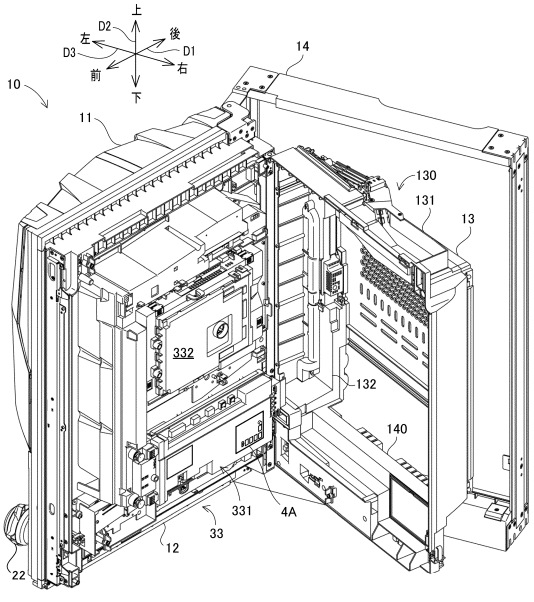
【図１】


上
後
右
左
前
下
D1
D2
D3
10
11
14
26
27
25
13
21B
21
214
211
212
213
21A
23
20
22
24

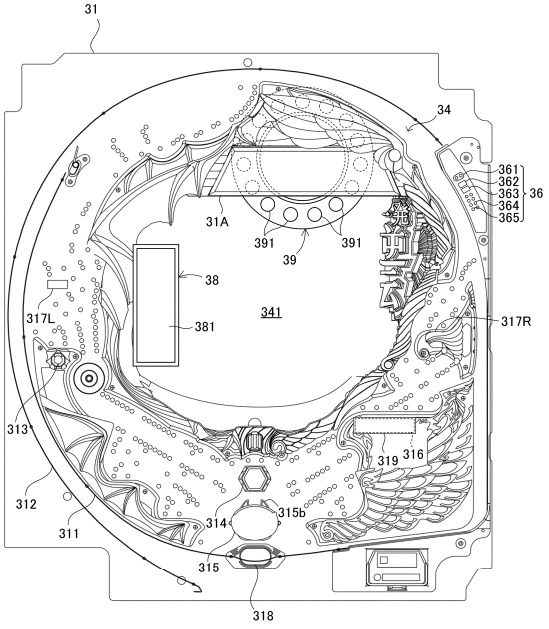
【図２】


上
後
右
左
前
下
D1
D2
D3
10
11
14
26
31
25
13
32
321
322
323
12
22

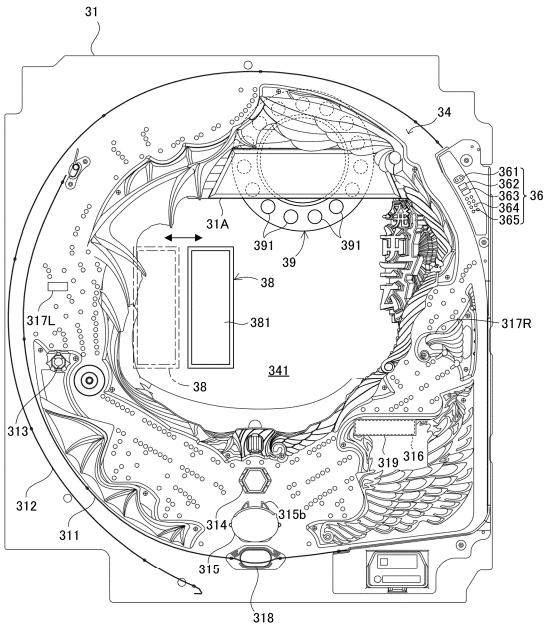
【図３】


上
後
右
左
前
下
D1
D2
D3
10
11
14
130
131
13
332
132
140
331
4A
33
12
22

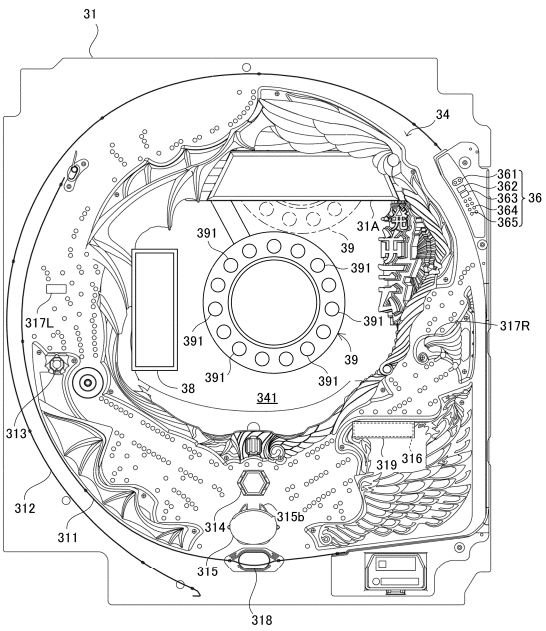
【図４】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
391
38
341
381
317L
317R
313
319
316
312
315b
314
311
315
318

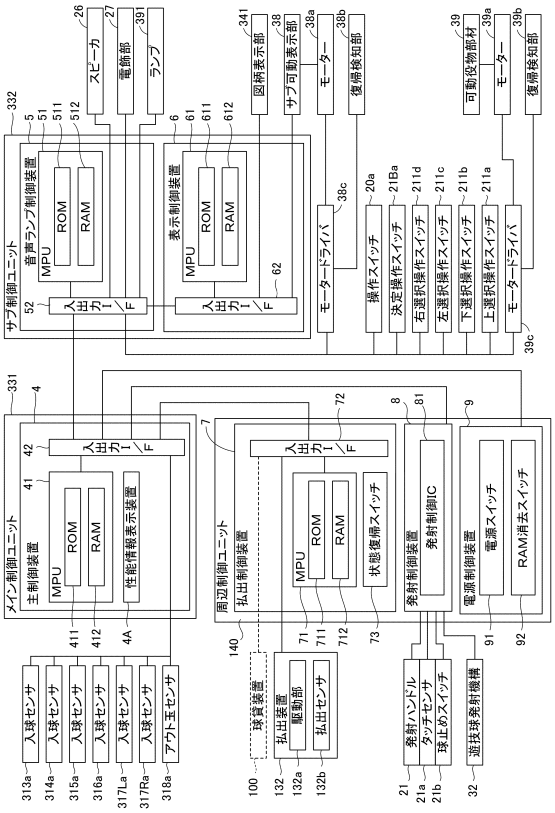
【図５】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
38
381
341
317L
317R
313
312
311
314
315b
315
316
319
318

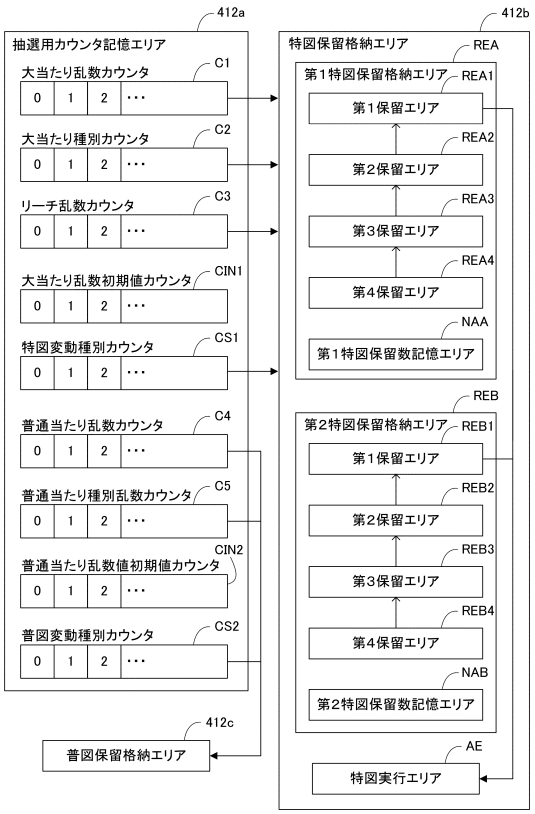
【図６】


31
34
361
362
363
364
365
36
31A
391
39
38
341
317L
317R
313
312
311
314
315b
315
316
319
318

【図７】


サブ制御ユニット
音声ランプ制御装置
MPU
ROM
RAM
入出力I/F
表示制御装置
スピーカ
電飾部
ランプ
図柄表示部
サブ可動表示部
モーター
復帰検知部
可動役物部材
モータードライバ
操作スイッチ
決定操作スイッチ
右選択操作スイッチ
左選択操作スイッチ
下選択操作スイッチ
上選択操作スイッチ
メイン制御ユニット
主制御装置
性能情報報表示装置
周辺制御ユニット
払出制御装置
状態復帰スイッチ
発射制御装置
発射制御IC
電源制御装置
電源スイッチ
RAM消去スイッチ
入球センサ
アウト玉センサ
球貸装置
払出装置
駆動部
払出センサ
発射ハンドル
タッチセンサ
球止めスイッチ
遊技球発射機構

【図８】


412a
抽選用カウンタ記憶エリア
大当たり乱数カウンタ
C1
大当たり種別カウンタ
C2
リーチ乱数カウンタ
C3
大当たり乱数初期値カウンタ
CIN1
特図変動種別カウンタ
CS1
普通当たり乱数カウンタ
C4
普通当たり種別乱数カウンタ
C5
普通当たり乱数値初期値カウンタ
CIN2
普図変動種別カウンタ
CS2
0
1
2
412b
特図保留格納エリア
REA
第1特図保留格納エリア
REA1
第1保留エリア
REA2
第2保留エリア
REA3
第3保留エリア
REA4
第4保留エリア
NAA
第1特図保留数記憶エリア
REB
第2特図保留格納エリア
REB1
第1保留エリア
REB2
第2保留エリア
REB3
第3保留エリア
REB4
第4保留エリア
NAB
第2特図保留数記憶エリア
AE
特図実行エリア
412c
普図保留格納エリア

【図９】

（A）低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

（B）高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～820	大当たり	約1／79．9
	821～65535	外れ	
2	0～844	大当たり	約1／77．6
	845～65535	外れ	
3	0～868	大当たり	約1／75．4
	869～65535	外れ	
4	0～892	大当たり	約1／73．4
	893～65535	外れ	
5	0～916	大当たり	約1／71．5
	917～65535	外れ	
6	0～940	大当たり	約1／69．6
	941～65535	外れ	

（C）振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

（D）外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

【図１０】

通常大当たり変動テーブル

（A）

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

確変大当たり変動テーブル

（B）

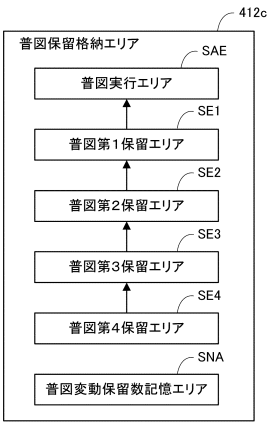
特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～9	01(30s)
10～99	02(60s)
100～199	03(90s)

外れ変動テーブル

（C）

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～149	04(7s)
	150～199	05(10s)

【図１１】



【図１２】

（A）低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

（B）高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

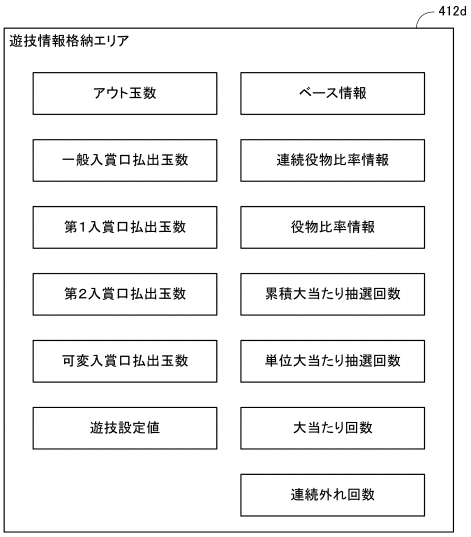
（C）低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0～99	短開放	0．1秒
100～199	長開放	6秒

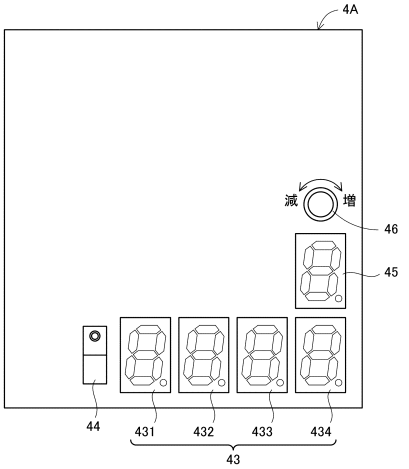
（D）高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0．1秒
1～199	長開放	6秒

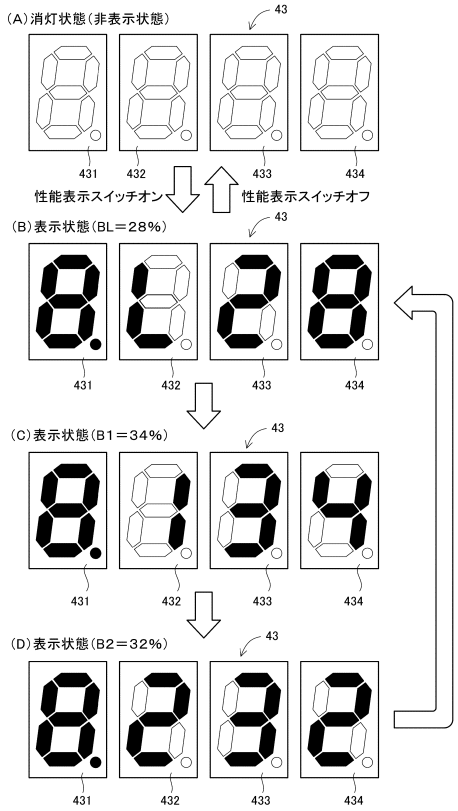
【図１３】



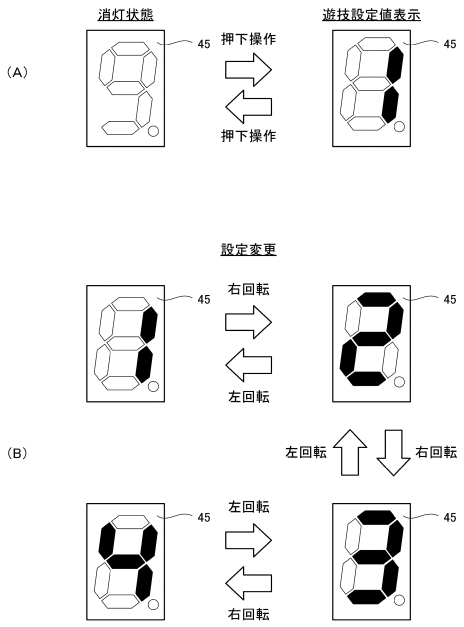
【図１４】



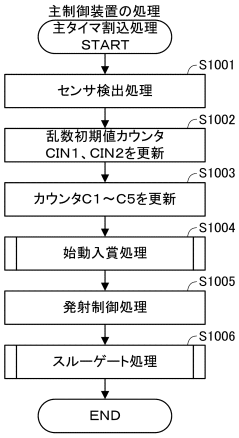
【図１５】



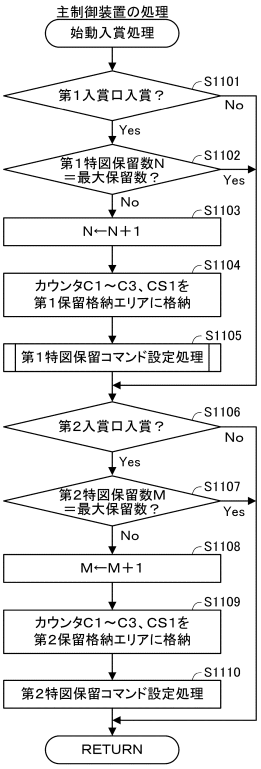
【図１６】



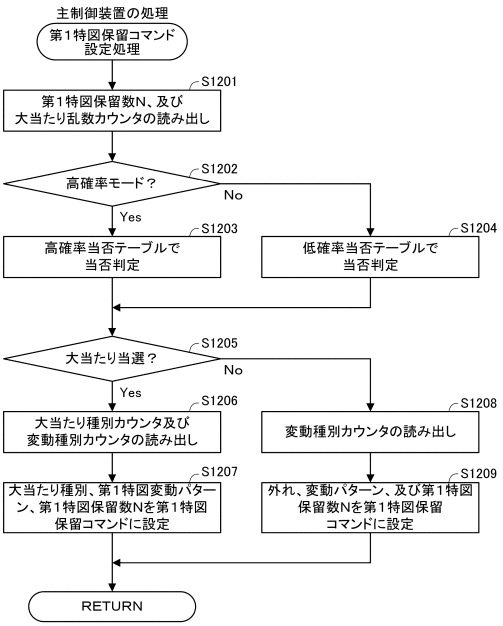
【図１７】



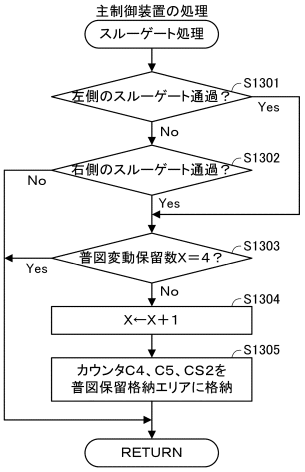
【図１８】



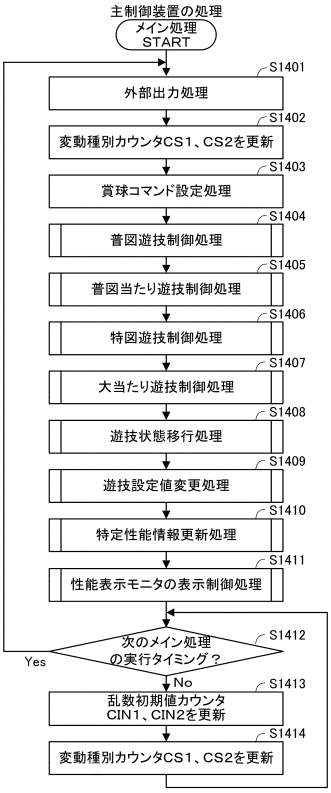
【図１９】



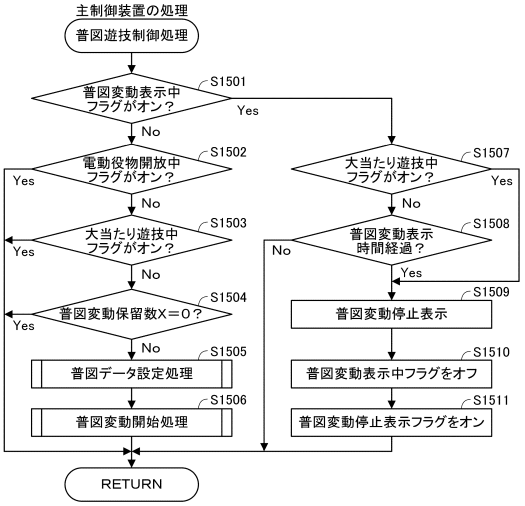
【図２０】



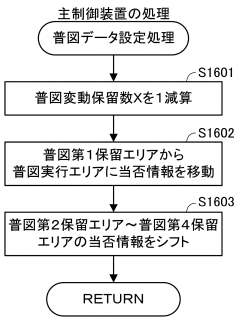
【図２１】



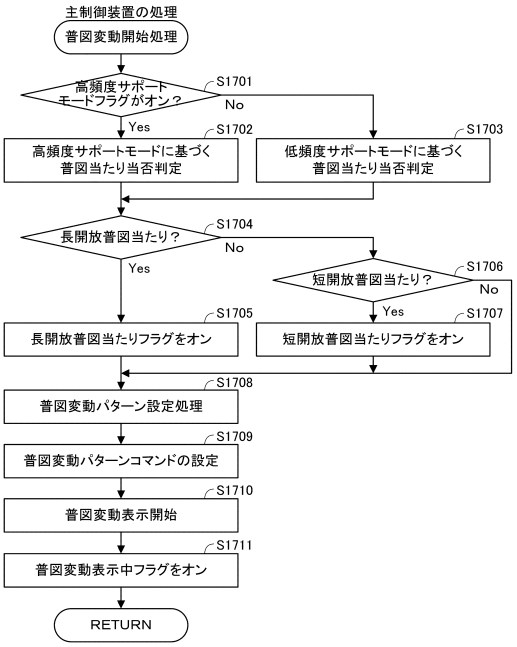
【図２２】



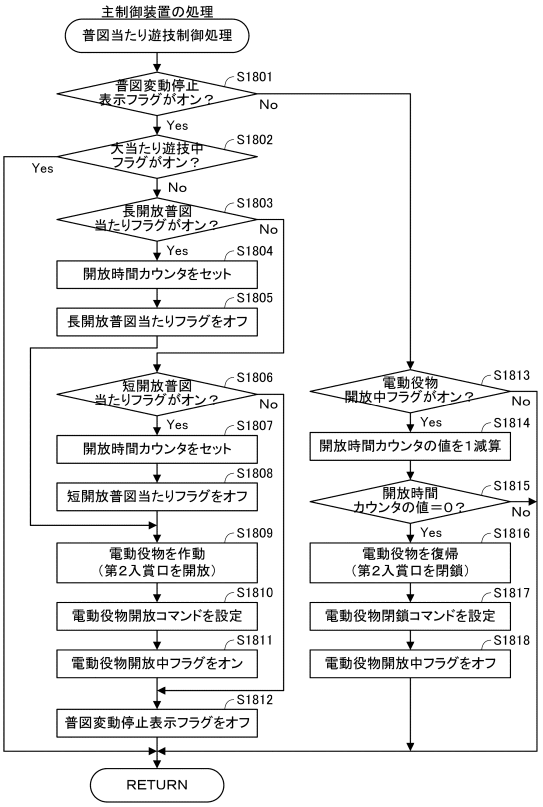
【図２３】



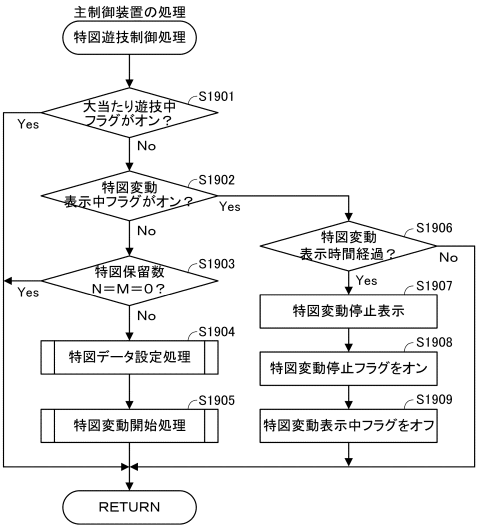
【図２４】



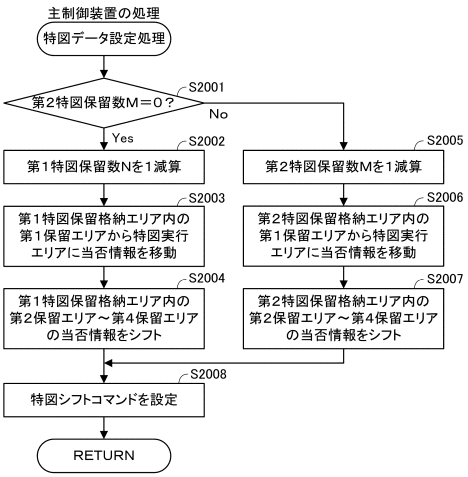
【図２５】



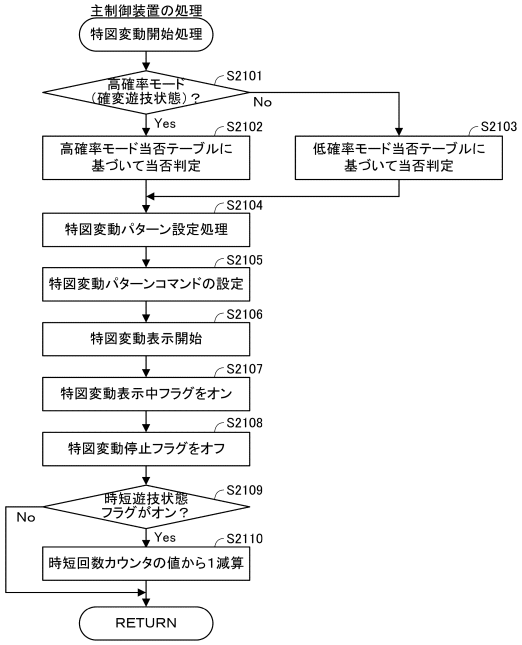
【図２６】



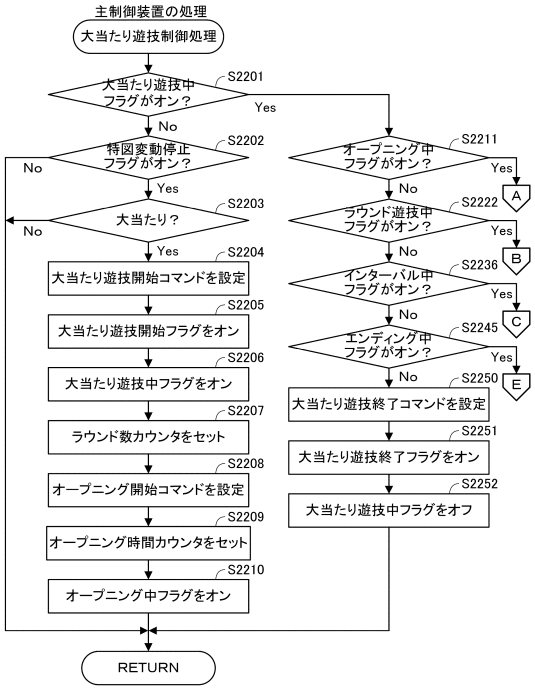
【図２７】



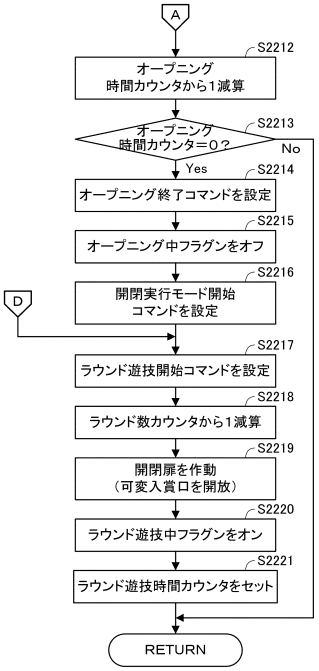
【図２８】



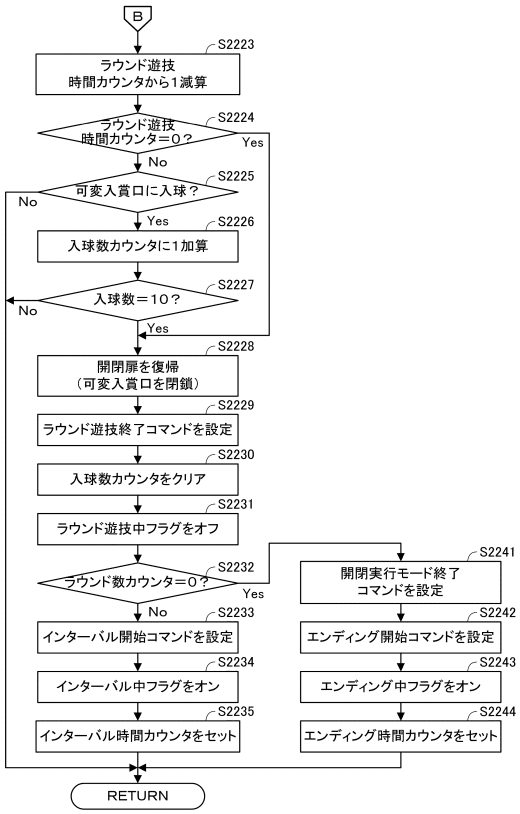
【図２９】



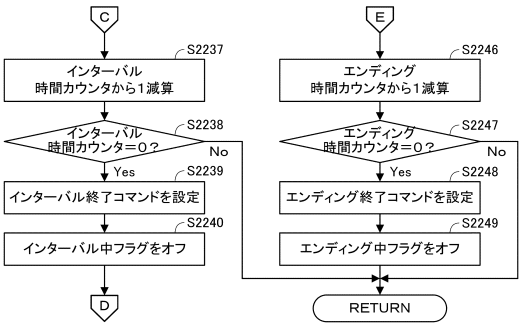
【図３０】



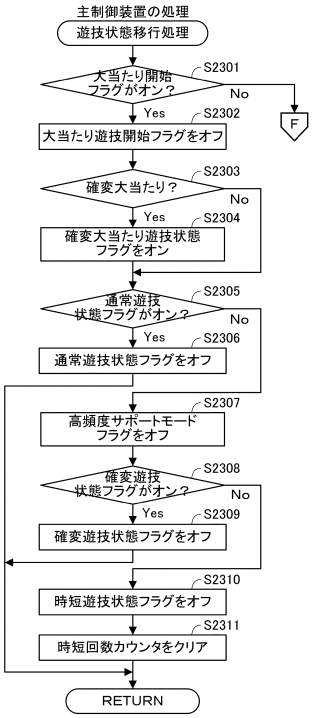
【図３１】



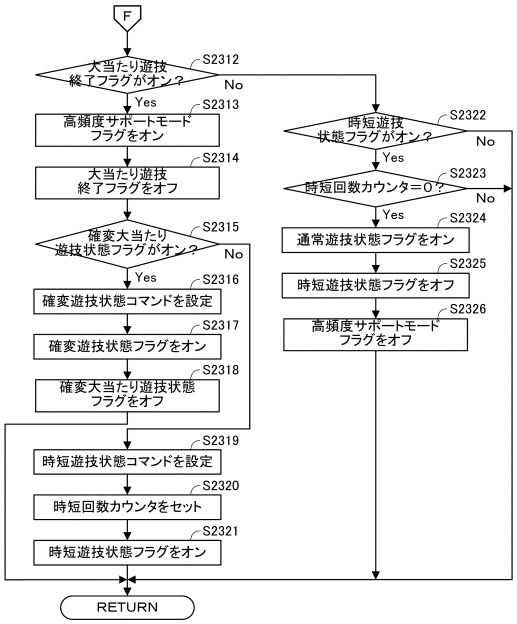
【図３２】



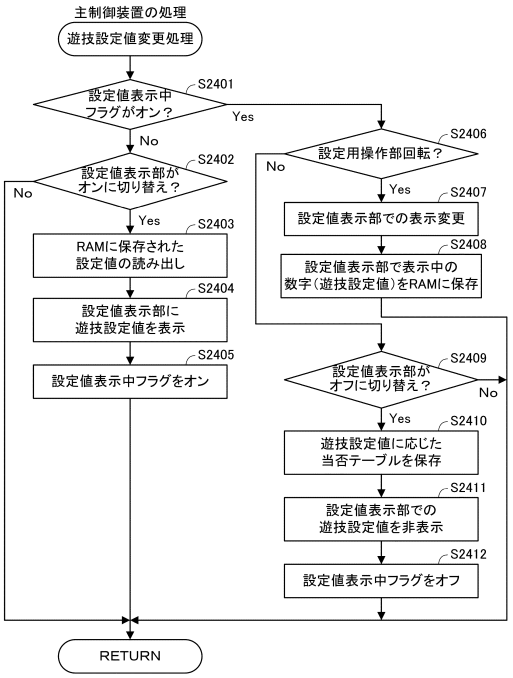
【図３３】



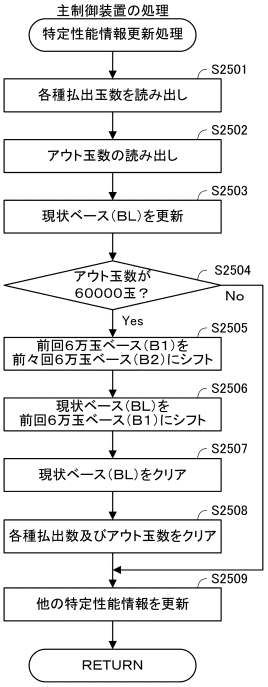
【図３４】



【図３５】



【図３６】



【図３７】

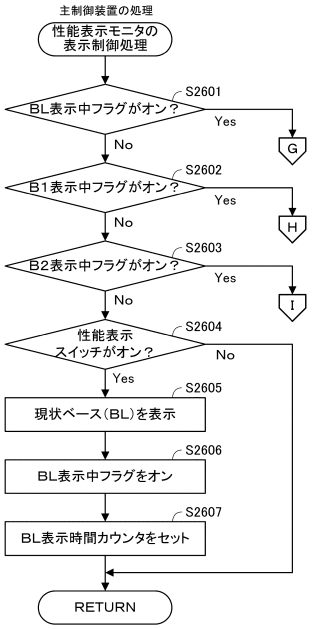
（A）ベース情報（アウト玉数＜60000玉）

ベース種別	略号	ベース値（%）
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

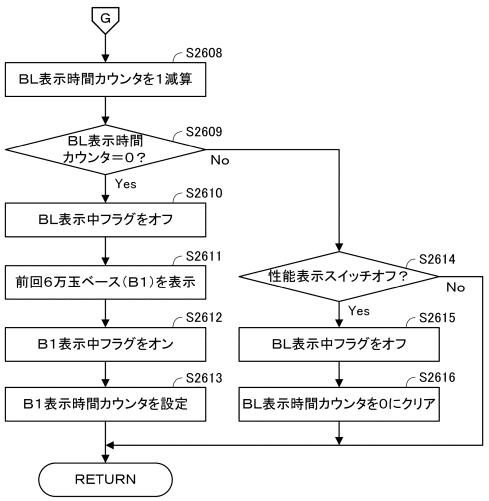
（B）ベース情報（アウト玉数＝60000玉）

ベース種別	略号	ベース値（%）
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

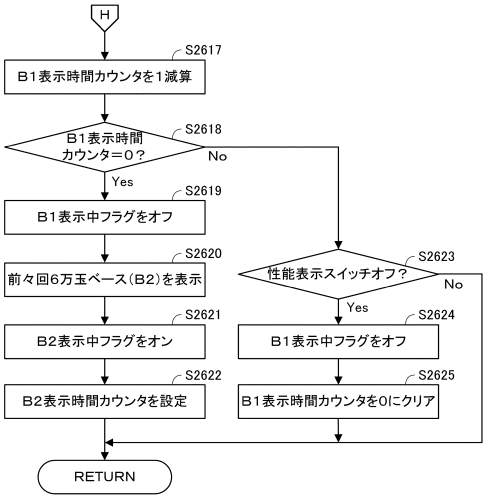
【図３８】



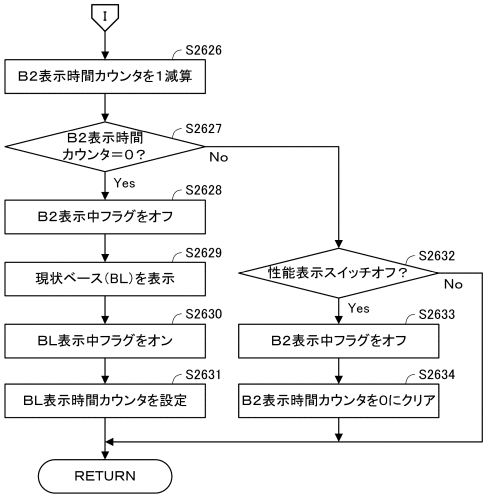
【図３９】



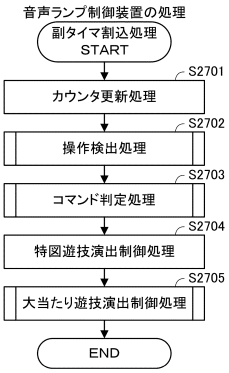
【図４０】



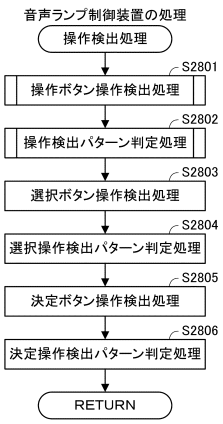
【図４１】



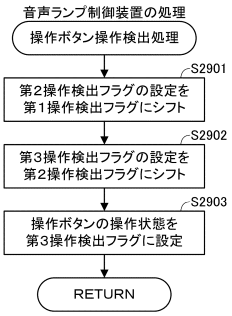
【図４２】



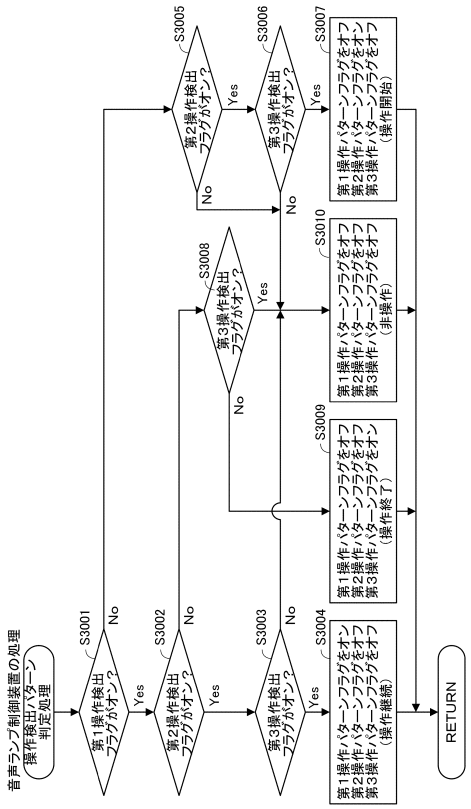
【図４３】



【図４４】



【図４５】



【図４６】

操作ボタン操作データ

(A)

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データ

(B)

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データ

(C)

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データ

(D)

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

右選択ボタン操作データ

(E)

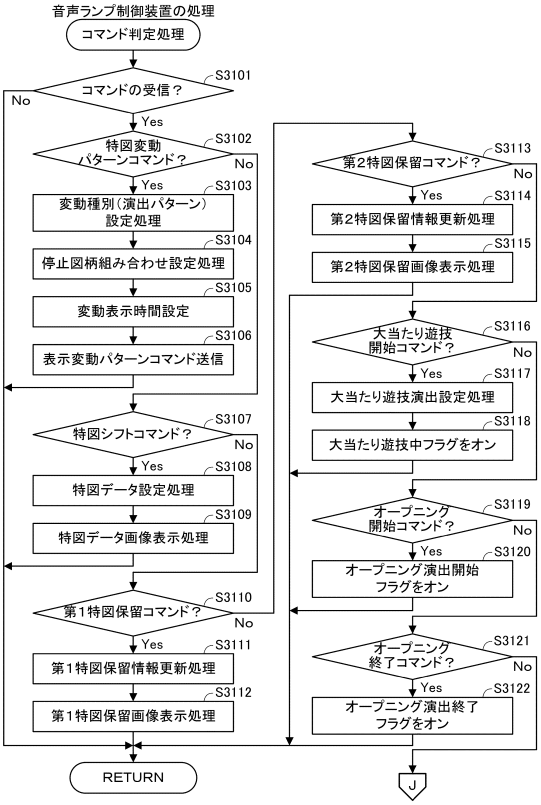
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

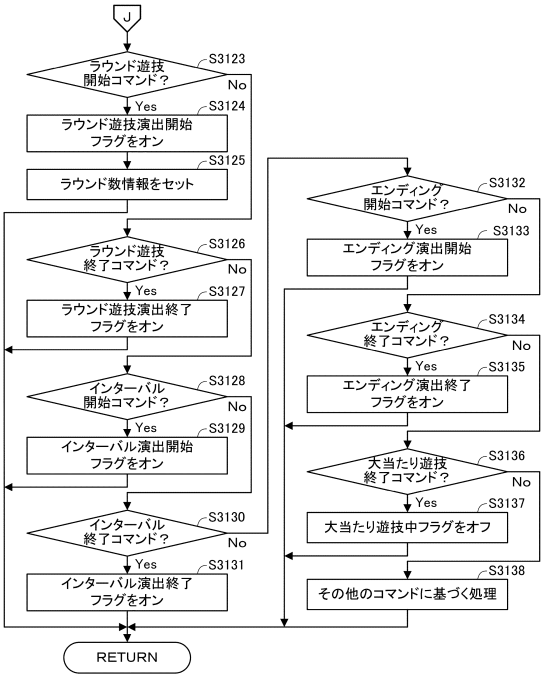
(F)

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

【図４７】



【図４８】



【図４９】

変動種別テーブル

特図変動パターンコマンド	変動種別（演出パターン）	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図５０】

