(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7405202号
(P7405202)

(45)発行日　令和5年12月26日(2023.12.26)

(24)登録日　令和5年12月18日(2023.12.18)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１２Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３２Ｂ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全169頁）

(21)出願番号　特願2022-142785(P2022-142785)
(22)出願日　令和4年9月8日(2022.9.8)
(62)分割の表示　特願2021-80257(P2021-80257)の分割
原出願日　平成30年10月10日(2018.10.10)
(65)公開番号　特開2022-168111(P2022-168111A)
(43)公開日　令和4年11月4日(2022.11.4)
審査請求日　令和4年10月3日(2022.10.3)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100111095
弁理士　川口 光男
(72)発明者　宮内 啓太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　野畑 昌樹
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　蟹江 和紀
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段と、
出玉性能を示す指標となる性能情報を記憶する記憶手段と、
前記記憶手段に記憶された前記性能情報が表示される性能情報表示手段と、
前記性能情報表示手段に前記性能情報を表示させる性能情報表示制御手段と、
前記性能情報表示手段に表示される前記性能情報を正面の特定方向から視認不能又は視認困難な第１位置と、前記性能情報表示手段に表示される前記性能情報の全体を前記正面の前記特定方向から視認可能な第２位置との間で移動可能な視認制限手段と、
前記視認制限手段の前記第１位置から前記第２位置への移動を制限する規定手段と、
を備え、
前記視認制限手段は、特定の条件が満たされる場合に、前記性能情報表示手段に表示される前記性能情報の少なくとも一部を前記正面の前記特定方向から視認可能にするもので、
前記特別遊技状態において移動開始条件を満たした場合に、前記視認制限手段の前記第１位置から前記第２位置への移動が可能となり、
前記性能情報表示制御手段は、複数種の前記性能情報を表示可能であり、
前記複数種の性能情報として、共通する部分情報を備えた第１の性能情報と第２の性能情報を少なくとも有し、
前記視認制限手段が前記第１位置に位置する場合であっても、前記第２位置に位置する場

合であっても、前記性能情報表示手段の位置は変更されない構成であり、
前記性能情報表示手段は、前記視認制限手段が前記第１位置にある状態においても前記性能情報を表示することを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機では、大当たり抽選での大当たり当選確率が異なる複数の遊技設定値を有するものがある。また、遊技設定値は、所定の演出によって遊技者に示唆されることがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０００－０２４２３４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、遊技機としては、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。
【０００５】
本発明の目的は、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段と、
出玉性能を示す指標となる性能情報を記憶する記憶手段と、
前記記憶手段に記憶された前記性能情報が表示される性能情報表示手段と、
前記性能情報表示手段に前記性能情報を表示させる性能情報表示制御手段と、
前記性能情報表示手段に表示される前記性能情報を正面の特定方向から視認不能又は視認困難な第１位置と、前記性能情報表示手段に表示される前記性能情報の全体を前記正面の前記特定方向から視認可能な第２位置との間で移動可能な視認制限手段と、
前記視認制限手段の前記第１位置から前記第２位置への移動を制限する規定手段と、
を備え、
前記視認制限手段は、特定の条件が満たされる場合に、前記性能情報表示手段に表示される前記性能情報の少なくとも一部を前記正面の前記特定方向から視認可能にするもので、
前記特別遊技状態において移動開始条件を満たした場合に、前記視認制限手段の前記第１位置から前記第２位置への移動が可能となり、
前記性能情報表示制御手段は、複数種の前記性能情報を表示可能であり、
前記複数種の性能情報として、共通する部分情報を備えた第１の性能情報と第２の性能情報を少なくとも有し、
前記視認制限手段が前記第１位置に位置する場合であっても、前記第２位置に位置する場合であっても、前記性能情報表示手段の位置は変更されない構成であり、
前記性能情報表示手段は、前記視認制限手段が前記第１位置にある状態においても前記性能情報を表示することを特徴とする。
【図面の簡単な説明】
【０００７】

【図１】本発明の第１の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図３】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図４】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５】図１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図６】図１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図７】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図８】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図９】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図１０】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。
【図１１】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。
【図１２】性能情報表示装置の遊技設定値表示部での表示例を示す図。
【図１３】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１４】図１３の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５】図１４の始動入賞処理で実行される第１保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７】図１６のメイン処理で実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８】図１７の変動遊技制御処理で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９】図１７の変動遊技制御処理で実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０】図１６のメイン処理で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１】図１６のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２】図２０の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。
【図２３】図１６のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４】図１６のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５】図１６のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６】図１６のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７】図１に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８】図２７の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２９】図２７の副タイマ割込処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０】操作検出パターンと操作状況との関係を示す操作データテーブルの一例を示す図。
【図３１】図２７の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３２】図３１のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第１停止図柄選択テーブル及び変動種別テーブルの一例を示す図である。
【図３３】図３１のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使

用される演出パターン種別テーブルの一例を示す図。
【図３４】図３１のコマンド判定処理で実行される出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３５】遊技設定値を示唆する遊技設定値示唆キャラクタ種別の一例を示す図。
【図３６】図３４の出玉性能示唆画像表示処理で使用される遊技設定値示唆キャラクタ選択テーブルの一例を図。
【図３７】図３４の出玉性能示唆画像表示処理で使用されるキャラクタ態様選択テーブルの一例を図。
【図３８】図３４の出玉性能示唆画像表示処理で使用されるキャラクタ態様選択テーブルの一例を図。
【図３９】変動遊技においてサブ画像表示部に表示される出玉性能示唆画像の一例を示す図。
【図４０】図３１のコマンド判定処理で実行される大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４１】図４０の大当たり遊技演出決定処理で実行されるオープニング演出決定処理で使用されるオープニング基本演出選択テーブルの一例を示す図。
【図４２】単位大当たり抽選回数のランクを示唆するランク示唆画像種別の一例を示す図。
【図４３】オープニング演出決定処理で使用される単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルの一例を示す図。
【図４４】大当たり遊技でのオープニング画面の一例を示す図。
【図４５】図４０の大当たり遊技演出決定処理で実行されるエンディング演出決定処理で使用されるエンディング基本演出選択テーブル及び単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルの一例を示す図。
【図４６】大当たり遊技でのエンディング画面の一例を示す図。
【図４７】図４０の大当たり遊技演出決定処理で実行される開閉実行モード演出決定処理で使用される開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルの一例を示す図。
【図４８】開閉実行モード演出決定処理で使用される開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルの一例を示す図。
【図４９】開閉実行モード演出決定処理で使用されるラウンド遊技キャラクタ選択テーブル及び単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルの一例を示す図。
【図５０】大当たり遊技での開閉実行モードのラウンド遊技画面の一例を示す図。
【図５１】図２７の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５２】変動遊技における出玉性能示唆画像の他の例を示す図。
【図５３】変動遊技における出玉性能示唆画像の他の例を示す図。
【図５４】大当たり遊技での開閉実行モードのラウンド遊技画面の他の例を示す図。
【図５５】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５６】コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５７】大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５８】図５７の大当たり遊技演出処理で実行されるラウンド遊技演出開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５９】図５７の大当たり遊技演出処理で実行される出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６０】本発明の第３の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理における出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６１】出玉性能示唆画像表示処理で使用されるポイントテーブル及び合算ポイントランク対応テーブルの一例を示す図。
【図６２】図６０の出玉性能示唆画像表示処理で参照される合算ポイント示唆キャラクタ選択テーブルの一例を示す図。

【図６３】本発明の第４の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理における出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６４】図６４（Ａ）は期待値ランク対応テーブルの一例を示す図、図６４（Ｂ）は図６３の出玉性能示唆画像表示処理で使用される期待値ランク示唆キャラクタ選択テーブルの一例を示す図。
【図６５】本発明の第５の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図６６】図６５に示す遊技機の要部を拡大して示す正面図。
【図６７】図６５に示す遊技機のクルーン装置の一例を示す斜視図。
【図６８】図６８（Ａ）は図６７のＸ１－Ｘ１切断線に沿う断面図、図６８（Ｂ）は図６７のＸ２－Ｘ２切断線に沿う断面図。
【図６９】図６９（Ａ）は滞留ボックスが上限位置にある場合の滞留ボックス及びその周辺を示す正面図、図６９（Ｂ）は図６９（Ａ）の縦断面図、図６９（Ｃ）は図６９（Ａ）のＸ３－Ｘ３切断線に沿う断面図。
【図７０】図７０（Ａ）は滞留ボックスが下限位置にある場合の滞留ボックス及びその周辺を示す図６９（Ｂ）に相当する断面図、図７０（Ｂ）は滞留ボックスが下限位置にある場合の滞留ボックス及びその周辺を示す図６９（Ｃ）に相当する断面図、図７０（Ｃ）は滞留ボックスが上限位置と下限位置との中間位置にある場合の滞留ボックス及びその周辺を示す図６９（Ｂ）に相当する断面図、図７０（Ｄ）は滞留ボックスが中間位置にある場合の滞留ボックス及びその周辺を示す図６９（Ｃ）に相当する断面図。
【図７１】図６５に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
【図７２】図７２（Ａ）は特殊メイン表示部の一例を示す正面図、図７２（Ｂ）は特殊メイン表示部の表示例を示す図。
【図７３】下動レベル０～２での特殊メイン表示部の視認状態を模式的に示す図。
【図７４】図７４（Ａ）及び図７４（Ａ）は下動レベル３及び４での特殊メイン表示部の視認状態を模式的に示す図、図７４（Ｃ）は滞留ボックスの滞留遊技球数と滞留ボックスの下動レベルとの関係を示す図。
【図７５】本発明の第５の実施形態に係る遊技機で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７６】図７５の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７７】図７６のコマンド判定処理で実行される滞留ボックス下動処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７８】図７５の副タイマ割込処理で実行される滞留ボックス復帰処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７９】本発明の第６の実施形態に係る遊技機のクルーン装置及びその周辺の一例を示す正面図。
【図８０】図７９のＸ４－Ｘ４切断線に沿う断面図。
【図８１】図８１（Ａ）は特殊メイン表示部及び透光性モニタの一例を示す斜視図、図８１（Ｂ）は透光性モニタの視認レベルと特殊メイン表示部の視認状態との関係の一例を示す図、図８１（Ｃ）は特殊アウト玉カウント数と透光性モニタの視認レベルとの関係を示す図。
【図８２】本発明の第６の実施形態に係る遊技機で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８３】図８２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８４】図８３のコマンド判定処理で実行される視認制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８５】図８２の副タイマ割込処理で実行される遮光制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８６】視認レベルと特殊メイン表示部の視認状態との関係の他の例を示す図。