（A）ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10～19		演出パターンX2		
20～29	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX3	
30～39				
40～49	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX4	
50～59				
60～69	演出パターンX4		演出パターンX5	演出パターンX2
70～79		演出パターンX5		演出パターンX3
80～89	演出パターンX5			演出パターンX4
90～99				
100～109				

（B）スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10～19				演出パターンY2
20～29	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY3
30～39				演出パターンY4
40～49	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY5
50～59				
60～69	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4	
70～79				
80～89	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	
90～99				
100～109				

（C）スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10～19				演出パターンZ2
20～29	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ3
30～39				演出パターンZ4
40～49	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ5
50～59				
60～69	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
70～79				
80～89	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
90～99				
100～109				

【図５１】

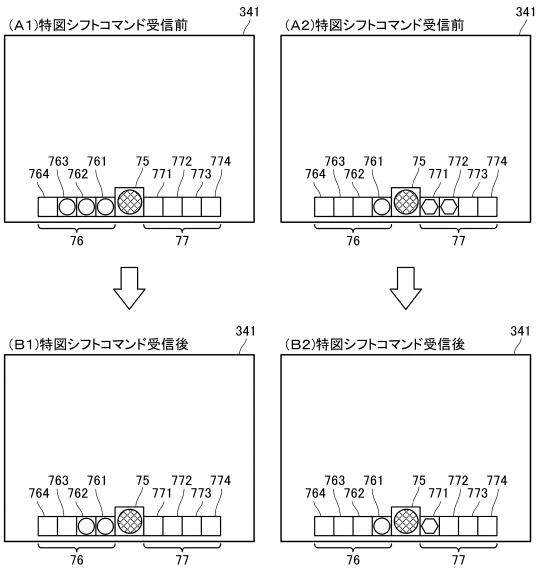
（A）飾り図柄の色の一例

飾り図柄	色
1	緑色
2	青色
3	赤色
4	青色
5	緑色
6	青色
7	赤色
8	青色
9	緑色

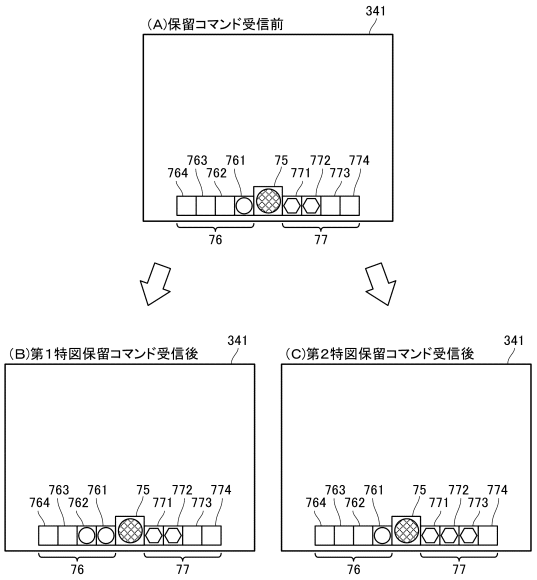
（B）第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄種別カウンタ	抽選結果			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～4	1	1	1	1
5～9				
10～14		2	2	2
15～19	2	3	3	
20～24				
25～29				3
30～34	4		4	4
35～39			5	
40～44				
45～49	5		6	5
50～54			7	
55～59	6	4		6
60～64		5		
65～69				
70～74	8			7
75～79				8
80～84		6		
85～89	9	8	8	
90～94		9	9	9
95～99				

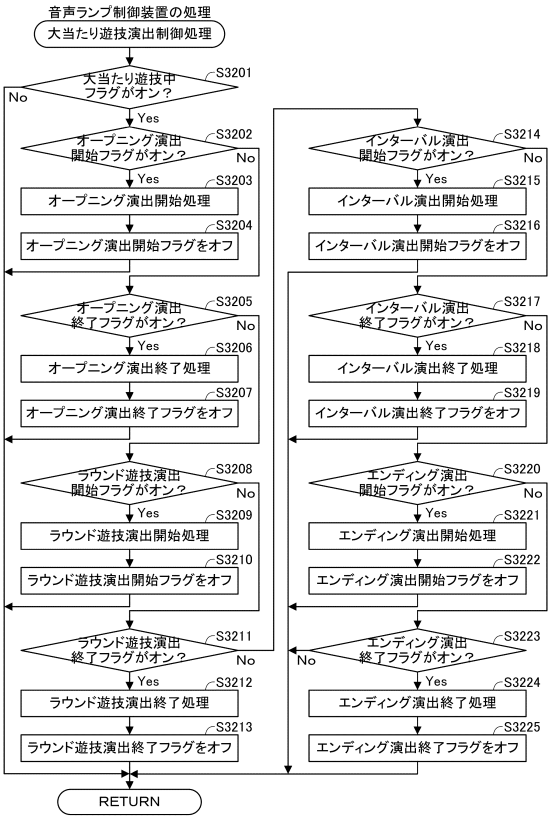
【図５２】



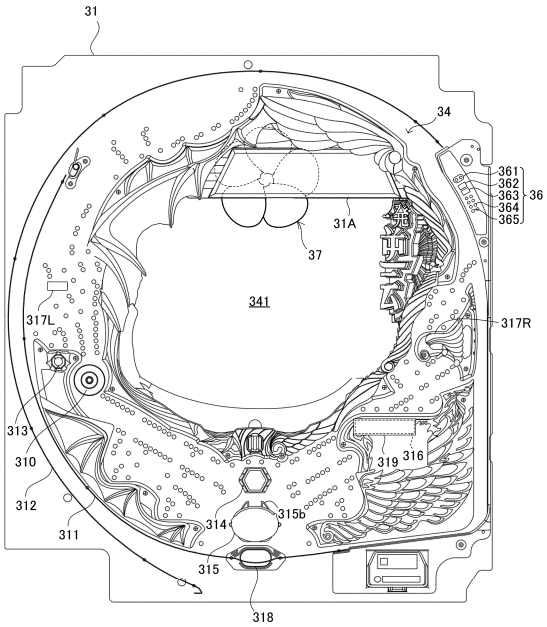
【図５３】



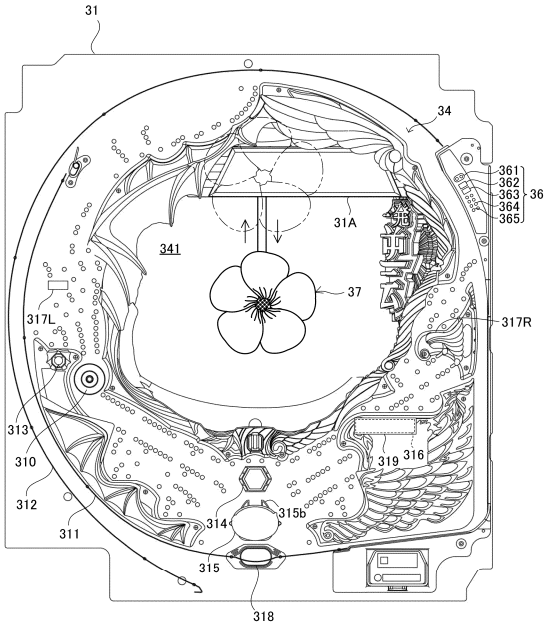
【図５４】



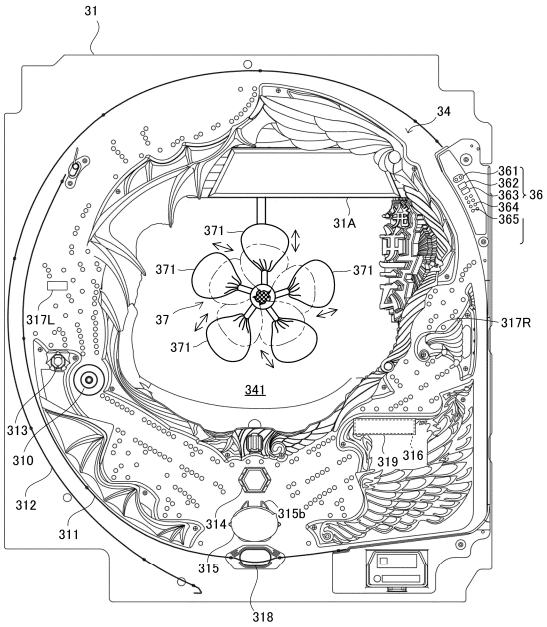
【図５５】



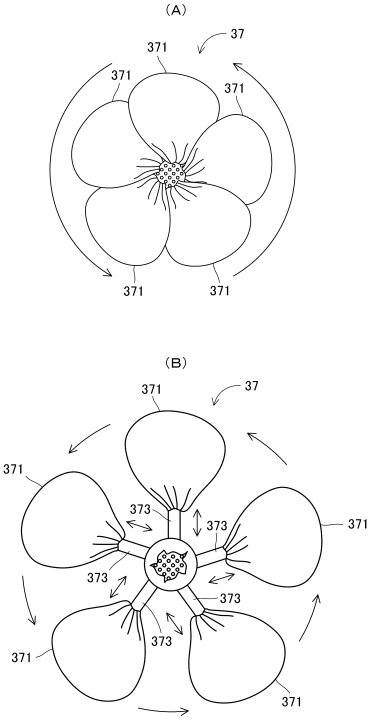
【図５６】



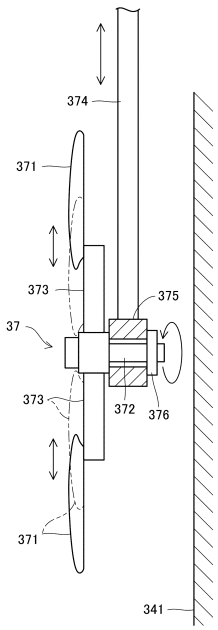
【図５７】



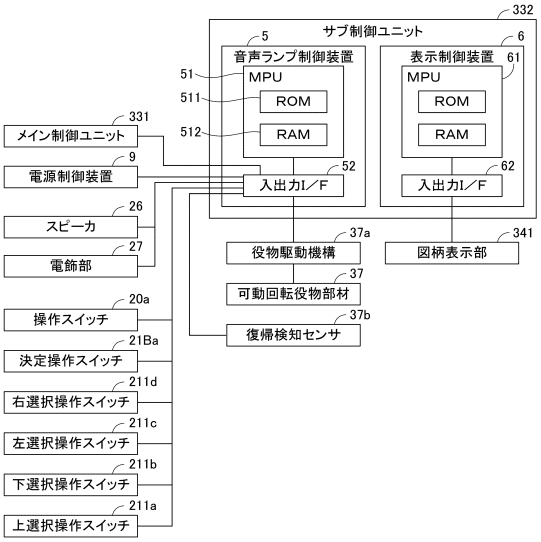
【図５８】



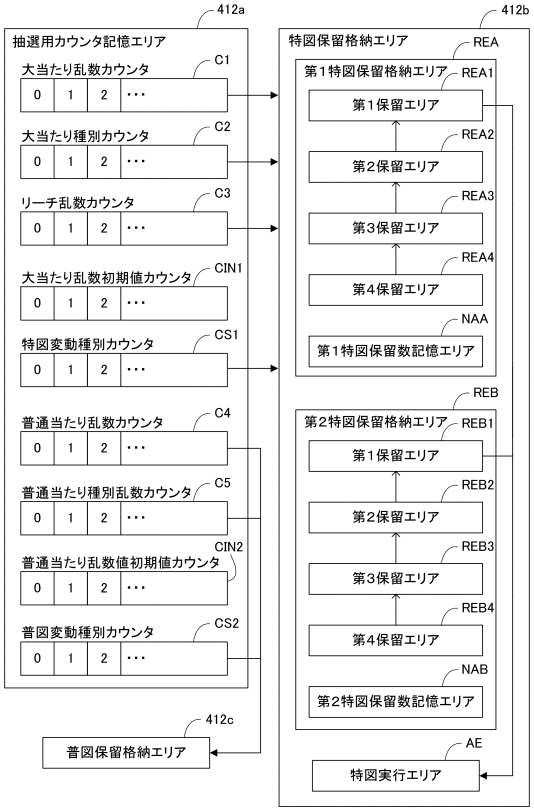
【図５９】



【図６０】



【図６１】



【図６２】

（A）低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

（B）高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～820	大当たり	約1／79．9
	821～65535	外れ	
2	0～844	大当たり	約1／77．6
	845～65535	外れ	
3	0～868	大当たり	約1／75．4
	869～65535	外れ	
4	0～892	大当たり	約1／73．4
	893～65535	外れ	
5	0～916	大当たり	約1／71．5
	917～65535	外れ	
6	0～940	大当たり	約1／69．6
	941～65535	外れ	

（C）振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第１特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第２特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

（D）外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

【図６３】

通常大当たり変動テーブル

（A）

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01（30s）
20～119	02（60s）
120～199	03（90s）

確変大当たり変動テーブル

（B）

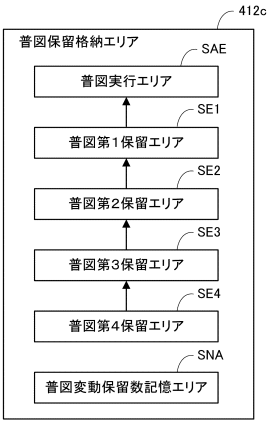
特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～9	01（30s）
10～99	02（60s）
100～199	03（90s）

外れ変動テーブル

（C）

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01（30s）
	100～149	02（60s）
	150～199	03（90s）
完全外れ	0～149	04（ 7s）
	150～199	05（10s）

【図６４】



【図６５】

(A)低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

(B)高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

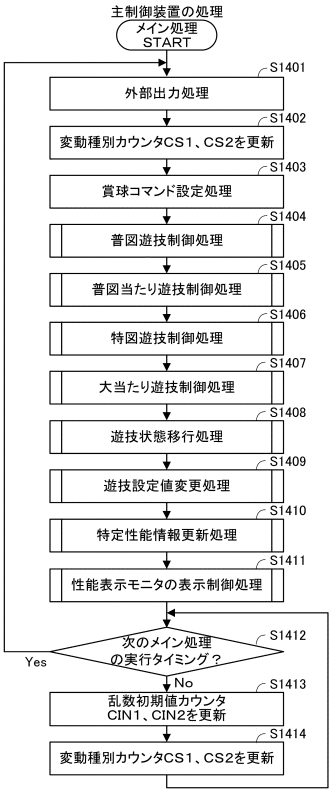
(C)低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0～99	短開放	0．1秒
100～199	長開放	6秒

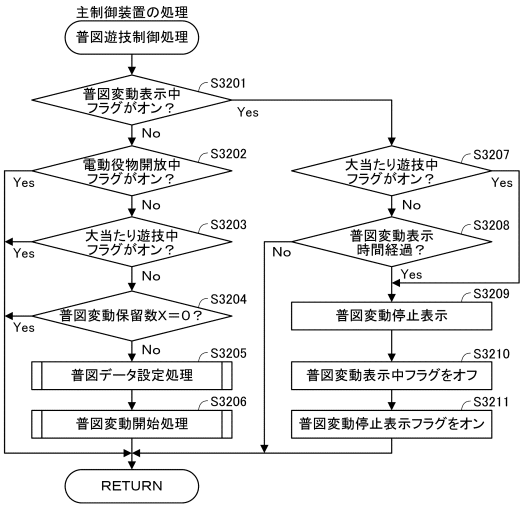
(D)高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0．1秒
1～199	長開放	6秒

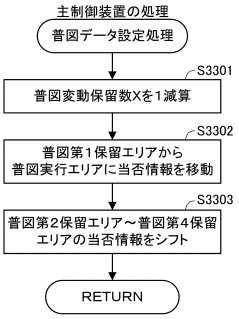
【図６６】



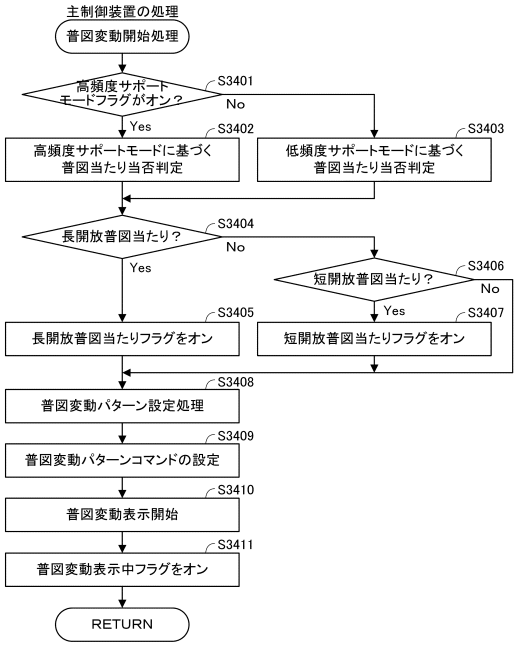
【図６７】



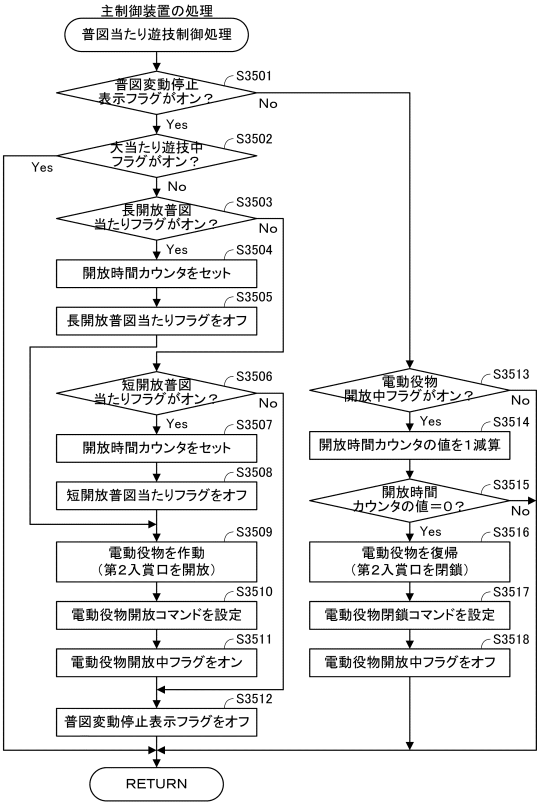
【図６８】



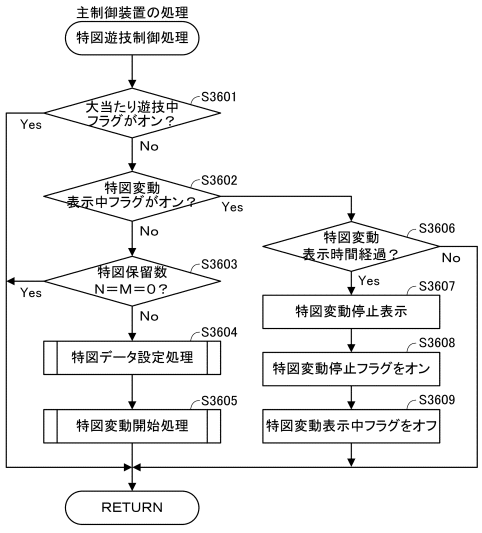
【図６９】



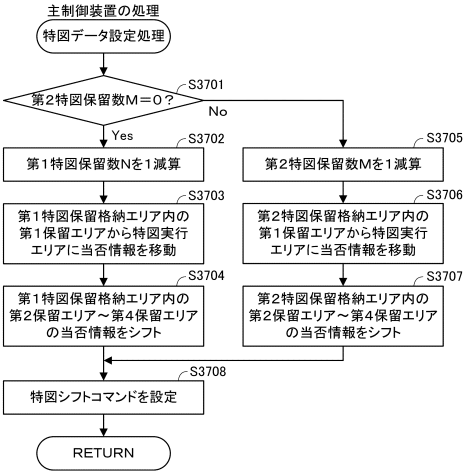
【図７０】



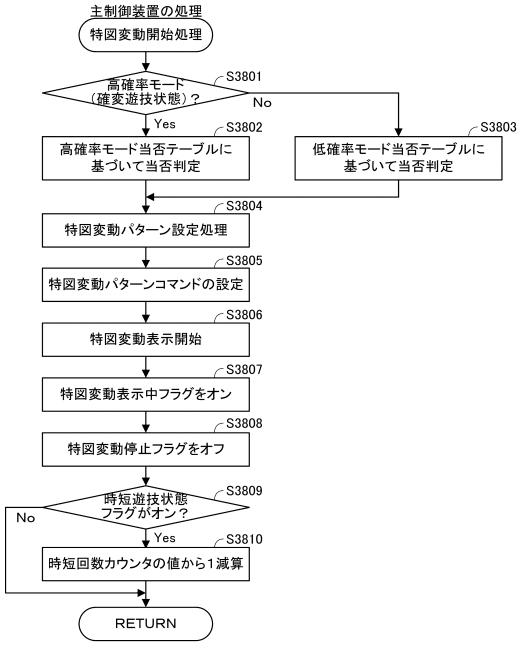
【図７１】



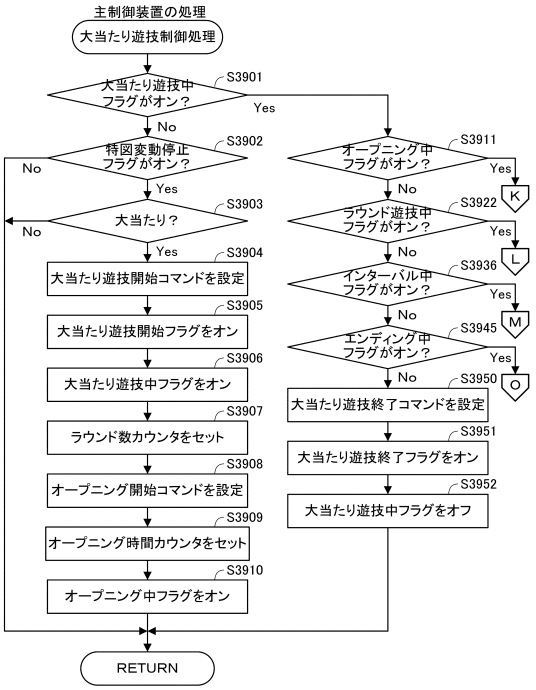
【図７２】



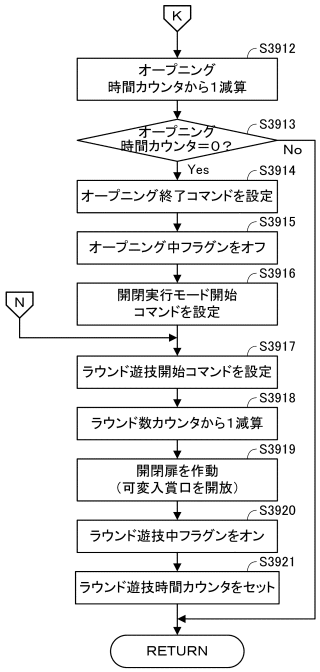
【図７３】



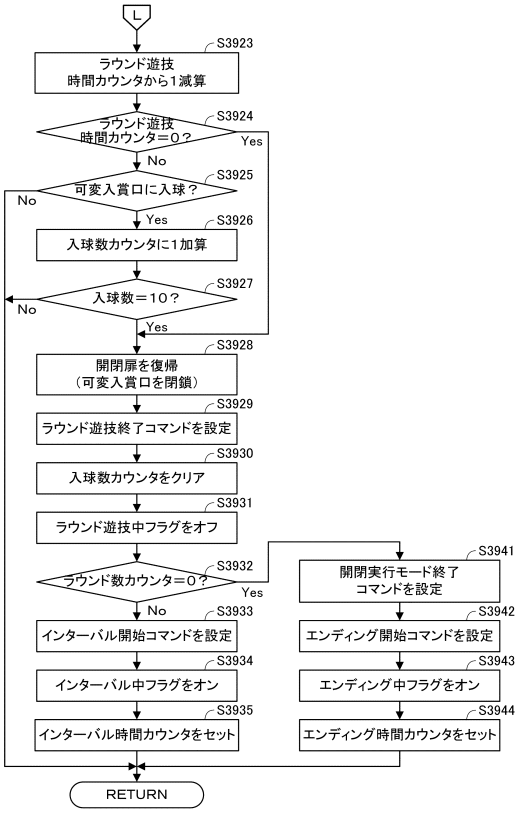
【図７４】



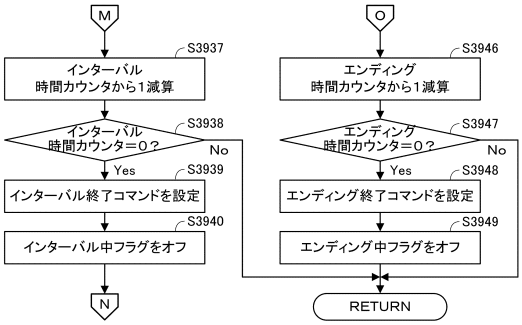
【図７５】



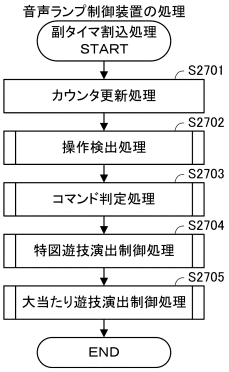
【図７６】



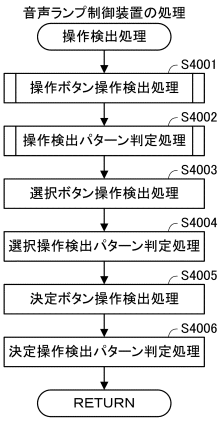
【図７７】



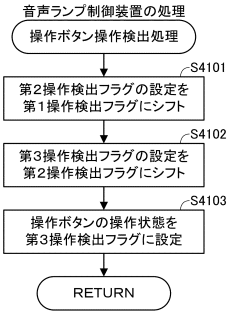
【図７８】



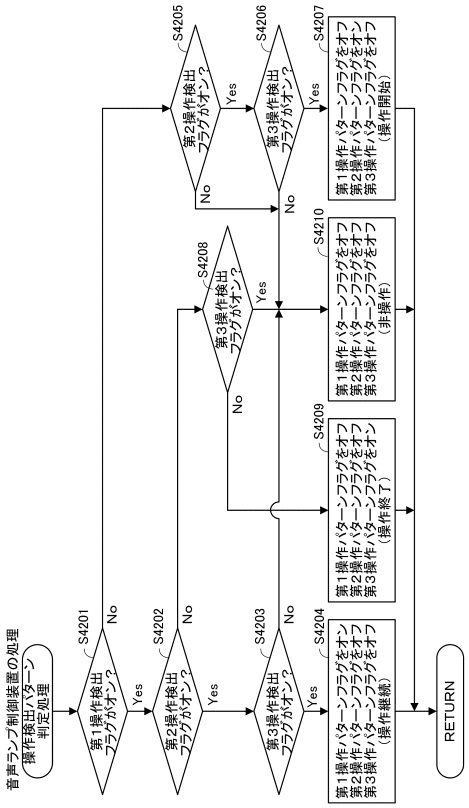
【図７９】



【図８０】



【図８１】



【図８２】

操作ボタン操作データ

(A)

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データ

(B)

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データ

(C)

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データ

(D)

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

右選択ボタン操作データ

(E)

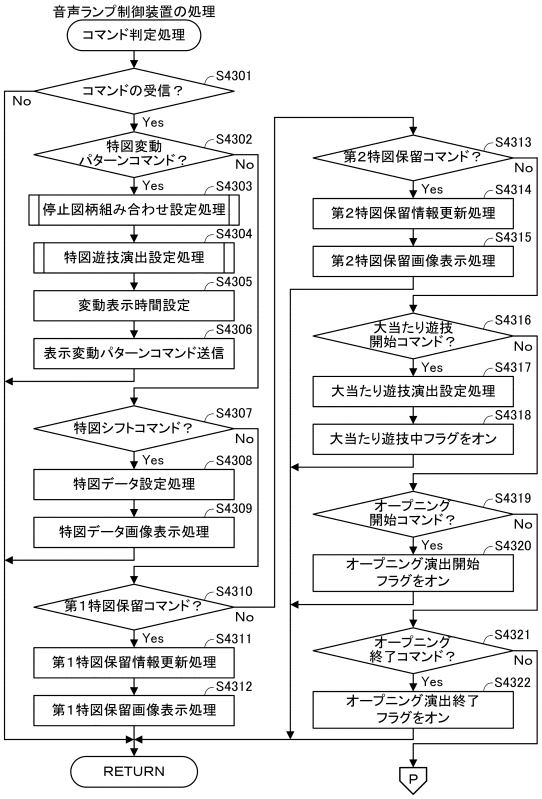
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

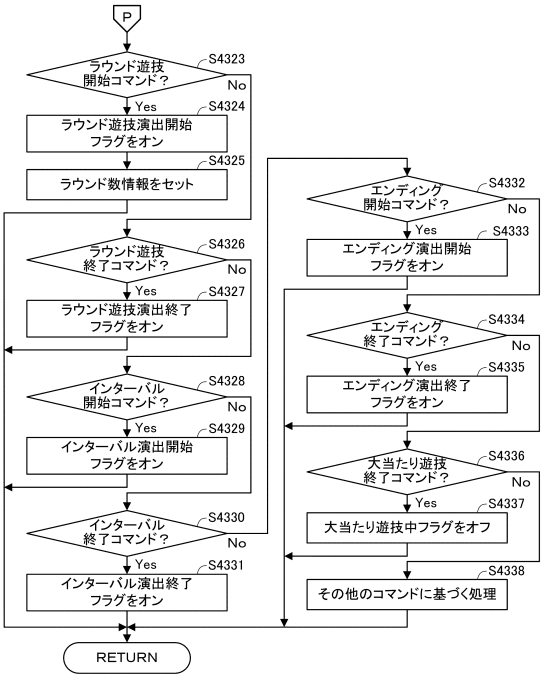
(F)

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

【図８３】



【図８４】

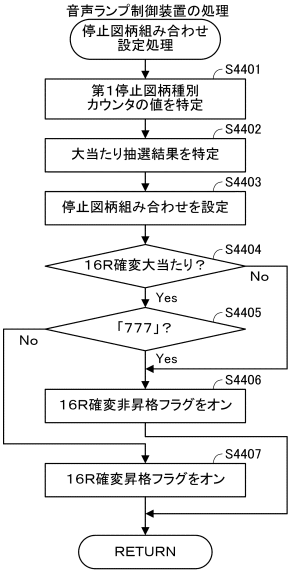


【図８５】

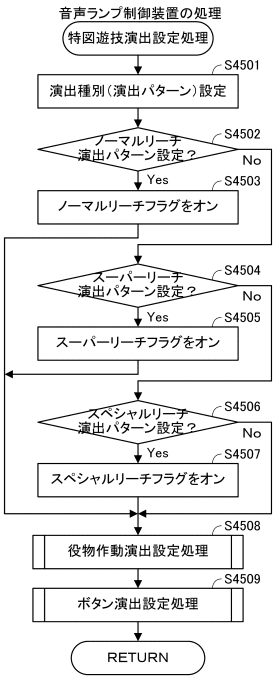
第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄種別カウンタ	抽選結果			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～4	1	1	1	1
5～9				
10～14		2	2	2
15～19	2	3	3	
20～24				
25～29				3
30～34	4		4	4
35～39			5	
40～44				
45～49	5		6	5
50～54			7	
55～59	6	4		6
60～64		5		
65～69				
70～74	8			7
75～79				8
80～84		6		
85～89	9	8	8	
90～94		9	9	9
95～99				

【図８６】



【図８７】



【図８８】

変動種別テーブル

特図変動パターンコマンド	変動種別（演出パターン）	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図８９】

(A)ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10～19		演出パターンX2	演出パターンX3	
20～29	演出パターンX2	演出パターンX3		
30～39			演出パターンX4	
40～49	演出パターンX3	演出パターンX4		
50～59				
60～69	演出パターンX4		演出パターンX5	演出パターンX2
70～79		演出パターンX5		演出パターンX3
80～89	演出パターンX5			演出パターンX4
90～99				
100～109				

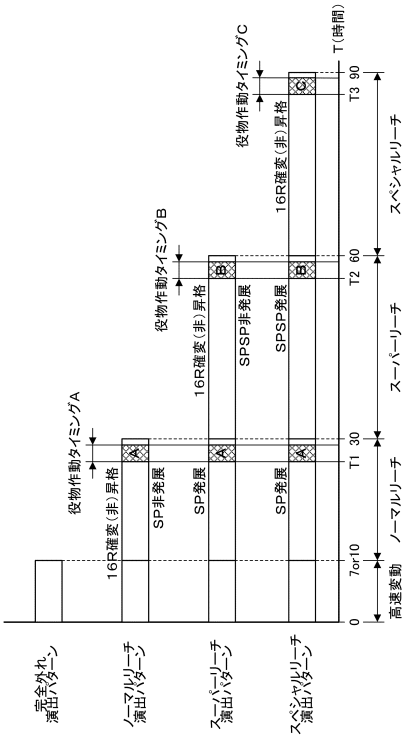
(B)スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10～19				演出パターンY2
20～29			演出パターンY2	演出パターンY3
30～39	演出パターンY2	演出パターンY2		演出パターンY4
40～49			演出パターンY3	演出パターンY5
50～59	演出パターンY3	演出パターンY3		
60～69			演出パターンY4	
70～79	演出パターンY4	演出パターンY4		
80～89			演出パターンY5	
90～99	演出パターンY5	演出パターンY5		
100～109				

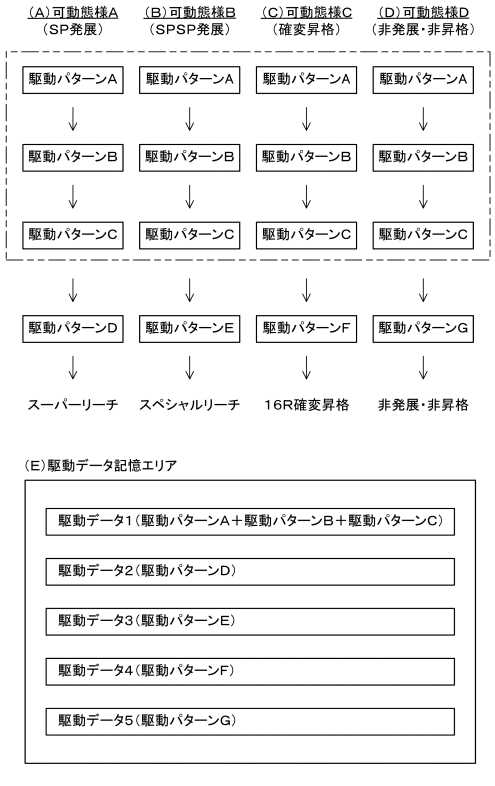
(C)スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パター種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10～19				演出パターンZ2
20～29			演出パターンZ2	演出パターンZ3
30～39	演出パターンZ2	演出パターンZ2		演出パターンZ4
40～49			演出パターンZ3	演出パターンZ5
50～59	演出パターンZ3	演出パターンZ3		
60～69			演出パターンZ4	
70～79	演出パターンZ4	演出パターンZ4		
80～89			演出パターンZ5	
90～99	演出パターンZ5	演出パターンZ5		
100～109				

【図９０】

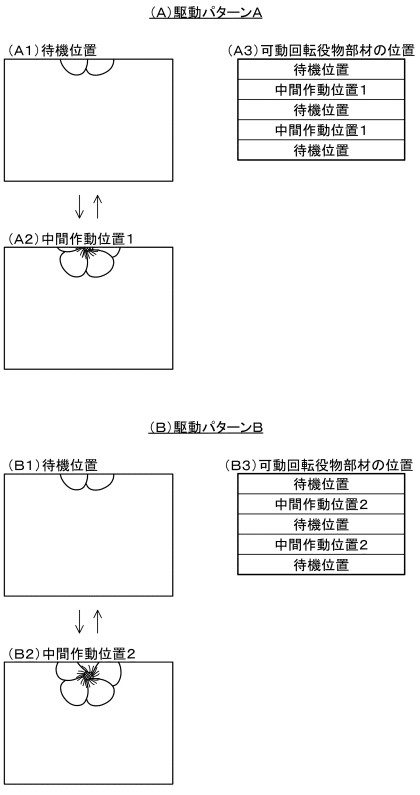


【図９１】

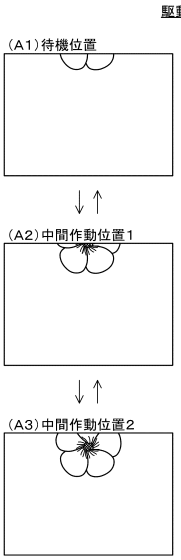


(E)駆動データ記憶エリア

【図９２】



【図９３】



(A4)可動回転役物部材の位置

待機位置
中間作動位置1
中間作動位置2
中間作動位置1
中間作動位置2
中間作動位置1
待機位置

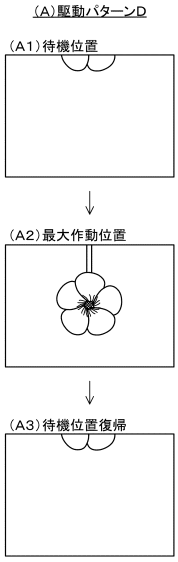
【図９４】

駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)

処理No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置	
	回転方向	ステップ数等			
01	停止	200msec		待機位置	駆動パターンA
02	正方向	12ステップ	下方向12mm		
03	停止	12msec		中間作動位置1	
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
05	停止＊	40msec		待機位置	
06	正方向	12ステップ	下方向12mm		
07	停止	12msec		中間作動位置1	
08	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
09	停止＊	40msec		待機位置	
10	正方向	36ステップ	下方向36mm		駆動パターンB
11	停止	36msec		中間作動位置2	
12	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
13	停止＊	40msec		待機位置	
14	正方向	36ステップ	下方向36mm		
15	停止	36msec		中間作動位置2	
16	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
17	停止＊	40msec		待機位置	
18	正方向	12ステップ	下方向12mm		駆動パターンC
19	停止	40msec		中間作動位置1	
20	正方向	24ステップ	下方向24mm		
21	停止	24msec		中間作動位置2	
22	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
23	停止＊	40msec		中間作動位置1	
24	正方向	24ステップ	下方向24mm		
25	停止	24msec		中間作動位置2	
26	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
27	停止＊	40msec		中間作動位置1	
28	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
29	停止＊	40msec		待機位置	

停止＊:終了判定の実行タイミング

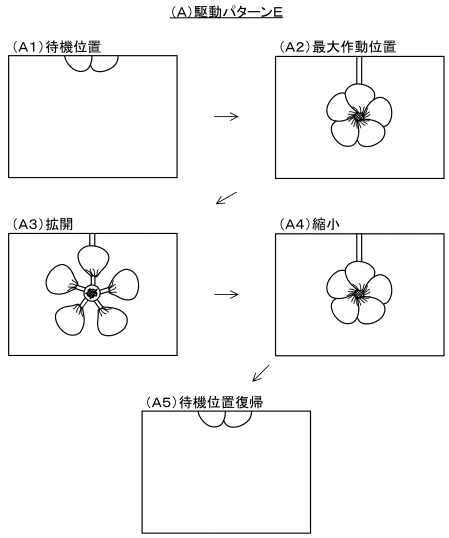
【図９５】



(B)駆動データ2(役物動作シナリオデータ2)

処理No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	72ステップ	下方向72mm	
03	停止	2000msec		最大作動位置
04	逆方向	72ステップ	上方向72mm	
05	停止	10msec		待機位置

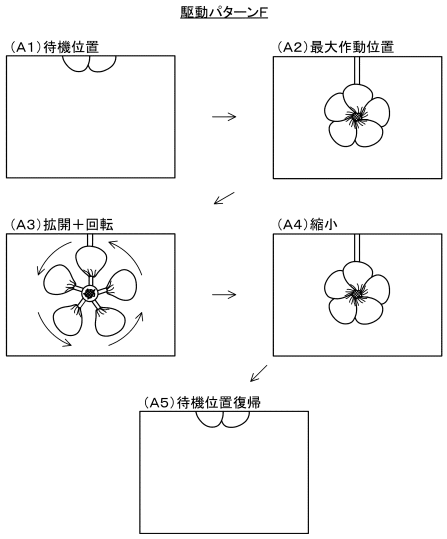
【図９６】



(B)駆動データ3(役物動作シナリオデータ3)

処理No.	ステッピングモーターの制御				可動回転役物部材の位置
	昇降用		拡縮用		
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec			待機位置
02	正方向	72ステップ			
03	停止	2000msec	正方向	50ステップ	最大作動位置
04			停止	1900msec	
05			逆方向	50ステップ	
06	逆方向	72ステップ			
07	停止	10msec			待機位置

【図９７】

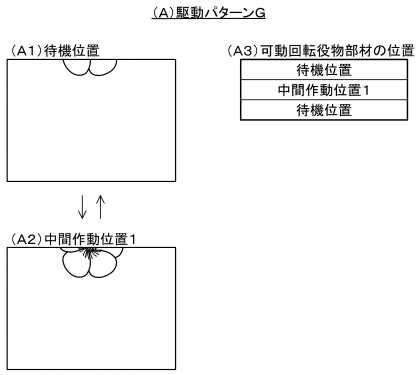


【図９８】

駆動データ4(役物動作シナリオデータ4)

処理No.	ステッピングモーターの制御								可動回転役物部材の位置
	昇降用			拡縮用			回転用		
	回転方向	ステップ数等		回転方向	ステップ数等		回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec							待機位置
02	正方向	72ステップ							
03	停止	2000msec		正方向	50msec		正方向	2000msec	最大作動位置
04				停止	1900msec				
05		72ステップ		逆方向	50msec		停止		
06	逆方向						停止		待機位置
07	停止								

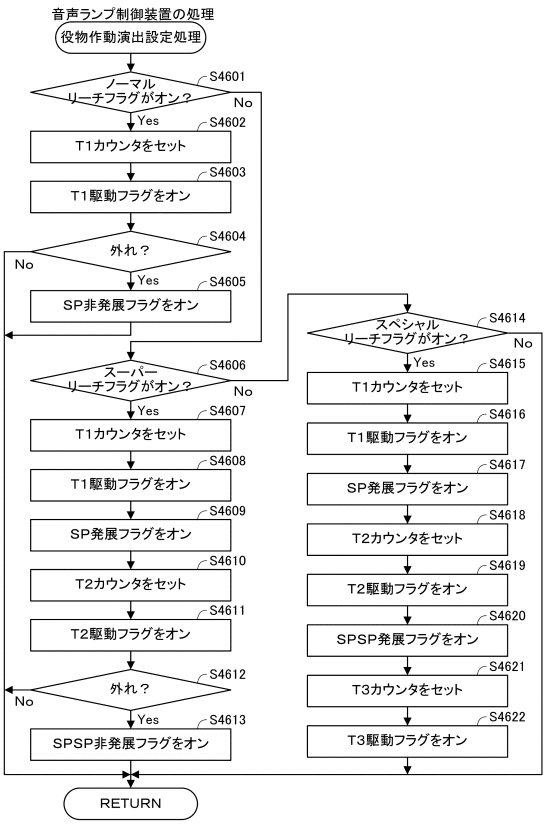
【図９９】



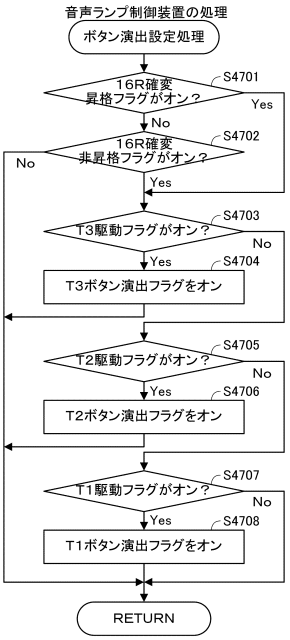
(B)駆動データ5(役物動作シナリオデータ5

処理No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	12ステップ	下方向12mm	
03	停止	40msec		中間作動位置1
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
05	停止			待機位置

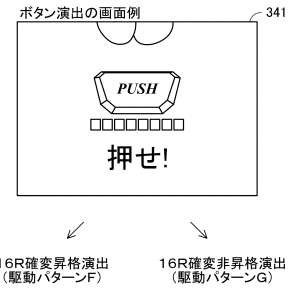
【図１００】



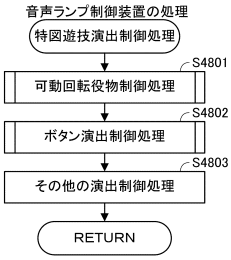
【図１０１】



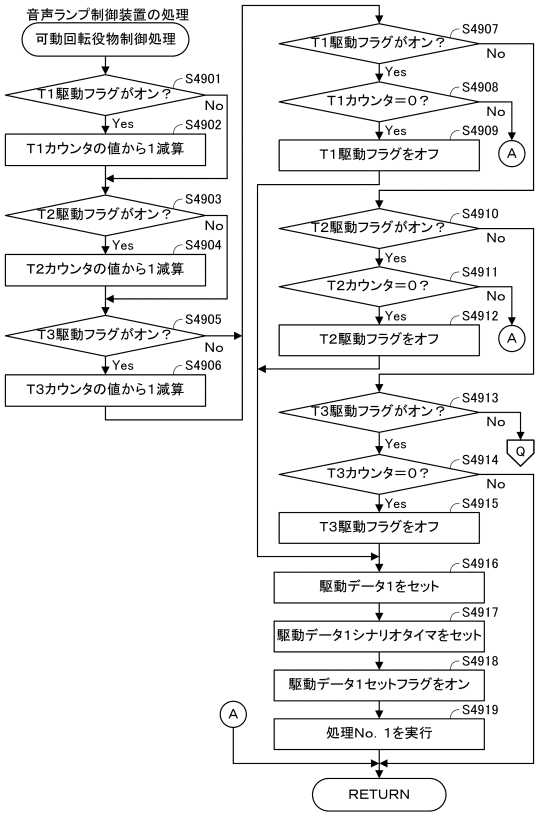
【図１０２】



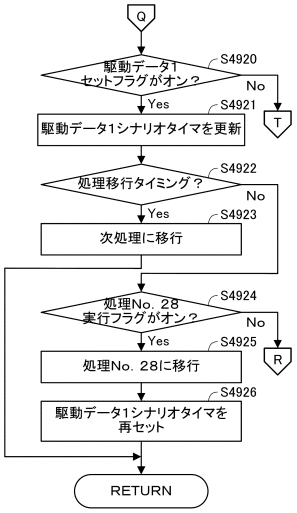
【図１０３】



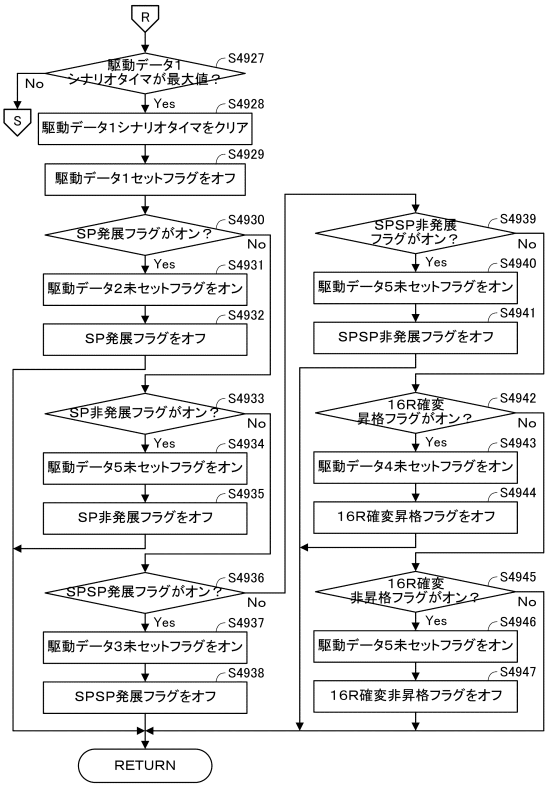
【図１０４】



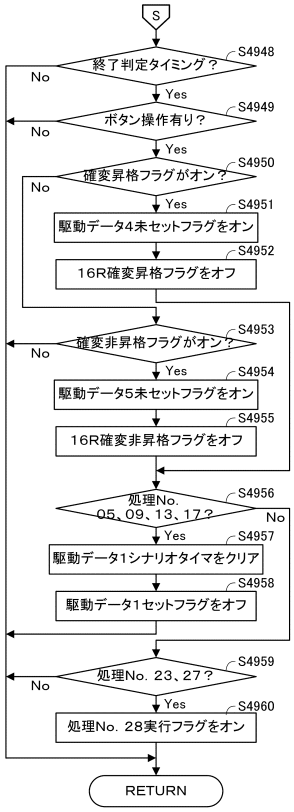
【図１０５】



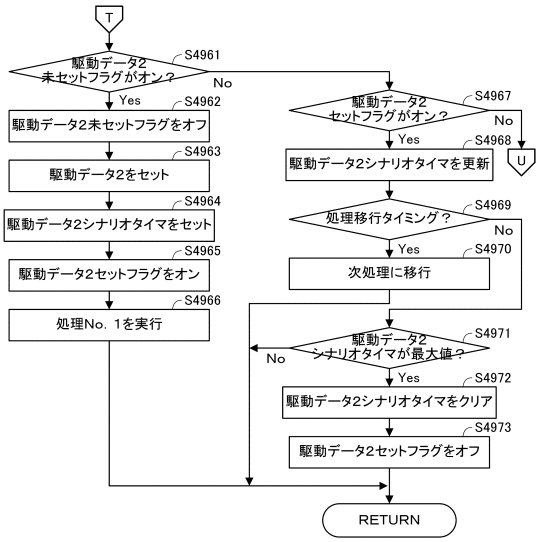
【図１０６】



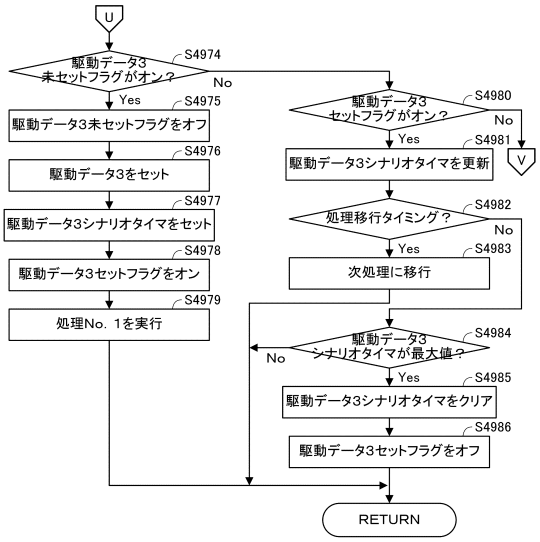
【図１０７】



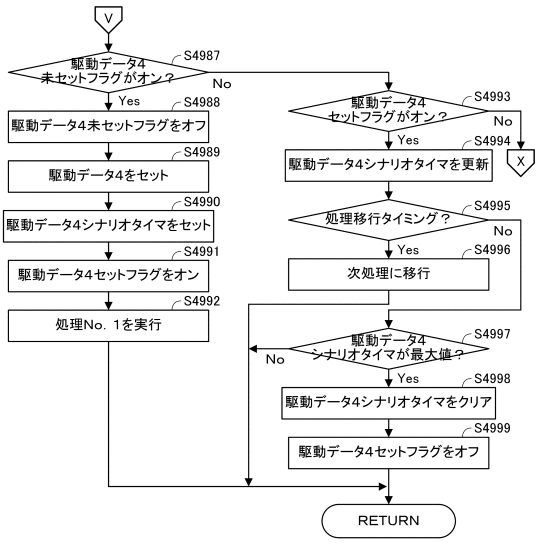
【図１０８】



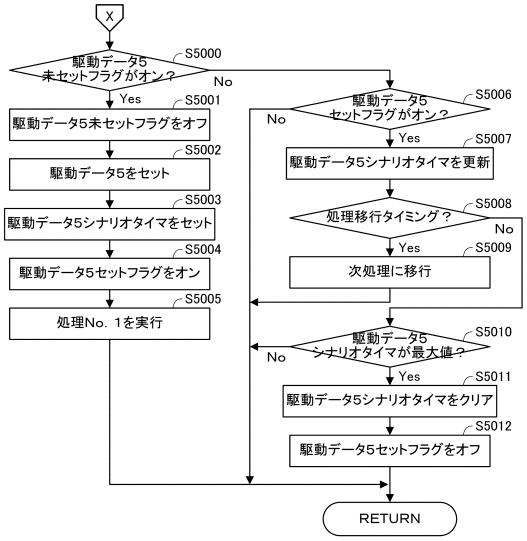
【図１０９】



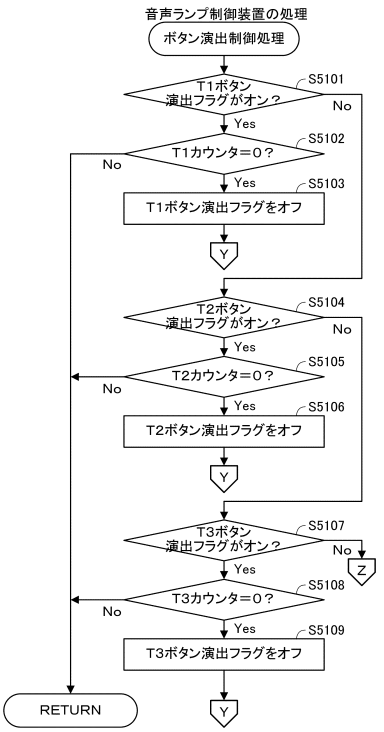
【図１１０】



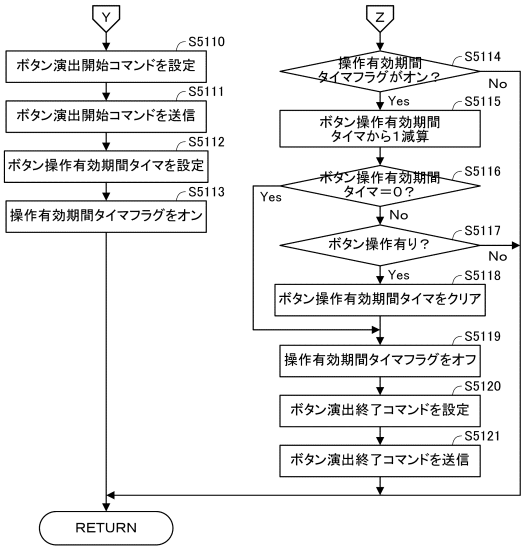
【図１１１】



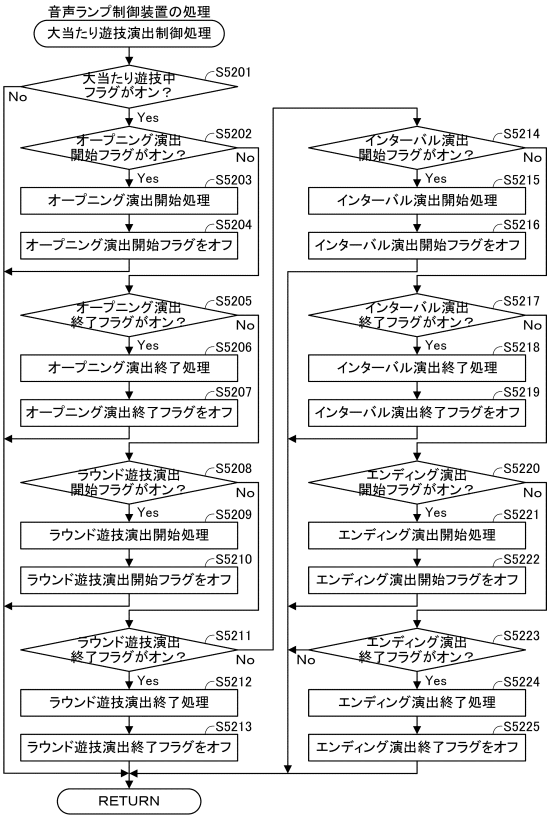
【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】

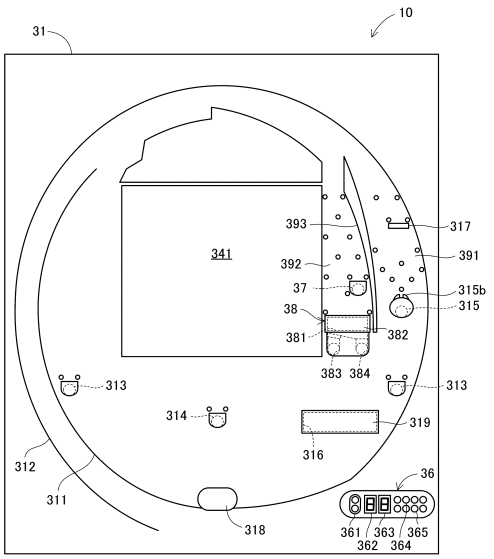


【図１１５】

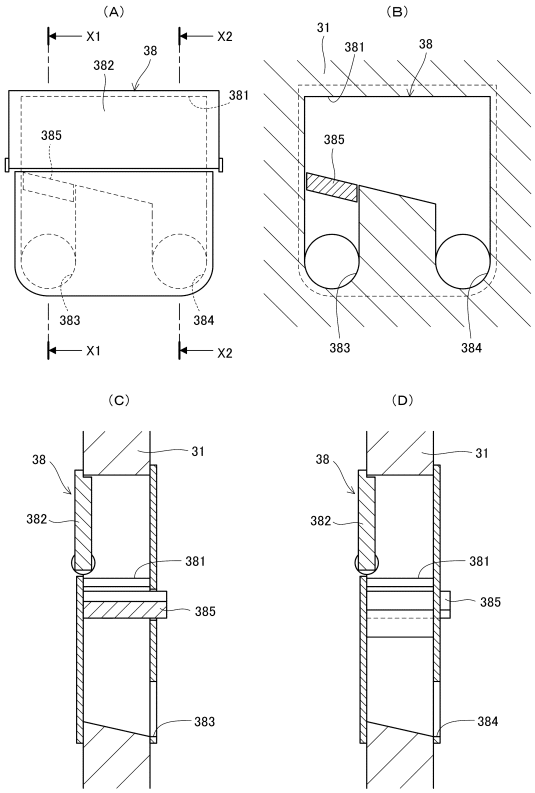
駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）

処理No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離	可動回転役物部材の位置等	
	回転方向	ステップ数等			
01	停止	200msec		待機位置	駆動パターンA
02	正方向	12ステップ	下方向12mm		
03	停止	40msec		中間作動位置1	
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
05	停止	40msec		待機位置	
06				終了判定	
07	正方向	12ステップ	下方向12mm		
08	停止	40msec		中間作動位置1	
09	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
10	停止	40msec		待機位置	
11				終了判定	
12	正方向	36ステップ	下方向36mm		駆動パターンB
13	停止	40msec		中間作動位置2	
14	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
15	停止	40msec		待機位置	
16				終了判定	
17	正方向	36ステップ	下方向36mm		
18	停止	40msec		中間作動位置2	
19	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
20	停止	40msec		待機位置	
21				終了判定	
22	正方向	12ステップ	下方向12mm		駆動パターンC
23	停止	40msec		中間作動位置1	
24	正方向	24ステップ	下方向24mm		
25	停止	40msec		中間作動位置2	
26	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
27	停止	40msec		中間作動位置1	
28				終了判定	
30	正方向	24ステップ	下方向24mm		
31	停止	40msec		中間作動位置2	
32	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
33	停止	40msec		中間作動位置1	
34				終了判定	
35	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
36	停止	40msec		待機位置	
37				終了判定	

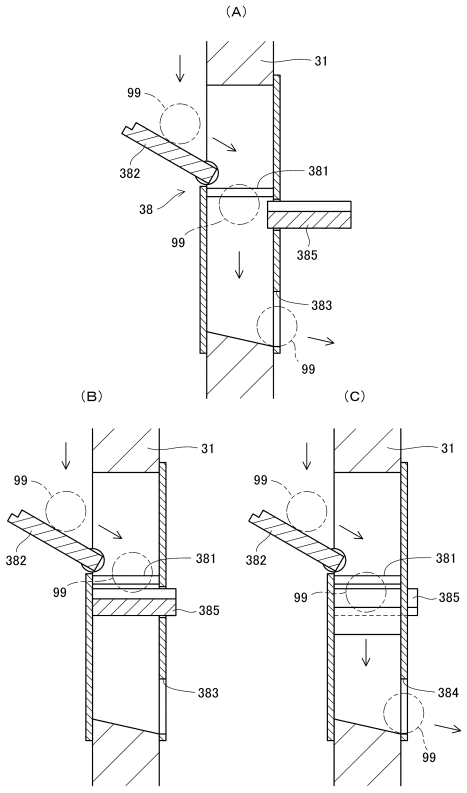
【図１１６】



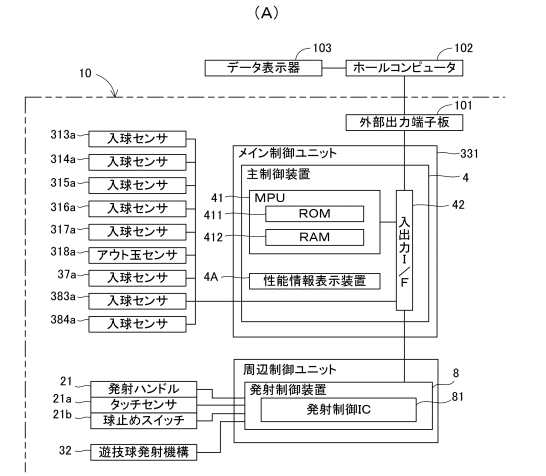
【図１１７】



【図１１８】



【図１１９】



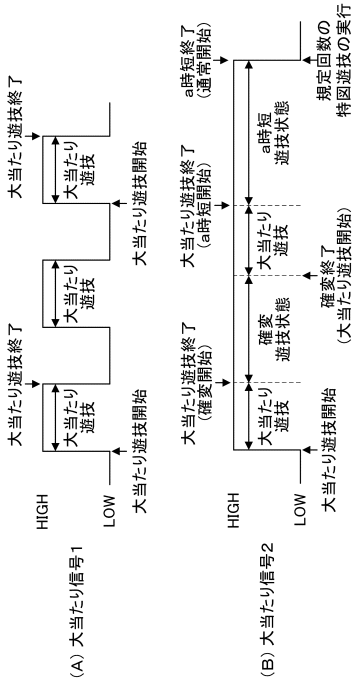
(B)

入賞口種別	一般入賞口	第1入賞口	第2入賞口	可変入賞口	特電始動口	特電V入賞口	特電通常入賞口
賞球数	10個	3個	3個	10個	1個	1個	1個

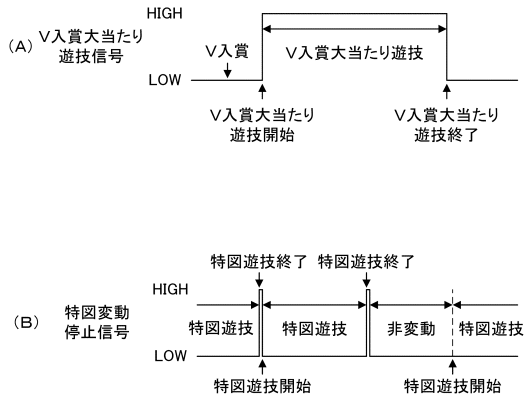
(C)

番号	1	2	3	4	…
出力信号	大当たり信号1	大当たり信号2	V入賞大当たり信号	特図変動停止信号	…

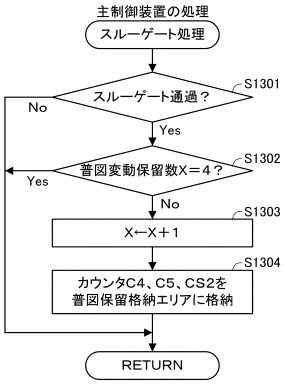
【図１２０】



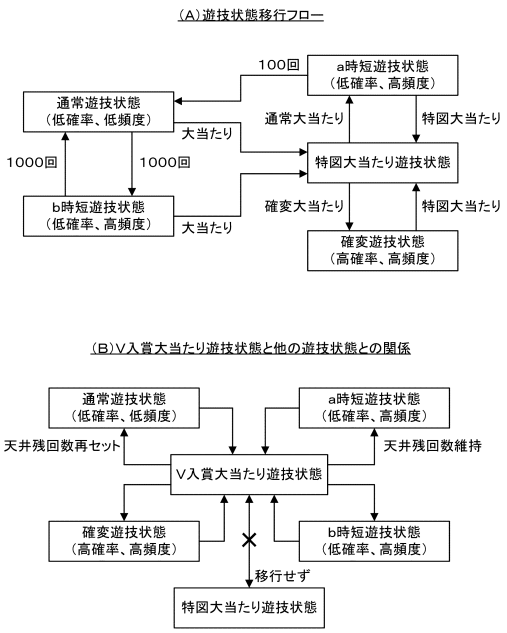
【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】



【図１２４】

(A)特電始動当否テーブル

特電始動乱数カウンタ	抽選結果	特電始動確率
0～15	当たり	1／1
なし	外れ	

(B)低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル

特電始動種別乱数カウンタ	特電始動種別	最大開放時間	
		特電大入賞口	特電V入賞口
なし	短開放	0．1秒	0．1秒
0～49	長開放	1．2秒	1．2秒

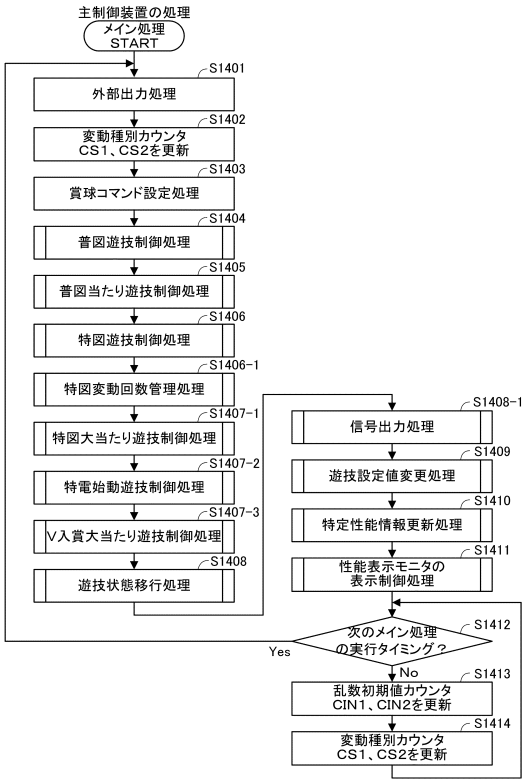
(C)高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル

特電始動種別乱数カウンタ	特電始動種別	最大開放時間	
		特電大入賞口	特電V入賞口
0～49	短開放	0．1秒	0．1秒
なし	長開放	1．2秒	1．2秒

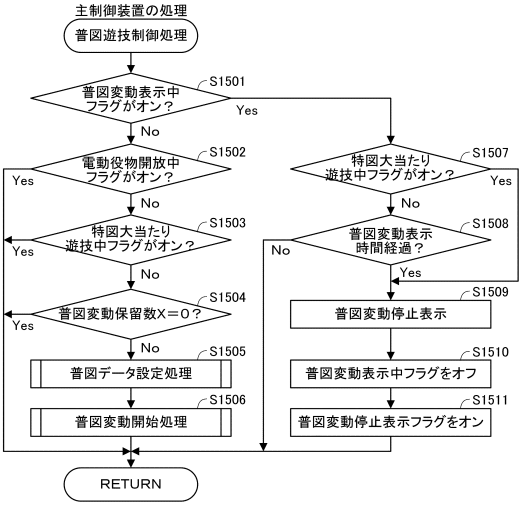
(D)V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別乱数カウンタ	大当たり種別	最大開放時間	
		大入賞口	V入賞口
0～19	大当たり	30秒×2回	非開放
なし	外れ	―	―