【図８７】図８７（Ａ）は複数の領域と特殊メイン表示部の視認状態との関係の一例を示す図、図８７（Ｂ）は視認レベルと特殊メイン表示部の視認状態との関係の他の例を示す図。
【図８８】本発明の第７の実施形態に係る遊技機の要部を拡大して示す正面図。
【図８９】図８８のＸ５－Ｘ５切断線に沿う断面図。
【図９０】強制排出部材が作動位置にある場合の図８９に相当する断面図。
【図９１】遊技機における滞留ボックス及び特殊メイン表示部を含む領域の断面図。
【図９２】図９２（Ａ）及び図９２（Ｂ）は滞留ボックスの下動レベルと上限位置検知センサ及び下限位置検知センサの出力レベルとの関係の一例を示す図、図９２（Ｃ）は透光性モニタによる特殊メイン表示部の視認制御状態を示す図。
【図９３】音声ランプ制御装置で実行される滞留ボックス動作チェック処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９４】図９４の滞留ボックス動作チェック処理で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９５】図７６のコマンド判定処理で実行される滞留ボックス下動処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９６】図７５の副タイマ割込処理で実行される滞留ボックス復帰処理の手順の一例を示すフローチャート。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
以下、添付図面を参照しながら、本発明の第１の実施形態～第４の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。
【０００９】
［第１の実施形態］
まず、図１～図５１を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。
【００１０】
［遊技機１０の概略構成］
ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。
【００１１】
図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じやん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。
【００１２】
［前面枠１１の構成］
前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。
【００１３】
前面枠１１は、操作ボタン２０、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。
【００１４】

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

【００１５】

なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよい。

【００１６】

また、操作ボタン２０に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが設けられることも考えられる。また、操作ボタン２０は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。これらの場合には、変動遊技演出においてタッチパネル又はパネル２５に対する遊技者の操作が操作ボタン演出などに反映されることになる。

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技盤３１、遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３を備える。なお、図２では図示の簡略化のために遊技盤３１の盤面上の記載を省略している。

【００２１】

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

【００２２】

図４に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７、アウト口３１８、可変表示ユニット３４及びメイン表示部３７が設けられている。

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

図４の説明に戻り、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤３１の背面側には、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ３１３ａ，３１４ａ，３１５ａ，３１６ａ（図５参照）が設けられている。また、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びアウト口３１８の開口部を通過した遊技球は、遊技盤３１の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ３５（図５参照）によって検出される。また、スルーゲート３１７は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート３１７を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ３１７ａ（図５参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１に送り出された遊技球が遊技盤３１の右側を通過する場合、即ち右打ちしている場合に遊技球がスルーゲート３１７を通過する可能性がある。

【００２６】

入球センサ３１３ａ～３１７ａ及びアウト玉センサ３５（図５参照）はメイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、入球センサ３１３ａ～３１７ａ及びアウト玉センサ３５の検出結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、入球センサ３１３ａ～３１７ａでの検出結果に応じて払出制御装置７に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ３１３ａ～３１７ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、アウト玉センサ３５での検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構３２によって遊技盤３１に打ち出された発射遊技球数と一致する。なお、入球センサ３１３ａ～３１７ａ及びアウト玉センサ３５は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【００２７】

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

【００２８】

さらに、可変入賞口３１６には、遊技球の可変入賞口３１６への入球の制限の有無を切

り換える開閉扉３１６ｂが設けられている。開閉扉３１６ｂは、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤３１では、開閉扉３１６ｂが開くことにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能となり、開閉扉３１６ｂが閉じることにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が制限される。

【００２９】

遊技機１０では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球が入球センサ３１４ａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部３７の表示を制御する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果は、サブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従って可変表示ユニット３４の表示などを制御する。

【００３０】

また、遊技機１０では、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及び可変入賞口３１６への遊技球の入球が、入球センサ３１３ａ～３１６ａによって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１３個である。特に、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態（特別遊技状態）に移行し、可変入賞口３１６が開放される後述のラウンド遊技（単位遊技）が所定回数（例えば５回、１６回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【００３１】

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

【００３２】

可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄変動表示及び変動遊技演出表示のような種々の表示が行われる。なお、図柄表示部３４１は、本発明の画像表示手段の一例である。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。

【００３３】

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

【００３４】

遊技機１０では、変動遊技において、図柄表示部３４１における図柄変動表示の開始か

ら予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての主図柄の変動が停止するように図柄変動表示が実行される。より具体的に、図柄変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って主図柄が全て変動し、複数の主図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける主図柄の変動が停止して所定時間が経過すると、当該図柄変動表示が終了する。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

図柄表示部３４１の正面側の左側領域には、液晶ディスプレイなどのサブ画像表示部３８が設けられている。このサブ画像表示部３８では、変動遊技や大当たり遊技において図柄表示部３４１と共に遊技演出が実行される。また、サブ画像表示部３８では、変動遊技や大当たり遊技における出玉性能に関する情報（性能情報）を遊技者に示唆する演出が実行される。性能情報の詳細は後述するが、この性能情報には、例えば遊技設定値、単位大当たり抽選回数情報、ベース情報、連続役物比率情報、役物比率情報、などが含まれる。

なお、サブ画像表示部３８は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。

【００３９】

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

【００４０】

メイン表示部３７では、遊技盤３１の右上部に配置されたＬＥＤ対３７１、２つの７セグメント表示器３７２，３７３及びＬＥＤ群３７４を備える。ＬＥＤ対３７１は、スルーゲート３１７への入賞をトリガとして、メイン制御ユニット３３１における電動役物３１５ｂを開放するか否かの抽選の結果が点灯及び消灯の組み合わせ（点灯パターン）によって表示される。７セグメント表示器３７２では、第１入賞口３１４への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、メイン制御ユニット３３１における大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄が停止表示される。７セグメント表示器３７３では、第２入賞口３１５への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、メイン制御ユニット３３１における大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄が停止表示される。ＬＥＤ群３７４では、第１入賞口３１４及び第２入賞口３１５への入賞により生じた変動表示の保留数Ｎ及び保留数Ｍが複数のＬＥＤの点灯パターンによって表示される。

【００４１】

［裏パックユニット１３］

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

【００４２】

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

【００４３】

図５に示すように、周辺制御ユニット１４０は、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９を備える。払出制御装置７は、払出装置１３２による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置８は、発射ハンドル２２の操作に応じて遊技球発射機構３２を制御する。電源制御装置９は、遊技機１０が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機１０内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【００４４】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図５～図１２を参照しつつ、遊技機１０のシステム構成について説明する。

【００４５】

［メイン制御ユニット３３１］

図５に示すように、メイン制御ユニット３３１は、遊技機１０における遊技の主たる制御を実行する主制御装置４を備える。主制御装置４は、予め設定された大当たり遊技状態

への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置４は、ＭＰＵ４１、入出力Ｉ／Ｆ４２及び性能情報表示装置４Ａを備える。

【００４６】

ＭＰＵ４１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、本発明の主制御手段の一例である。また、ＭＰＵ４１には、ＲＯＭ４１１及びＲＡＭ４１２が内蔵されている。ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置４で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【００４７】

入出力Ｉ／Ｆ４２は、主制御装置４に信号を入力し、主制御装置４から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、入球センサ３１３ａ～３１７ａ、アウト玉センサ３５、及びメイン表示部３７などが接続されている。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１７ａからの検出信号に基づいて一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、及びスルーゲート３１７への入球の有無を判断する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３５からの検出信号に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９などが接続されている。

【００４８】

そして、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に、変動パターンコマンド、第１保留コマンド、第２保留コマンド、シフトコマンド、大当たり開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、エンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンド、単位大当たり抽選回数更新コマンドなどのコマンドを出力する。

【００４９】

変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、メイン表示部３７による図柄変動表示を開始する際に、後述の保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて、後述の図１９の変動開始処理でのステップＳ１６０５において設定される。なお、変動パターンコマンドは、変動表示時間のみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【００５０】

第１保留コマンド及び第２保留コマンドは、後述の保留格納エリア４１２ｂに記憶されている保留数Ｎ又は保留数Ｍが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数Ｎ又は保留数Ｍを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。第１保留コマンド及び第２保留コマンドは、保留数Ｎ又は保留数Ｍの増加があった場合に、後述の保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて設定される（後述の図１５の第１保留コマンド設定処理のステップＳ１２０７又はステップＳ１２０９）。

【００５１】

シフトコマンドは、保留数Ｎ又は保留数Ｍが減少する場合に、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４又は第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。シフトコマンドは、後述の図１８のデータ設定処理でのステップＳ１５０８において設定される。

【００５２】

大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり遊

技状態に移行する際に、後述の図１６のメイン処理での遊技状態移行処理において設定される。また、大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであるため、音声ランプ制御装置５では大当たり遊技開始コマンドを受信することで、大当たり遊技が開始されることだけでなく、オープニングが開始されることも把握できる。但し、大当たり開始コマンドとは別にオープニング開始コマンドを設定し、オープニング開始コマンドによって音声ランプ制御装置５にオープニングが開始されることを把握させるようにしてもよい。

【００５３】

ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、後述の図１６のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。なお、音声ランプ制御装置５では、ラウンド遊技開始コマンドによってオープニングが終了し、開閉実行モードが開始されることを把握できるが、ラウンド遊技開始コマンドとは別にオープニングの終了時にオープニング終了コマンドを設定し、又は開閉実行モードが開始時に開閉実行モード開始コマンドを設定するようにしてもよい。また、ラウンド遊技開始コマンドとは別に、ラウンド遊技開始時に、これから開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドを設定し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。

【００５４】

大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、後述の図１６のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。

【００５５】

遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、後述の図２０の遊技設定値変更処理でのステップＳ１７１０において設定される。

【００５６】

単位大当たり抽選回数更新コマンドは、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）における一定数のマイナス差玉当たり（例えばマイナス２５０玉当たり）の、第１入賞口３１４への入賞を契機としてメイン表示部３７の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示が実行された回数（大当たり抽選を受けた回数）を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、後述の図２１の特定性能情報更新処理でのステップＳ１８０５において更新される。

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】
ＲＯＭ４１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。ＲＡＭ４１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ４１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、ＲＡＭ４１２は、音声ランプ制御装置５などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、ＲＡＭ４１２は不揮発性の記憶部であってもよい。
【００６１】
ここで、図６を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選などを行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ４１２ａ、保留格納エリア４１２ｂ及び電役保留エリア４１２ｃに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などを実行する。
【００６２】
抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタＣ３とが含まれる。また、抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮ１と、メイン表示部３７及び図柄表示部３４１における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳ１とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ４１２ａには、第２入賞口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普通当たり乱数カウンタＣ４と、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタＣＩＮ２とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。
【００６３】
そして、カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１は、ＭＰＵ４１によって短時間間隔で前回値に１が加算され、予め設定された最大値に達した後に０に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１には更新後の値が記録され、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などの際にＭＰＵ４１によって参照される。
【００６４】
保留格納エリア４１２ｂは、第１保留格納エリアＲＥＡ、第２保留格納エリアＲＥＢ、及び実行エリアＡＥを備える。第１保留格納エリアＲＥＡは、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び保留数記憶エリアＮＡＡを含む。以下、第１保留格納エリアＲＥＡに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、７セグメント表示器３７２が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第１特別図柄遊技と称することがある。第２保留格納エリアＲＥＢは、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び保留数記憶エリアＮＡＢを含む。以下、第２保留格納エリアＲＥＢに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、７セグメント表示器３７３が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第２特別図柄遊技と称することがある。
【００６５】
そして、第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。当否情報の取得処理は、制御プログラムに従った処理を実行することにより、本発明の判定手段として機能するＭＰＵ４１によっ