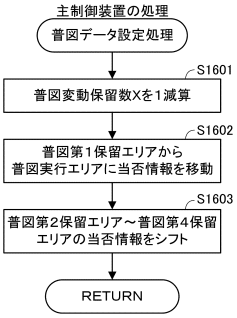
【図１２５】



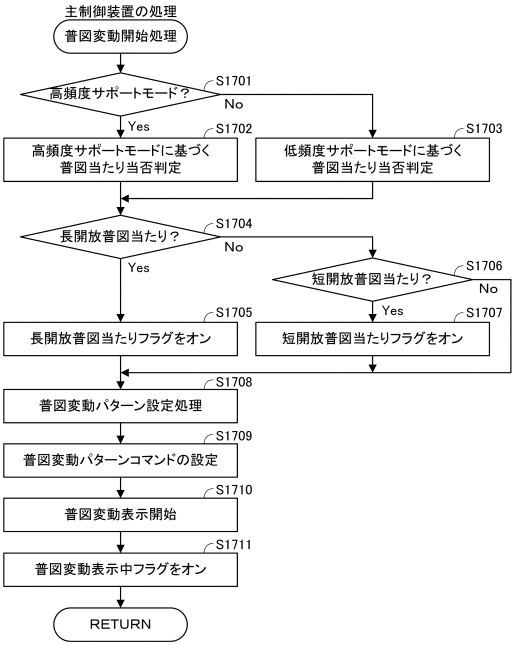
【図１２６】



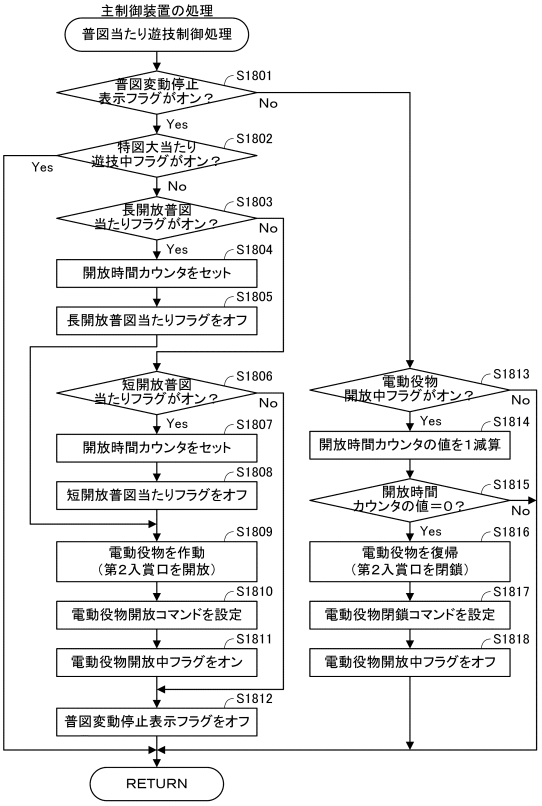
【図１２７】



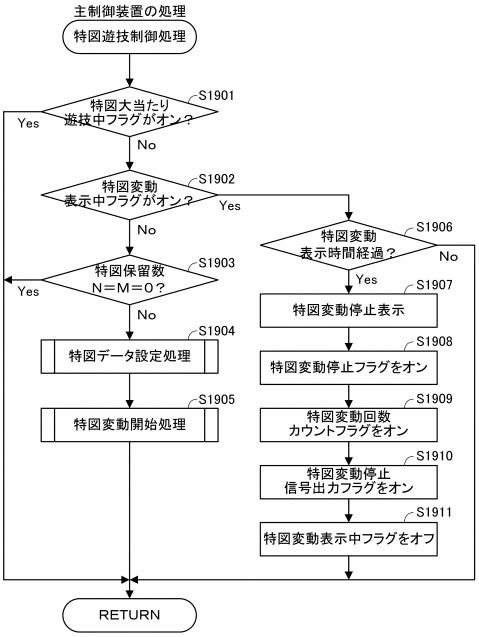
【図１２８】



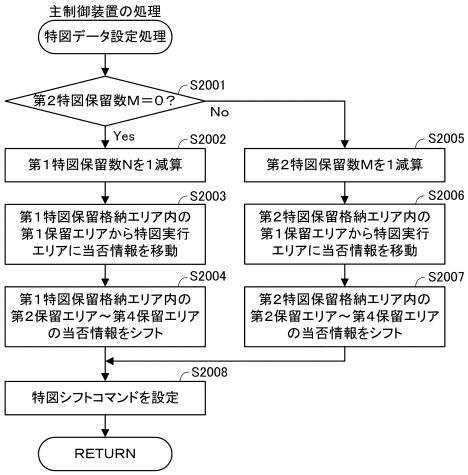
【図１２９】



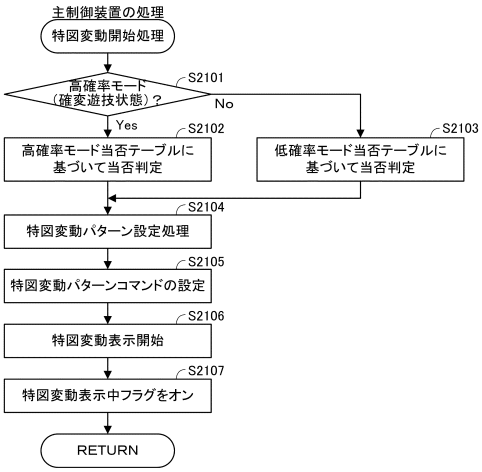
【図１３０】



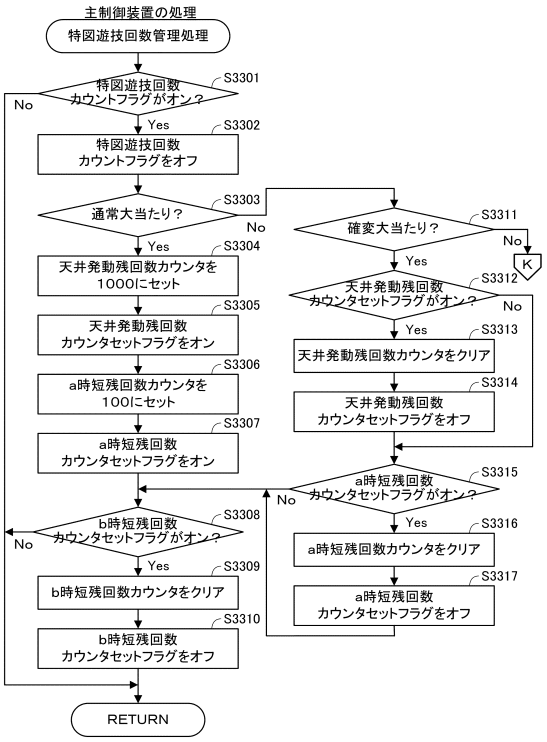
【図１３１】



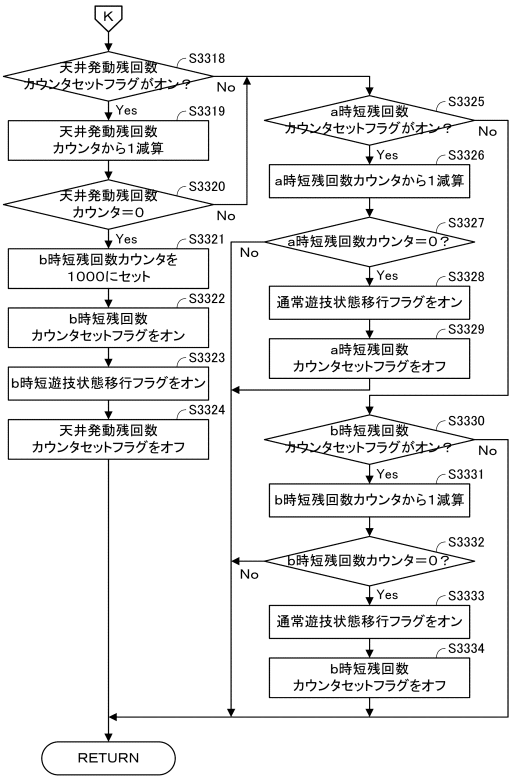
【図１３２】



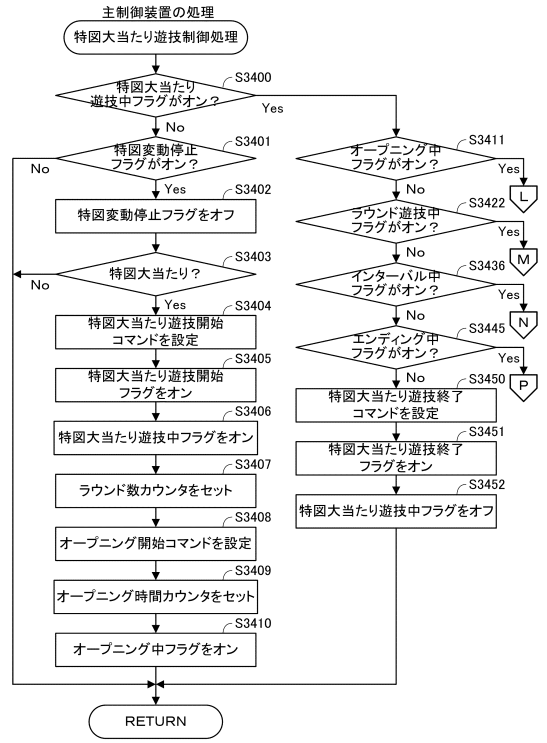
【図１３３】



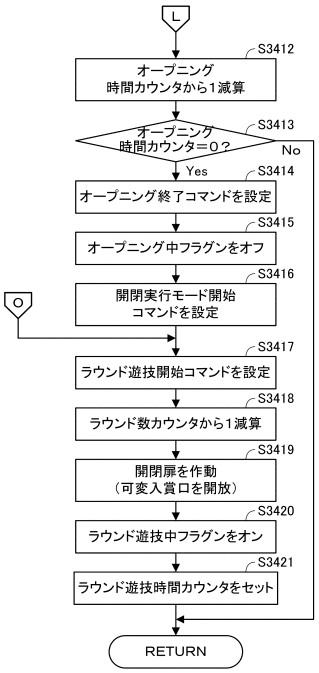
【図１３４】



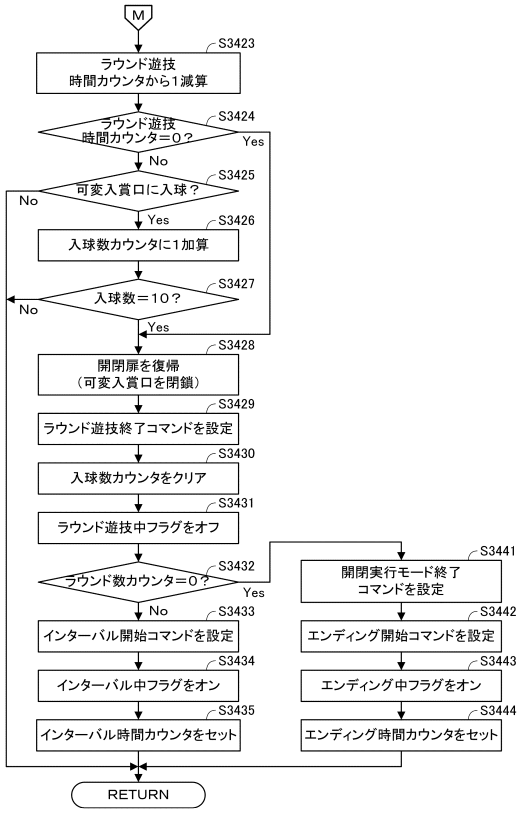
【図１３５】



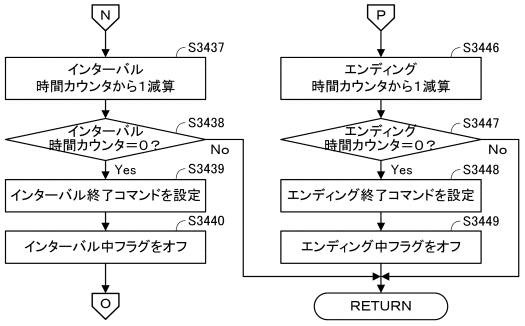
【図１３６】



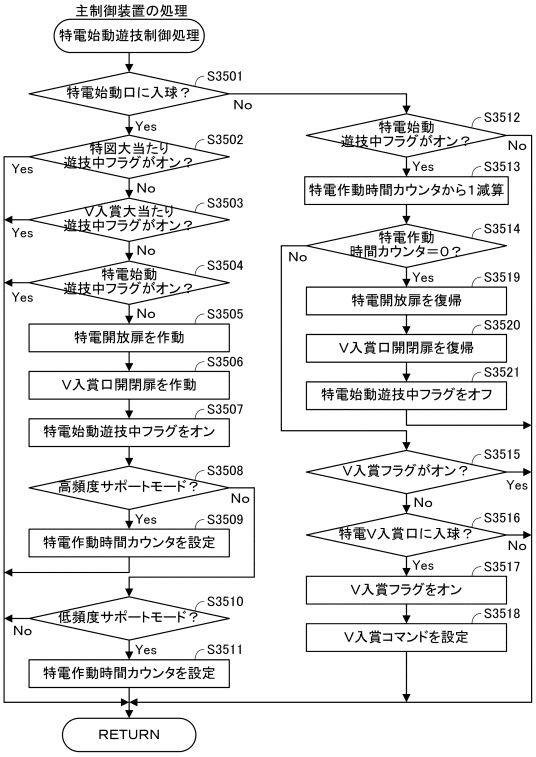
【図１３７】



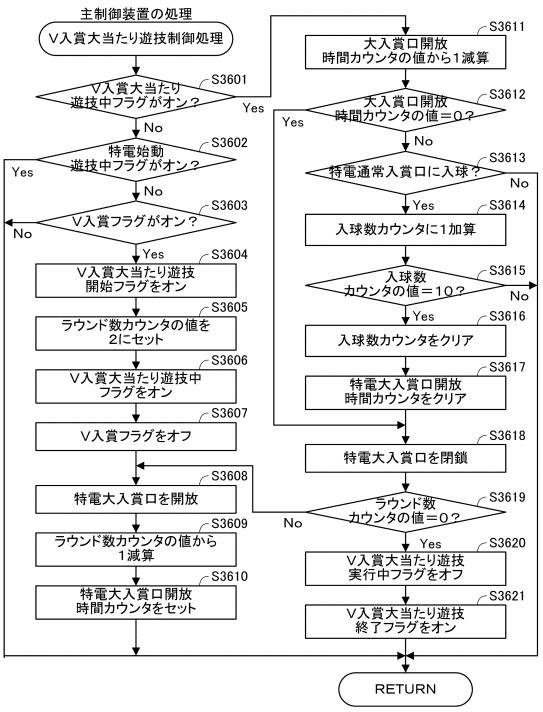
【図１３８】



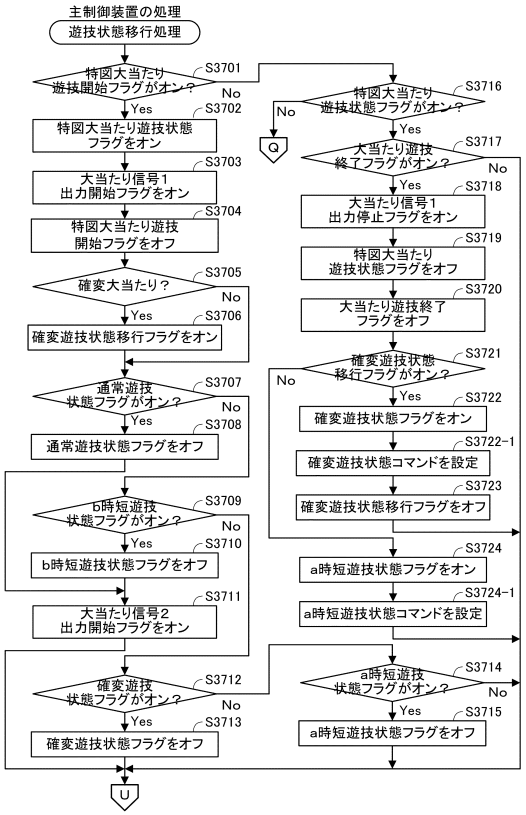
【図１３９】



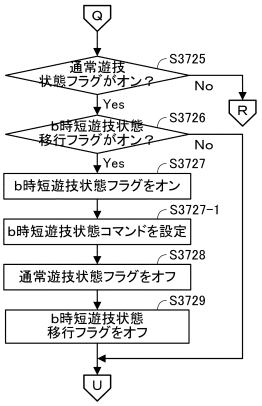
【図１４０】



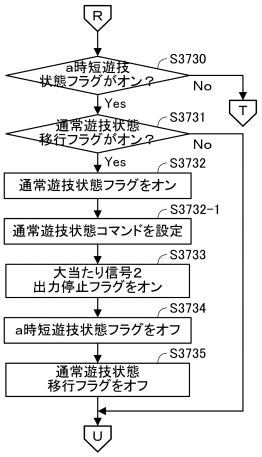
【図１４１】



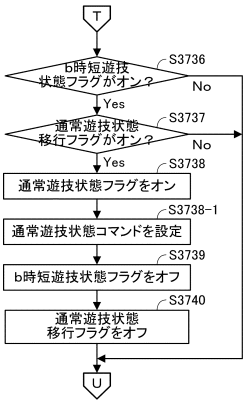
【図１４２】



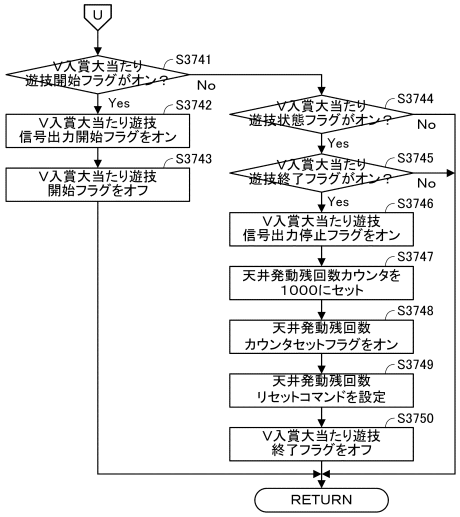
【図１４３】



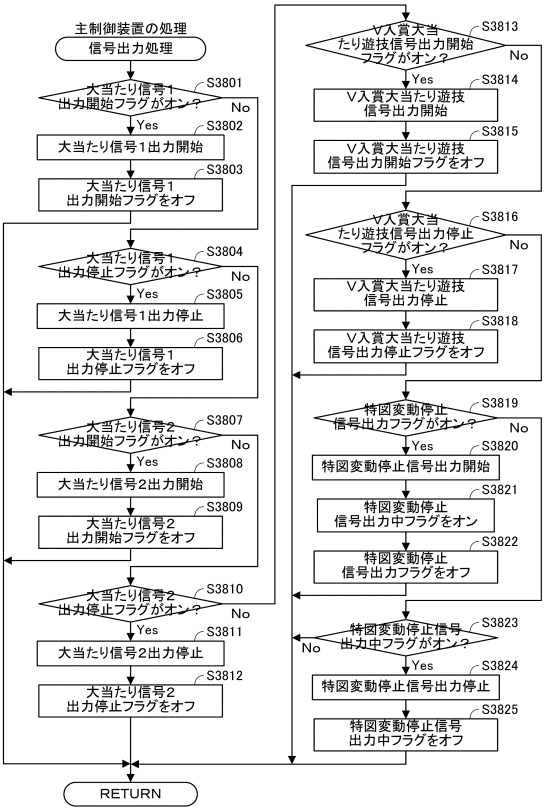
【図１４４】



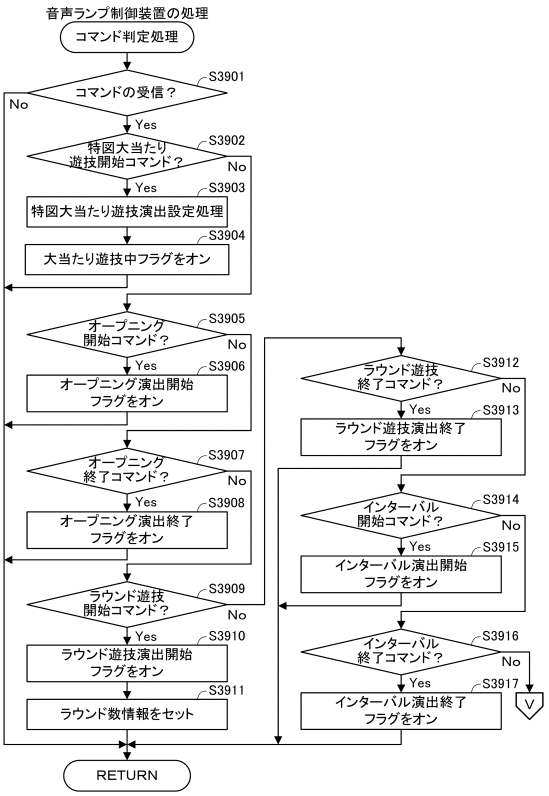
【図１４５】



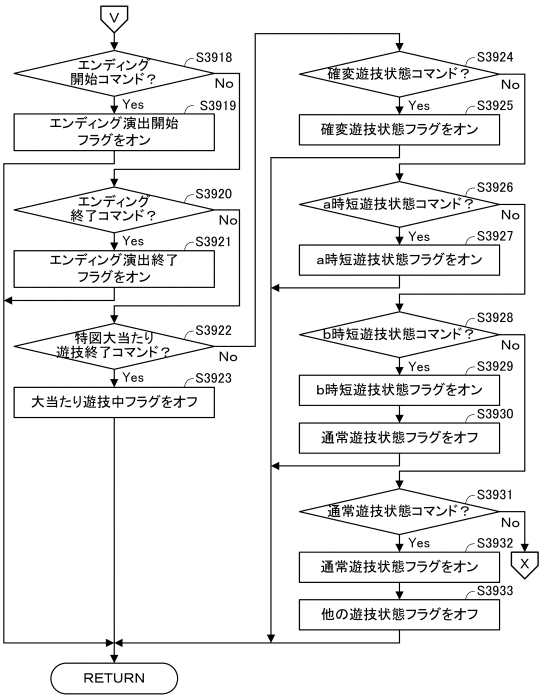
【図１４６】



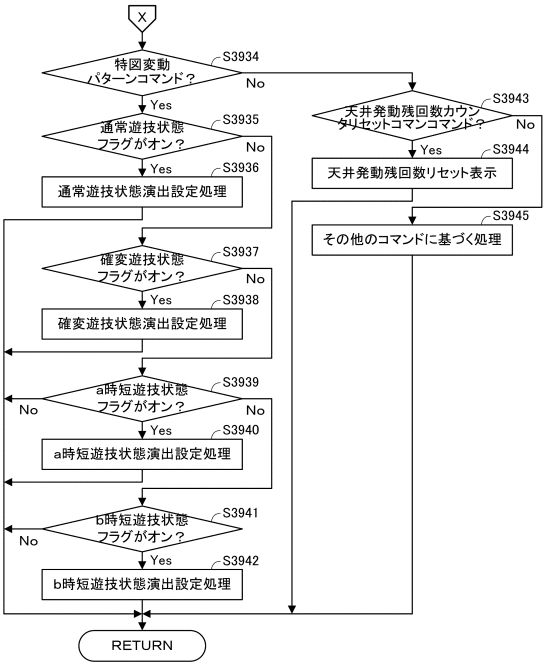
【図１４７】



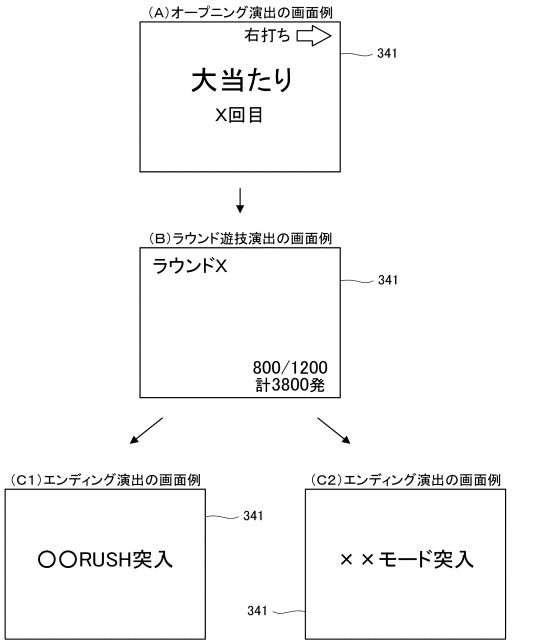
【図１４８】



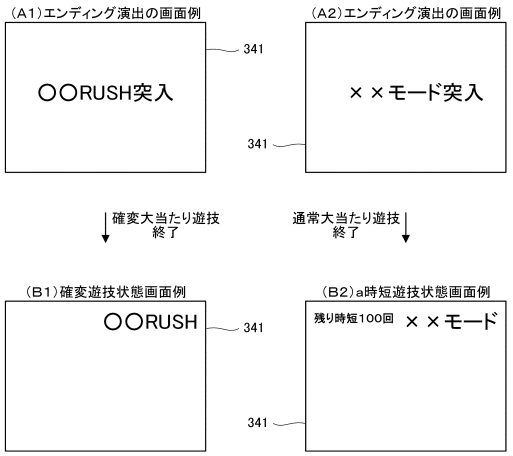
【図１４９】



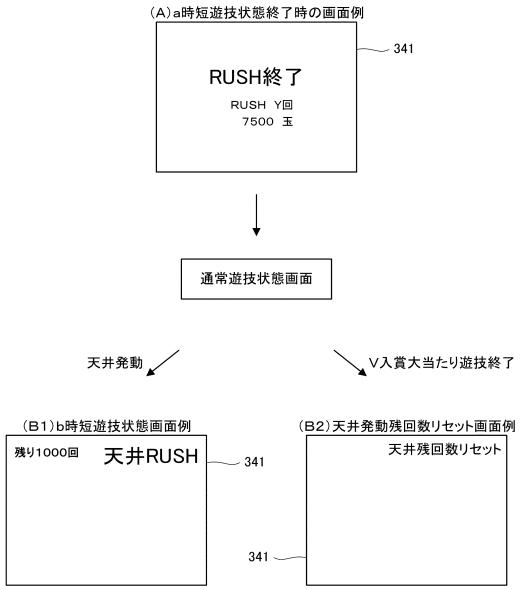
【図１５０】



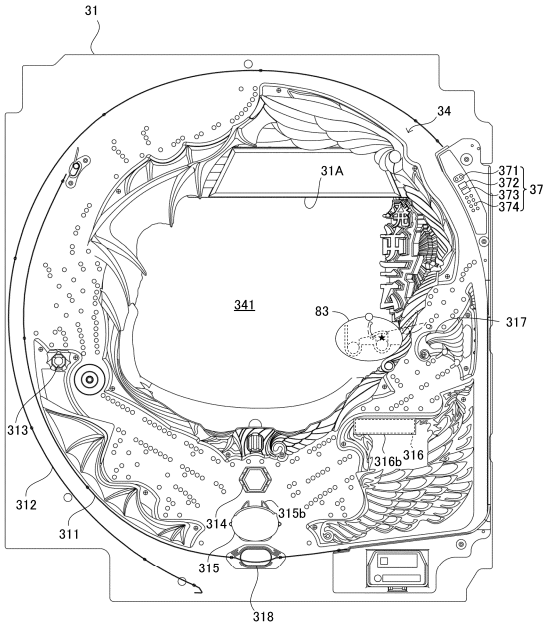
【図１５１】



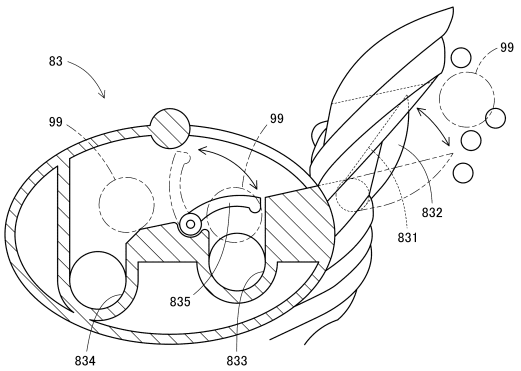
【図１５２】



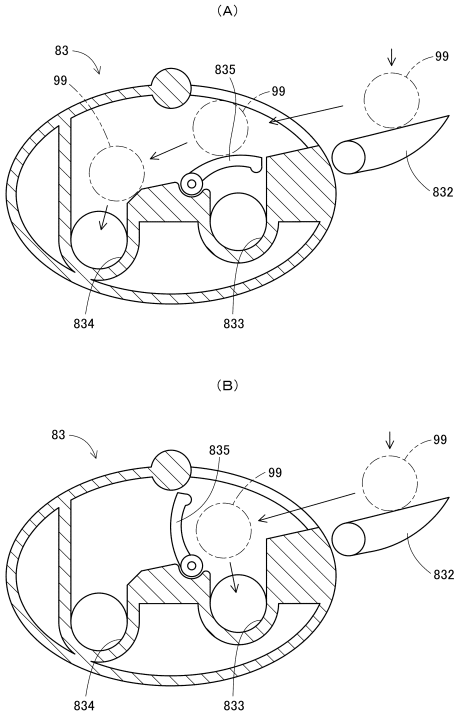
【図１５３】



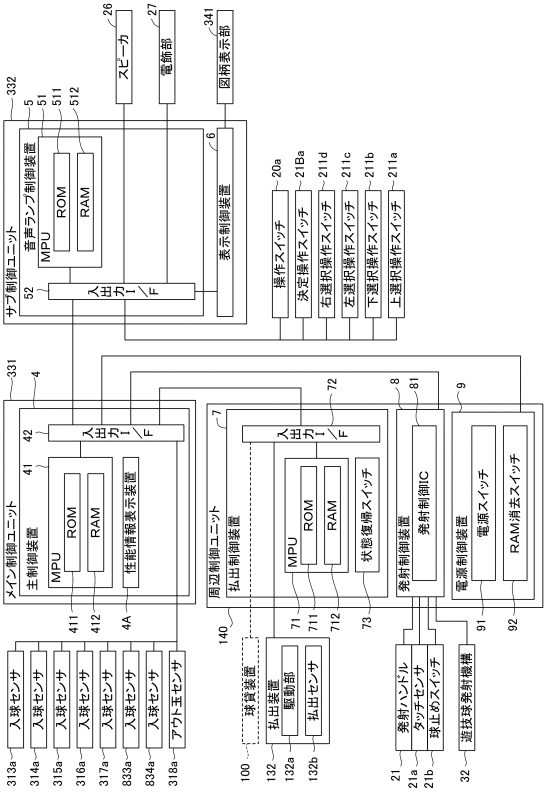
【図１５４】



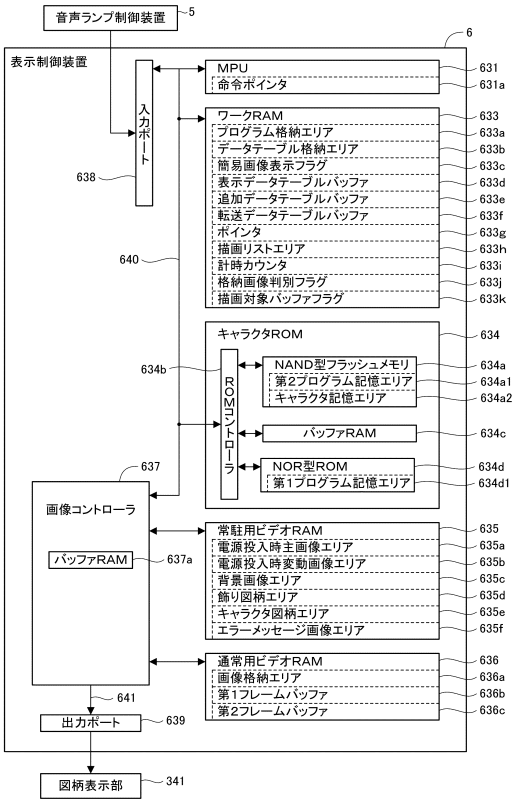
【図１５５】



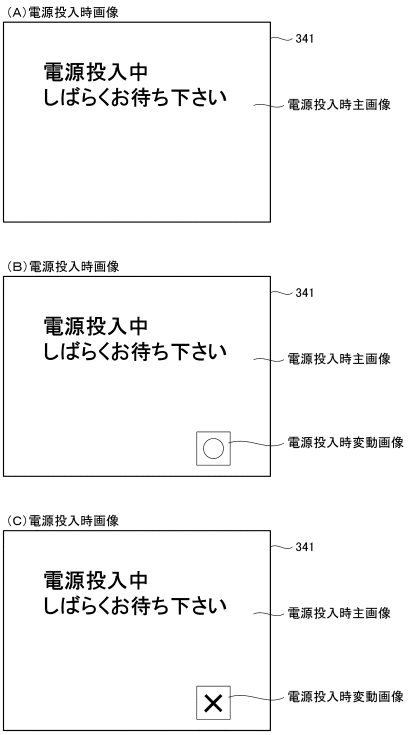
【図１５６】



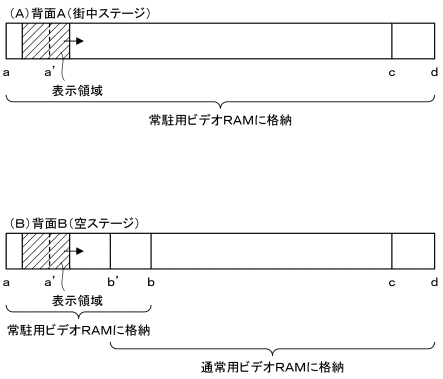
【図１５７】



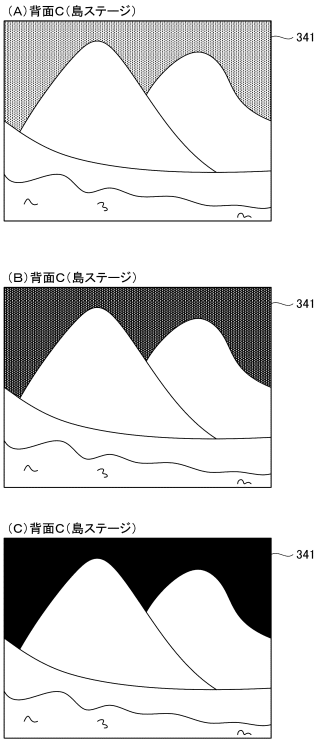
【図１５８】



【図１５９】



【図１６０】



【図１６１】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄1　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄2　：・・・ ⋮ エフェクト1：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト2：・・・ ⋮ キャラクタ1：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ2：・・・ ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図１６２】

追加データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Nu11
⋮	
0097H	エフェクト1：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト2：・・・ ⋮ キャラクタ1：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ2：・・・ ⋮
0098H	⋮
⋮	⋮
00FBH	⋮
00FCH	
00FDH	End

【図１６３】

転送データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Nu11
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図１６４】

描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄1	⋮
図柄2	⋮
⋮	⋮
エフェクト1	⋮
エフェクト2	⋮
⋮	⋮
キャラクタ1	⋮
キャラクタ2	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄1	⋮
⋮	⋮
エラー図柄1	⋮
転送データ	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

【図１６５】

（A）通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

（B）時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

（C）通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	普図当たり種別	最大開放時間
0～199	短開放	0．1秒
－	長開放	6秒

（D）時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	普図当たり種別	最大開放時間
－	短開放	0．1秒
0～199	長開放	6秒

【図１６６】

（A）特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
－	大当たり	0%	約1／318．1
0～205	小当たり		
206～65535	外れ		

（B）b時短特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
－	大当たり	0%	約1／318．1
0～205	小当たり		
206～65535	外れ		

（C）a時短特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
－	大当たり	0／65535	約1／7．725
0～8483	小当たり		
10082～65535	外れ		

（D）特1大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	大当たり遊技後の移行先	最大時短回数（RUSH突入率）
0～18（95%）	4R時短大当たり	a時短遊技状態	1回（50%）
19（5%）	16R時短大当たり		

（E）特2大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先	最大時短回数（RUSH継続率）
0～4（25%）	4R時短大当たり	a時短遊技状態	5回（71．3%）
5～19（75%）	16R時短大当たり		

【図１６７】

（A）外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01（30s）
	100～149	02（60s）
	150～199	03（90s）
完全外れ	0～149	04（ 7s）
	150～199	05（10s）

（B）当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01（30s）
20～119	02（60s）
120～199	03（90s）

（C）ノーマルリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマル リーチ演出

（D）スーパーリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマル リーチ演出	スーパー リーチ演出

（E）スペシャルリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマル リーチ演出	スーパー リーチ演出	スペシャル リーチ演出

（F）非リーチ演出パターン

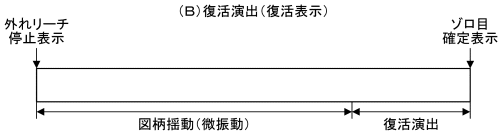
高速変動演出

【図１６８】

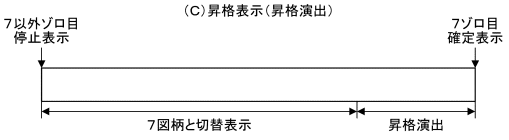
（A）変動種別例（演出パターン例）

高速変動 演出	ノーマル リーチ演出	スーパー リーチ演出	スペシャル リーチ演出	復活演出	昇格演出

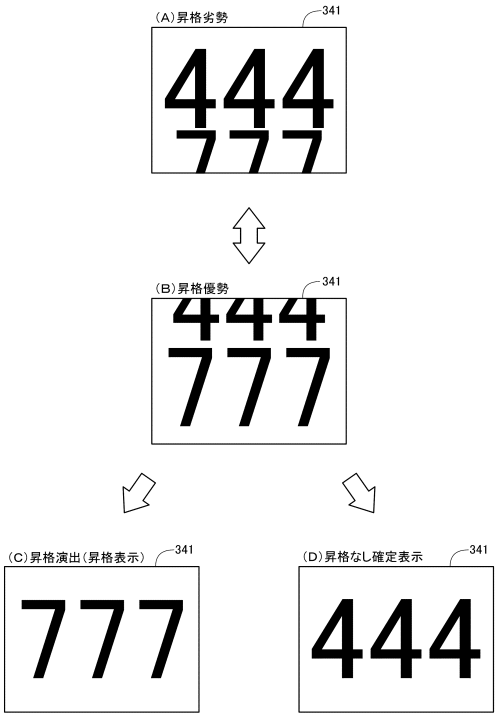
（B）復活演出（復活表示）



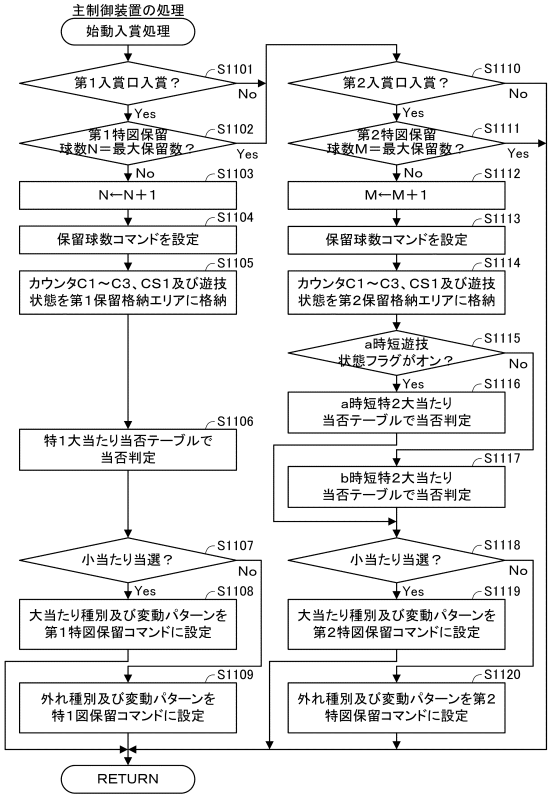
（C）昇格表示（昇格演出）



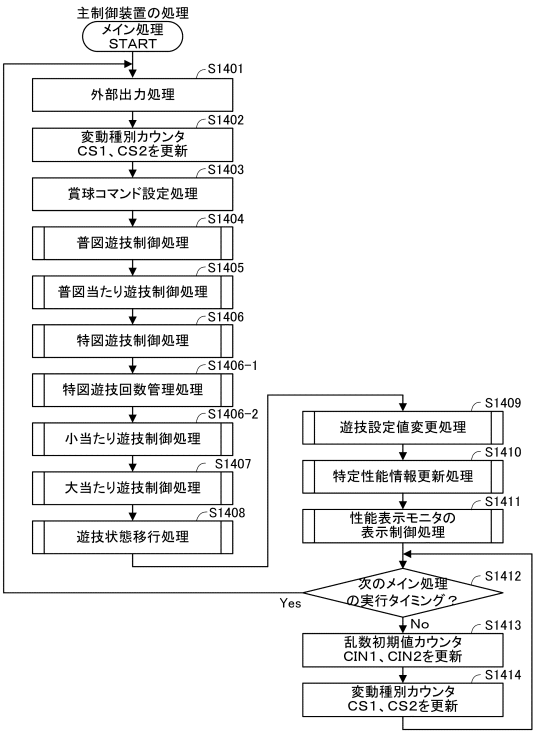
【図１６９】



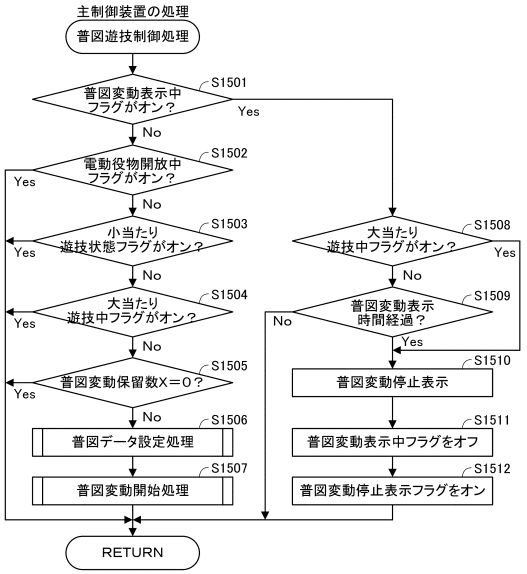
【図１７０】



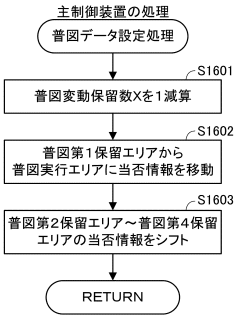
【図１７１】



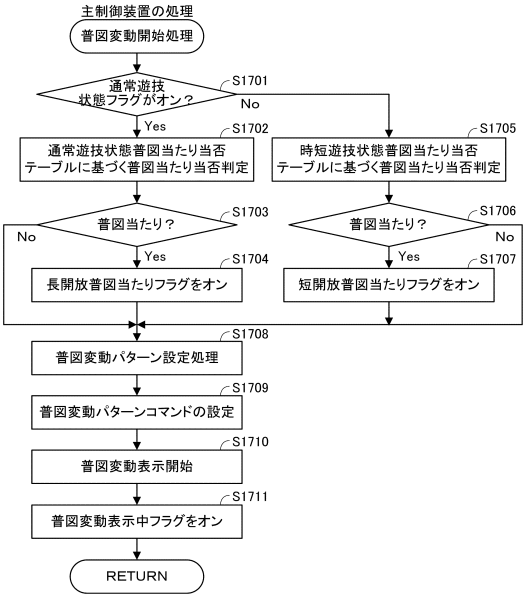
【図１７２】



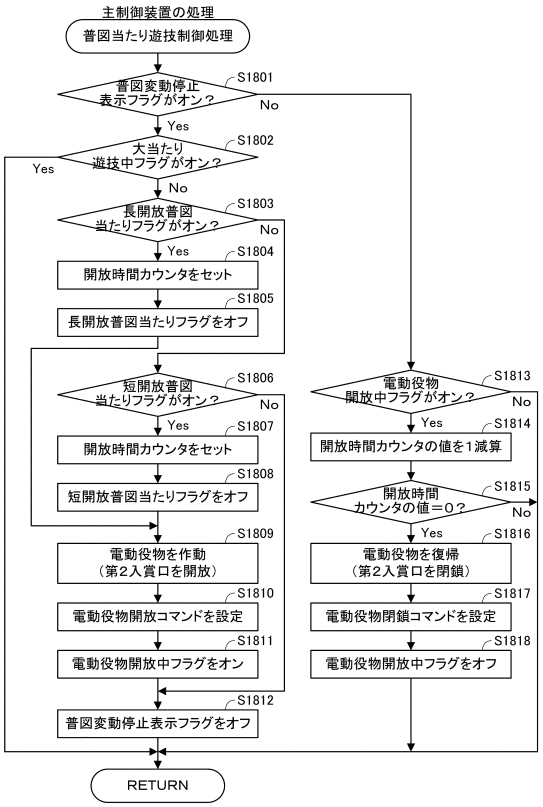
【図１７３】



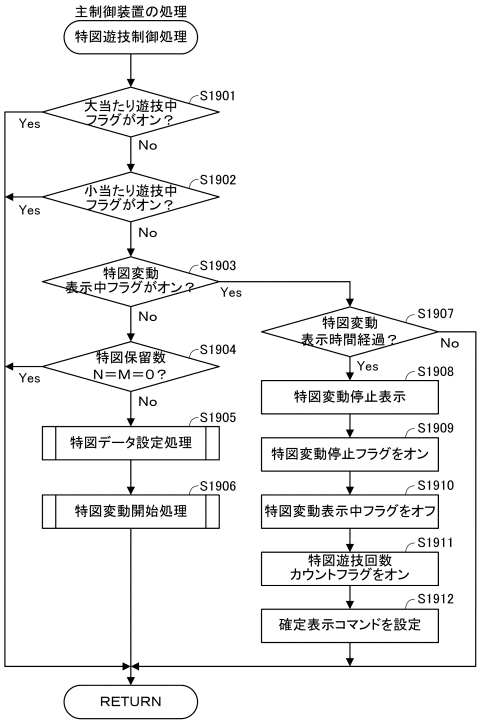
【図１７４】



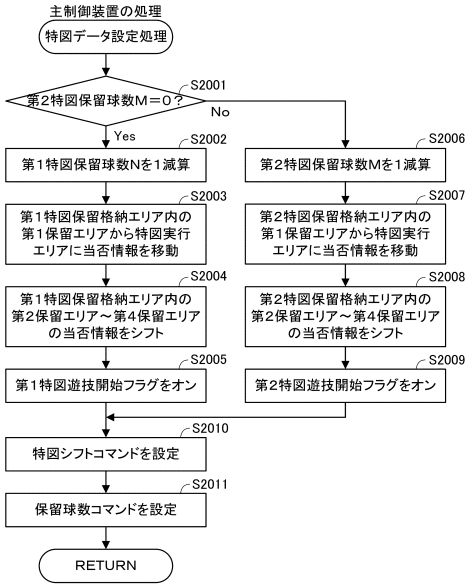
【図１７５】



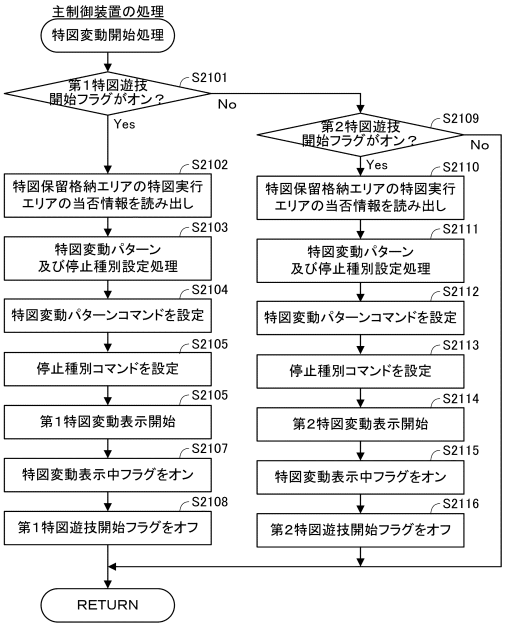
【図１７６】



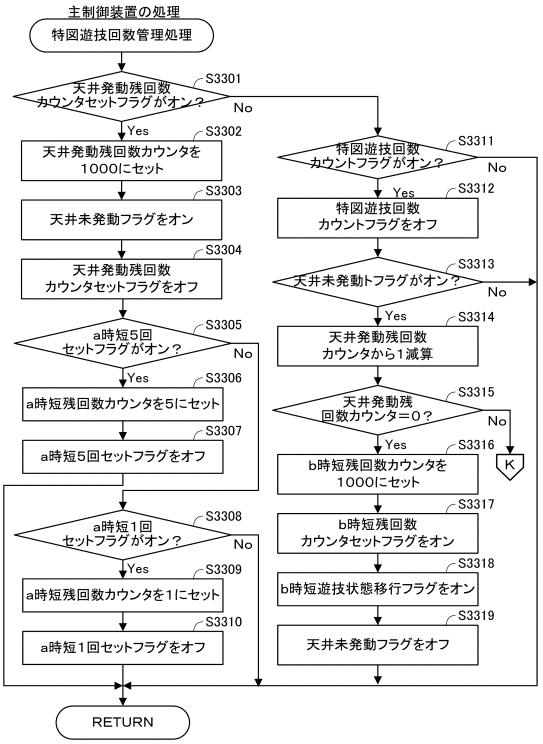
【図１７７】



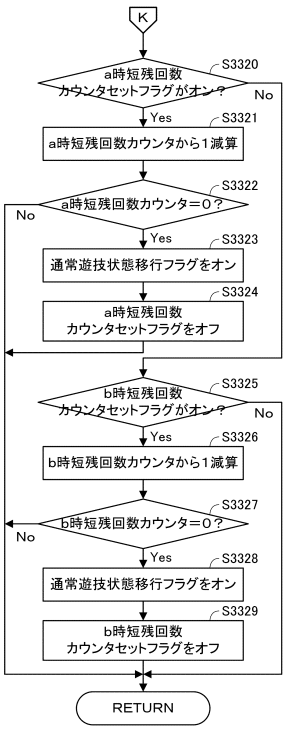
【図１７８】



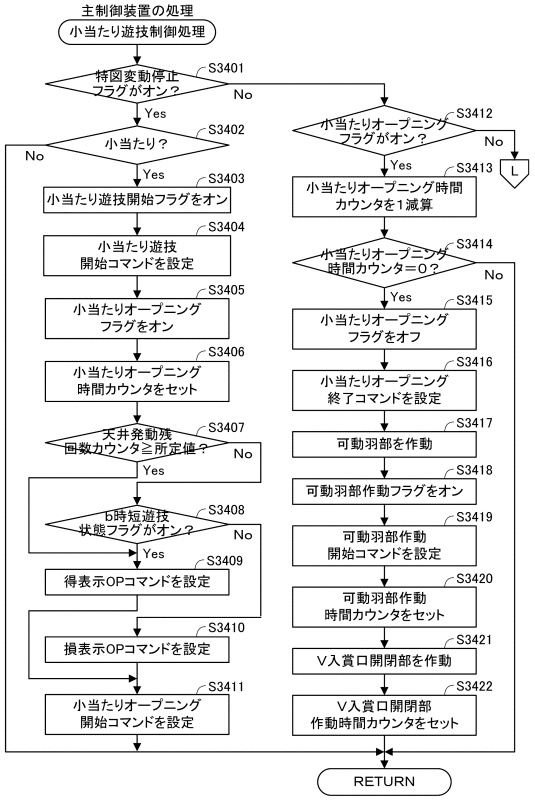
【図１７９】



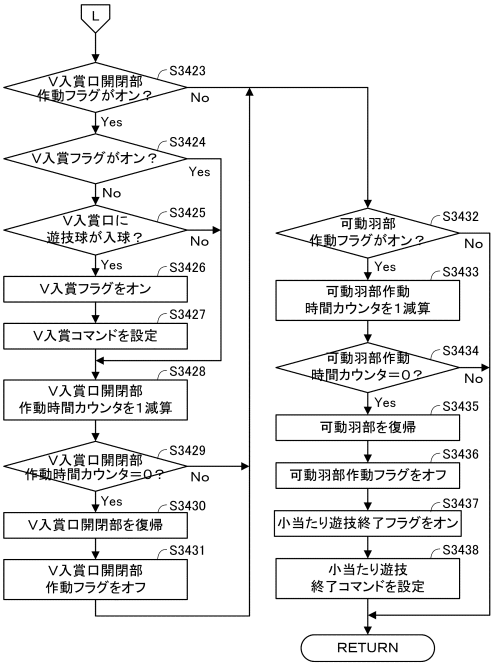
【図１８０】



【図１８１】



【図１８２】



【図１８３】

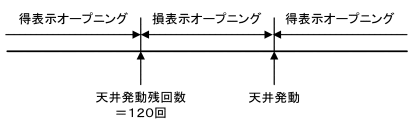
（A）損益分岐点演算例

＜出荷時設計値＞
（1）左打ち時の1回の特図遊技の実行に必要な遊技球数＝12．5玉（20回／－250玉）（2）非天井初当たり時の期待差玉数＝3000玉
（3）天井初当たり時の期待差玉数＝4500玉

＜計算値＞
（1）天井初当たり時と非天井初当たり時の期待差玉数の差＝1500玉
（2）期待差玉数の差で実行可能な左打ち特図遊技回数＝120回

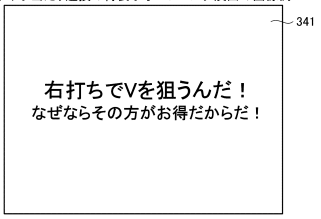
＜結果＞
（1）天井到達までの残回数120回以下で天井到達時の期待差玉数プラス
（2）天井到達までの残回数121回以上で天井到達時の期待差玉数マイナス

（B）小当たり遊技のオープニング演出の例

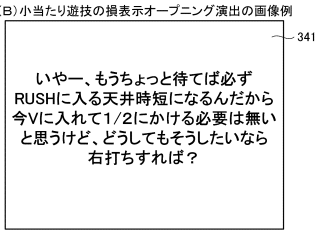


【図１８４】

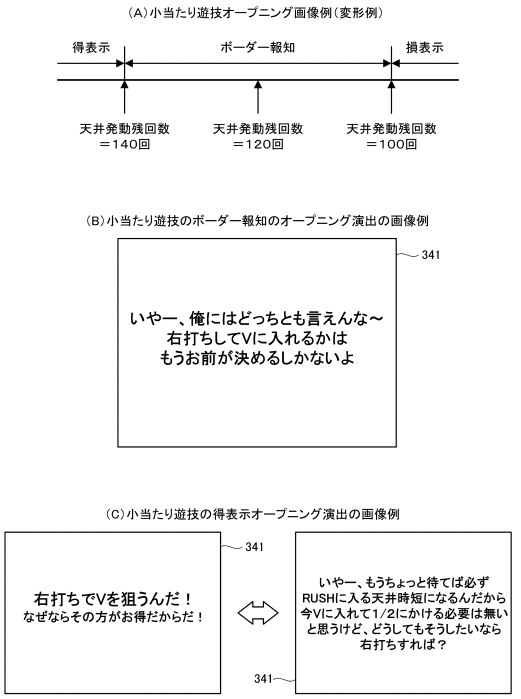
（A）小当たり遊技の得表示オープニング演出の画像例



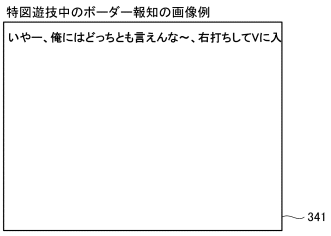
（B）小当たり遊技の損表示オープニング演出の画像例



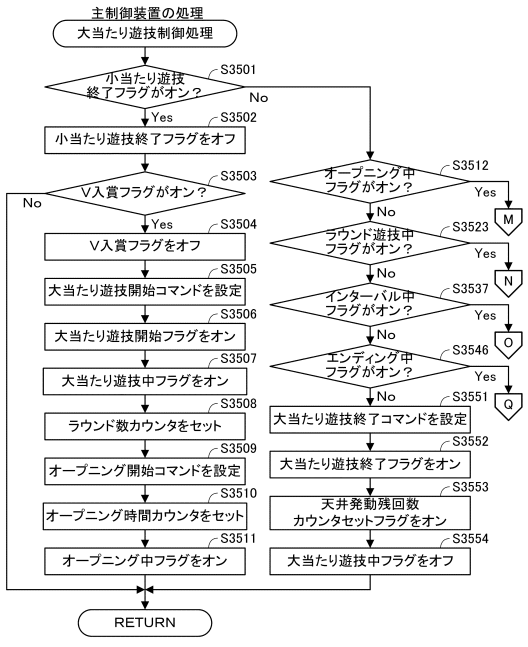
【図１８５】



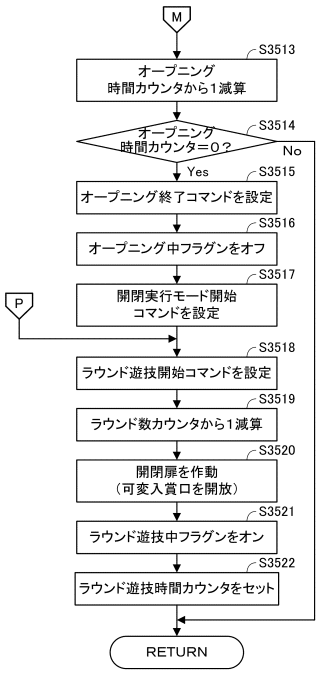
【図１８６】



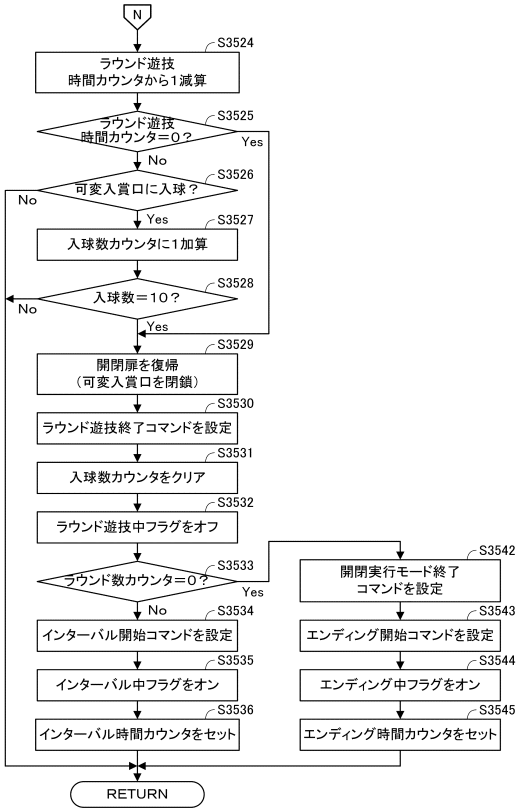
【図１８７】



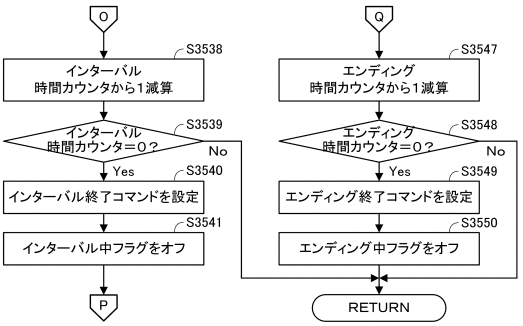
【図１８８】



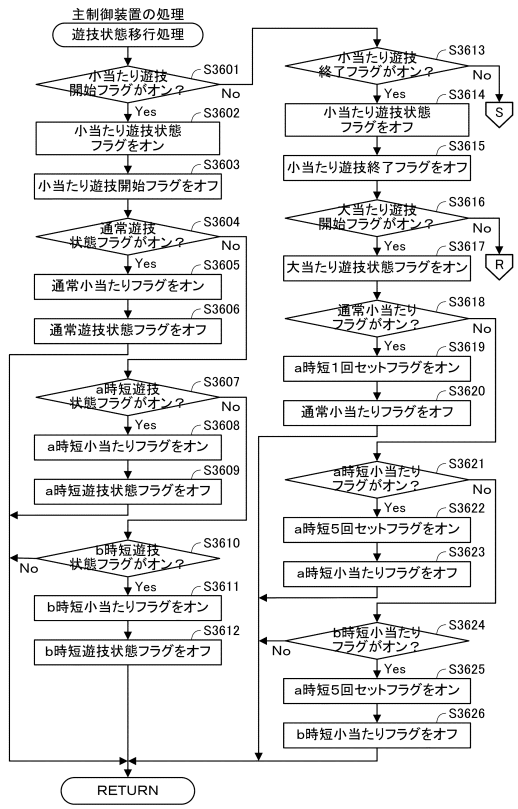
【図１８９】



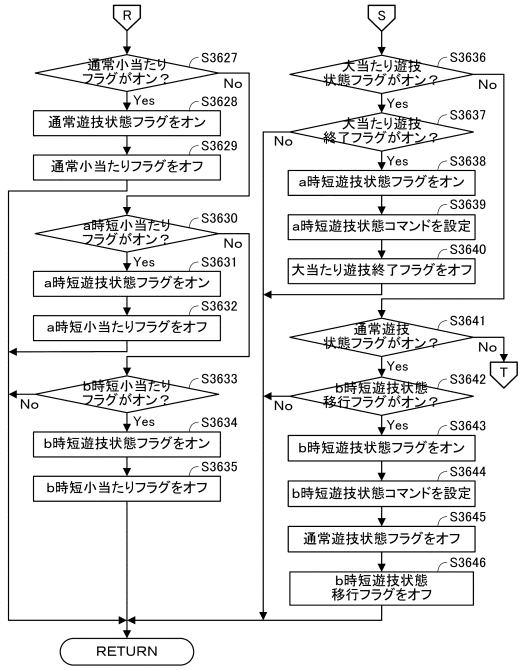
【図１９０】



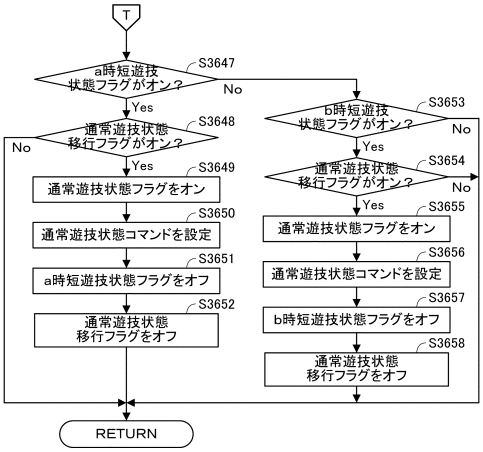
【図１９１】



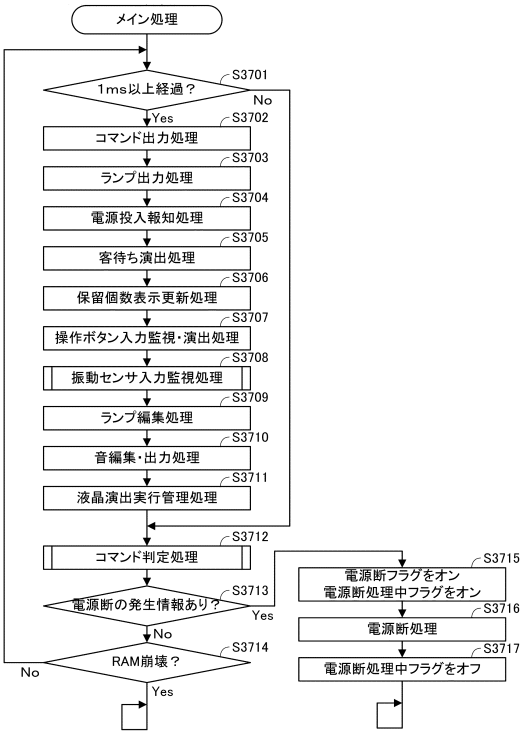
【図１９２】



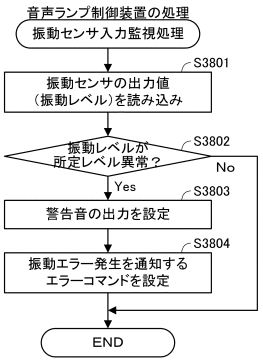
【図１９３】



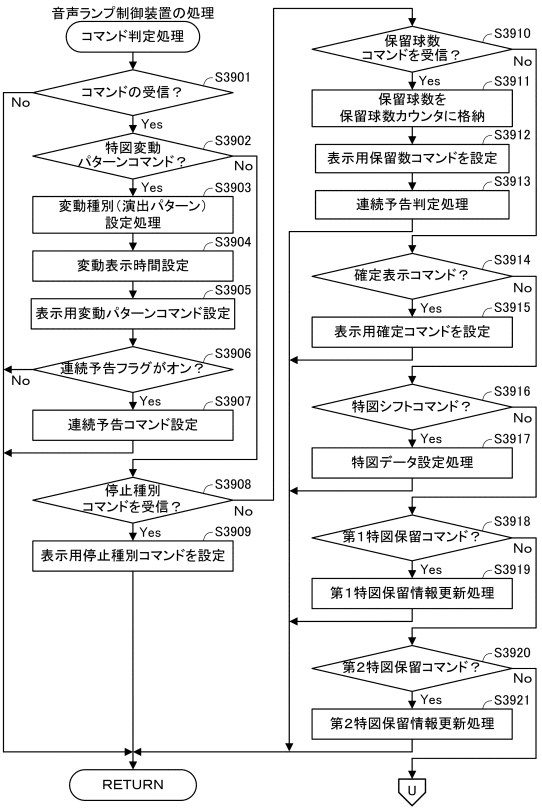
【図１９４】



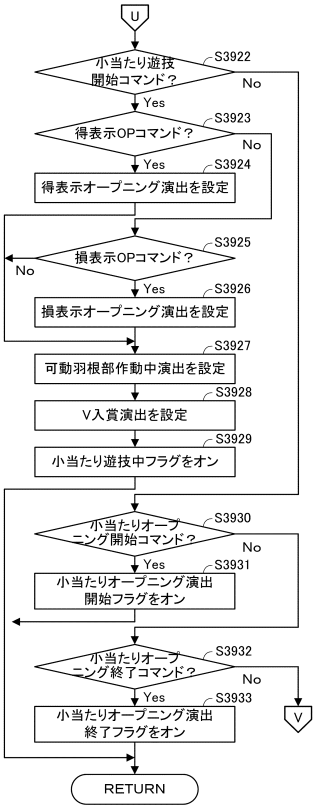
【図１９５】



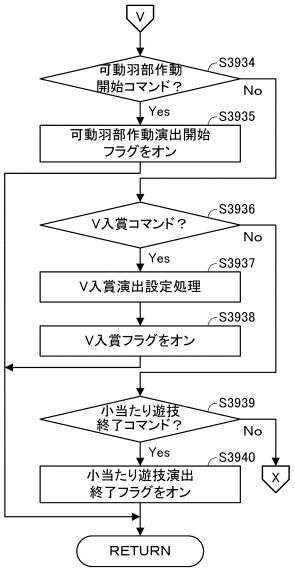
【図１９６】



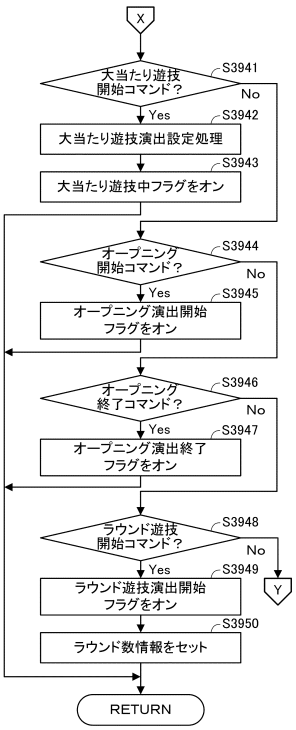
【図１９７】



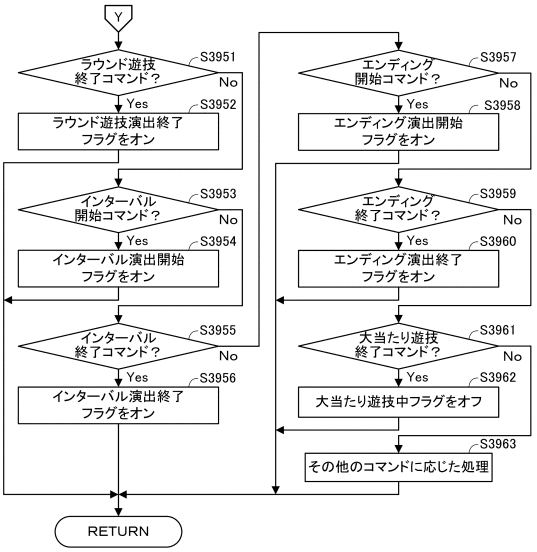
【図１９８】



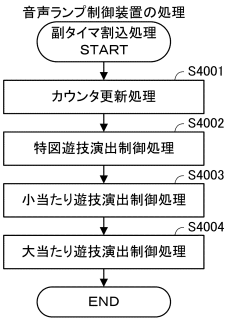
【図１９９】



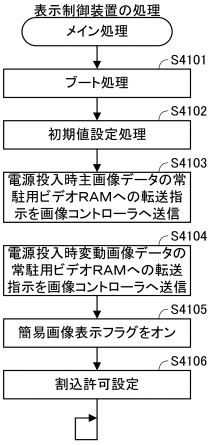
【図２００】



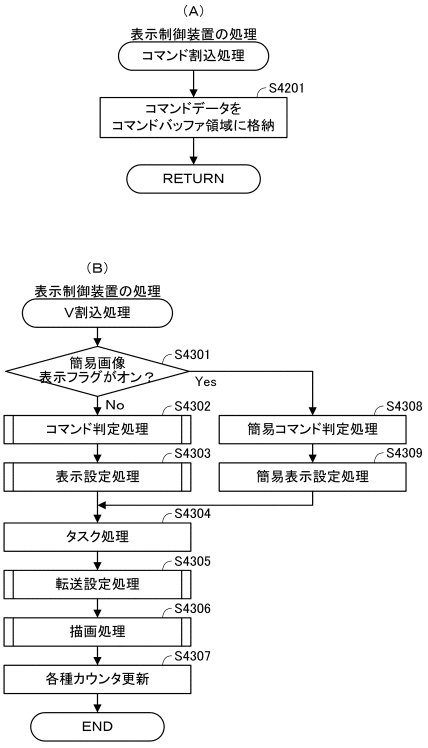
【図２０１】



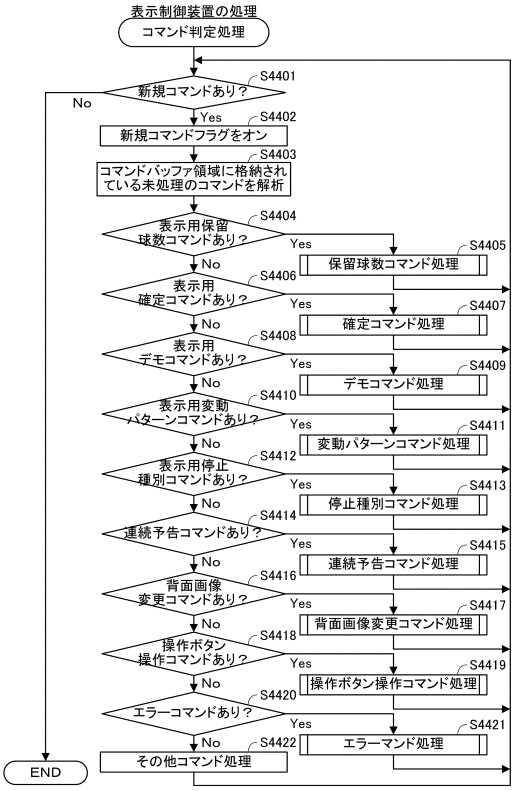
【図２０２】



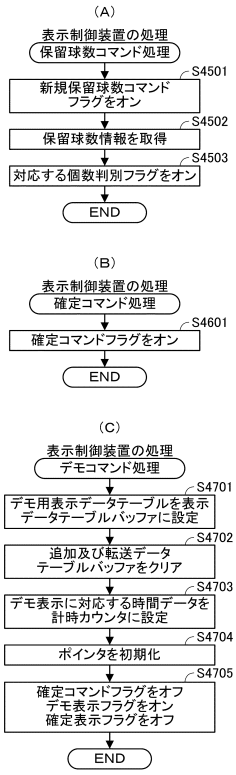
【図２０３】



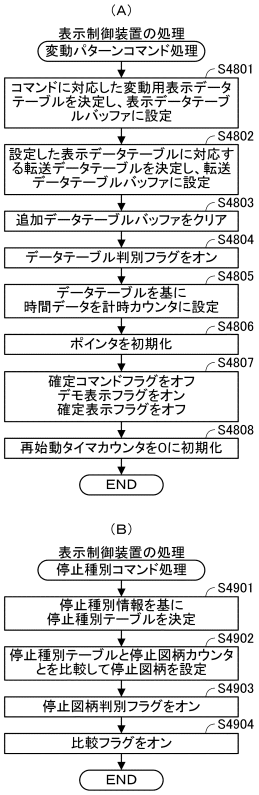
【図２０４】



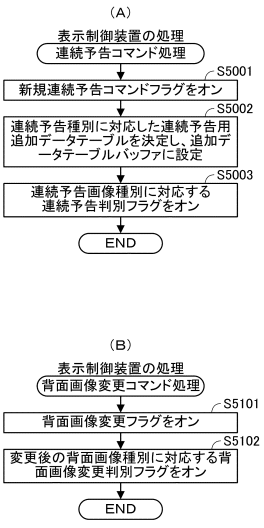
【図２０５】



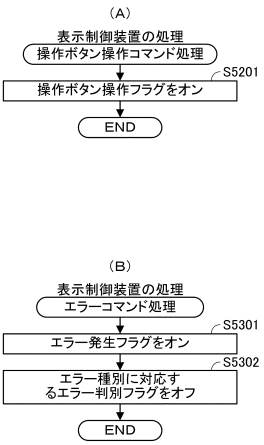
【図２０６】



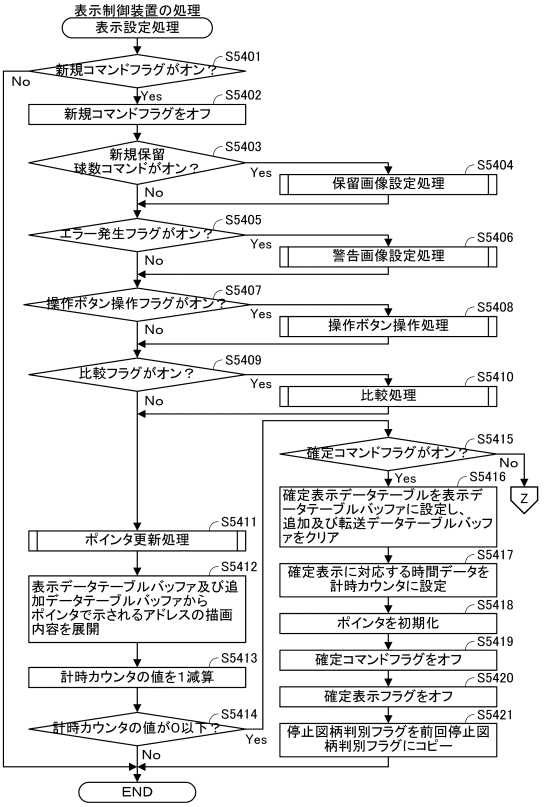
【図２０７】



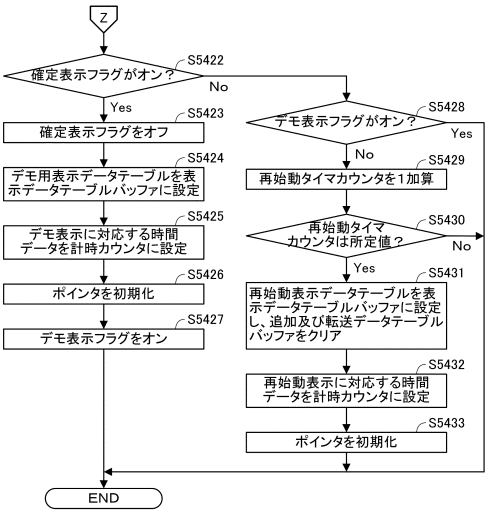
【図２０８】



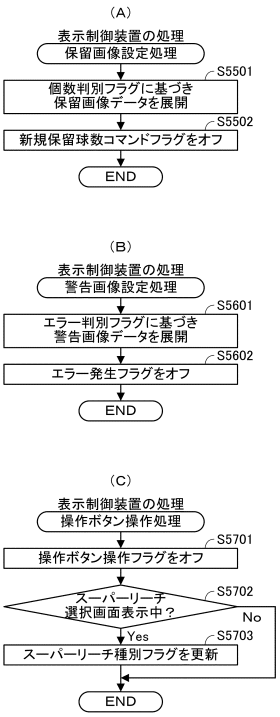
【図２０９】



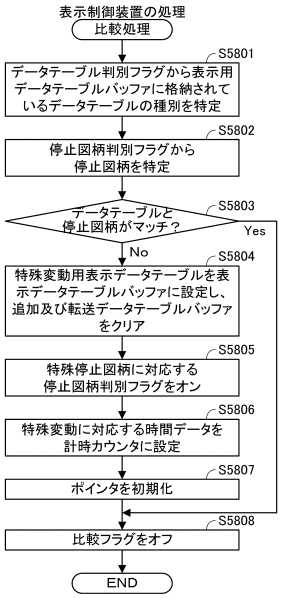
【図２１０】



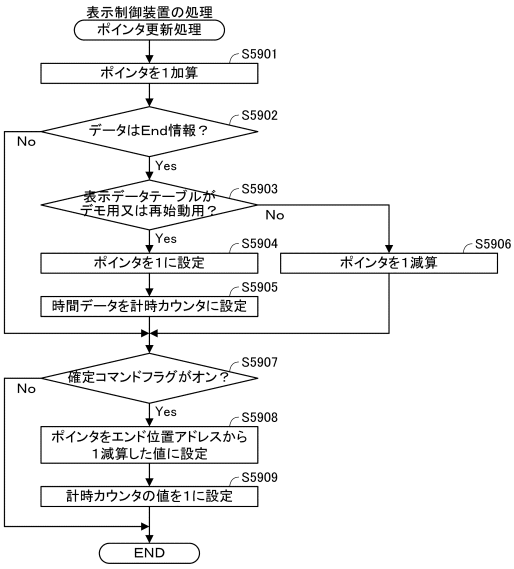
【図２１１】



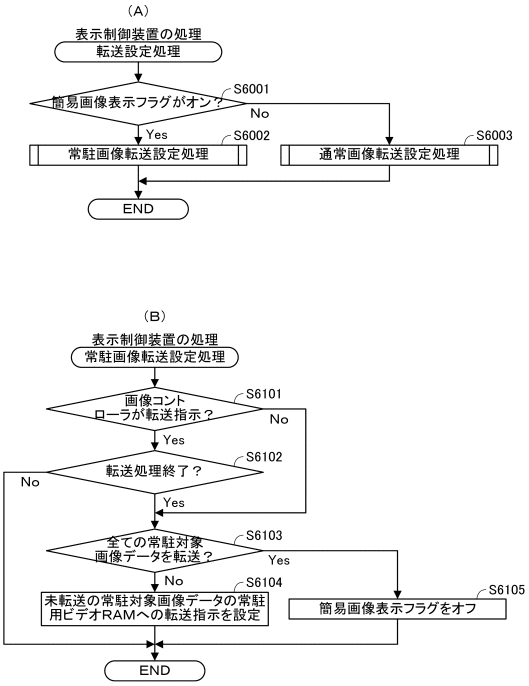
【図２１２】



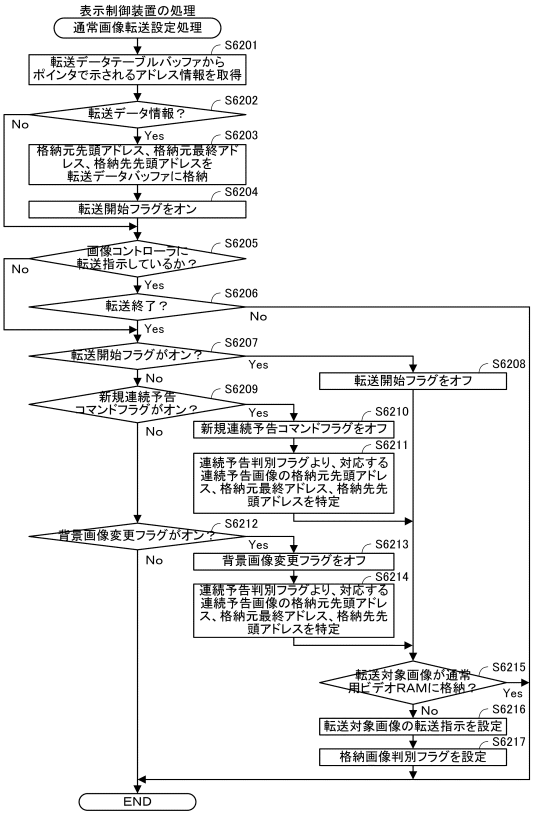
【図２１３】



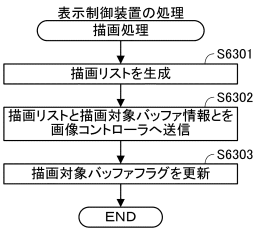
【図２１４】



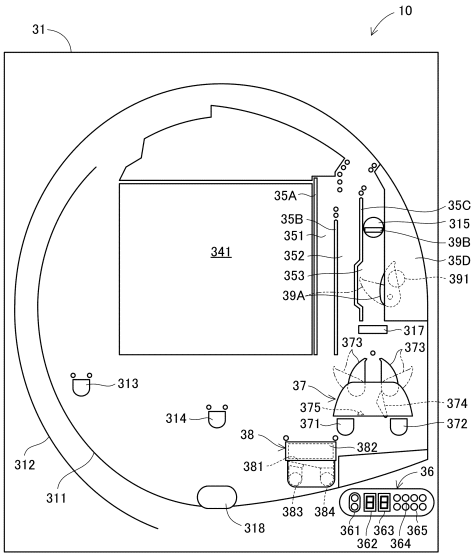
【図２１５】



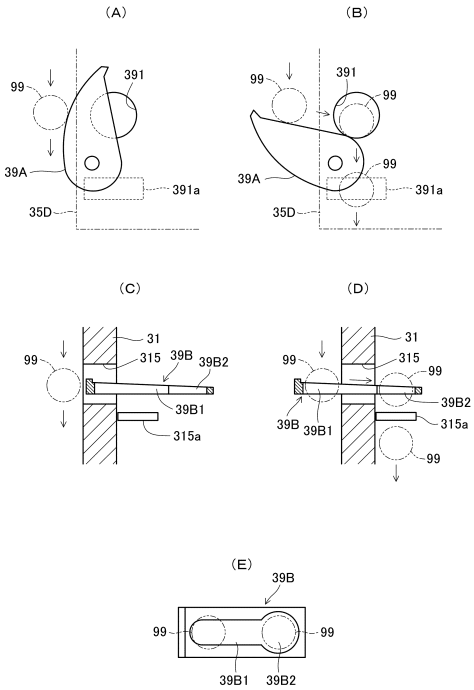
【図２１６】



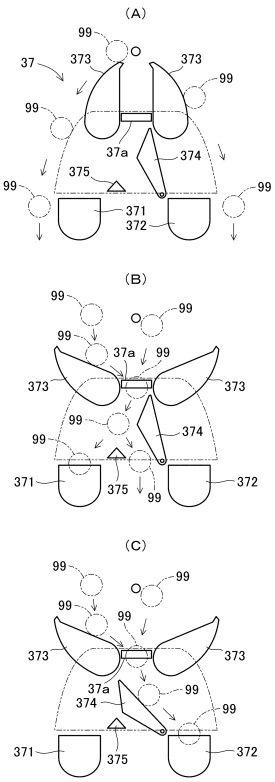
【図２１７】



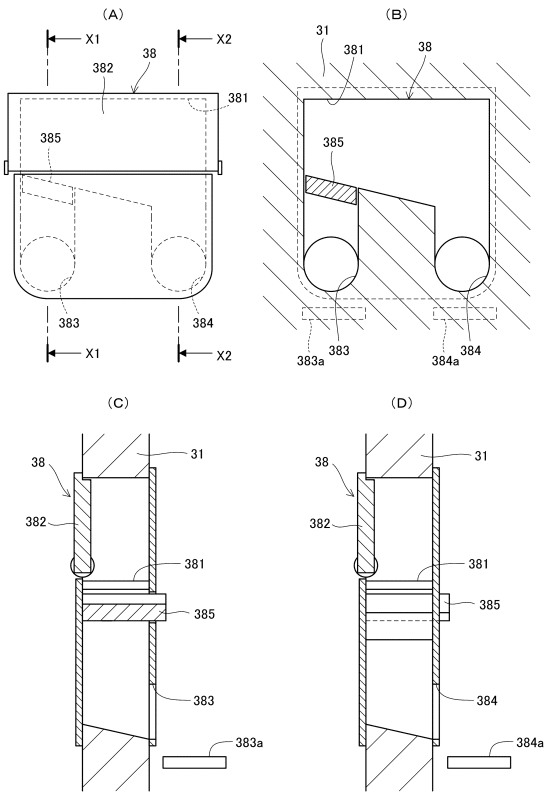
【図２１８】



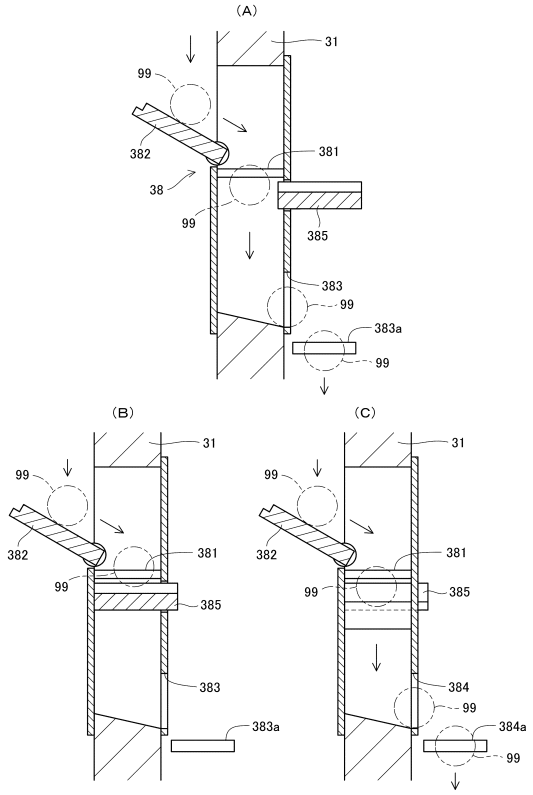
【図２１９】



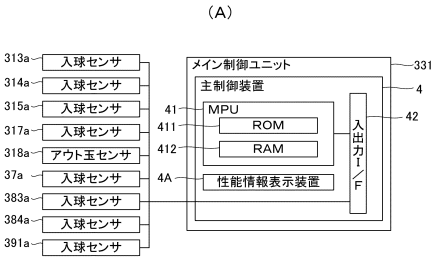
【図２２０】



【図２２１】



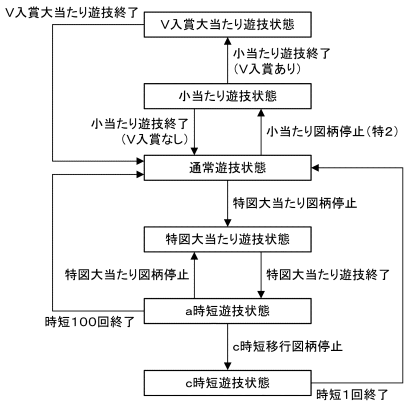
【図２２２】



(B)

入賞口種別	一般入賞口	第1入賞口	第2入賞口	入賞口	通常入賞口
賞球数	3個	3個	3個	15個	15個

【図２２３】



【図２２４】

(A)通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

(B)時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

(C)通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
0～199	短開放	0．1秒
－	長開放	10秒

(D)時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
－	短開放	0．1秒
0～199	長開放	10秒

【図２２５】

(A)通常特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0～205	大当たり	約1／318．1	0%	0%
―	小当たり			
―	c時短移行			
206～65535	外れ			

(B)a時短特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0～205	大当たり	約1／318．1	0%	約2／318．1
―	小当たり			
206～617	c時短移行			
206～65535	外れ			

(C)特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
―	大当たり	0%	約2／3	0%
0～43690	小当たり			
―	c時短移行			
43691～65535	外れ			

(D)特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
0～18(95%)	4R大当たり	600玉	a時短遊技状態（時短100回）
19(5%)	10R大当たり	1500玉	

(E)V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
―	4R大当たり	600玉	通常遊技状態
0～19(100%)	10R大当たり	1500玉	

【図２２６】

(A)特1外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ c時短移行	0～69	04(　7s)
	70～139	05(10s)
	140～199	06(15s)

(B)特1当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

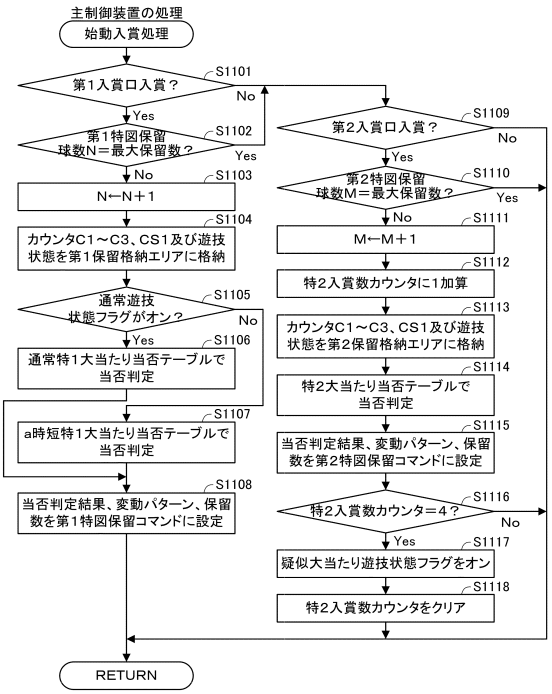
(C)特2変動テーブルA(特2入賞カウンタ＝1)

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～199	06(15s)

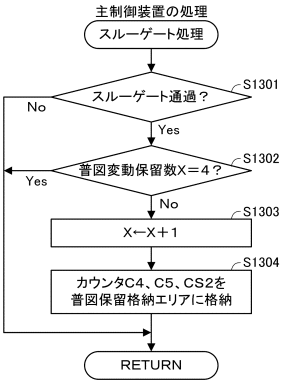
(D)特2変動テーブルB(特2入賞カウンタ＝2～4)

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～199	07(　1s)

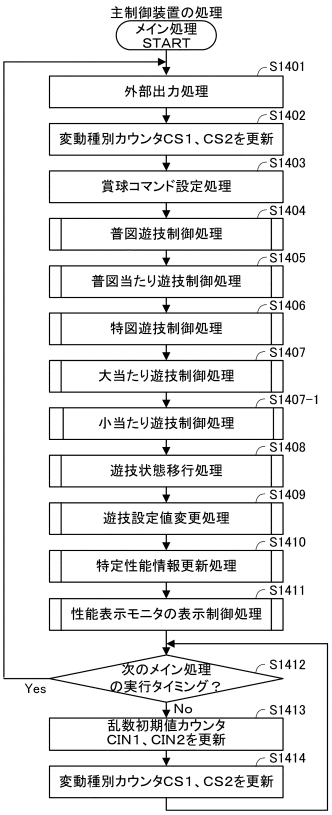
【図２２７】



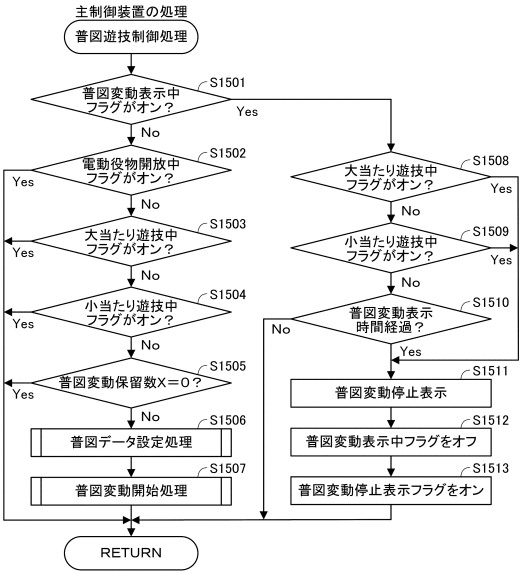
【図２２８】



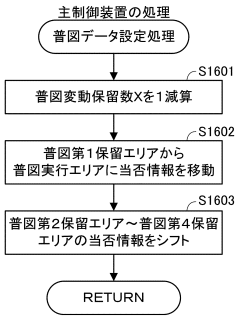
【図２２９】



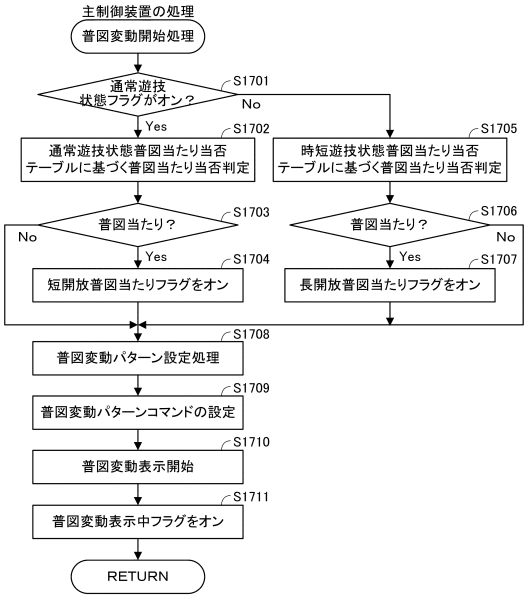
【図２３０】



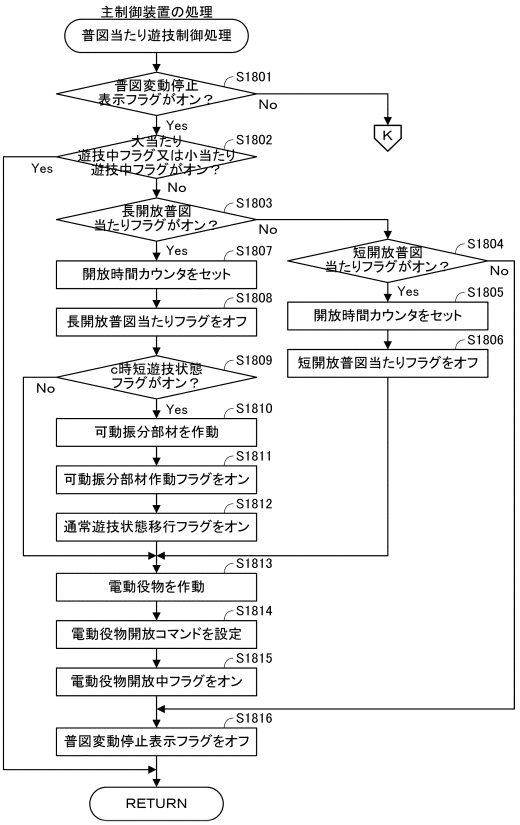
【図２３１】



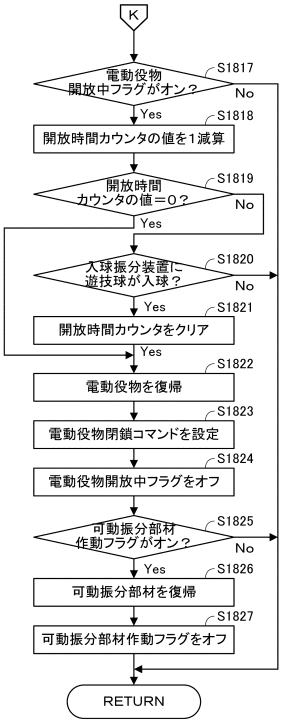
【図２３２】



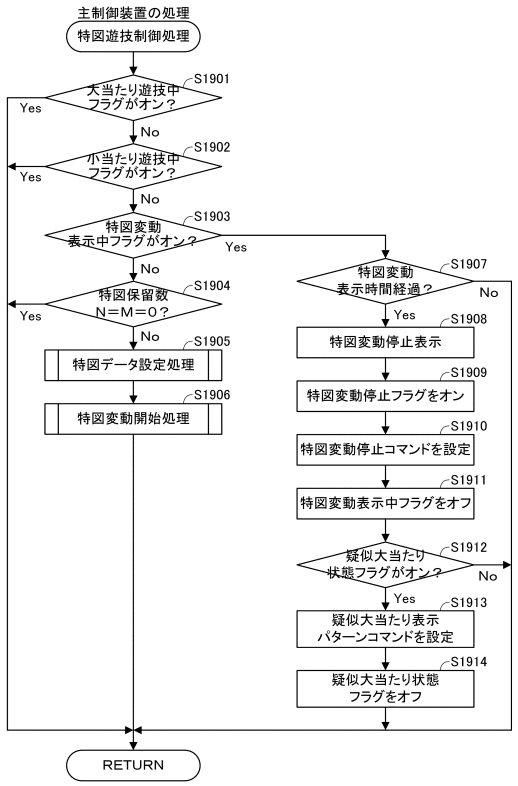
【図２３３】



【図２３４】



【図２３５】



【図２３６】

疑似大当たり遊技パターンコマンド

変動回数	コマンド種別	抽選結果			
		第１変動（当該第２特図遊技）	第２変動（第２特図保留１）	第３変動（第２特図保留２）	第４変動（第２特図保留３）
4回	パターンA1	小当たり	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA2	外れ	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA3	小当たり	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA4	小当たり	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA5	小当たり	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA6	外れ	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA7	外れ	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA8	外れ	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA9	小当たり	外れ	外れ	小当たり
	パターンA10	小当たり	外れ	小当たり	外れ
	パターンA11	小当たり	小当たり	外れ	外れ
	パターンA12	外れ	外れ	外れ	小当たり
	パターンA13	外れ	外れ	小当たり	外れ
	パターンA14	外れ	小当たり	外れ	外れ
	パターンA15	小当たり	外れ	外れ	外れ
	パターンA16	外れ	外れ	外れ	外れ
3回	パターンB1	小当たり	小当たり	小当たり	―
	パターンB2	外れ	小当たり	小当たり	―
	パターンB3	小当たり	外れ	小当たり	―
	パターンB4	小当たり	小当たり	外れ	―
	パターンB5	外れ	外れ	小当たり	―
	パターンB6	外れ	小当たり	外れ	―
	パターンB7	小当たり	外れ	外れ	―
	パターンB8	外れ	外れ	外れ	―
2回	パターンC1	小当たり	小当たり	―	―
	パターンC2	外れ	小当たり	―	―
	パターンC3	小当たり	外れ	―	―
	パターンC4	外れ	外れ	―	―
1回	パターンD1	小当たり	―	―	―
	パターンD2	外れ	―	―	―