て実行される。なお、第１保留格納エリアＲＥＡ及び第２保留格納エリアＲＥＢごとに対応して、抽選用カウンタ４１２ａ（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１など）が個別に設けられてもよい。

【００６６】

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

【００６７】

そのため、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４及び第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に格納されている当否情報に基づいて実行される変動遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部３４１で表示される図柄変動表示の変動パターン（変動表示時間）を事前に判断することが可能である。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

実行エリアＡＥは、メイン表示部３７及び図柄表示部３４１における図柄変動表示が開始される際に、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１又は第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に格納された当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の当否情報が優先して実行エリアＡＥに移動され、第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１に当否情報が存在せず保留数記憶エリアＮＡＢが０である場合に、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１の当否情報が実行エリアＡＥに移動される。

【００７３】

なお、第１保留格納エリアＲＥＡの保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｍと第２保留格納エリアＲＥＢの保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されているにおける保留数Ｎとの差が２以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第１保留格納エリアＲＥ

Ａの第１保留エリアＲＥＡ１及び第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１の当否情報が交互に実行エリアＡＥに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～６３７の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様の範囲内（０～７３８）で更新されるループカウンタである。大当たり乱数カウンタＣ１は、定期的に更新され、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングで保留格納エリア４１２ｂに格納される。

【００７７】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して２種類設定されている。ここで、図７（Ａ）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図７（Ｂ）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【００７８】

図７（Ａ）及び図７（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、４段階の遊技設定値１から４に対応してそれぞれ４つの当否テーブルを含む。遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【００７９】

遊技設定値１では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２０６個（０～２０５）、高確率モード当否テーブルについては８２４個（０～８２３）である。つまり、遊技設定値１では、低確率モードの大当たり確率が約１／３１８．１（２０６／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７９．５（８２４／６５５３６）である。

【００８０】

遊技設定値２では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２１３個（０～２１２）、高確率モード当否テーブルについては８５２個（０～８５１）である。つまり、遊技設定値２では、低確率モードの大当たり確率が約１／３０７．７（２１３／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／

７６．９（８５２／６５５３６）である。
【００８１】
遊技設定値３では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２２０個（０～２１９）、高確率モード当否テーブルについては８８０個（０～８７９）である。つまり、遊技設定値３では、低確率モードの大当たり確率が約１／２９７．９（２２０／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７４．５（８８０／６５５３６）である。
【００８２】
遊技設定値４では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２２７個（０～２２６）、高確率モード当否テーブルについては９０８個（０～９０７）である。つまり、遊技設定値４では、低確率モードの大当たり確率が約１／２８８．７（２２７／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７２．２（９０８／６５５３６）である。
【００８３】
なお、大当たり乱数カウンタＣ１の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。
【００８４】
ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一遊技設定値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとなる乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。
【００８５】
また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、４段階の遊技設定に応じて４つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも１つあればよい。つまり、遊技設定は４段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを１つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の設定を設け、高確率モードに対しては段階的な遊技設定を設けず、大当たり確率を一様とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一様とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定を設けてもよい。
【００８６】
大当たり種別カウンタＣ２は、０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングで保留格納エリア４１２ｂに格納される。遊技機１０では、ＲＯＭ４１１における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの２種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタＣ２の値が設定されている。
【００８７】
ここで、図７（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図７（Ｃ）に示す例では、変動遊技の種別が第１入賞口３１４への入賞を契機とする第１特別図柄遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～９の１０個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は１０～１４の５個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。一方、変動遊技の種別が第２入賞口３１５への入賞を契機とする第２特別図柄遊技である場合、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～４の５個であり、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は５～１４の１０個であり、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個である。即ち、遊技機１０は、第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技における確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。また、遊技機１０では、第１特別図柄に比べて第２特別図柄遊技における１６Ｒ確変大当たりの確率が高く

設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）や通常遊技状態（低確率モードかつ非高頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

一方、５Ｒ通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば５０回、１００回などの予め設定された規定回数の大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者にした場合に終了する。

【００９３】

ところで、遊技機１０をループ確変機ではなく、ＳＴ機やＶ－ＳＴ機として構成する場合、確変大当たり時における大当たり遊技の終了後に、予め設定された規定回数（例えば５０回、１００回）の大当たり抽選が確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行され、規定回数が経過するまでに大当たり抽選での抽選結果が大当たりとならない場合に、通常遊技状態（低確率モードかつ非高頻度サポートモード）に移行し、高頻度サポートモードが終了する。また、変動遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態への転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機１０が５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり及び５Ｒ通常大当たりの３種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば２ラウンド確変大当たり、２ラウンド通常大当たり、１６Ｒ通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

【００９４】

また、リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。リーチ乱数カウンタＣ３は、定期的に更新され、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングで保留格納エリア４１２ｂに格納される。

【００９５】

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

【００９６】

ここで、図７（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図７（Ｄ）に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は０～８であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は９～３８であり、完全外れとなる乱数の値は３９～２３８である。なお、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりに当選する変動遊技、即ち開閉実行モードに移行する変動遊技においては、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【００９７】

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

【００９８】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３１７に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４１２における電役保留エリア４１２ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、電役保留エリア４１２ｃに格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって電動役物３１５ｂを所定時間だけ開放状態にするか否かの抽選が行われる。例えば、電動役物開放カウンタＣ４が０～１９９である場合に当選、電動役物開放カウンタＣ４が２００～２５０である場合に外れであることが考えられる。

【００９９】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、変動種別カウンタＣＳ１は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、図柄表示部３４１で表示される図柄変動表示の変動パターン種別（変動表示時間）を決定するものである。このように、変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置５では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな変動遊技演出種別が、変動パターン種別（変動表示時間）に応じて決定される。変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により後述するメイン処理が１回実行されるごとに１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、変動種別カウンタＣＳ１の値は、遊技球が第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に入賞したタイミングで保留格納エリア４１

２ｂに格納される。
【０１００】
そして、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１と予め設定された変動テーブルとに基づいて変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル、又は外れ変動テーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モード及び高確率モードごとに個別に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。
【０１０１】
ここで、図８（Ａ）、図８（Ｂ）及び図８（Ｃ）は、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルの一例を示す図である。図８（Ａ）、図８（Ｂ）及び図８（Ｃ）に示すように、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルでは、変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて変動パターンが予め対応付けられている。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」又は「１６Ｒ確変大当たり」である場合は確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、変動パターンの種別を特定する。
【０１０２】
より具体的に、図８（Ａ）及び図８（Ｂ）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。ここに、変動パターン「０１」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が３０ｓであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１においてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、変動パターン「０２」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が６０ｓであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１においてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、変動パターン「０３」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い９０ｓであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部３４１においてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。
【０１０３】
図８（Ｃ）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３の値によって決定される外れ時の停止種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）ごとに、変動種別カウンタＣＳ１と変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止種別が完全外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて変動パターン「０４」又は「０５」のいずれかが選択される。なお、変動パターン「０４」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が７ｓであるリーチなし演出パターン（非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１において非リーチ演出パターンが実行される（図２７参照）。また、変動パターン「０５」が選択された場合、音声ランプ制御装置５では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が１０ｓであるリーチなし演出パターン（非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部３４１において非リーチ演出パターンが実行される。
【０１０４】

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

【０１０５】

なお、変動パターンの種別は、図８（Ａ）、図８（Ｂ）及び図８（Ｃ）に示す例には限定されない。また、確変大当たり変動テーブルは、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３及び図柄表示部３４１による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると、その変動パターン及び大当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した変動パターンコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを出力する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり

」である場合は、変動パターン「０１」～「０３」の前に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した変動パターンコマンド「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合は、変動パターン「０１」～「０５」の前に外れである旨を示す「Ｄ」を付した変動パターンコマンド「Ｄ０１」～「Ｄ０５」のいずれかを出力する。これにより、音声ランプ制御装置５は、変動パターンコマンドに基づいて、変動パターン（変動表示時間）及び抽選結果を判断することが可能であり、その変動パターン及び抽選結果に基づいて、図柄表示部３４１で表示される変動種別及び演出種別などの変動態様の詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動態様の詳細に基づいて図柄表示部３４１に変動表示を実行させ、スピーカ２６から変動表示に合わせて音声を再生し、電飾部２７を点灯、点滅又は消灯させる。

【０１１１】

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

【０１１２】

ここで、図９は、図１に示す遊技機の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選動回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選動回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

【０１１３】

「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において遊技盤３１に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図１３の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理においてアウト玉センサ３５によって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

【０１１４】

「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において一般入賞口３１３への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１３ａによって一般入賞口３１３への入賞が検出された場合に、後述の図１６のメイン処理でのステップＳ１３０３の賞球コマンド設定処理において一般入賞口３１３への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１１５】

「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において第１入賞口３１４への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１４ａによって第１入賞口３１４への入賞が検出された場合に、後述の図１６のメイン処理でのステップＳ１３０３の賞球コマンド設定処理において第１入賞口３１４への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１１６】
「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードである状態）において第２入賞口３１５への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ３１５ａによって第２入賞口３１５への入賞が検出された場合に、後述の図１６のメイン処理でのステップＳ１３０３の賞球コマンド設定処理において第２入賞口３１５への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。
【０１１７】
「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態（高確率モードであって高頻度サポートモードである状態）において可変入賞口３１６への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ３１６ａによって可変入賞口３１６への入賞が検出された場合に、後述の図１６のメイン処理でのステップＳ１３０３の賞球コマンド設定処理において可変入賞口３１６への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置７に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。
【０１１８】
なお、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」及び「可変入賞口払出玉数」は、後述の図２１の特定性能情報更新処理において、「アウト玉数」が６００００玉に達した場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、０玉にクリアされる（ステップＳ１８１０）。
【０１１９】
「遊技設定値」は、大当たり抽選（当否判定）で用いる低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照）を選択するためのものである。換言すれば、「遊技設定値」は、低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率を規定する。本実施形態では、後述のように４段階の遊技設定（大当たり確率の異なる４種類の低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照））が準備されている。「遊技設定値」は、後述の図２０の遊技設定値変更処理において更新される。
【０１２０】
「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝１００×（「一般入賞口払出玉数」＋「第１入賞口払出玉数」）／「アウト玉数」である。「ベース情報」は、現状ベースＢＬ、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２に関する情報含む。ここで、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２は、後述の図２１の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が６００００玉に達するごとに更新される（ステップＳ１８０７及びＳ１８０８）。具体的には、直近のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前回６万玉ベースＢ１として、もう一つ前のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前々回６万玉ベースＢ２として、それぞれＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算され（ステップＳ１８０３）、現状ベースＢＬがＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。
【０１２１】
なお、本実施形態では、「ベース情報」が「現状ベースＢＬ」、「前回６万玉ベースＢ１」及び「前々回６万玉ベースＢ２」を含んでおり、過去２回分の６万玉ベースが履歴として残されているが、過去３回分以上の６万玉ベースを履歴として残すようにしてもよい。また、「ベース情報」として、遊技機１０が遊技ホールに設置されてから現在に至るま

の累積ベースを含ませてもよい。
【０１２２】
「連続役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」＝１００×「可変入賞口払出玉数」／「総払出玉数」である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図２１の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積連続役物比率として記憶される。なお、「連続役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対する連続役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積連続役物比率と、一定数期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。
【０１２３】
「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６）への入賞による総払出玉数において、第２入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」＝１００×（「第２入賞口払出玉数」＋「可変入賞口払出玉数」）／「総払出玉数」である。「役物比率情報」は、例えば後述の図２１の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対する役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積役物比率と、一定数期間での役物比率との両方を含んでいてもよい。
【０１２４】
「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機１０の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第１入賞口３１４への入賞を契機としてメイン表示部３７の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図１９の変動開始処理でのステップＳ１６０６でメイン表示部３７の図柄変動表示を開始させるごとに１ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。
【０１２５】
「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）における一定数のマイナス差玉当たりの、第１入賞口３１４への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「２５０玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第１入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで１０００円に対して２５０玉の貸玉を受ける場合、１０００円平均の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図２１の特定性能情報更新処理でのステップＳ１８０５において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数

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

【０１２６】

「大当たり回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機１０の起動が開始されてから現在に至るまでに行った大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった回数である。「大当たり回数」は、後述の図１６のメイン処理でのステップＳ１３０６で実行される遊技状態移行処理において、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるごとに１ずつ加算される。また、「大当たり回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。

【０１２７】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図１９の変動開始処理でのステップＳ１６０６でメイン表示部３７の図柄変動表示を開始させる場合に、ステップＳ１６０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば１ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによって遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされないようにしてもよい。

【０１２８】

図５の説明に戻り、性能情報表示装置４Ａは、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」及び「遊技設定値」を表示するものである。性能情報表示装置４Ａは、性能表示モニタ４３、性能表示スイッチ４４、遊技設定値表示部４５、設定値変更操作部４６及びＲＯＭ４７を備える。ここで、図１０は、性能情報表示装置４Ａの一例を模式的に示す図である。

【０１２９】

図１０に示すように、性能表示モニタ４３は、遊技機１０での「ベース情報」を表示するものであり、内枠１２を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図３参照）。性能表示モニタ４３は、複数（本実施形態では４つ）の７セグメント表示器４３１～４３４により構成されており、４ケタ７セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ４３は、主制御装置４に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット３３１における主制御装置４以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット３３１以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部３７の２つの７セグメント表示器３７２，３７３を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

【０１３０】

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

【０１３１】

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

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

【０１３２】

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

【０１３３】

ここで、図１１は、性能表示モニタ４３での表示例である。図１１（Ａ）に示すように、性能表示スイッチ４４がオフである場合、７セグメント表示器４３１～４３４が消灯状態であるため、ベース情報が非表示状態とされる。図１１（Ｂ）～図１１（Ｄ）に示すように、性能表示スイッチ４４がオンにされると、性能表示スイッチ４４がオフにされない限り、「ベース情報」として、現状ベースＢＬ→前回６万玉ベースＢ１→前々回６万玉ベースＢ２→現状ベースＢＬに順にループして、各ベースが一定時間ごとに繰り返し表示される。図１１（Ｂ）に示す例では現状ベースＢＬが２８％であることを示し、図１１（Ｃ）に示す例では前回６万玉ベースＢ１が３４％であることを示し、図１１（Ｄ）に示す例では前々回６万玉ベースＢ２が３２％であることを示している。一方、図１１（Ａ）に示すように、性能表示スイッチ４４がオフされた場合、７セグメント表示器４３１～４３４が消灯され、性能表示モニタ４３でのベース情報が非表示とされる。

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

図１０の説明に戻り、遊技設定値表示部４５は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照）を選択するための上述の遊技設定値を表示するものであり、７セグメント表示器によって構成されている。なお、遊技設定値表示部４５は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ４３を利用して遊技設定値を表示するようにしてもよい。

【０１３８】

設定値変更操作部４６は、押下操作によって７セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、７セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって遊技設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部４６は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図１２は、主制御装置の遊技設定値表示部４５での表示例を示す図である。

【０１３９】

図１２（Ａ）に示すように、遊技設定値表示部４５が消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器が通電されることで遊技設定値表示部４５に数字が表示される。このときに表示される数字は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値であり、現在の遊技設定値を示している。図示した例では、遊技設定値は「１」である。一方、遊技設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器への通電が遮断されることで遊技設定値表示部４５が消灯状態となる。

【０１４０】

図１２（Ｂ）に示すように、遊技設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する回転操作がなされると、遊技設定値表示部４５に表示される数字が変更される。図示した例では、遊技設定値表示部４５が右回転されることで遊技設定値表示部４５に表示される数字が大きくなり、遊技設定値表示部４５が左回転されることで遊技設定値表示部４５に表示される数字が小さくなる。そして、遊技設定値表示部４５が回転されることで遊技設定値表示部４５に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が遊技設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、目的とする遊技設定値に対応する数字を遊技設定値表示部４５に表示させた状態で設定値変更操作部４６を押下して７セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が遊技設定値として決定される。これにより、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）又は高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【０１４１】

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

【０１４２】

［サブ制御ユニット３３２］

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

【０１４３】

［音声ランプ制御装置５］
音声ランプ制御装置５は、ＭＰＵ５１及び入出力Ｉ／Ｆ５２などを備える。ＭＰＵ５１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ５１には、ＲＯＭ５１１及びＲＡＭ５１２が内蔵されている。
【０１４４】
ＲＯＭ５１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＯＭ５１１には、変動遊技演出、大当たり遊技演出などで使用される音声、ランプ点滅パターンなどの情報も記憶されている。ＲＡＭ５１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ５１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ５１２は、不揮発性の記憶部であってもよい。
【０１４５】
音声ランプ制御装置５は、ＲＯＭ５１１に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ５１によって実行することにより、主制御装置４から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置６にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部３４１の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置５は、図柄表示部３４１の表示に合わせてスピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様も制御する。例えば、ＭＰＵ５１は、後述の変動遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部３４１での画像表示、スピーカ２６からの再生音声出力及び電飾部２７の点滅態様を制御する。
【０１４６】
入出力Ｉ／Ｆ５２は、音声ランプ制御装置５に信号を入力し、音声ランプ制御装置５から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ５２には、主制御装置４及び表示制御装置６が接続されている。そして、主制御装置４から音声ランプ制御装置５には、変動パターンコマンド、第１保留コマンド、第２保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、表示制御装置６に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置６が、主制御装置４からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット３３２が、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。
【０１４７】
また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、スピーカ２６及び電飾部２７が接続されている。そして、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、主制御装置４から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ２６から出力される音声、電飾部２７の点滅態様などを制御することが可能である。また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、操作スイッチ２０ａが接続されている。これにより、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０に対して操作が行われたことを検出し、それの検出結果に基づいて、図柄表示部３４１で実行される画像遊技演出、スピーカ２６から音声が出力される音声出力演出、電飾部２７の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。
【０１４８】
ＭＰＵ５１は、主制御装置４から入力される変動パターンコマンド、第１保留コマンド、第２保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。
【０１４９】
具体的に、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドが入力された場合に、変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（主図柄の停止図柄組み合わせ（図３２（Ａ）参照）、変動表示時間、変動種別（図３２（Ｂ）参照））、及び演出パターン種別（図３３（Ａ）～図３３（Ｃ）参照）を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し（図３１のコマンド判定処理でのステップＳ２３０５７参照）、図柄表示部３４１における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部３４１では

、変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する主図柄の組み合わせが表示される。また、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドが入力された場合、サブ画像表示部３８に出玉性能を示唆する出玉性能示唆画像を表示させる出玉性能示唆画像表示処理が実行される。

【０１５０】

［表示制御装置６］

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

ＲＯＭ６１１には、制御プログラムの他、図柄表示部３４１の図柄変動表示で用いられる主図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部３４１に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ＲＯＭ６１１には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部３４１に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

【０１５４】

ＲＡＭ６１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ６１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ６１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１５５】

［払出制御装置７］

払出制御装置７には、ＭＰＵ７１及び入出力Ｉ／Ｆ７２などが搭載されている。ＭＰＵ７１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ７１には、ＲＯＭ７１１及びＲＡＭ７１２が内蔵されている。

【０１５６】

ＲＯＭ７１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＡＭ７１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ７１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ７１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１５７】

入出力Ｉ／Ｆ７２は、払出制御装置７に信号を入力し、払出制御装置７から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ７２には、払出装置１３２及び球貸装置１００が接続されている。

【０１５８】

払出装置１３２は、前述したように、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部１３２ａと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ１３２ｂとを備える。払出制御装置７は、払出センサ１３２ｂによる検出結果に基づいて駆動部１３２ａを制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置７には、状態復帰スイッチ７３が設けられている。状態復帰スイッチ７３は、例えば、払出装置１３２の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

【０１５９】

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

【０１６０】

［発射制御装置８］

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

［電源制御装置９］

電源制御装置９は、種々のセンサ、駆動部などを駆動するための＋１２Ｖ電圧、制御装

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

［主制御装置４の処理］

次に、図１３～図２６を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、ＮＭＩ割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。

【０１６８】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

ここで、図１３は、主制御装置４のＭＰＵ４１により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば２ｍｓｅｃごとに実行される。以下、図１３を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【０１６９】

＜ステップＳ１００１＞

図１３に示すように、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１は、主制御装置４に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ３１３ａ～３１７ａ、アウト玉センサ３５などの検出状態を判断する。このとき、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１７ａのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてＲＡＭ４１２に保存する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３５によってアウト玉が検出された場合には、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに記憶されたアウト玉数に１加算して遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数を更新する。なお、遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数は、６００００玉に達することで前回６万玉ベースＢ１が演算された場合に０玉にクリアされる（図２１の特定性能情報更新処理でのステップＳ１８１０参照）。

【０１７０】

＜ステップＳ１００２＞

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

【０１７１】

＜ステップＳ１００３＞

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

【０１７２】

＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞

その後、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップＳ１００４）、発射制御処理を実行する（ステップＳ１００５）。なお、始動入賞処理の詳細は、図１４を参照して後述する。

【０１７３】

一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることがタッチセンサ２１ａにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ２１ｂが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことがタッチセンサ２１ａにより検出されている場合、又は球止めスイッチ２１ｂが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。ＭＰＵ４１は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置８に対して遊技球の発射指示をする。