【図２３７】

疑似大当たり遊技演出パターン

演出パターン種別	第1変動（当該第2特図遊技）			第2変動（第2特図保留1）			第3変動（第2特図保留2）			第4変動（第2特図保留3）		
パターンA1	特2A	小当A	大当A	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当C
パターンA2	特2A	—	—	特2C	小当A	大当A	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当C
パターンA3	特2A	小当A	大当A	特2C	—	—	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当C
パターンA4	特2A	小当A	大当A	特2C	小当B	大当B	特2C	—	—	特2C	小当B	大当C
パターンA5	特2A	小当A	大当A	特2C	小当B	大当B	特2C	小当B	大当C	特2D	—	—
パターンA6	特2A	—	—	特2B	—	—	特2B	小当A	大当A	特2C	小当B	大当C
パターンA7	特2A	—	—	特2B	小当A	大当A	特2C	—	—	特2C	—	—
パターンA8	特2A	—	—	特2B	小当A	大当B	特2C	小当B	大当C	特2D	—	—
パターンA9	特2A	小当A	大当A	特2C	—	—	特2C	—	—	特2C	—	—
パターンA10	特2A	小当A	大当A	特2C	—	—	特2C	小当B	大当C	特2D	—	—
パターンA11	特2A	小当A	大当A	特2C	小当B	大当C	特2C	—	—	特2D	—	—
パターンA12	特2A	—	—	特2B	—	—	特2B	—	—	特2B	小当A	大当D
パターンA13	特2A	—	—	特2B	—	—	特2B	小当A	大当D	特2D	—	—
パターンA14	特2A	—	—	特2B	小当A	大当D	特2D	—	—	特2D	—	—
パターンA15	特2A	小当A	大当D	特2D	—	—	特2D	—	—	特2D	—	—
パターンA16	特2A	—	—	特2B	—	—	特2B	—	—	特2B	—	—

【図２３８】

（A）特2遊技演出パターン

演出パターン種別	変動時間	特徴
特2遊技演出パターンA（特2A）	15秒	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・飾り図柄が大きく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンB（特2B）	1秒	・右打ち表示及び出玉表示なし ・飾り図柄が小さく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンC（特2C）	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンD（特2D）	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり終了表示あり（総出玉表示あり）

（B）特2遊技演出パターンA

（C）特2遊技演出パターンB

（D）特2遊技演出パターンC

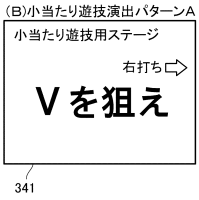
（E）特2遊技演出パターンD

【図２３９】

（A）小当たり遊技演出パターン

演出パターン種別	特徴
小当たり遊技演出パターンA（小当A）	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・小当たり遊技用ステージ演出
小当たり遊技演出パターンB（小当B）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出

（B）小当たり遊技演出パターンA



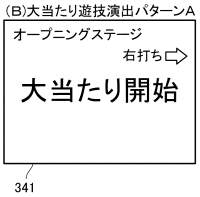
（C）小当たり遊技演出パターンB

【図２４０】

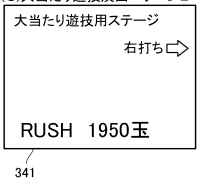
（A）大当たり遊技演出パターン

演出パターン種別	特徴
大当たり遊技演出パターンA（大当A）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・オープニングで大当たり開始表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンB（大当B）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり開始表示及び大当たり終了表示なし ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンC（大当C）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・エンディングで大当たり終了表示あり（総出玉表示あり） ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンD（大当D）	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・オープニングの大当たり開始表示あり ・エンディングの大当たり終了表示あり（総出玉表示あり） ・大当たり遊技用ステージ演出

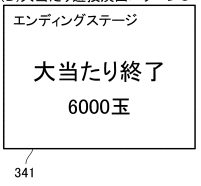
（B）大当たり遊技演出パターンA



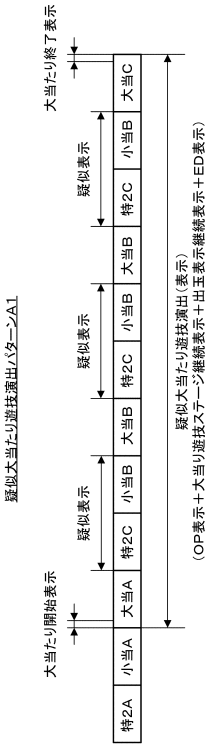
（C）大当たり遊技演出パターンB



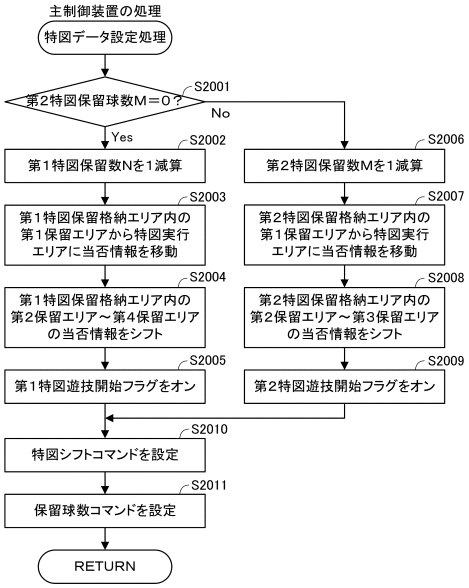
（D）大当たり遊技演出パターンC



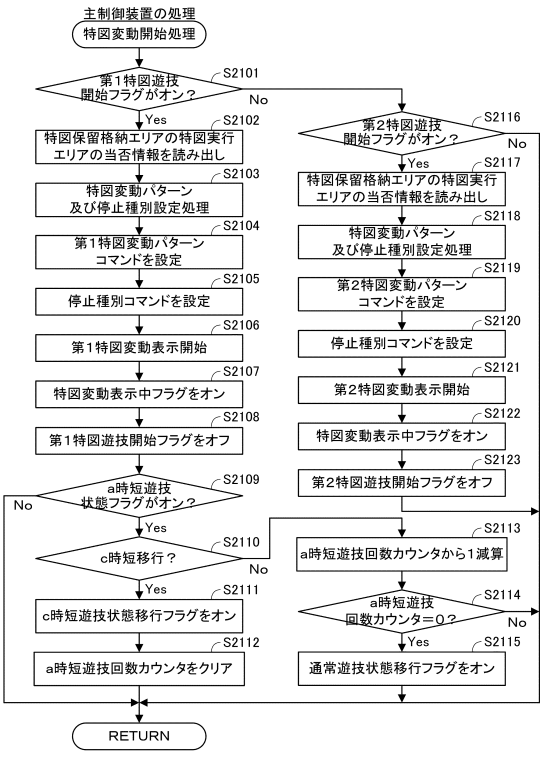
【図２４１】



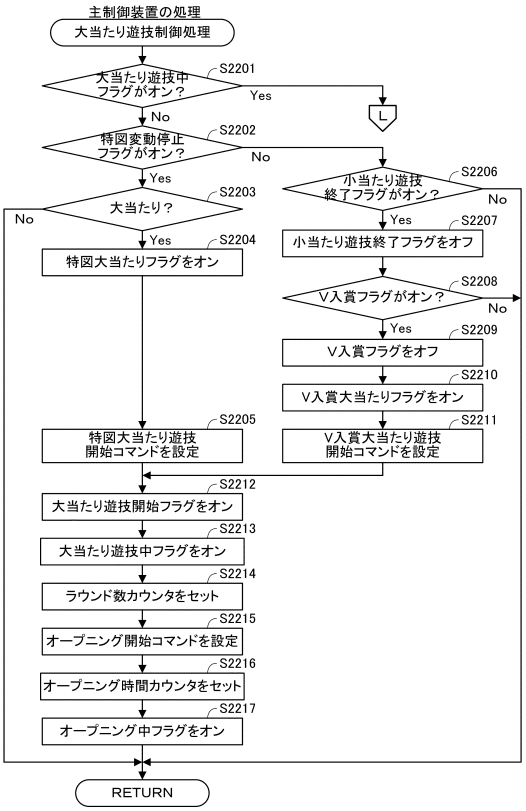
【図２４２】



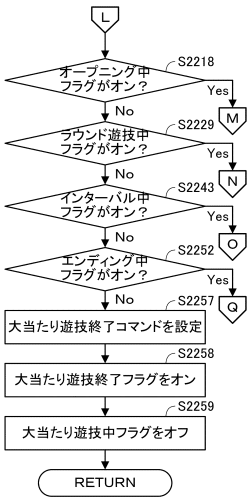
【図２４３】



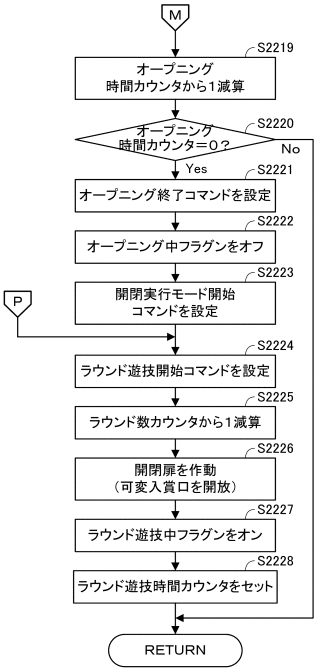
【図２４４】



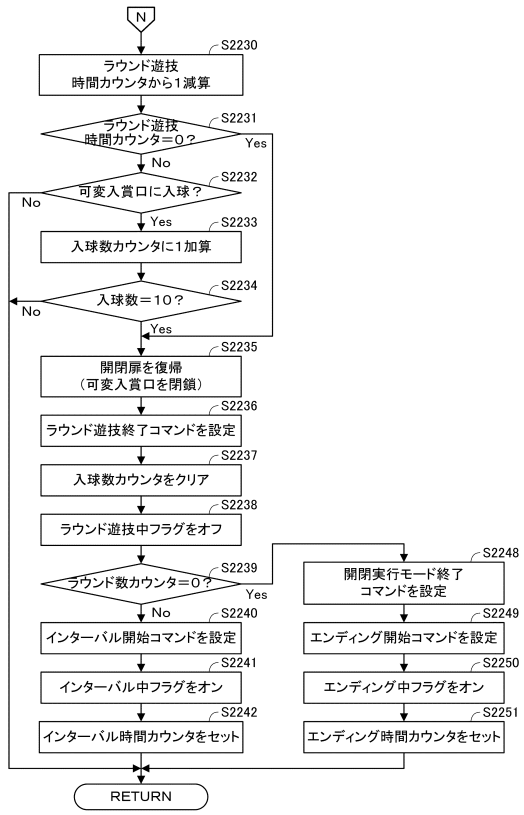
【図２４５】



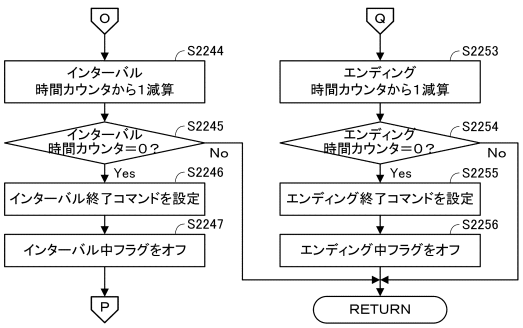
【図２４６】



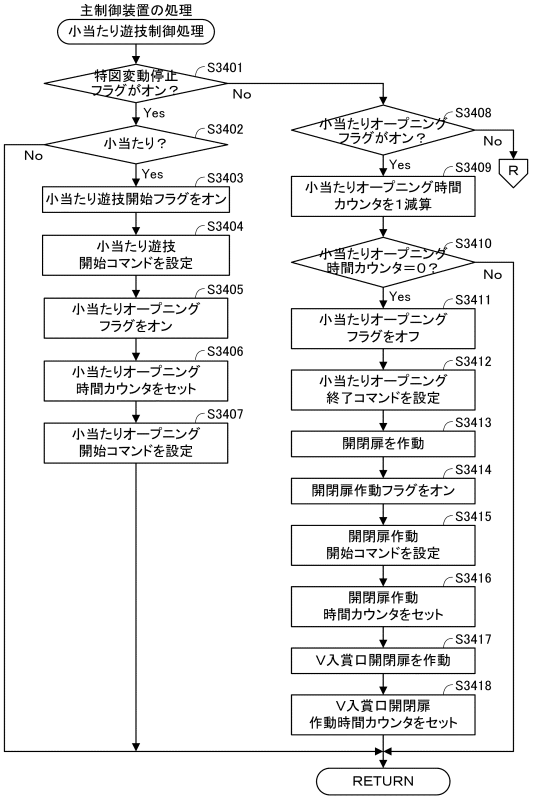
【図２４７】



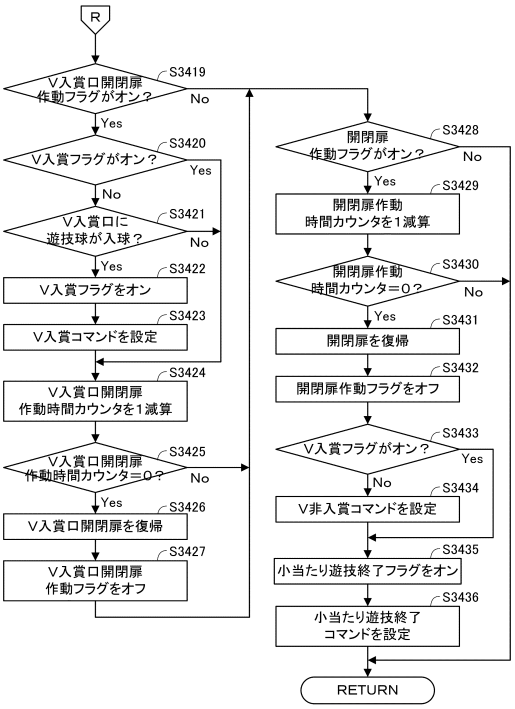
【図２４８】



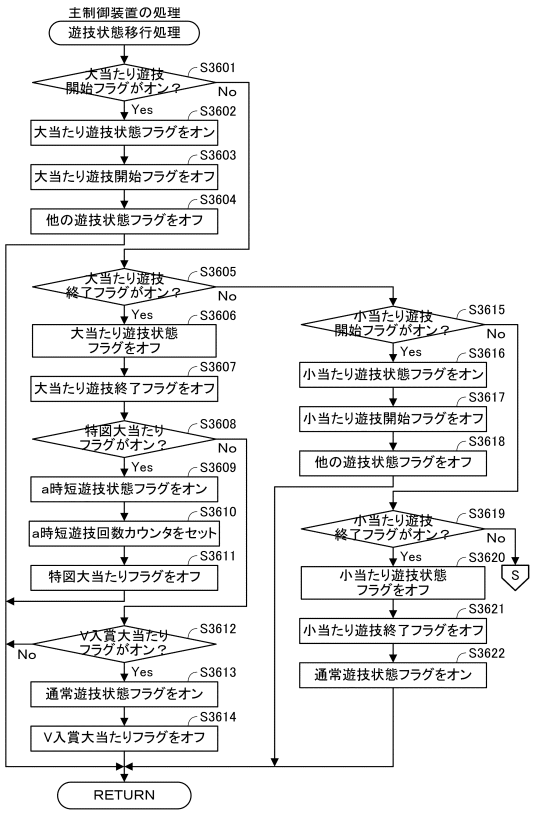
【図２４９】



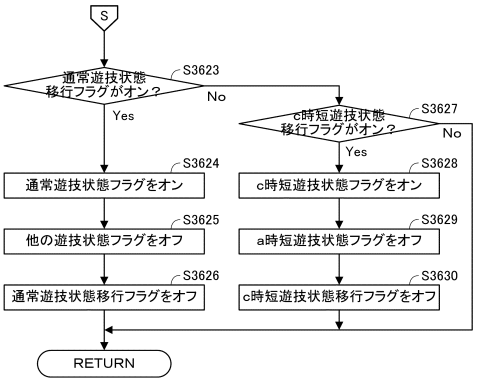
【図２５０】



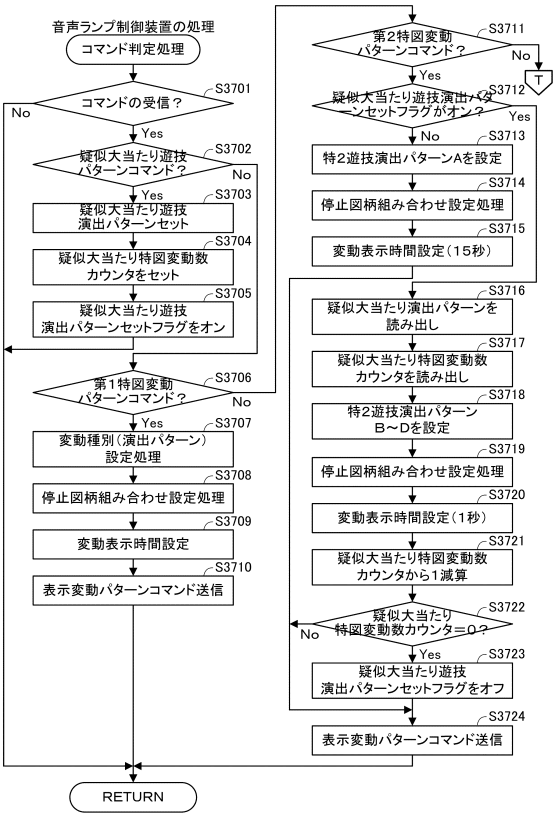
【図２５１】



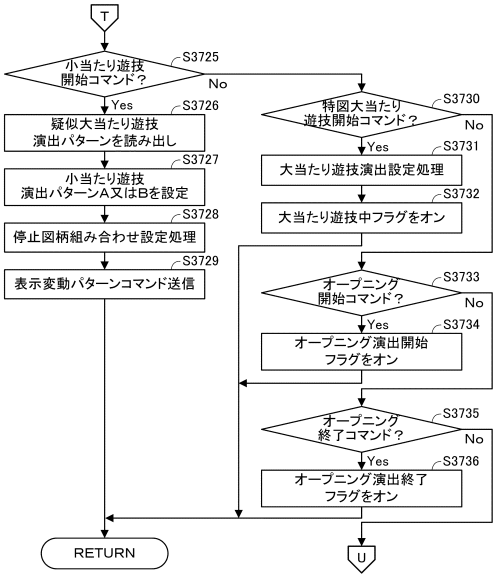
【図２５２】



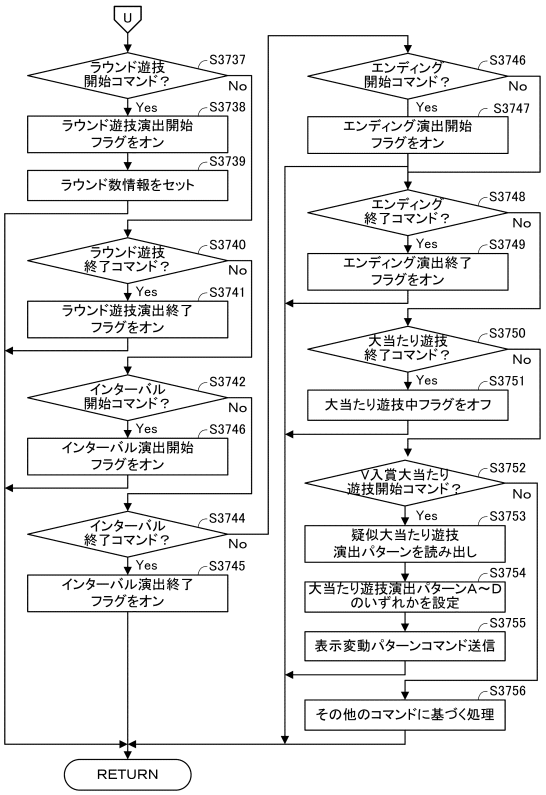
【図２５３】



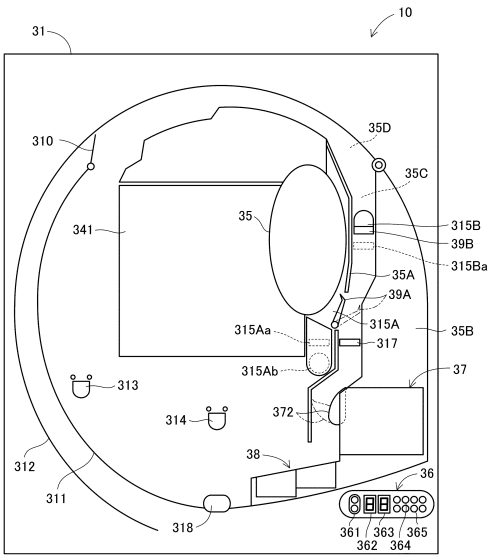
【図２５４】



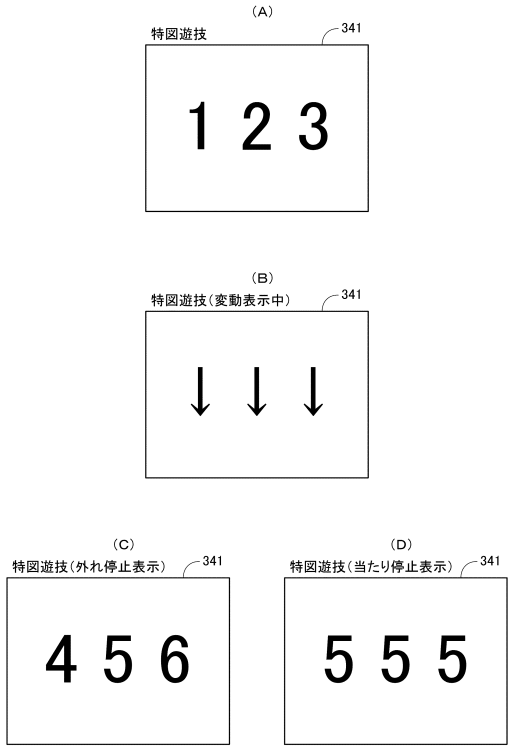
【図２５５】



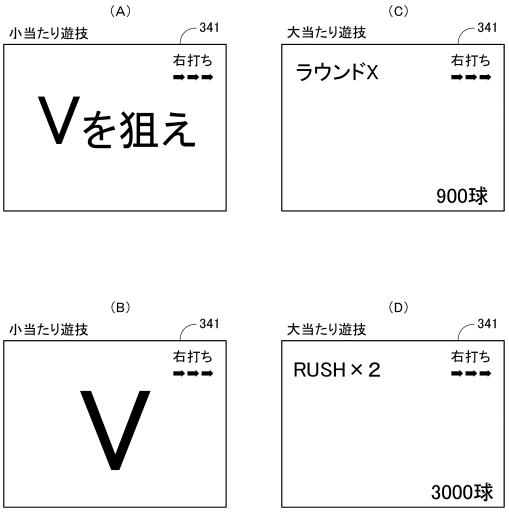
【図２５６】



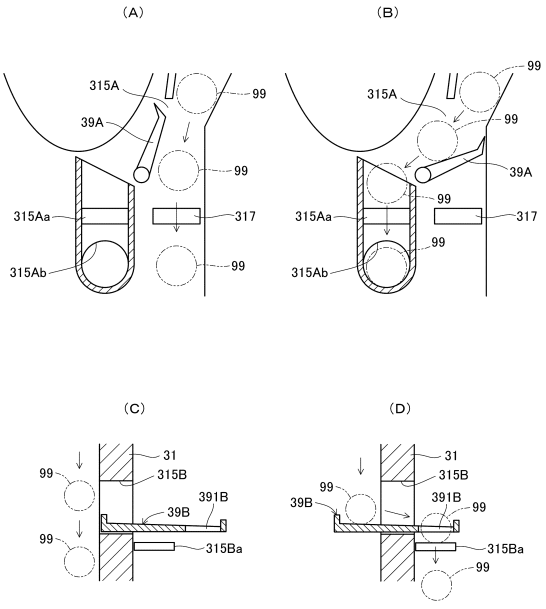
【図２５７】



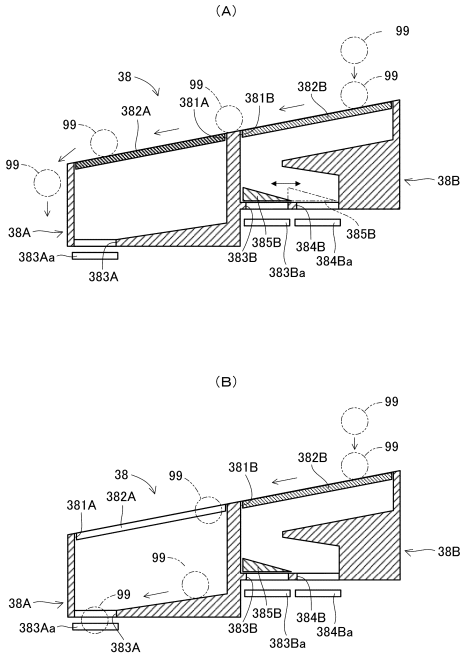
【図２５８】



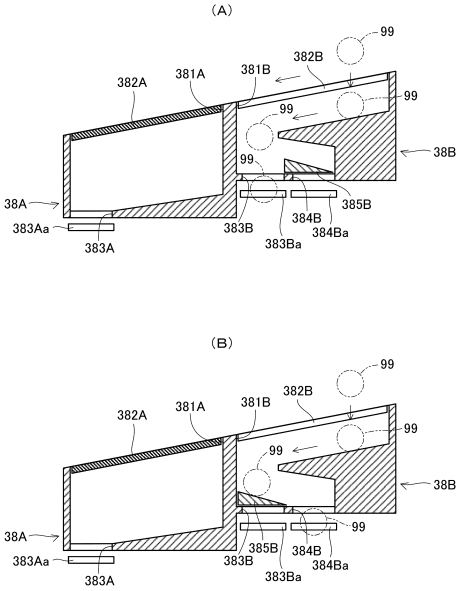
【図２５９】



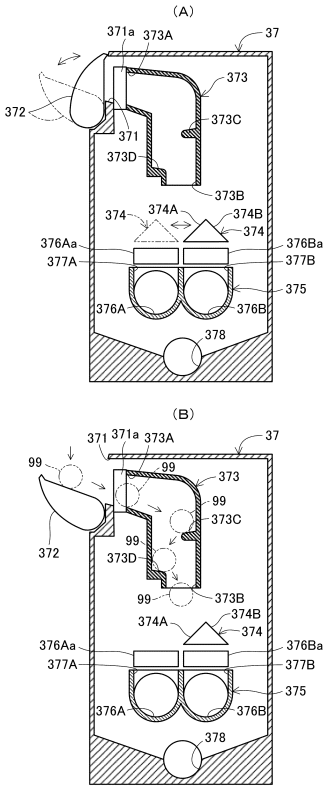
【図２６０】



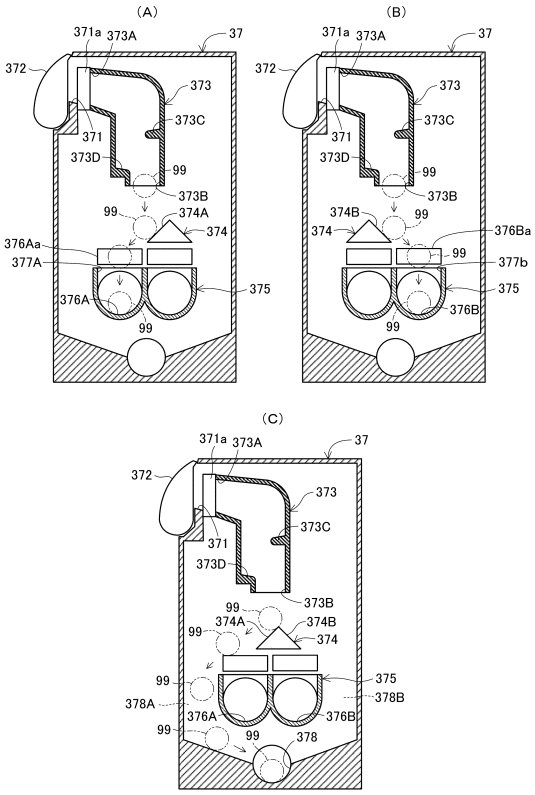
【図２６１】



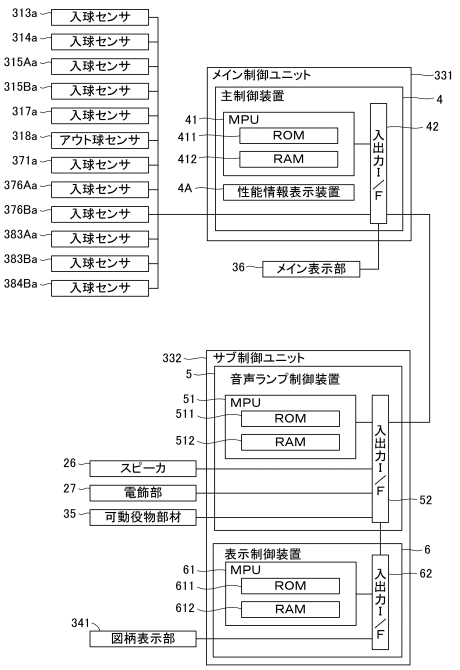
【図２６２】



【図２６３】



【図２６４】



【図２６５】

（Ａ）通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
－	当たり	0%
0～299	外れ	

（Ｂ）a時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0～299	当たり	100%
－	外れ	

（Ｃ）通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
0～199	短開放	0．1秒
－	長開放	10秒

（Ｄ）a時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
－	短開放	0．1秒
0～199	長開放	10秒

【図２６６】

（Ａ）特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
0～205	大当たり	約1／318．1	0%
－	小当たり		
206～65535	外れ		

（Ｂ）特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
－	大当たり	0%	100%
0～65535	小当たり		
－	外れ		

（Ｃ）特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
0～9(50%)	4R大当たり	600球	通常遊技状態
0～19(50%)	10R大当たり	1500球	a時短遊技状態

（Ｄ）V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
－	4R大当たり	600球	通常遊技状態
0～19(100%)	10R大当たり	1500球	

【図２６７】

（Ａ）特1外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～69	04(　7s)
	70～139	05(10s)
	140～199	06(15s)

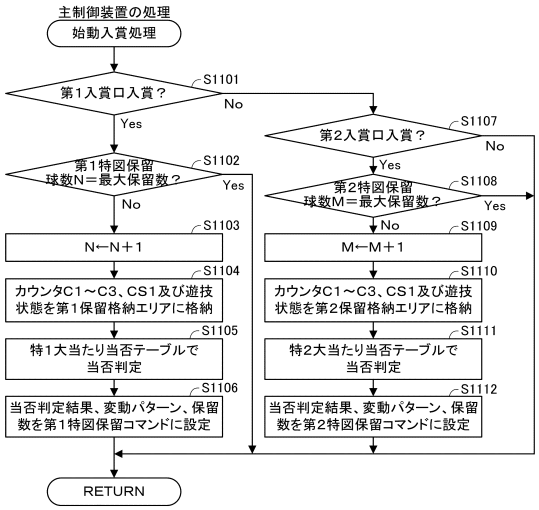
（Ｂ）特1当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

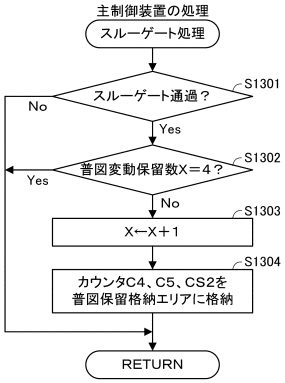
（Ｃ）特2変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～199	07(　1s)

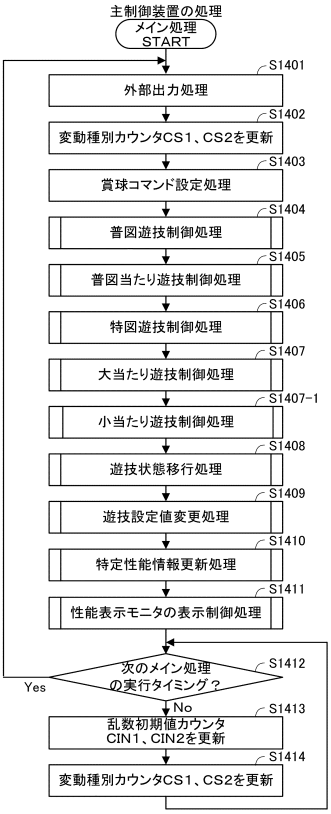
【図２６８】



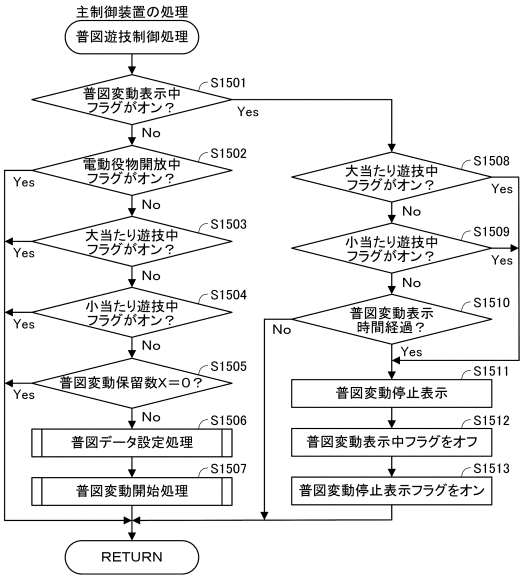
【図２６９】



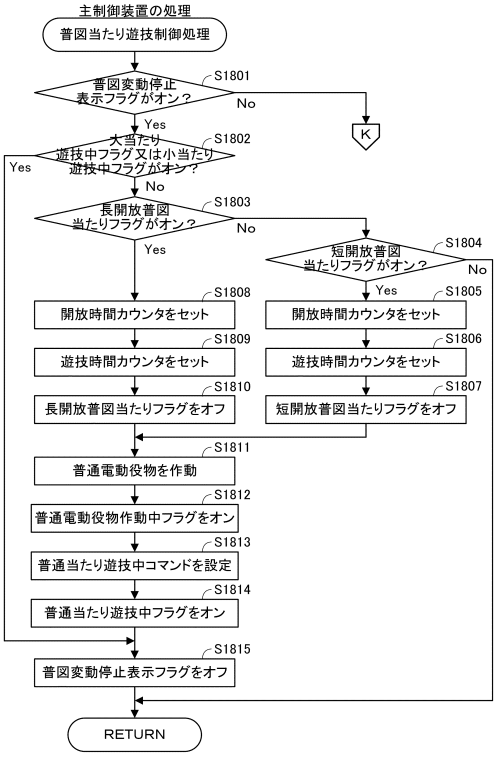
【図２７０】



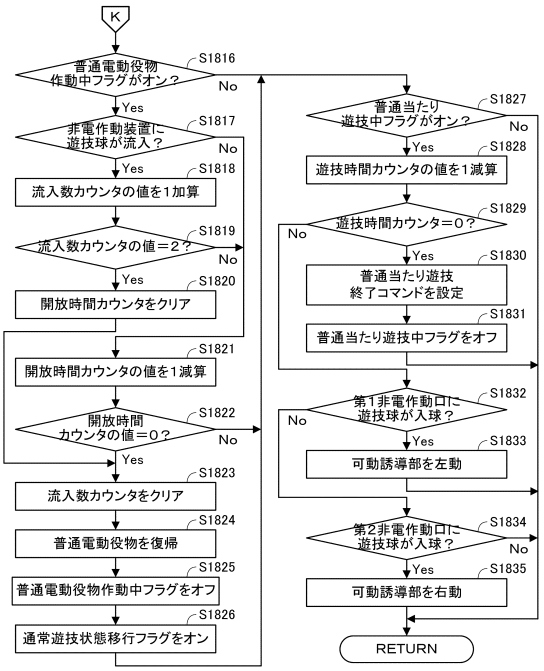
【図２７１】



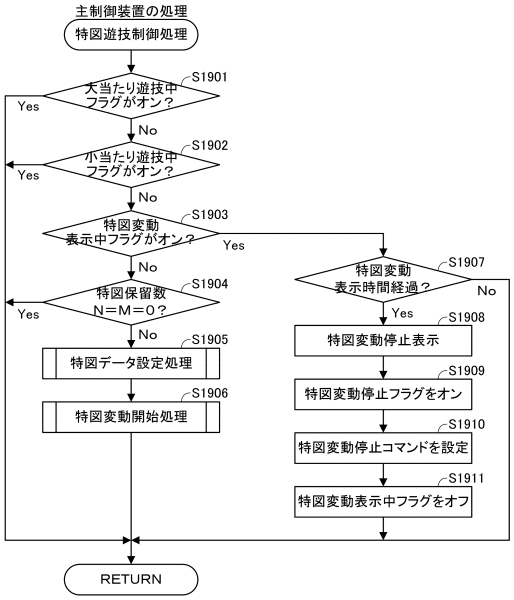
【図２７２】



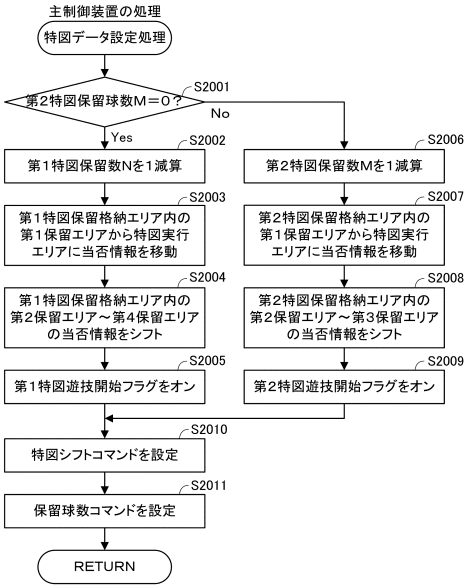
【図２７３】



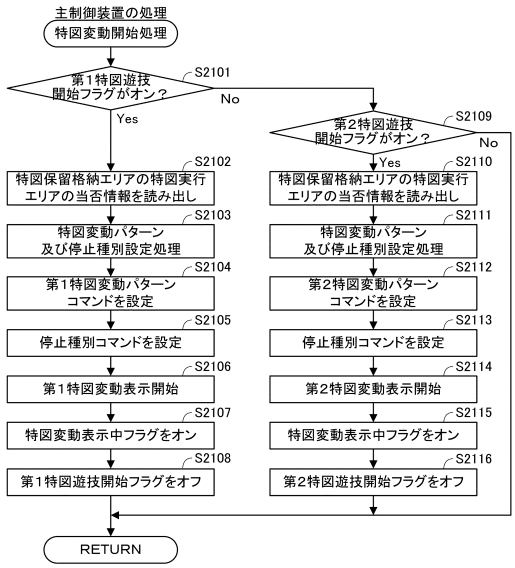
【図２７４】



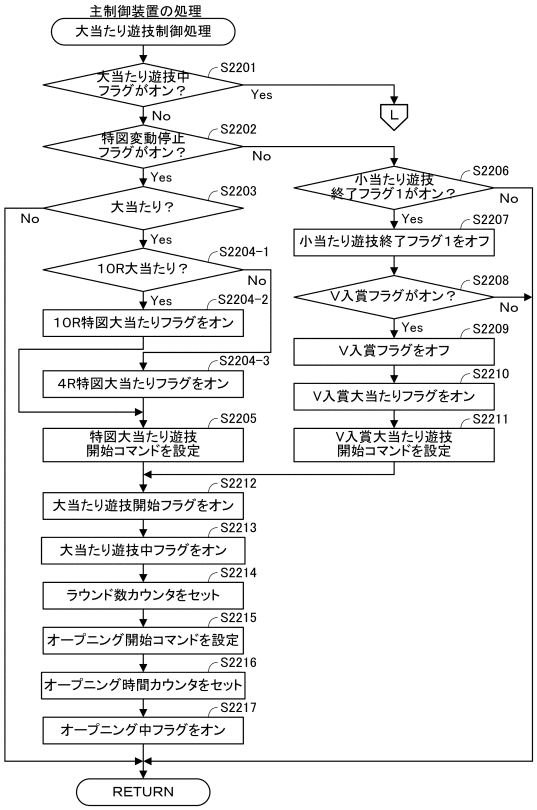
【図２７５】



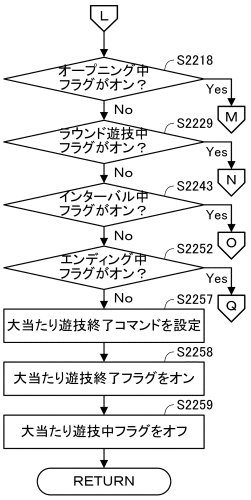
【図２７６】



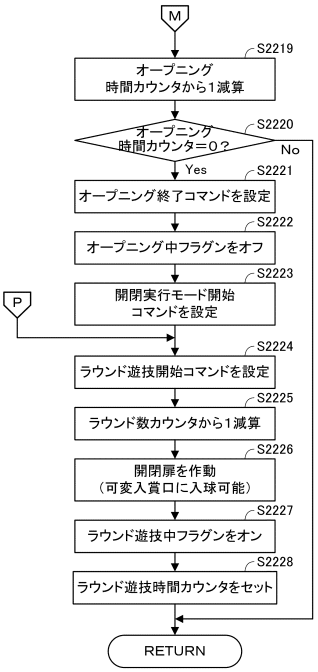
【図２７７】



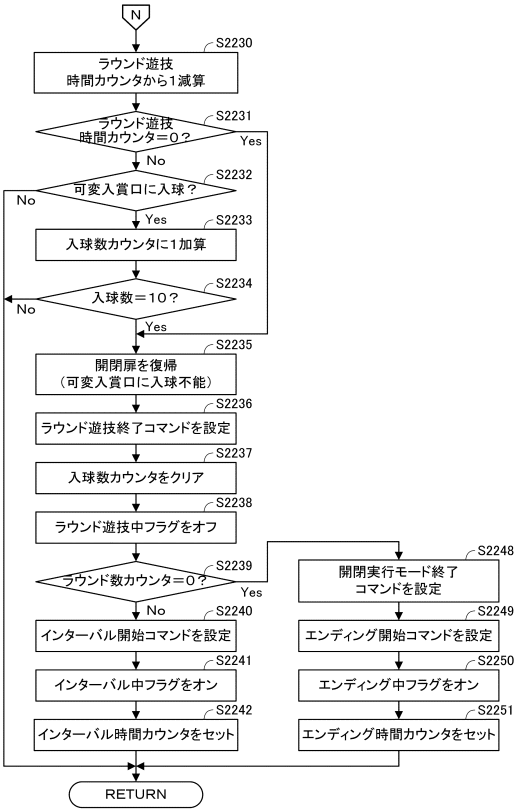
【図２７８】



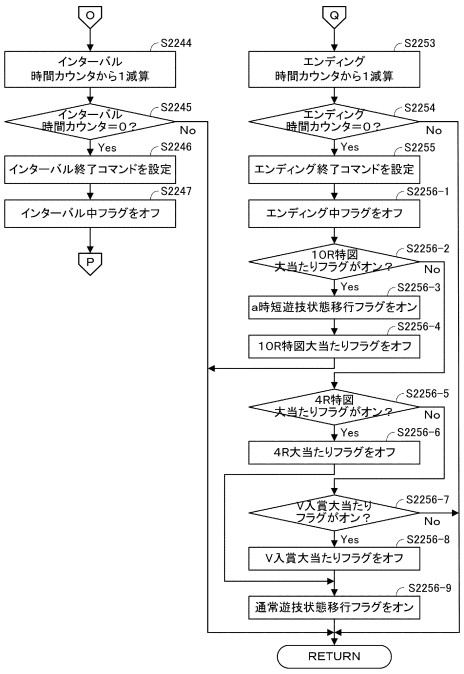
【図２７９】



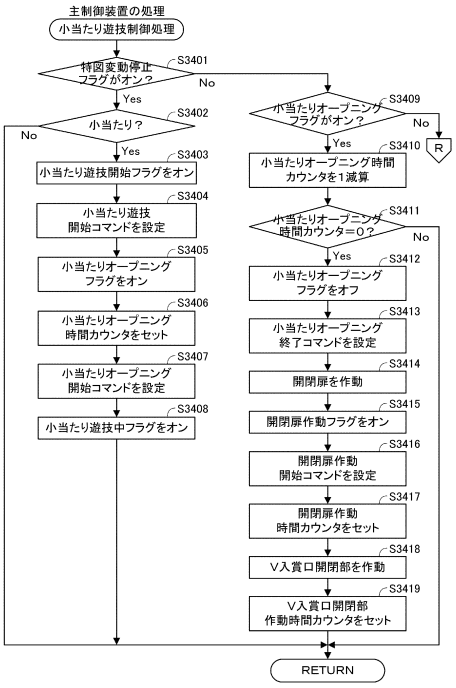
【図２８０】



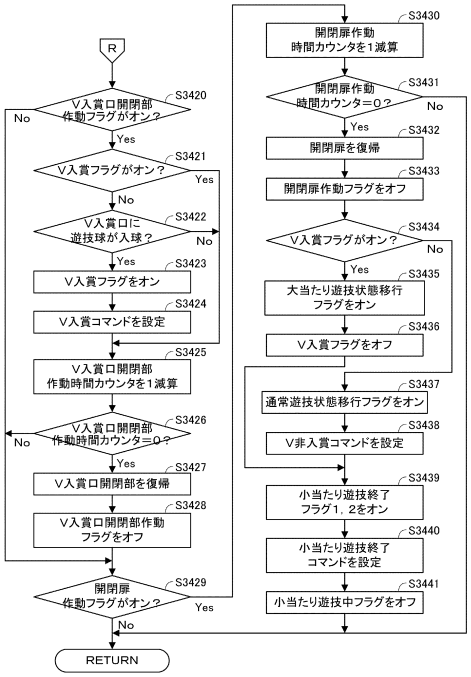
【図２８１】



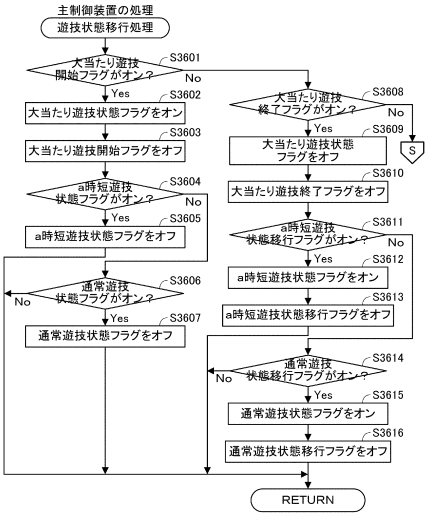
【図２８２】



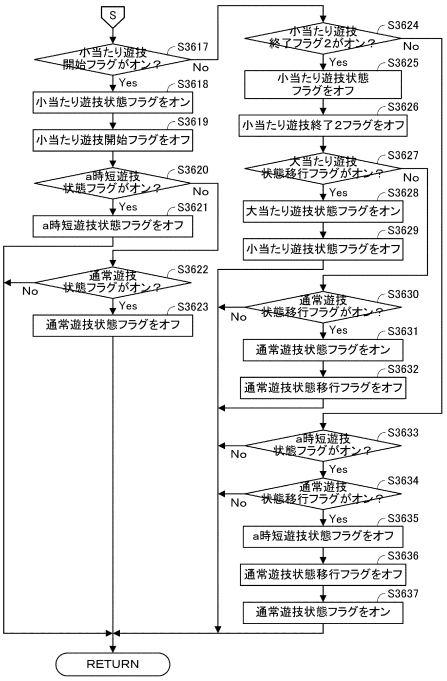
【図２８３】



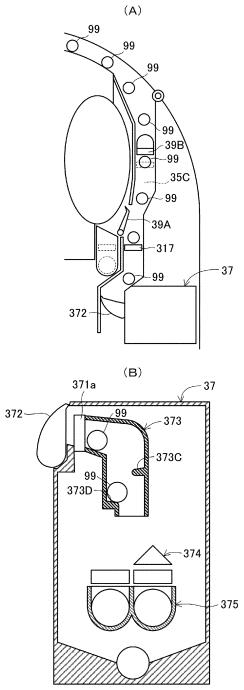
【図２８４】



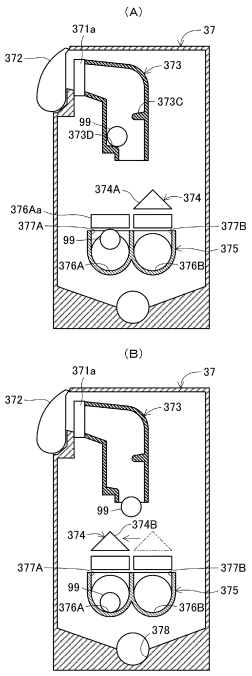
【図２８５】



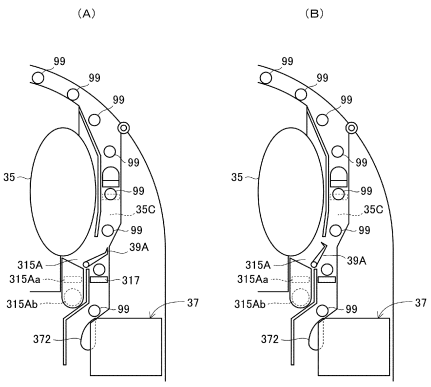
【図２８６】



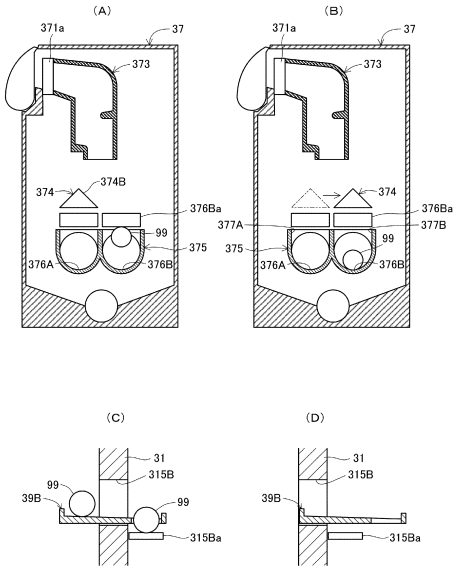
【図２８７】



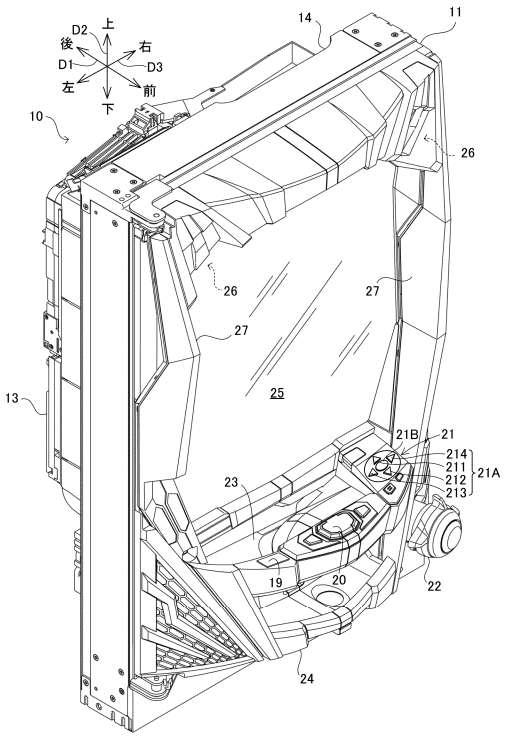
【図２８８】



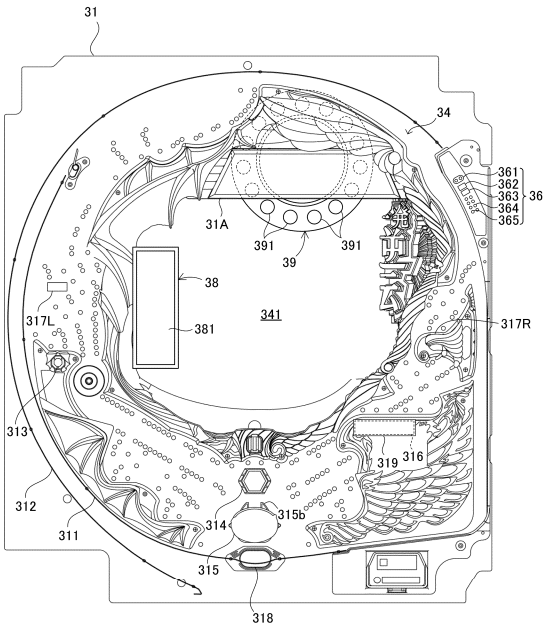
【図２８９】



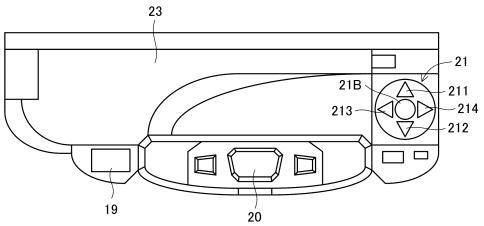
【図２９０】



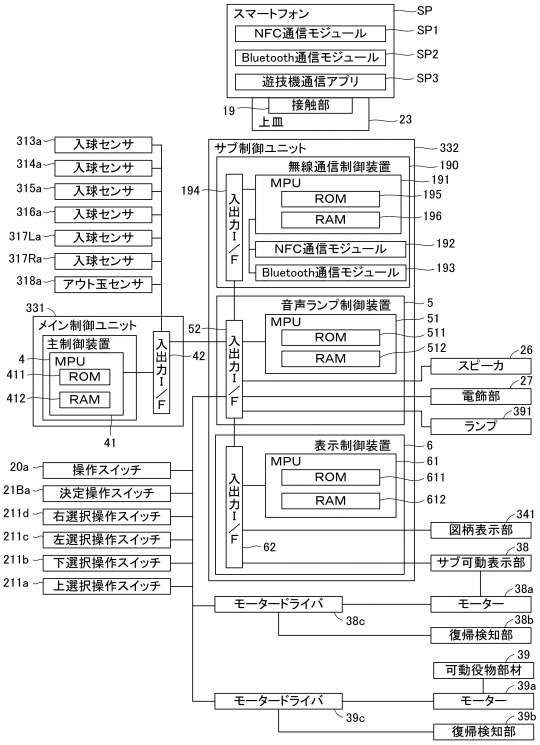
【図２９１】



【図２９２】

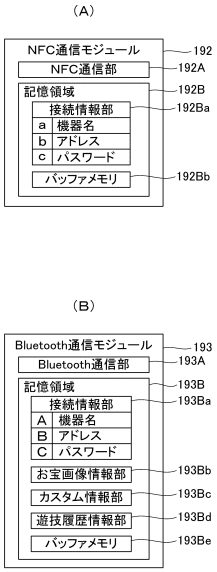


【図２９３】

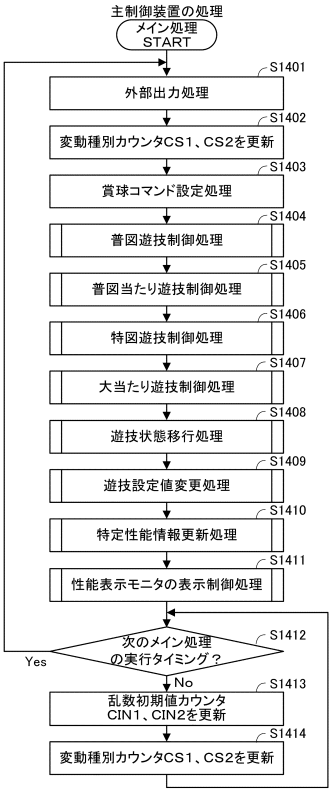


【図２９４】

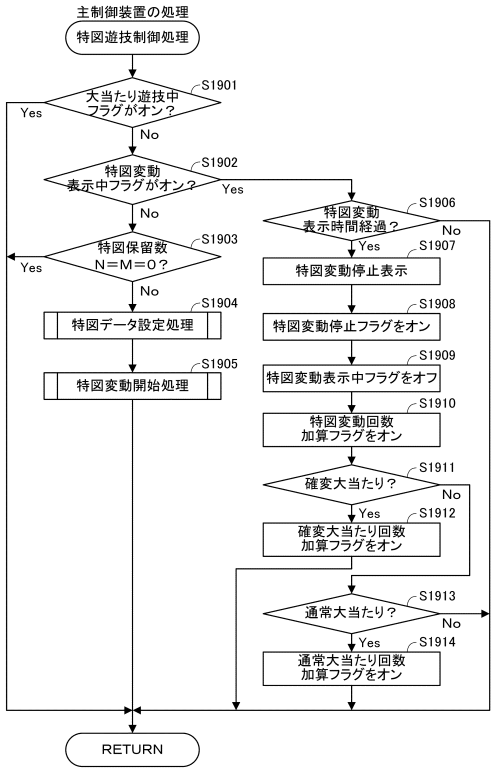
【図２９５】



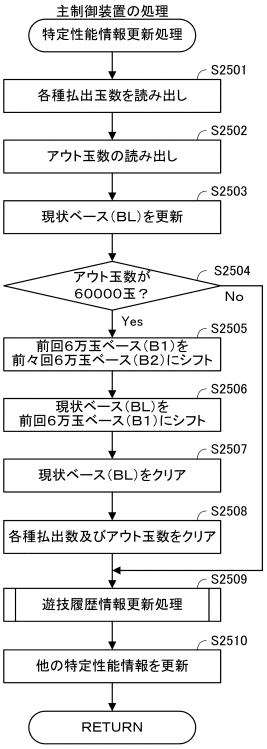
【図２９６】



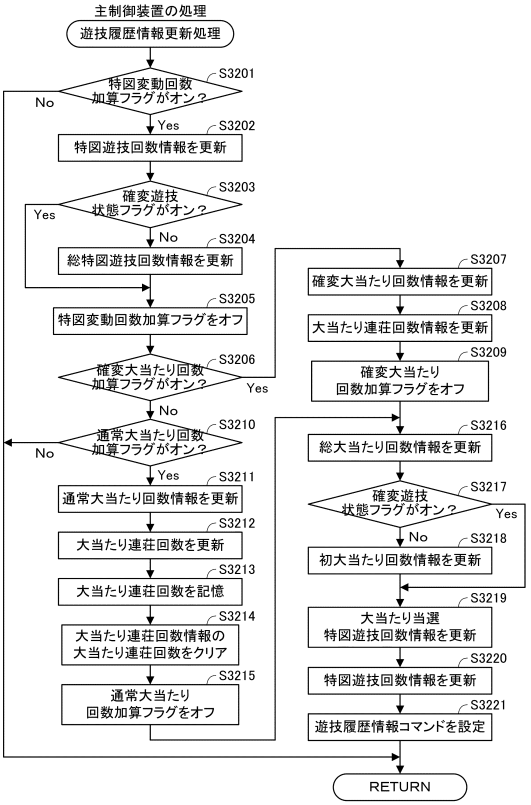
【図２９７】



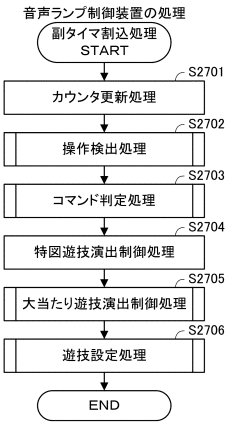
【図２９８】



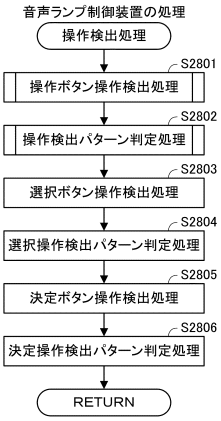
【図２９９】



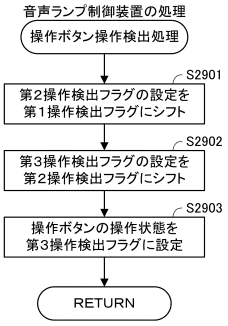
【図３００】



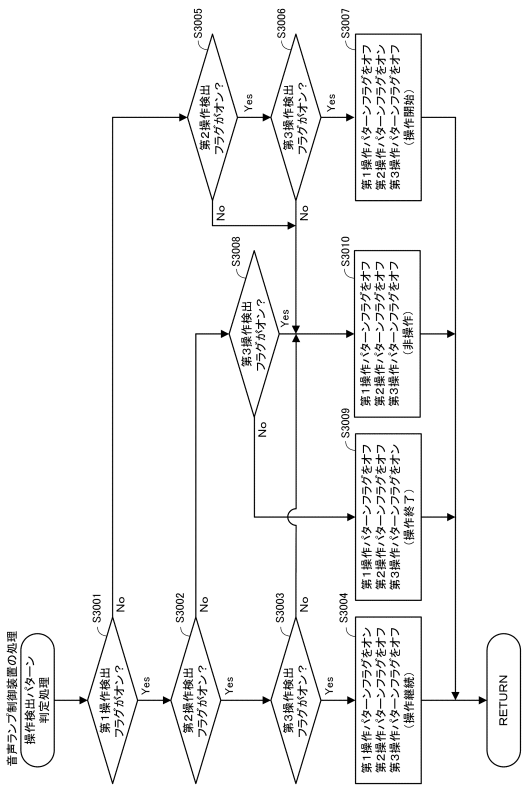
【図３０１】



【図３０２】



【図３０３】



【図３０４】

操作ボタン操作データテーブル

(A)

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データテーブル

(B)

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データテーブル

(C)

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データテーブル

(D)

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

右選択ボタン操作データテーブル

(E)

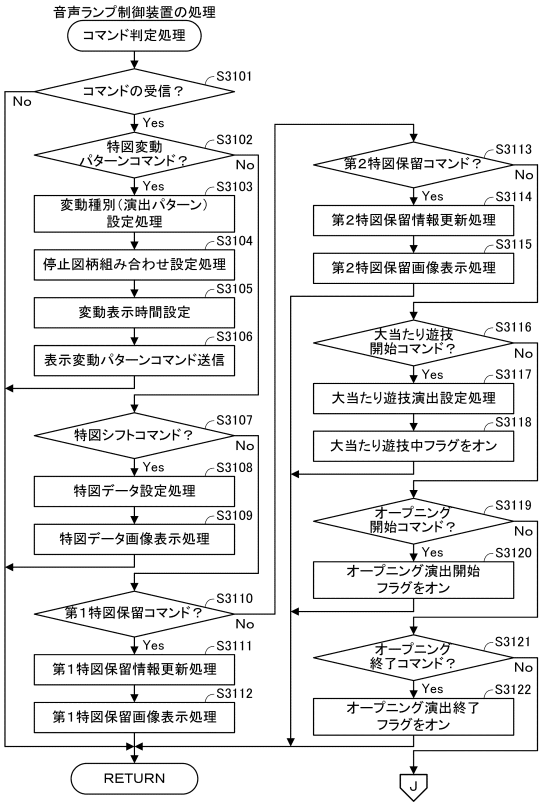
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データテーブル

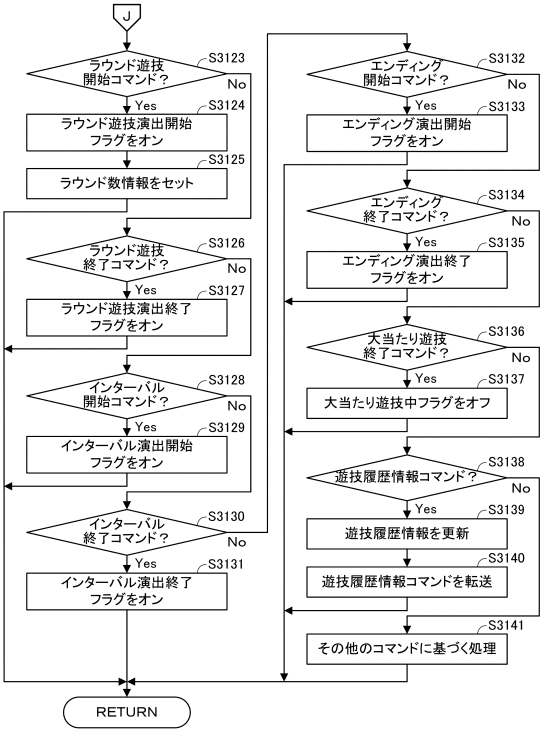
(F)