【０１７４】

＜ステップＳ１００６＞

ステップＳ１００６では、ＭＰＵ４１は、電役保留エリア４１２ｃに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４に基づいて第２入賞口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かを抽選するスルーゲート処理を実行する。具体的に、スルーゲート処理では、まずＭＰＵ４１が、高頻度サポートモードフラグに基づいて現在の遊技モードが高頻度サポートモードであるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードでない場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４が０～２９である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタＣ４が３０～２４９である場合に外れであると判断する。また、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードの場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４が０～１９９である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタＣ４が２００～２４９である場合に外れであると判断する。そして、ＭＰＵ４１は、スルーゲート処理において普通図柄当選であると判断した場合には、電動役物３１５ｂが予め定められた所定時間だけ開放状態にする。これにより、電動役物３１５ｂが並設された遊技盤３１の右上方の第２入賞口３１５への入賞が可能になる。

【０１７５】

［始動入賞処理］

ここで、図１４は、図１３の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１４を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【０１７６】

＜ステップＳ１１０１＞

図１４に示すように、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１入賞口３１４にたいする入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０

２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。

【０１７７】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

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

【０１７８】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１３のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタＣＳ１（図１６のステップＳ１３０２及びＳ１３１３）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における保留格納エリア４１２ｂの第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【０１７９】

＜ステップＳ１１０５＞

ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された第１保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図１７のＳ１４０８、図１９）における大当たりの当否の判定対象となる前に当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第１保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第１保留コマンド設定処理を実行する。なお、第１保留コマンド設定処理の詳細は、図１５を参照して後述する。

【０１８０】

＜ステップＳ１１０６＞

ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２入賞口３１５に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０７に移行し、第２入賞口３１５に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０６：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図１３のステップＳ１００５に移行する。

【０１８１】

＜ステップＳ１１０７及びＳ１１０８＞

ステップＳ１１０７では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている保留数Ｍが最大保留数（本実施形態では４）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが最大保留数であれば（ステップＳ１１０７：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図１３のステップＳ１００５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０７：Ｎｏ）、保留数Ｍに１を加算する（ステップＳ１１０８）。

【０１８２】

＜ステップＳ１１０９＞

ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図１３のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタＣＳ１（図１６のステップＳ１３０２及びＳ１３１３）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をＲＡＭ４１２における保留格納エリア４１２ｂの第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【０１８３】

＜ステップＳ１１１０＞

ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０９で取得された第２保留に

対する当否情報が後述の変動開始処理（図１７のＳ１４０８、図１９）における大当たりの当否の判定対象となる前に、前記当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第２保留コマンドをＲＡＭ４１２に設定する第２保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第２保留コマンド設定処理は、図１５を参照して後述する第１保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第２保留コマンド設定処理は、図１５の第１保留コマンド設定処理において、「第１保留コマンド」を「第２保留コマンド」、「保留数Ｎ」を「保留数Ｍ」と読み替えればよい。

【０１８４】

［第１保留コマンド設定処理］

ここで、図１５は、図１４の始動入賞処理におけるステップＳ１１０５でＭＰＵ４１により実行される第１保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第１保留コマンドには、当該コマンドが第１保留コマンドである旨を示す情報と、第１保留コマンドの種別（大当たり種別又は外れ）、変動パターン及び保留数Ｎなどの情報とが含まれる。以下、図１５を参照しつつ、第１保留コマンド設定処理を説明する。

【０１８５】

＜ステップＳ１２０１＞

図１５に示すように、ＭＰＵ４１は、第１保留格納エリアＲＥＡの保留数記憶エリアＮＡＡから保留数Ｎを読み出すと共に、それぞれの第１保留に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値をＲＡＭ４１２から読み出す（ステップＳ１２０１）。

【０１８６】

＜ステップＳ１２０２＞

ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合は（ステップＳ１２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０３に移行し、高確率モードでない場合は（ステップＳ１２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０４に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は、高確率モードであるか否かを、後述のメイン処理における遊技状態移行処理（図１６のステップＳ１３０６）において高確率モードへの移行時にオンに設定され、高確率モードから大当たり遊技状態などの他の遊技状態への移行時にオフに設定される高確率モードフラグに基づいて判断する。

【０１８７】

＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、後述の図２０の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、後述の図２０の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップＳ１２０１で読み出された大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【０１８８】

なお、ステップＳ１２０３及びＳ１２０４では、後述の図２０の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１２０３又はＳ１２０４において、後述の図２０の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１０で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０１８９】

＜ステップＳ１２０５＞

ステップＳ１２０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数

カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０６に移行し、大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合は（ステップＳ１２０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０８に移行する。

【０１９０】

＜ステップＳ１２０６＞

ステップＳ１２０６では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す。例えば、図１４の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で当否情報が第３保留格納エリアＲＥ３に格納された場合には、その第３保留格納エリアＲＥ３に格納された当否情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値が読み出される。なお、第１保留格納エリアＲＥ１～第４保留格納エリアＲＥ４のうち図１４の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で当否情報が格納された保留エリアは、保留数記憶エリアＮＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

【０１９１】

＜ステップＳ１２０７＞

ステップＳ１２０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１及び保留数Ｎを第１保留コマンドに設定する。このように、第１保留コマンドに、ステップＳ１２０１で読み出された保留数Ｎが含まれるため、第１保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１保留コマンドに含まれる保留数Ｎを参照することにより、当該第１保留コマンドが第１保留格納エリアＲＥ１～第４保留格納エリアＲＥ４のいずれに格納された当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【０１９２】

＜ステップＳ１２０８及びＳ１２０９＞

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

【０１９３】

なお、当該第１保留コマンド設定処理でオンに設定される第１保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図１６のメイン処理のステップＳ１３０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【０１９４】

［主制御装置４のメイン処理］

次に、図１６を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では変動遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップＳ１３０１～Ｓ１３１０の処理が、例えば４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、ステップＳ１３１１～Ｓ１３１３のカウンタ更新処理がステップＳ１３０１～Ｓ１３１０の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【０１９５】

＜ステップＳ１３０１＞

図１６に示すように、ステップＳ１３０１では、ＭＰＵ４１は、図１３の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例え

ば、ＲＡＭ４１２において変動パターンコマンド、第１保留コマンド、第２保留コマンド、シフトコマンド、大当たり開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、エンディング開始コマンド、遊技設定値変更コマンド、単位大当たり抽選回数更新コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１３０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。

【０１９６】

＜ステップＳ１３０２＞

ステップＳ１３０２では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。

【０１９７】

＜ステップＳ１３０３＞

ステップＳ１３０３では、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７及びサブ制御ユニット３３２に出力する賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３、可変入賞口３１６などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。このとき、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードでない状態）では、一般入賞口３１３又は第１入賞口３１４に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される一般入賞口払出玉数又は第１入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードである状態）又は確変遊技状態（高確率モードであって高頻度サポートモードである状態）では、第２入賞口３１５に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される第２入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０１９８】

＜ステップＳ１３０４＞

ステップＳ１３０４では、ＭＰＵ４１は、変動遊技における遊技を制御するための変動遊技制御処理を実行する。なお、変動遊技制御処理の詳細については図１７を参照して後述するが、変動遊技制御処理では、前述の大当たり抽選が実行され、図柄表示部３４１による図柄変動表示に必要な変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図１３の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、並びに本処理のステップＳ１３０２及びステップＳ１３１３で更新される変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。

【０１９９】

＜ステップＳ１３０５＞

ステップＳ１３０５では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技における遊技の進行を制御するための大当たり遊技制御処理を実行する。大当たり遊技制御処理では、オープニング、開閉実行モード及びエンディングからなる大当たり遊技に対する制御処理が実行される。開閉実行モードでは、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６が開放されるラウンド遊技を、開閉扉３１６ｂの開閉動作を制御することで、当該大当たり遊技への移行の契機となった大当たり抽選の結果（大当たり種別）に応じた数だけ実行する。例えば、ＭＰＵ４１は、大当たり種別が５Ｒ通常大当たり及び５Ｒ確変大当たりである場合にはラウンド遊技を５回実

行し、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合にはラウンド遊技を１６回実行する。また、大当たり遊技制御処理では、開閉実行モードにおいて各ラウンド遊技を開始する場合にラウンド遊技開始コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、エンディングを開始する場合にエンディング開始コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。

【０２００】

＜ステップＳ１３０６＞

ステップＳ１３０６では、ＭＰＵ４１は、後述の図１９の変動開始処理におけるステップＳ１６０２又はＳ１６０３での大当たり抽選の抽選結果に基づいて、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４１は、所定の条件を満たす場合に遊技状態を、開閉実行モードが実行される大当たり遊技状態、高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変遊技状態、低確率モードかつ高頻度サポートモードである時短遊技状態、低確率モードで高頻度サポートモードではない通常遊技状態などに移行させる。

【０２０１】

例えば、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合、当該抽選結果を報知する変動遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる。このとき、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶された大当たり遊技状態フラグをオンに設定する。また、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了した場合、当該大当たり遊技を実行する契機となった大当たり抽選での抽選結果に応じて、遊技状態を大当たり遊技状態から所定の遊技状態に移行させる。本実施形態では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行させ、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ通常大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行させる。また、時短遊技状態において規定回数の大当たり抽選に対す抽選結果の報知が終了した場合に、当該変動遊技の終了後に遊技状態を通常遊技状態に移行させる。

【０２０２】

また、ＭＰＵ４１は、遊技状態の移行を移行させた場合、移行前の遊技状態に対するフラグをオフに設定する一方で、移行後の遊技状態に対するフラグをオンに設定する。例えば、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態から確変遊技状態への遊技状態の移行があった場合に大当たり遊技フラグをオフに設定する一方で高確率モードフラグをオンに設定する。一方、確変遊技状態から大当たり遊技状態への遊技状態の移行があった場合に高確率モードフラグをオフに設定する一方で大当たり遊技フラグをオンに設定する。

【０２０３】

さらに、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる場合、大当り遊技開始コマンドをＲＡＭ４１２に設定すると共に、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「大当たり回数」に１加算する。

【０２０４】

＜ステップＳ１３０７＞

ステップＳ１３０７では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の表示制御処理を実行する。この表示制御処理により、メイン表示部３７における７セグメント表示器３７２，３７３で、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間の間だけ図柄変動表示が実行され、その図柄変動表示は抽選結果を示す図柄で停止表示さることになる。また、表示制御処理により、メイン表示部３７におけるＬＥＤ対３７１で、予め定められた普通図柄変動表示時間の間だけ各ＬＥＤランプが点滅され、普通図柄当選の有無を一対のＬＥＤランプの点灯及び消灯の組み合わせである点灯パターンによって示すことになる。なお、普通図柄当選の場合には第２入賞口３１５に付随する電動役物３１５ｂが所定時間だけ開放される。

【０２０５】

＜ステップＳ１３０８＞

ステップＳ１３０８では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて遊技設定値の表示若しく

は非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、遊技設定値変更処理の詳細は、図２０を参照して後述する。
【０２０６】
　また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次回の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。
【０２０７】
＜ステップＳ１３０９＞
　ステップＳ１３０９では、ＭＰＵ４１は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報、単位大当たり抽選回数、連続役物比率及び役物比率が更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細は、図２１及び図２２を参照して後述する。
【０２０８】
＜ステップＳ１３１０＞
　ステップＳ１３１０では、ＭＰＵ４１は、性能表示モニタ４３の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ４３の表示制御処理では、ステップＳ１３０９で更新されるベース情報を性能表示モニタ４３に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ４３の表示制御処理の詳細は、図２３～図２６を参照して後述する。
【０２０９】
＜ステップＳ１３１１＞
　ステップＳ１３１１では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップＳ１３１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０１に移行させ、前述したＳ１３０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップＳ１３１１：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップＳ１３１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１３１１、ステップＳ１３１２及びステップＳ１３１３を繰り返し実行する。
【０２１０】
＜ステップＳ１３１２＞
　ステップＳ１３１２では、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。
【０２１１】
＜ステップＳ１３１３＞
　ステップＳ１３１３では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新する。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新した後、処理をステップＳ１３１１に戻す。
【０２１２】
［変動遊技制御処理］
　ここで、図１７は、図１６のメイン処理でのステップＳ１３０４において実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１７を参照しつつ、変動遊技制御処理を説明する。
【０２１３】

＜ステップＳ１４０１＞
図１７に示すように、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、遊技機１０が大当たり遊技中であるか否かを判断し、大当たり遊技中である場合は（ステップＳ１４０１：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理を終了し、大当たり遊技中でない場合は（ステップＳ１４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０２に移行する。大当たり遊技の実行の有無は、例えば図１６のメイン処理でのステップＳ１３０６の遊技状態移行処理において、大当たり遊技状態への移行時にオンに設定され、大当たり遊技状態から他の遊技状態への移行時にオフに設定される大当たり遊技フラグに基づいて判断される。
【０２１４】
＜ステップＳ１４０２＞
ステップＳ１４０２では、ＭＰＵ４１は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップＳ１４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０３に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０６に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、後述の図１９の変動開始処理でのステップＳ１６０６の変動表示開始時にオンに設定され、変動表示時間が経過した場合に（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理のステップＳ１４０５でオフに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。
【０２１５】
＜ステップＳ１４０３＞
ステップＳ１４０３では、ＭＰＵ４１は、図柄変動表示の開始から変動表示時間が経過したか否かを判断し、変動表示時間が経過したと判断した場合は（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０４に移行し、変動表示時間が経過していないと判断した場合は（ステップＳ１４０３：Ｎｏ）、当該変動遊技制御処理を終了する。
【０２１６】
＜ステップＳ１４０４及びＳ１４０５＞
変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３において、当該変動遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた図柄を停止表示させ（ステップＳ１４０４）、変動表示中フラグがオフに設定する（ステップＳ１４０５）。
【０２１７】
＜ステップＳ１４０６＞
図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１４０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、保留格納エリア４１２ｂの保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎ、保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている保留数Ｍの両方が０であるか否かを判断する（ステップＳ１４０６）。ここで、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎ及び保留数Ｍの両方が０である場合（ステップＳ１４０６：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎ及び保留数Ｍのいずれか一方が０でない場合は（ステップＳ１４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０７に移行する。
【０２１８】
＜ステップＳ１４０７＞
ステップＳ１４０７では、ＭＰＵ４１は、保留格納エリア４１２ｂに記憶されている当否情報のデータについてデータ設定処理を実行する。ＭＰＵ４１は、ステップＳ１４０７の処理を終了した場合、処理をステップＳ１４０８に移行する。なお、データ設定処理の詳細は図１８を参照して後述する。
【０２１９】
＜ステップＳ１４０８＞
ステップＳ１４０８では、ＭＰＵ４１は、当否情報に基づく変動表示を図柄表示部３４１に実行させるための変動開始処理を実行し、当該変動遊技制御処理を終了する。なお、変動開始処理の詳細は、図１９を参照して後述する。
【０２２０】

［データ設定処理］
ここで、図１８は、図１７のステップＳ１４０７においてＭＰＵ４１によって実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１８を参照しつつ、データ設定処理を説明する。
【０２２１】
＜ステップＳ１５０１＞
図１８に示すように、ステップＳ１５０１では、ＭＰＵ４１は、第２特別図柄遊技に対応する保留数Ｍが０であるか否かを判断し、保留数Ｍが０である場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１５０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０５に移行する。
【０２２２】
＜ステップＳ１５０２～Ｓ１５０４＞
保留数Ｍが０である場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎを１減算し（ステップＳ１５０２）、第１保留エリアＲＥＡ１から実行エリアＡＥに当否情報を移動させる（ステップＳ１５０３）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２保留エリアＲＥＡ２～第４保留エリアＲＥＡ４の当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１５０４）。具体的に、ステップＳ１５０４では、第２保留エリアＲＥＡ２の当否情報を第１保留エリアＲＥＡ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＡ３の当否情報を第２保留エリアＲＥＡ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＡ４の当否情報を第３保留エリアＲＥＡ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ１５０４の処理が終了した場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。
【０２２３】
＜ステップＳ１５０５～Ｓ１５０７＞
ステップＳ１５０５は、保留数Ｍが０である場合に移行するが（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、ステップＳ１５０１は、図１７のステップＳ１４０６において保留数Ｍ及び保留数Ｎの両方又は一方が０でない場合に移行する（ステップＳ１４０６：Ｎｏ）。そのため、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが０である場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、保留数Ｎが０でないと判断できるため、ステップＳ１５０５～Ｓ１５０７の処理を実行する。
【０２２４】
具体的には、ＭＰＵ４１は、保留数記憶エリアＮＡＢに記憶されている保留数Ｍを１減算し（ステップＳ１５０５）、第１保留エリアＲＥＢ１から実行エリアＡＥに当否情報を移動させる（ステップＳ１５０６）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２保留エリアＲＥＢ２～第４保留エリアＲＥＢ４の当否情報を１つずつシフトさせる（ステップＳ１５０７）。具体的に、ステップＳ１５０７では、第２保留エリアＲＥＢ２の当否情報を第１保留エリアＲＥＢ１に移動させ、第３保留エリアＲＥＢ３の当否情報を第２保留エリアＲＥＢ２に移動させ、第４保留エリアＲＥＢ４の当否情報を第３保留エリアＲＥＢ３に移動させる。ＭＰＵ４１は、ステップＳ１５０７の処理が終了した場合、処理をステップＳ１５０８に移行する。
【０２２５】
＜ステップＳ１５０８＞
ステップＳ１５０８では、ＭＰＵ４１は、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４又は第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。そして、このステップＳ１５０８で設定されたシフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１６参照）のステップＳ１３０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、図柄表示部３４１に表示される保留図柄の表示数などが変更されることになる。ステップＳ１５０８の処理が終了した場合、ＭＰＵ４１は、当該データ設定処理を終了し、処理を図１７のステップＳ１４０８に移行する。
【０２２６】
［変動開始処理］

ここで、図１９は、図１７のステップＳ１４０８においてＭＰＵ４１によって実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図１９を参照しつつ、変動開始処理を説明する。

【０２２７】

＜ステップＳ１６０１＞

図１９に示すように、ステップＳ１６０１では、ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである否かを判断する。高確率モードであるか否かは、例えば図１６のメイン処理でのステップＳ１３０６の遊技状態移行処理でオンに設定される高確率モードフラグがオンに設定されているか否かに基づいて判断される。ＭＰＵ４１は、遊技状態が高確率モードである場合（ステップＳ１６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１６０２に移行し、遊技状態が高確率モードでない場合（ステップＳ１６０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態が低確率モードである場合、処理をステップＳ１６０３に移行する。

【０２２８】

＜ステップＳ１６０２及びＳ１６０３＞

ステップＳ１６０２では、ＭＰＵ４１は、後述の図２０の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照）に基づいて、保留格納エリア４１２ｂの実行エリアＡＥに格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。一方、ステップＳ１６０３では、ＭＰＵ４１は、後述の図２０の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）に基づいて、保留格納エリア４１２ｂの実行エリアＡＥに格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【０２２９】

なお、ステップＳ１６０２及びＳ１６０３では、後述の図２０の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１６０２及びＳ１６０３において、後述の図２０の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１０で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０２３０】

＜ステップＳ１６０４＞

ステップＳ１６０４では、ＭＰＵ４１は、当該変動遊技の変動パターンに対応するメイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３の変動表示時間を変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０２又はＳ１６０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図８（Ａ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。また、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０２又はＳ１６０３での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１と確変大当たり変動テーブル（図８（Ｂ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０２又はＳ１６０３での当否判定の結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１と外れ変動テーブル（図８（Ｃ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。

【０２３１】

＜ステップＳ１６０５＞

ステップＳ１６０５では、ＭＰＵ４１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果とステップＳ１６０４で特定された変動パターンとを含む変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。これにより、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１６参照）のステップＳ１３０１では、変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置５に送信され、音声ランプ制御装置５は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部３４１による図柄変動表示などを実行する。

【０２３２】
なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「通常大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合、変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れのいずれであるかの情報を変動パターンコマンドに含ませる。
【０２３３】
＜ステップＳ１６０６＞
ステップＳ１６０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の図柄変動表示を開始させ、当該変動開始処理を終了する。なお、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の図柄変動表示を開始させた場合、変動表示中フラグをオンに設定する。この変動表示中フラグは、図１７の変動遊技処理におけるステップＳ１４０２において、メイン表示部３７の図柄変動表示中であるか否かを判断するために参照される。また、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の図柄変動表示を開始させた場合、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「累積大当たり抽選回数」に１加算する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「連続外れ回数」に１加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を０回にクリアする。
【０２３４】
［遊技設定値変更処理］
ここで、図２０は、図１６のメイン処理のステップＳ１３０８で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２０を参照しつつ、遊技設定値変更処理を説明する。
【０２３５】
＜ステップＳ１７０１＞
図２０に示すように、ステップＳ１７０１では、ＭＰＵ４１は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、当該遊技設定値変更処理を終了し、図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０２に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、図１９の変動開始処理でのステップＳ１６０６においてオンに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。
【０２３６】
＜ステップＳ１７０２＞
図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であるか否かを判断し（ステップＳ１７０２）、大当たり遊技状態である場合は（ステップＳ１７０２：Ｙｅｓ）、当該遊技設定値変更処理を終了し、大当たり遊技状態でない場合は（ステップＳ１７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０３に移行させる。例えば、大当たり遊技であるか否かは、図１６のメイン処理でのステップＳ１３０６の遊技状態移行処理においてオンに設定される大当たり遊技状態フラグに基づいて判断される。
【０２３７】
＜ステップＳ１７０３＞