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

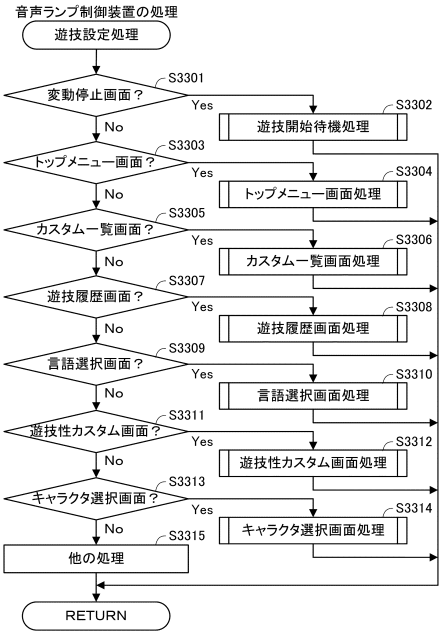
【図３０５】



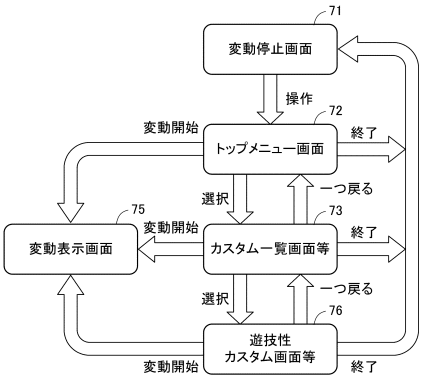
【図３０６】



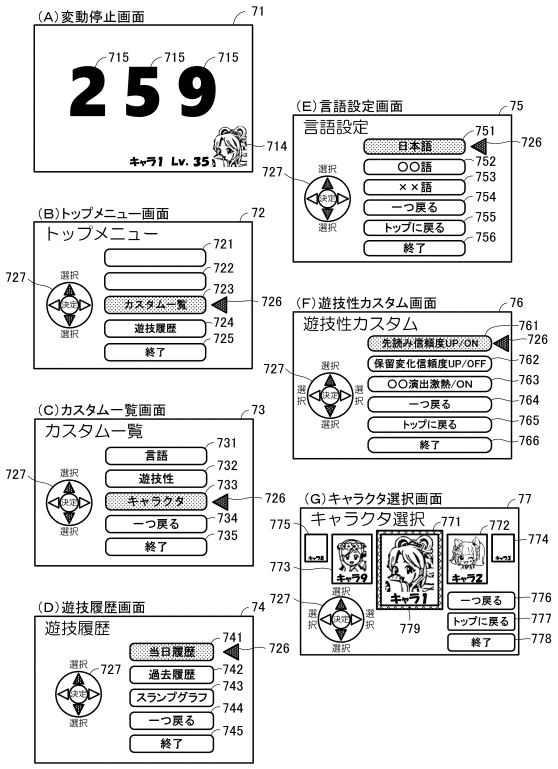
【図３０７】



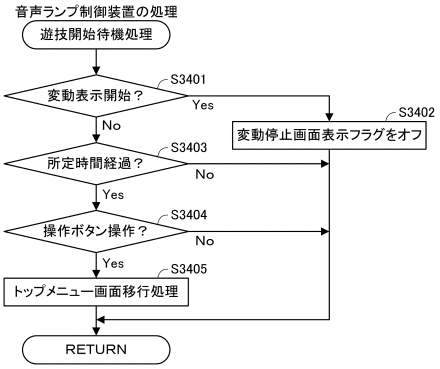
【図３０８】



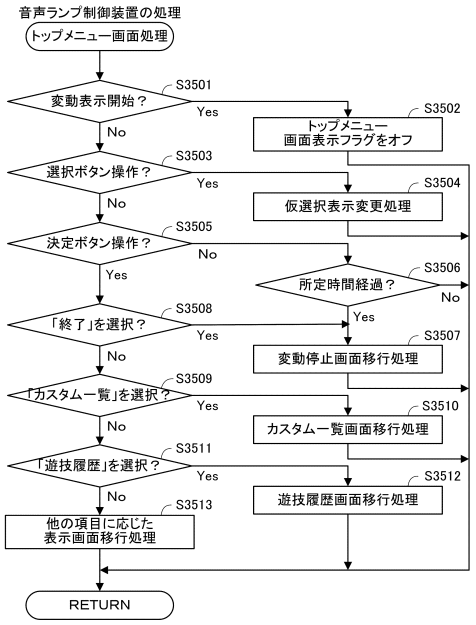
【図３０９】



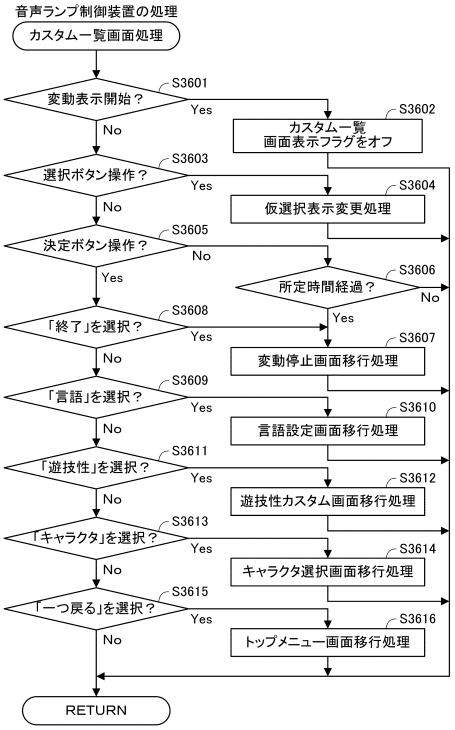
【図３１０】



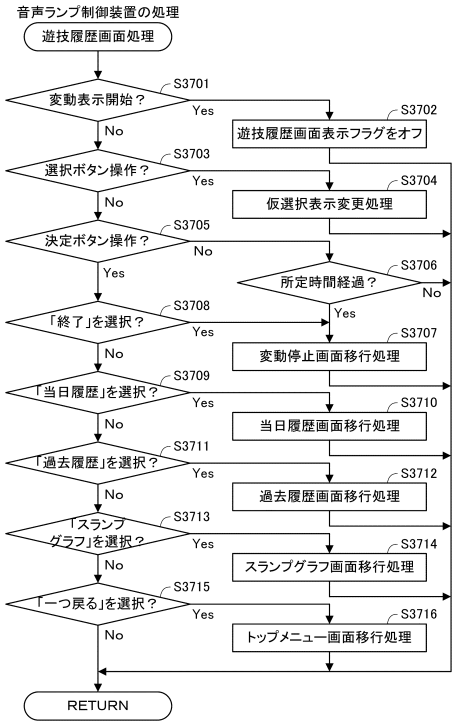
【図３１１】



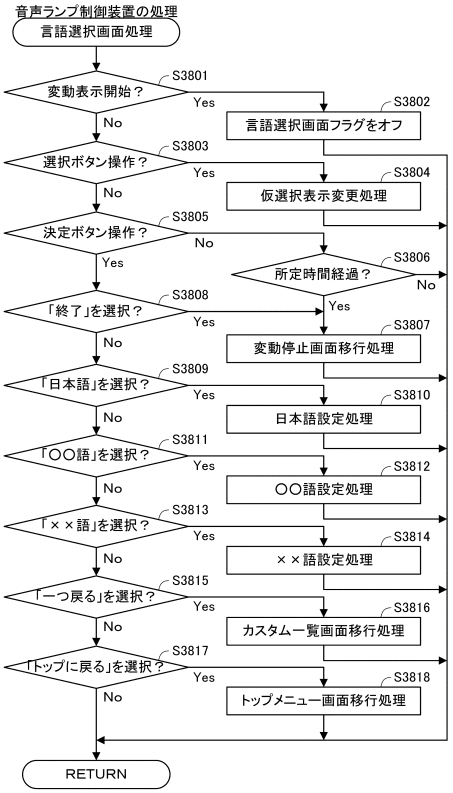
【図３１２】



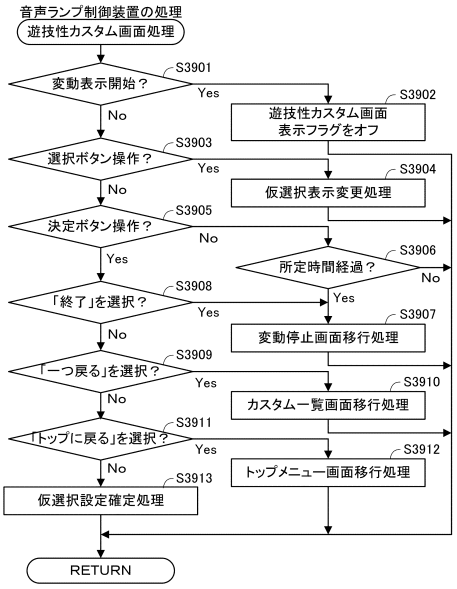
【図３１３】



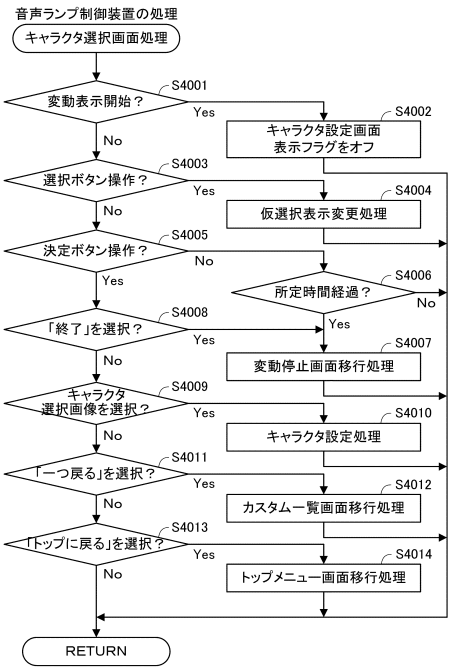
【図３１４】



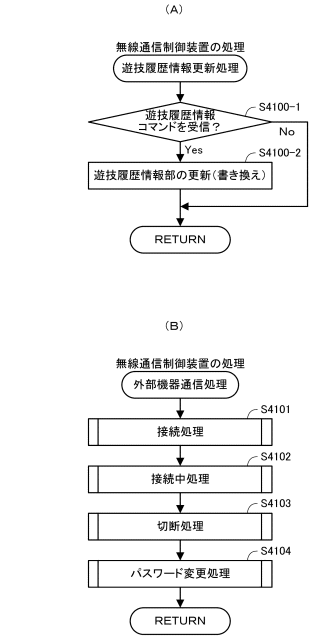
【図３１５】



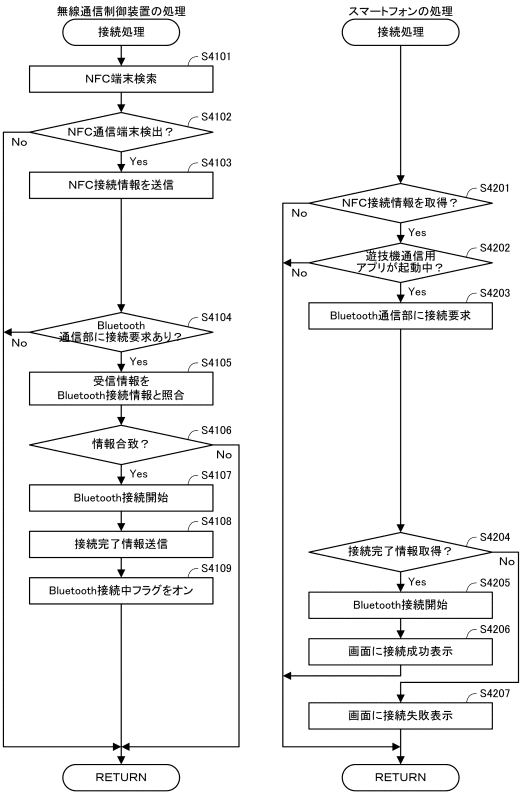
【図３１６】



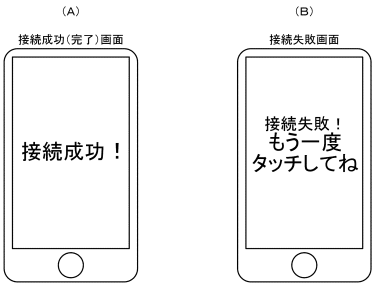
【図３１７】



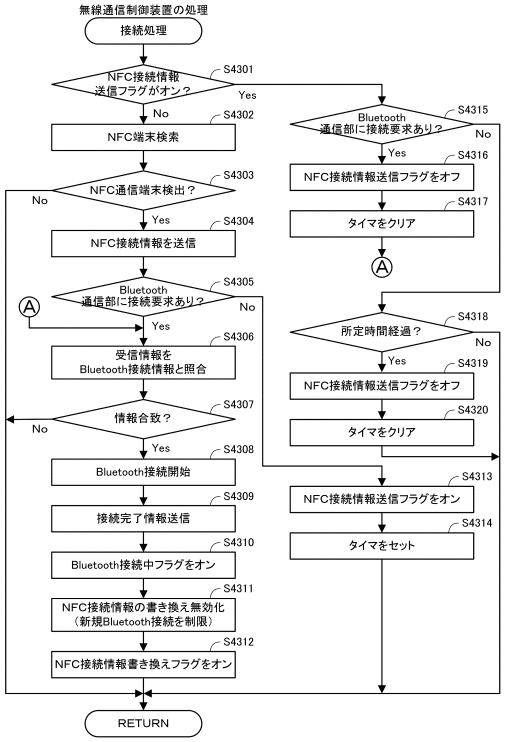
【図３１８】



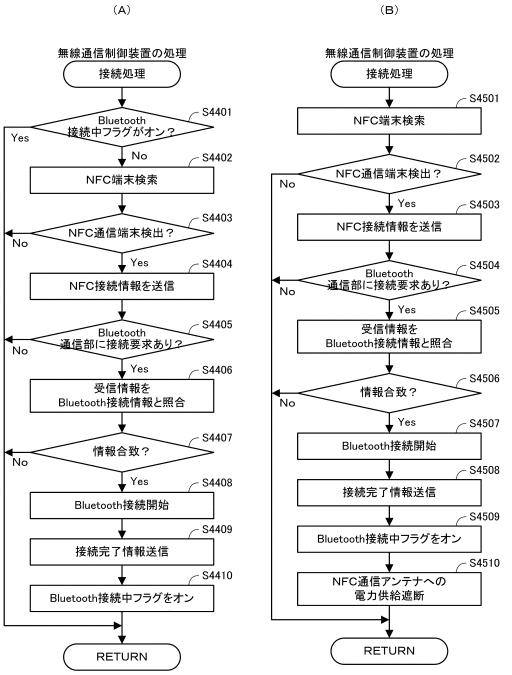
【図３１９】



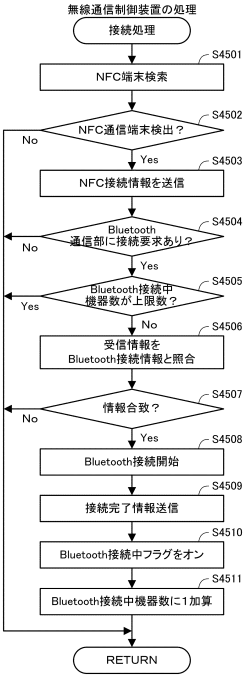
【図３２０】



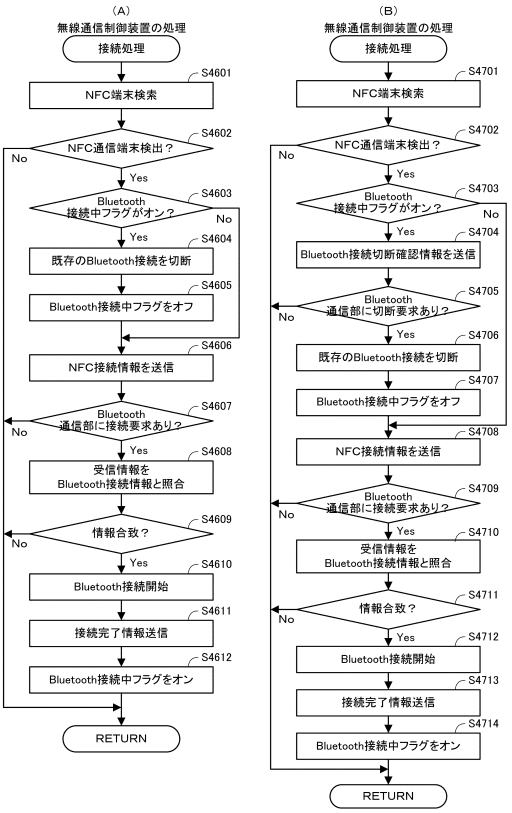
【図３２１】



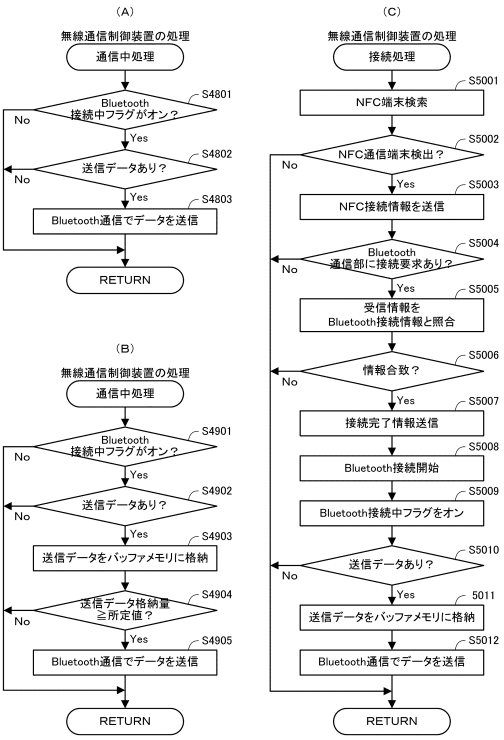
【図３２２】



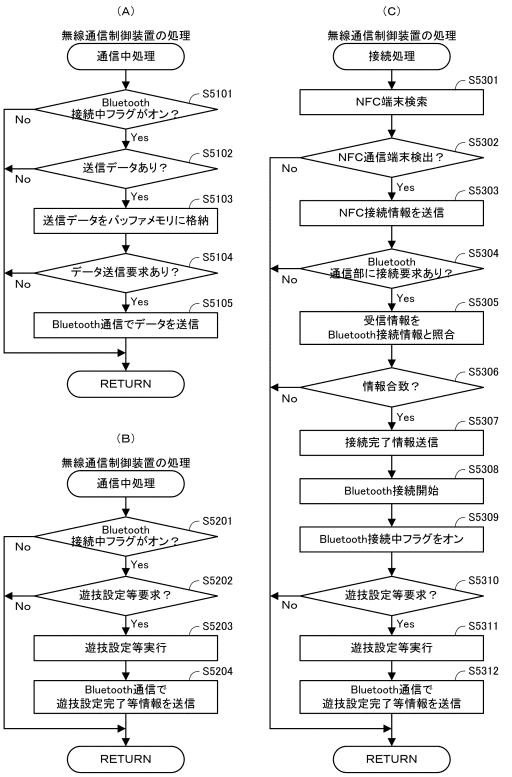
【図３２３】



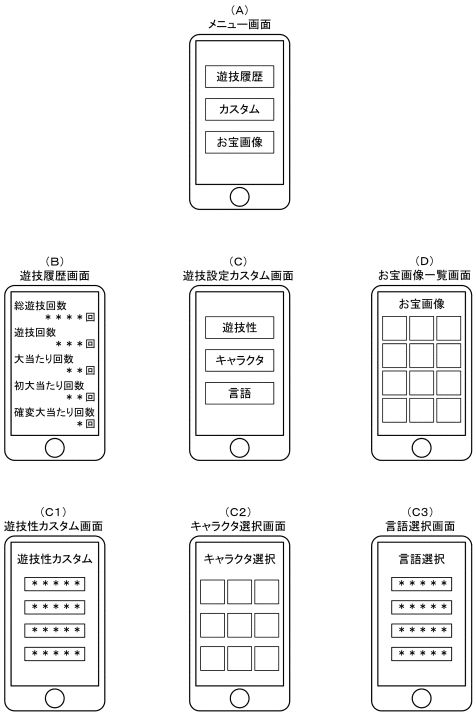
【図３２４】



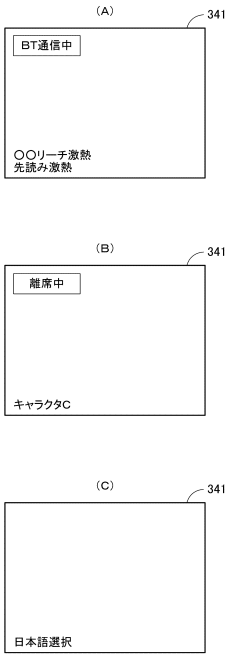
【図３２５】



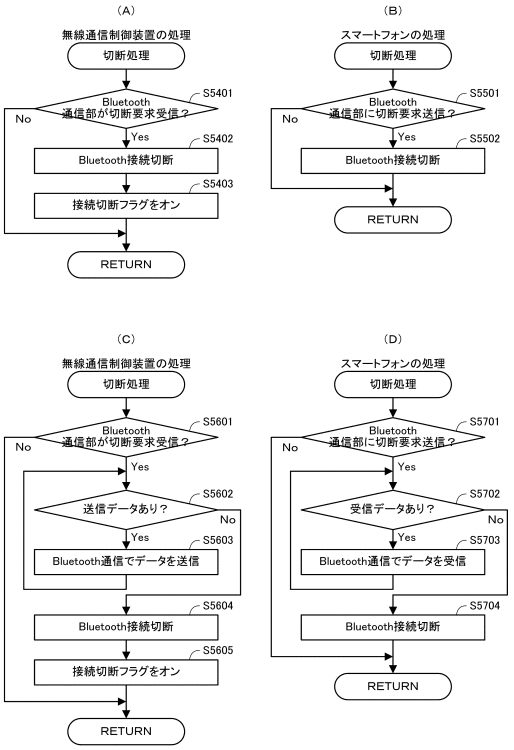
【図３２６】



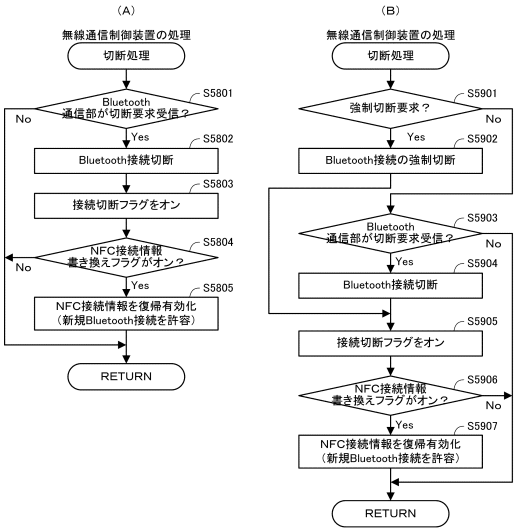
【図３２７】



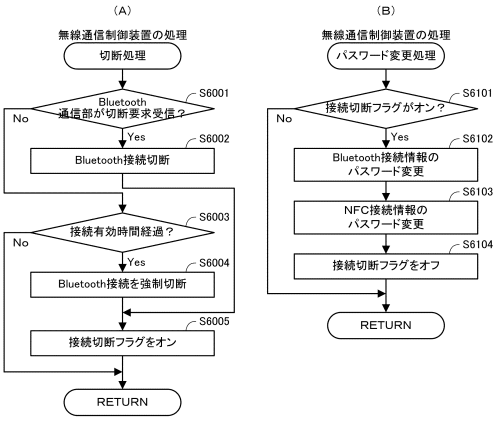
【図３２８】



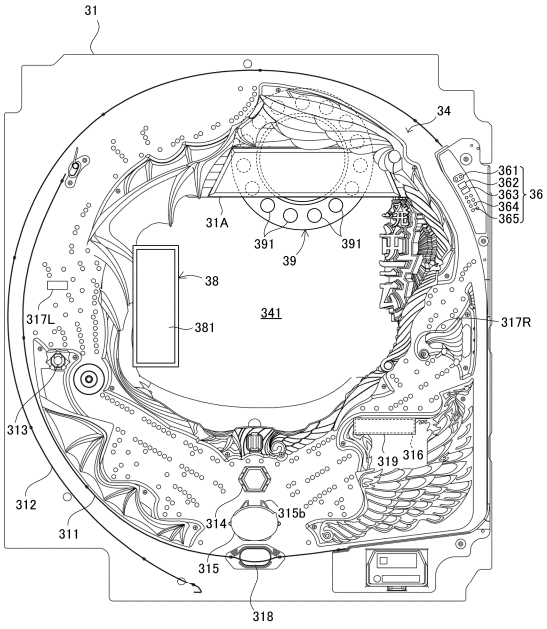
【図３２９】



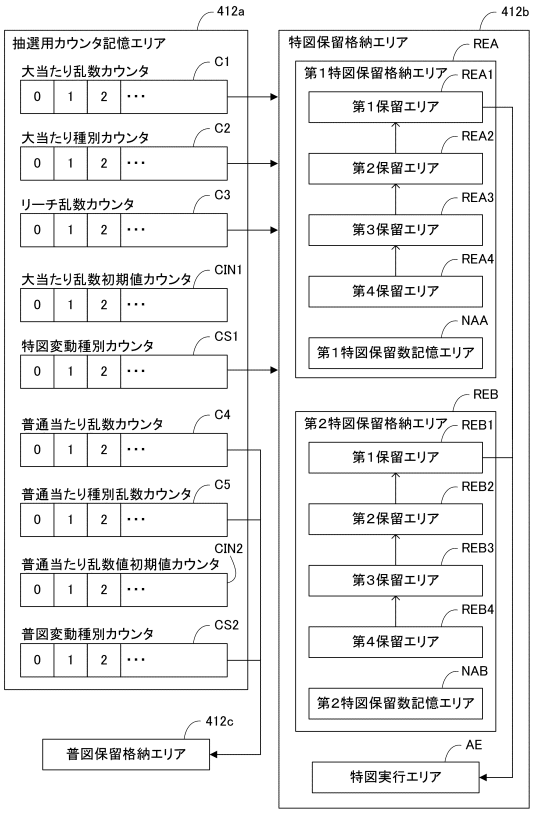
【図３３０】



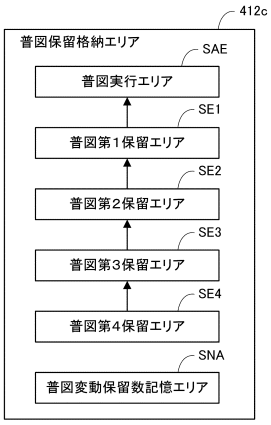
【図３３１】



【図３３２】



【図３３３】



【図３３４】

（A）低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

（B）高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～820	大当たり	約1／79．9
	821～65535	外れ	
2	0～844	大当たり	約1／77．6
	845～65535	外れ	
3	0～868	大当たり	約1／75．4
	869～65535	外れ	
4	0～892	大当たり	約1／73．4
	893～65535	外れ	
5	0～916	大当たり	約1／71．5
	917～65535	外れ	
6	0～940	大当たり	約1／69．6
	941～65535	外れ	

（C）振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

（D）外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

【図３３５】

通常大当たり変動テーブル

（A）

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～19	01（30s）
20～119	02（60s）
120～199	03（90s）

確変大当たり変動テーブル

（B）

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0～9	01（30s）
10～99	02（60s）
100～199	03（90s）

外れ変動テーブル

（C）

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01（30s）
	100～149	02（60s）
	150～199	03（90s）
完全外れ	0～149	04（ 7s）
	150～199	05（10s）

【図３３６】

（A）インターバルパターン種別設定テーブル

ラウンド遊技時間 （作動状態時間）	インターバル パターン種別	インターバル時間 （非作動状態時間）
15秒（上限時間開放）	パターン1	基本A
10秒以上15秒未満	パターン2	基本A＋基本B
10秒未満	パターン3	基本A＋基本B＋延長A
	パターン4	基本A＋基本B＋延長B
	パターン5	基本A＋基本B＋延長C

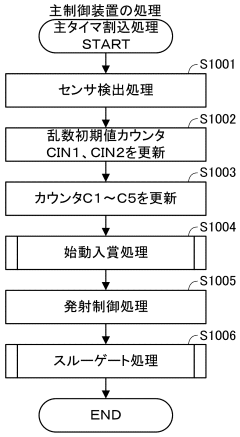
上記表（A）、下記表（B）及び図（C）において、
・パターン1～5は、それぞれインターバルパターン1～5の略
・基本A～Bは、それぞれインターバル基本時間A～Bの略
・延長A～Cは、それぞれインターバル延長時間A～Cの略

（B）延長時間設定抽選テーブル

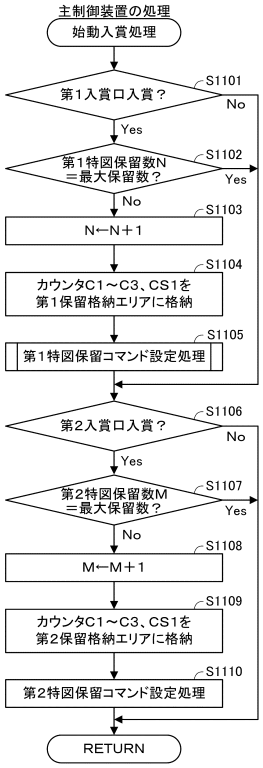
延長時間設定 抽選乱数カウンタ	インターバル パターン種別	延長時間種別
0～3	パターン3	延長A（3秒）
4～7	パターン4	延長B（5秒）
8～11	パターン5	延長C（7秒）

（C）インターバルパターン1～5のインターバル時間

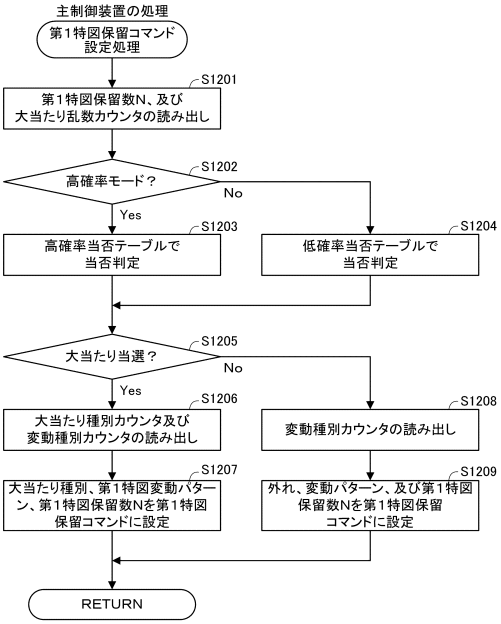
【図３３７】



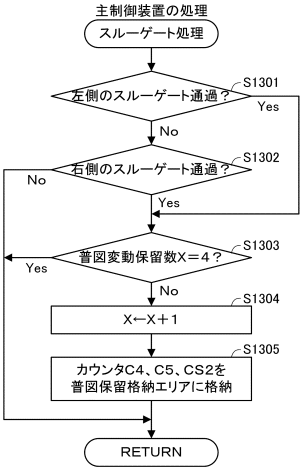
【図３３８】



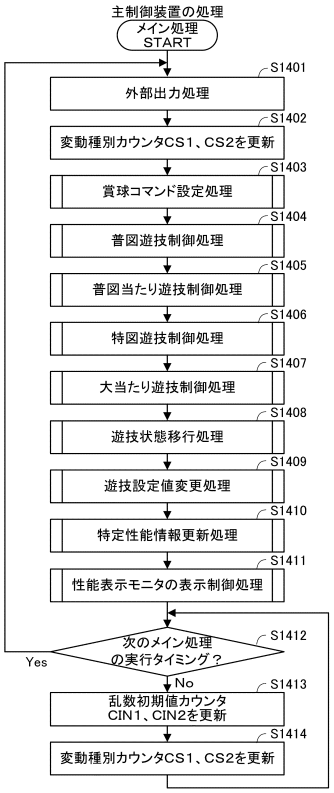
【図３３９】



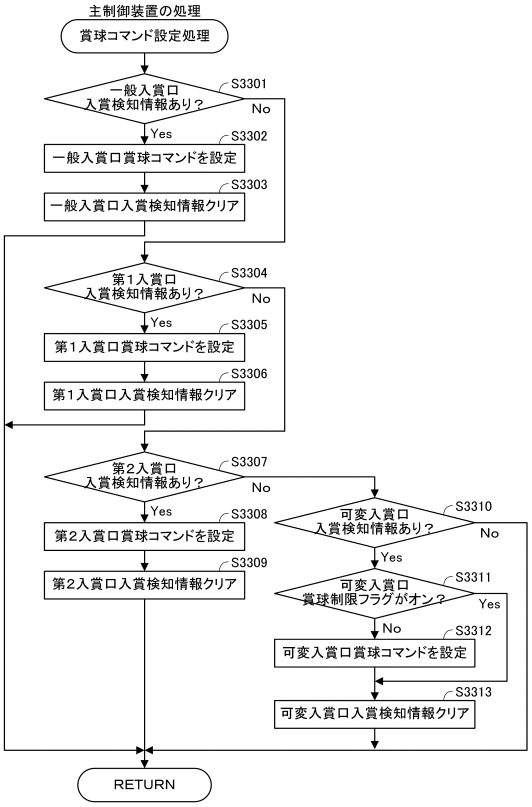
【図３４０】



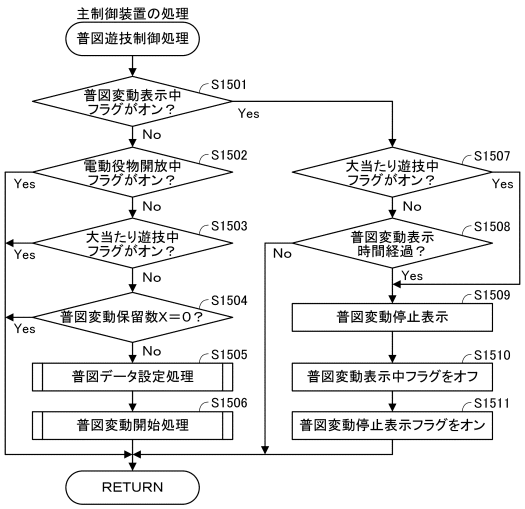
【図３４１】



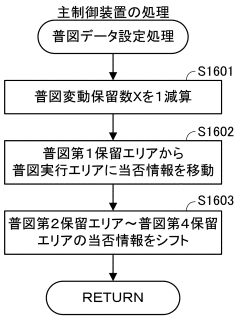
【図３４２】



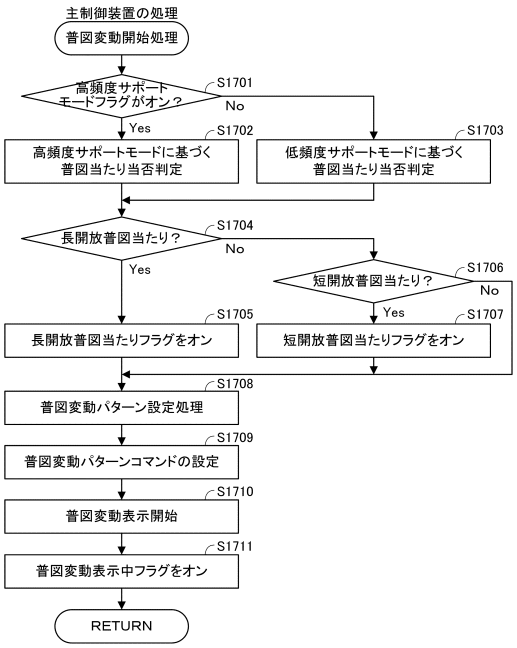
【図３４３】



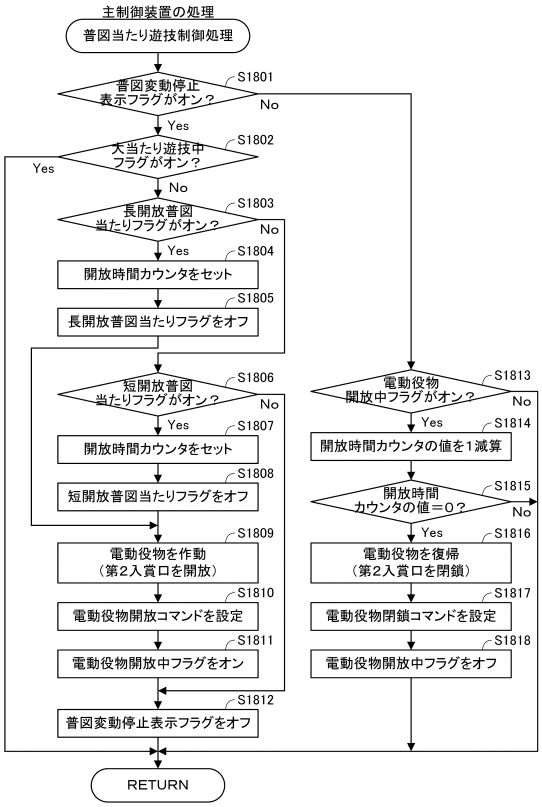
【図３４４】



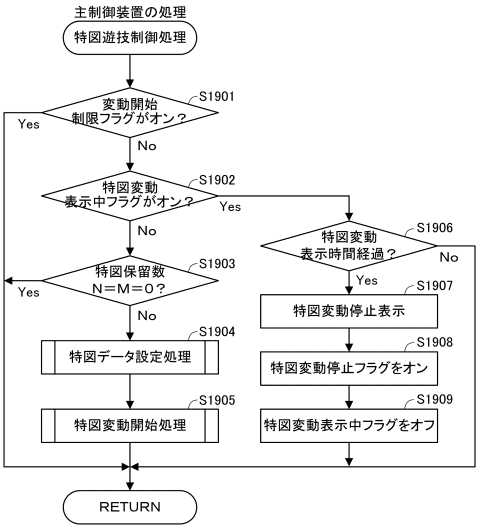
【図３４５】



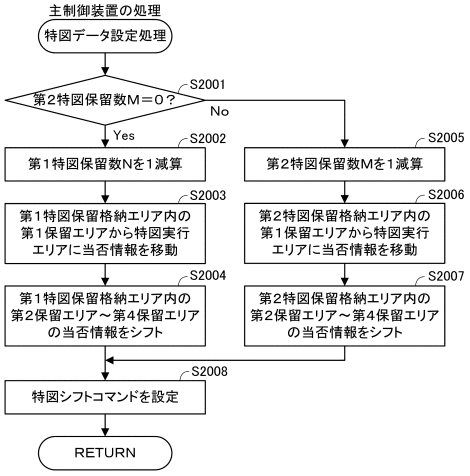
【図３４６】



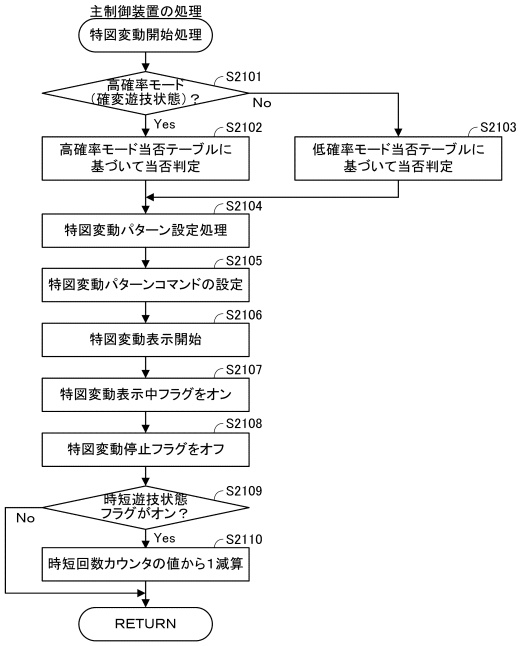
【図３４７】



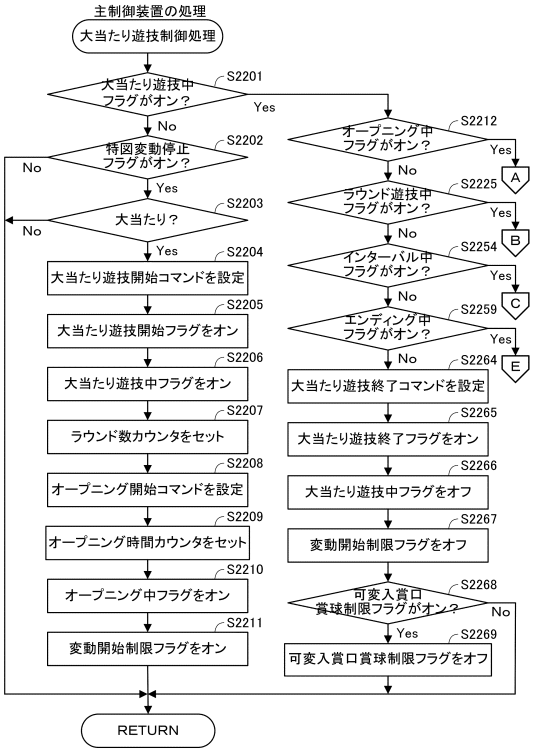
【図３４８】



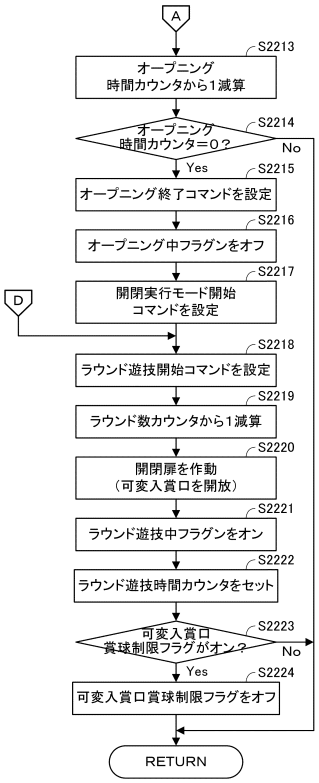
【図３４９】



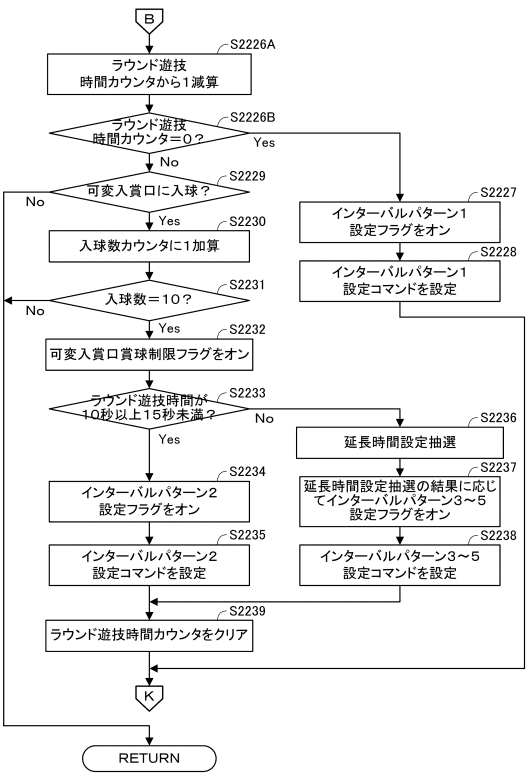
【図３５０】



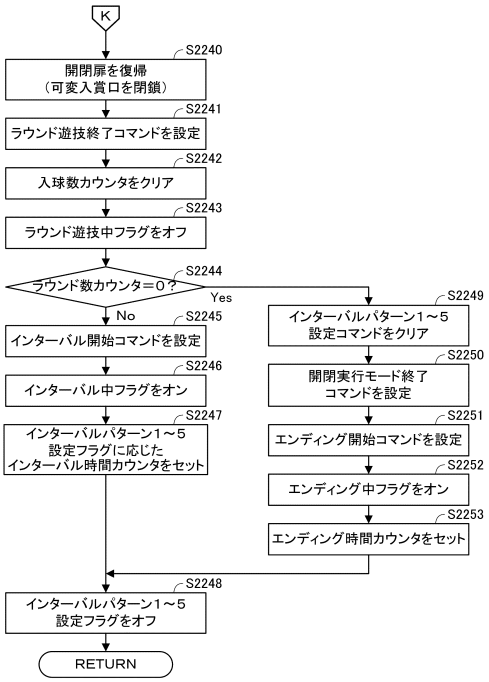
【図３５１】



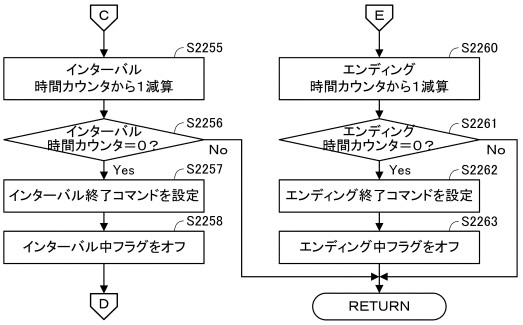
【図３５２】



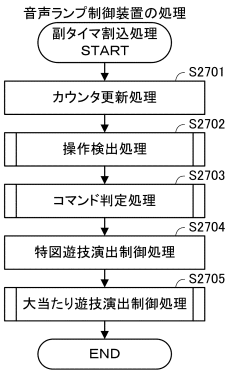
【図３５３】



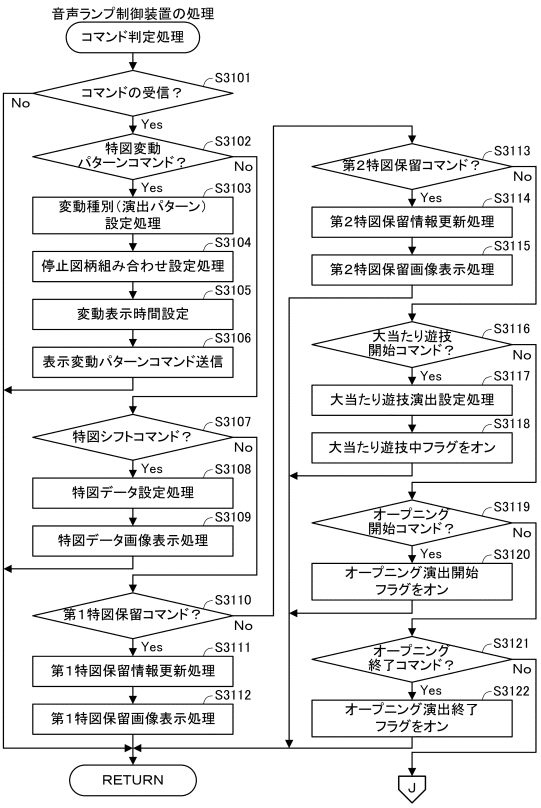
【図３５４】



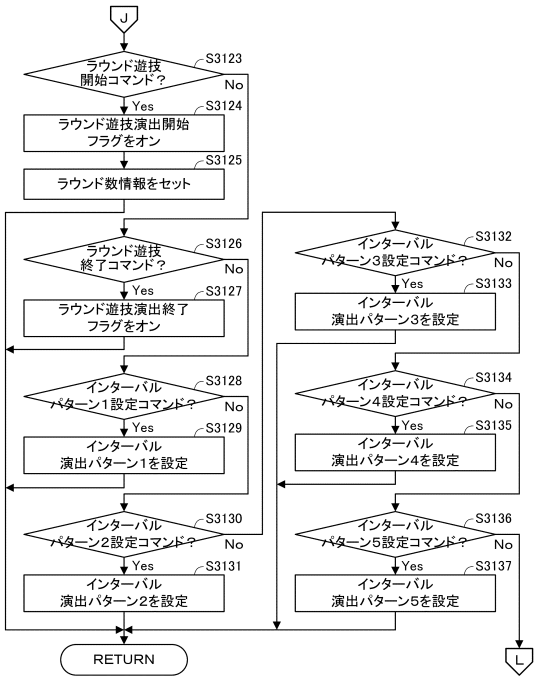
【図３５５】



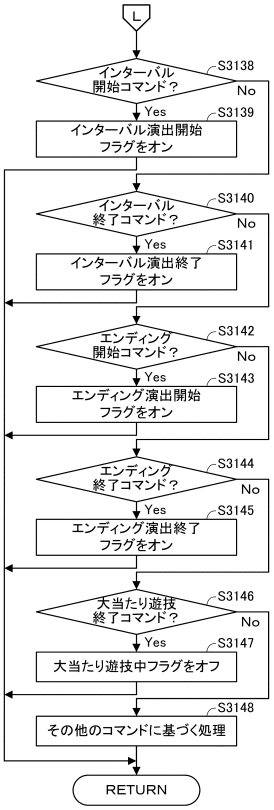
【図３５６】



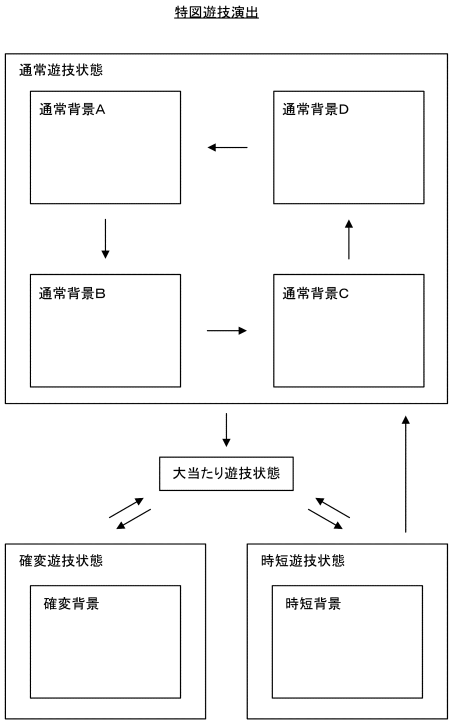
【図３５７】



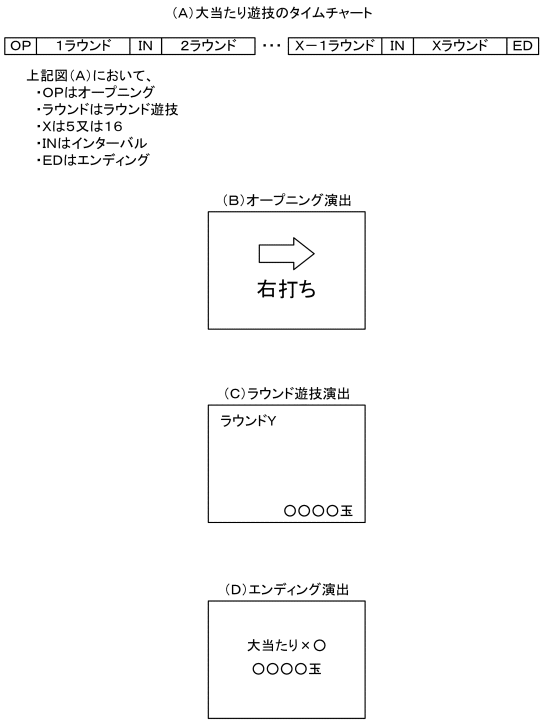
【図３５８】



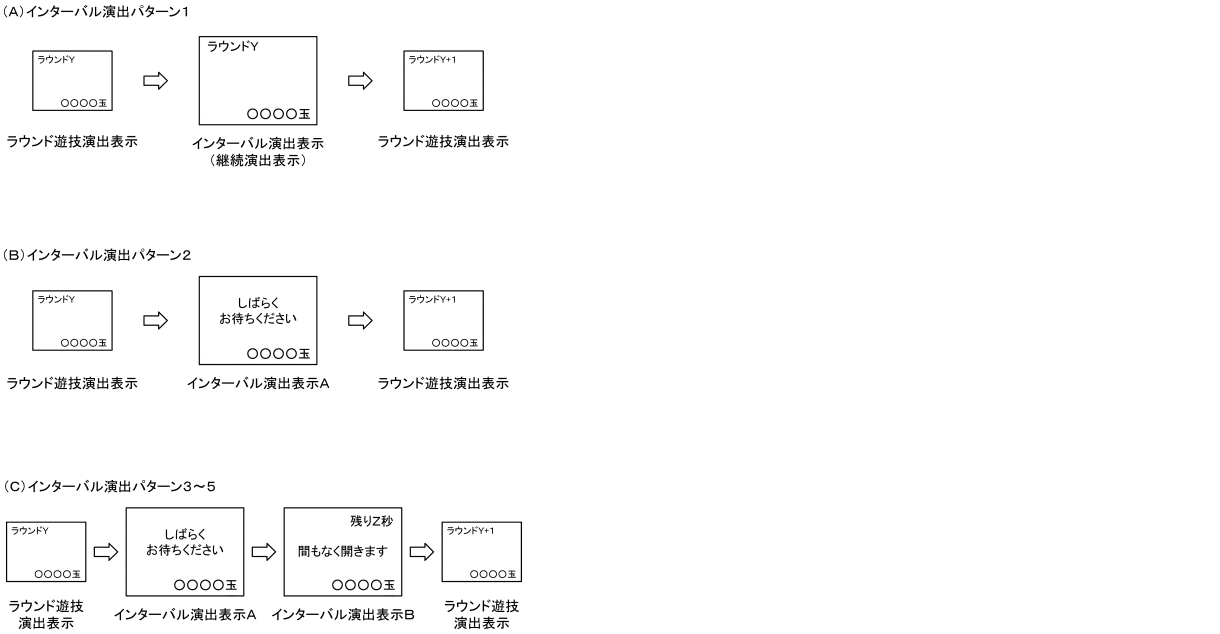
【図３５９】



【図３６０】



【図３６１】


(A)インターバル演出パターン1
ラウンドY
〇〇〇〇玉
ラウンド遊技演出表示
ラウンドY
〇〇〇〇玉
インターバル演出表示
(継続演出表示)
ラウンドY+1
〇〇〇〇玉
ラウンド遊技演出表示
(B)インターバル演出パターン2
ラウンドY
〇〇〇〇玉
ラウンド遊技演出表示
しばらく
お待ちください
〇〇〇〇玉
インターバル演出表示A
ラウンドY+1
〇〇〇〇玉
ラウンド遊技演出表示
(C)インターバル演出パターン3～5
ラウンドY
〇〇〇〇玉
ラウンド遊技
演出表示
しばらく
お待ちください
〇〇〇〇玉
インターバル演出表示A
残りZ秒
間もなく開きます
〇〇〇〇玉
インターバル演出表示B
ラウンドY+1
〇〇〇〇玉
ラウンド遊技
演出表示