図柄変動表示中及び大当たり遊技状態のいずれでもない場合（ステップＳ１７０１及びＳ１７０２で共にＮｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップＳ１７０３）、即ち設定値変更操作部４６に対して遊技設定値表示部４５の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。つまり、本実施形態では、図柄変動表示中である場合（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）や大当たり遊技状態である場合（ステップＳ１７０２：Ｙｅｓ）、遊技設定値の表示が行われず、遊技設定値の変更も行えない。ここで、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ１７０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７０４に移行し、遊技設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップＳ１７０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０７に移行する。

【０２３８】

＜ステップＳ１７０４～Ｓ１７０６＞

遊技設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ１７０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、後述のステップＳ１７１０でＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される遊技設定値を読み出し（ステップＳ１７０４）、読み出した遊技設定値を示す数字を遊技設定値表示部４５に表示させる（ステップＳ１７０５）。これにより、現在の遊技設定値を確認することができる。そして、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていることを示す設定値表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１７０６）、当該遊技設定値変更処理を終了する。

【０２３９】

＜ステップＳ１７０７＞

遊技設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップＳ１７０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、設定値表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１７０７）。設定値表示中フラグは、上述のように遊技設定値表示部４５に遊技設定値が表示されていることを示すものであり、ステップＳ１７０６でオンに設定される。ＭＰＵ４１は、設定値表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１７０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７０８に移行し、設定値表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１７０７：Ｎｏ）、即ち遊技設定値表示部４５が消灯状態で電源がオンにされない場合、当該遊技設定値変更処理を終了する。

【０２４０】

＜ステップＳ１７０８＞

設定値表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１７０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が所定角度回転されたか否かを判断する（ステップＳ１７０８）。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技設定値を変更する回転操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合（ステップＳ１７０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７０９に移行し、設定値変更操作部４６が回転されていない場合（ステップＳ１７０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７１１に移行する。

【０２４１】

＜ステップＳ１７０９＞

設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合（ステップＳ１７０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示部４５での表示を変更する処理を実行する（ステップＳ１７０９）。例えば、ＭＰＵ４１は、設定値変更操作部４６が右方向に所定角度回転された場合に回転前に遊技設定値表示部４５で表示されている数字よりも１つ大きい数字を表示させ、これとは逆に、設定値変更操作部４６が左方向に所定角度回転された場合に回転前に遊技設定値表示部４５で表示されている数字よりも１つ小さい数字を表示させる。

【０２４２】

なお、回転前に遊技設定値表示部４５で表示されている数字が「４」である場合に右方向に設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合には遊技設定値表示部４５に表示される数字が「１」に変更され、回転前に遊技設定値表示部４５で表示されている数字が「１」である場合に左方向に設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合、遊技設定値

表示部４５に表示される数字が「４」に変更される。また、遊技設定値表示部４５で表示されている数字が「４」である場合に、それ以上右方向に回転しないようにし、遊技設定値表示部４５で表示されている数字が「１」である場合に、それ以上左方向に回転しないようにしてもよい。

【０２４３】

＜ステップＳ１７１０＞

ステップＳ１７１０では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示部４５に表示中の数字を遊技設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄの遊技設定値に上書き保存し、当該遊技設定値変更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部４６の電源がオンからオフに切り替えられた場合に電源がオフにされる直前にＲＡＭ４１２に保存されている遊技設定値が有効な遊技設定値として最終的にＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、設定値変更操作部４６が回転させることによって遊技設定値表示部４５に表示される数字を変更することで、ＲＡＭ４１２に保存される遊技設定値が変更される。そして、目的とする遊技設定値に対応する数字が遊技設定値表示部４５に表示された状態で遊技設定値表示部４５の電源をオフにすることで遊技設定値を確定させることができる。

【０２４４】

＜ステップＳ１７１１＞

設定値変更操作部４６が所定角度回転されていない場合（ステップＳ１７０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられたか否か（ステップＳ１７１１）、即ち設定値変更操作部４６に対して遊技設定値表示部４５の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、遊技設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１７１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７１２に移行し、遊技設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ１７１１：Ｎｏ）、当該遊技設定値変更処理を終了する。なお、遊技設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１７１１：Ｙｅｓ）、遊技設定値表示部４５では、７セグメント表示器への通電が遮断されることで遊技設定値を示す数字が消灯され、上述のように遊技設定値が確定される。

【０２４５】

＜ステップＳ１７１２及びＳ１７１３＞

遊技設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１７１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７１０でＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照）を選択してＲＡＭ４１２に保存する（ステップＳ１７１２）。そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示中フラグをオフに設定し、当該遊技設定値変更処理を終了する。

【０２４６】

ここで、ステップＳ１７１２では、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図７（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図７（Ｂ）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一遊技設定値の当否テーブルが選択されるため、遊技設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの遊技設定値と高確率モードでの遊技設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの遊技設定値を「１」とし、高確率モードの遊技設定値を「４」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の遊技設定値とすることが可能になる。

【０２４７】

［性能情報更新処理］

ここで、図２１は、図１６のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。図２２は、図２１の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図２１及び図２２を参照しつつ特定性能情報更

新処理を説明する。
【０２４８】
＜ステップＳ１８０１～Ｓ１８０３＞
図２１に示すように、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された各種払出玉数の読み出しを行い（ステップＳ１８０１）、さらにＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたアウト玉数の読み出しを行う（ステップＳ１８０２）。ここで、各種払出玉数は、ベース情報など更新に必要な払出玉数であり、一般入賞口払出玉数、第１入賞口払出玉数、第２入賞口払出玉数及び可変入賞口払出玉数が該当する。そして、ＭＰＵ４１は、読み出した一般入賞口払出玉数、第１入賞口払出玉数、及びアウト玉数に基づいて現状ベースＢＬを算出し、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報の現状ベースＢＬを上書き更新する（ステップＳ１８０３）（図２２（Ａ）参照）。なお、現状ベースＢＬ（％）は、１００×（一般入賞口払出玉数＋第１入賞口払出玉数）／アウト玉数として計算される。
【０２４９】
＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞
ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された累積大当たり抽選回数（累積変動表示回数）を読み出し（ステップＳ１８０４）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されている単位大当たり抽選回数を更新する（ステップＳ１８０５）。単位大当たり抽選回数は、通常遊技状態でのマイナス差玉２５０玉となるまで７セグメント表示器３７２の図柄変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）として計算される。具体的には、単位大当たり抽選回数＝「累積大当たり抽選回数」／（（「アウト玉数」－「一般入賞口払出玉数」－「第１入賞口払出玉数」）／２５０玉）として計算される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として算出される。
【０２５０】
＜ステップＳ１８０６＞
ステップＳ１８０６では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１８０２で読み出したアウト玉数が６００００玉に達しているか否かを判断し、アウト玉数が６００００玉に達している場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、アウト玉数が６００００玉に達していない場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、当該特定性能情報更新処理を終了する。
【０２５１】
＜ステップＳ１８０７～Ｓ１８１０＞
アウト玉数が６００００玉に達している場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されているベース情報を更新する（ステップＳ１８０７）。具体的には、図２２（Ａ）及び図２２（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ４１は、ベース情報において、前回６万玉ベースＢ１を前々回６万玉ベースにシフトさせ（ステップＳ１８０７）、ステップＳ１８０３で更新された現状ベースＢＬを前回６万玉ベースＢ１にシフトさせ（ステップＳ１８０８）、現状ベースＢＬを０にクリアする（ステップＳ１８０９）。そして、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄにおける各種払出玉数及びアウト玉数を０玉にクリアし（ステップＳ１８１０）、当該特定性能情報更新処理を終了する。
【０２５２】
［性能表示モニタの表示制御処理］
ここで、図２３～図２６は、図１６のメイン処理のステップＳ１３１０で実行される性能表示モニタ４３の表示制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２３～図２６を参照しつつ、性能表示モニタ４３の表示制御処理を説明する。
【０２５３】
＜ステップＳ１９０１＞
図２３に示すように、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグがオ

ンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＢＬ表示中フラグは、性能表示モニタ４３において現状ベースＢＬが表示されていることを示すフラグであり、後述のステップＳ１９０６又は図２６のステップＳ１９３０でオンに設定される。ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、処理を図２４のステップＳ１９０８に移行し、ＢＬ表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９０２に移行する。

【０２５４】

＜ステップＳ１９０２＞

ＢＬ表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、Ｂ１表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１９０２）。ここで、Ｂ１表示中フラグは、性能表示モニタ４３において前回６万玉ベースＢ１が表示されていることを示すフラグであり、後述の図２４のステップＳ１９１２でオンに設定される。ＭＰＵ４１は、Ｂ１表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、処理を図２５のステップＳ１９１８に移行し、Ｂ１表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９０３に移行する。

【０２５５】

＜ステップＳ１９０３＞

Ｂ１表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、Ｂ２表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１９０３）。ここで、Ｂ２表示中フラグは、性能表示モニタ４３において前々回６万玉ベースＢ２が表示されていることを示すフラグであり、後述の図２５のステップＳ１９２１でオンに設定される。ＭＰＵ４１は、Ｂ２表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、処理を図２６のステップＳ１９２６に移行し、Ｂ２表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９０４に移行する。

【０２５６】

＜ステップＳ１９０４＞

Ｂ２表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ１９０４）。性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ１９０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９０５に移行し、性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。

【０２５７】

＜ステップＳ１９０５～Ｓ１９０７＞

性能表示スイッチ４４がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ１９０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ１９０５）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図２２（Ａ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが２９％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図２２（Ｂ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが０％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「０」、「０」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１９０６）、現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に一定時間表示させるためのＢＬ表示時間カウンタをセットし（ステップＳ１９０７）、当該表示制御処理を終了する。

【０２５８】

＜ステップＳ１９０８及びＳ１９０９＞

ＢＬ表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、図２４に示すように、ＭＰＵ４１は、図２３のステップＳ１９０７でセットされるＢＬ表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ１９０８）、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９０９）。ＭＰＵ４１は、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１９０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９１０に移行し、減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１９０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９１３に移行する。

【０２５９】

＜ステップＳ１９１０～Ｓ１９１３＞

減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１９０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１０）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる前回６万玉ベースＢ１を性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ１９１１）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図２２（Ａ）に示す例である場合には前回６万玉ベースＢ１が３３％であることを示す「８．」、「１」、「３」、「３」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図２２（Ｂ）に示す例である場合には前回６万玉ベースＢ１が２９％であることを示す「８．」、「１」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、Ｂ１表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１９１２）、前回６万玉ベースＢ１を性能表示モニタ４３に一定時間表示させるためのＢ１表示時間カウンタをセットし（ステップＳ１９１３）、当該表示制御処理を終了する。

【０２６０】

＜ステップＳ１９１４＞

減算後のＢＬ表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１９０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ１９１４）。性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９１５に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ１９１４：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで現状ベースＢＬを示すアルファベット及び数字が消灯される。

【０２６１】

＜ステップＳ１９１５及びＳ１９１６＞

性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１５）、ＢＬ表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ１９１６）、当該表示制御処理を終了する。

【０２６２】

＜ステップＳ１９１７及びＳ１９１８＞

Ｂ１表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９０２：Ｙｅｓ）、図２５に示すように、ＭＰＵ４１は、図２４のステップＳ１９１３でセットされるＢ１表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ１９１７）、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９１８）。ＭＰＵ４１は、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１９１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９１９に移行し、減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１９１８：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９２３に移行する。

【０２６３】

＜ステップＳ１９１９～Ｓ１９２２＞

減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１９１８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｂ１表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１９）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる前々回６万玉ベースＢ２を性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ１９２０）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図２２（Ａ）に示す例である場合には前々回６万玉ベースＢ２が３２％であることを示す「８．」、「２」、「３」、「２」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図２２（Ｂ）に示す例である場合には前々回６万玉ベースＢ２が３３％であることを示す「８．」、「２」、「３」、「３」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、Ｂ２表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１９２１）、前々回６万玉ベースＢ２を性能表示モニタ４３に表示させる一定時間に対応させたＢ２表示時間カウンタをセットし（ステップＳ１９２２）、当該表示制御処理を終了する。

【０２６４】

＜ステップＳ１９２３＞

減算後のＢ１表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１９１８：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ１９２３）。性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９２４に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ１９２３：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９２３：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで前回６万玉ベースＢ１を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【０２６５】

＜ステップＳ１９２４及びＳ１９２５＞

性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｂ１表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９２４）、Ｂ１表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ１９２５）、当該表示制御処理を終了する。

【０２６６】

＜ステップＳ１９２６及びＳ１９２７＞

Ｂ２表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、図２６に示すように、ＭＰＵ４１は、図２５のステップＳ１９２２でセットされるＢ２表示時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ１９２６）、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１９２７）。ＭＰＵ４１は、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１９２７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９２８に移行し、減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１９２７：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９３２に移行する。

【０２６７】

＜ステップＳ１９２８～Ｓ１９３１＞

減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１９２７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｂ２表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９２８）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報に含まれる現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に表示させる（ステップＳ１９２９）。例えば、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報が図２２（Ａ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが２９％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「２」、「９」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１～４３４に表示され、ベース情報が図２２（Ｂ）に示す例である場合には現状ベースＢＬが０％であることを示す「８．」、「Ｌ」、「０」、「０」が性能表示モニタ４３を構成する４つの７セグメント表示器４３１

～４３４に表示される。そして、ＭＰＵ４１は、ＢＬ表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１９３０）、現状ベースＢＬを性能表示モニタ４３に一定時間表示させるためのＢＬ表示時間カウンタをセットし（ステップＳ１９３１）、当該表示制御処理を終了する。

【０２６８】

＜ステップＳ１９３２＞

減算後のＢ２表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１９２７：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップＳ１９３２）。性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９３３に移行し、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ１９３２：Ｎｏ）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９３２：Ｙｅｓ）、性能表示モニタ４３では、７セグメント表示器４３１～４３４への通電が遮断されることで前々回６万玉ベースＢ２を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【０２６９】

＜ステップＳ１９３３及びＳ１９３４＞

性能表示スイッチ４４がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１９３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、Ｂ２表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１９３３）、Ｂ２表示時間カウンタの値を０にクリアし（ステップＳ１９３４）、当該表示制御処理を終了する。

【０２７０】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図２７～図５１を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。

【０２７１】

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

【０２７２】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

ここで、図２７は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。

【０２７３】

図２７に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、操作検出処理（ステップＳ２００１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２００２）、カウンタ更新処理（ステップＳ２００３）、コマンド判定処理（ステップＳ２００４）、変動遊技演出処理（ステップＳ２００５）、及び大当たり遊技演出処理（ステップＳ２００６）を実行する。

【０２７４】

［操作検出処理］

ここで、図２８は、図２７の副タイマ割込処理における操作検出処理（ステップＳ２００１）の手順の一例を示すフローチャートである。操作検出処理では、操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ５１によって操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。

【０２７５】

＜ステップＳ２１０１～Ｓ２１０３＞
図２８に示すように、ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ５１は、第２操作検出フラグの設定を第１操作検出フラグにシフト（上書き）させる。また、ステップＳ２１０２では、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグの設定を第２操作検出フラグにシフト（上書き）させる。その後、ステップＳ２１０３では、ＭＰＵ５１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３操作検出フラグに設定（上書き）し、当該操作検出処理は終了する。
【０２７６】
このように、操作検出処理では、ステップＳ２１０１～Ｓ２１０３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ間隔の直近の３回分の操作状態が第１操作検出フラグ～第３操作検出フラグとしてＲＡＭ５１２に記憶される。具体的に、第３操作検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第２操作検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第１操作検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。
【０２７７】
［操作検出パターン判定処理］
ここで、図２９は、図２７の副タイマ割込処理における操作検出パターン判定処理（ステップＳ２００２）の手順の一例を示すフローチャートである。操作検出パターン判定処理では、第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、図３０に示すように、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる。
【０２７８】
＜ステップＳ２２０１＞
図２９に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２０５に移行する。
【０２７９】
＜ステップＳ２２０２＞
ステップＳ２２０２では、ＭＰＵ５１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０３に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２０８に移行する。
【０２８０】
＜ステップＳ２２０３＞
ステップＳ２２０３では、ＭＰＵ５１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２１０に移行する。
【０２８１】

＜ステップＳ２２０４＞
ステップＳ２２０４では、ＭＰＵ５１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「オン」、「オン」、「オン」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン２０の操作状態が継続していると判断できるため、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図３０参照）。そして、第１操作パターンフラグは、操作ボタン２０の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。
【０２８２】
＜ステップＳ２２０５＞
ＭＰＵ５１は、ステップＳ２２０１において第１操作検出フラグがオフであると判断した場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２０５）。ここで、ＭＰＵ５１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２２０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２１０に移行する。
【０２８３】
＜ステップＳ２２０６＞
ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２２０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０７に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２１０に移行する。
【０２８４】
＜ステップＳ２２０７＞
ステップＳ２２０７では、ＭＰＵ５１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「オフ」、「オン」、「オン」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化した（操作が開始された）と判断できるため、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図３０参照）。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。
【０２８５】
＜ステップＳ２２０８＞
ＭＰＵ５１は、ステップＳ２２０２において第２操作検出フラグがオフであると判断した場合（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ２２０８）。ここで、ＭＰＵ５１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ２２０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ２２０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２０９に移行する。
【０２８６】
＜ステップＳ２２０９＞
ステップＳ２２０９では、ＭＰＵ５１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パ

ターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「オン」、「オフ」、「オフ」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化した（操作が終了した）と判断できるため、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図３０参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第３操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作終了が演出表示に反映されることが防止される。

【０２８７】

＜ステップＳ２２１０＞

ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ５１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「オフ」、「オフ」、「オフ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図３０参照）。なお、ＭＰＵ５１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。

【０２８８】

［カウンタ更新処理］

ここで、図２７の説明に戻り、カウンタ更新処理（ステップＳ２００３）では、ＭＰＵ５１は、第１停止図柄種別カウンタ、演出パターン種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１停止図柄種別カウンタ及び演出種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新される第１停止図柄種別カウンタは、主制御装置４から受信する変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される主図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第１停止図柄種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。また、演出パターン種別カウンタは、主制御装置４から受信する変動パターンコマンドに基づいて演出種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは０～１０９の間でループするループカウンタである。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部３４１の変動表示が終了したことなどを把握できる。また、ＭＰＵ５１は、キャラクタ種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるキャラクタ種別カウンタは、遊技設定値を示唆するキャラクタ種別を決定するために使用される。例えば、キャラクタ種別カウンタは０～１１４の間でループするループカウンタである。また、ＭＰＵ５１は、キャラクタ態様種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるキャラクタ態様種別カウンタは、単位大当たり抽選回数を示唆するキャラクタ態様種別を決定するために使用される。例えば、キャラクタ態様種別カウンタは０～１１９の間でループするループカウンタである。また、ＭＰＵ５１は、オープニング基本演出種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるオープニング基本演出種別カウンタは、大当たり遊技のオープニングでの基本演出種別を決定するために使用される。例えば、オープニング基本演出種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。また、ＭＰＵ５１は、オープニング用ランク示唆画像種別カ

ウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるオープニング用ランク示唆演出種別カウンタは、大当たり遊技のオープニングでの基本演出と共に実行される単位大当たり抽選回数のランクを示唆するランク示唆画像種別を決定するために使用される。例えば、オープニング用ランク示唆画像種別カウンタは０～１０４の間でループするループカウンタである。また、ＭＰＵ５１は、エンディング基本演出種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるエンディング基本演出種別カウンタは、大当たり遊技のエンディングでの基本演出種別を決定するために使用される。例えば、エンディング基本演出種別カウンタは０～１０９の間でループするループカウンタである。また、ＭＰＵ５１は、エンディング用ランク示唆画像種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるエンディング用ランク示唆演出種別カウンタは、大当たり遊技のエンディングでの基本演出と共に実行される単位大当たり抽選回数のランクを示唆するランク示唆画像種別を決定するために使用される。例えば、エンディング用ランク示唆画像種別カウンタは０～７４の間でループするループカウンタである。また、ＭＰＵ５１は、開閉実行モード演出シナリオ種別でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新される開閉実行モード演出シナリオ種別は、大当たり遊技の開閉実行モードでの演出シナリオ種別を決定するために使用される。例えば、開閉実行モード演出シナリオ種別カウンタは０～７９の間でループするループカウンタである。また、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技キャラクタ種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるラウンド遊技キャラクタ種別カウンタは、大当たり遊技のラウンド遊技でのキャラクタ種別を決定するために使用される。例えば、ラウンド遊技キャラクタ種別カウンタは０～４９の間でループするループカウンタである。また、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技用ランク示唆画像種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にクリアする。ここで更新されるラウンド遊技用ランク示唆演出種別カウンタは、大当たり遊技のラウンド遊技演出と共に実行される単位大当たり抽選回数のランクを示唆するランク示唆画像種別を決定するために使用される。例えば、ラウンド遊技用ランク示唆画像種別カウンタは０～８９の間でループするループカウンタである。

【０２８９】

［コマンド判定処理］

コマンド判定処理（ステップＳ２００４）では、主制御装置４から受信するコマンドを判定し、そのコマンドに対応する処理を実行する。ここで、図３１は、図２７の副タイマ割込処理でのステップＳ２００４で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０２９０】

＜ステップＳ２３０１＞

図２７に示すように、ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４からコマンドを受信したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合（ステップＳ２３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０２に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信していない場合（ステップＳ２３０１：Ｎｏ）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、主制御装置４から受信したコマンドは、ＲＡＭ５１２の未処理コマンド記憶エリアに格納され、ＭＰＵ５１は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。なお、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、ステップＳ２３０１でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【０２９１】

＜ステップＳ２３０２＞

ステップＳ２３０２では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドである場合（ステップＳ２３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０３に移行し、コマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ２３０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２３０７に移行する。

【０２９２】

＜ステップＳ２３０３＞

ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信した変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（主図柄の停止図柄組み合わせ及び演出種別（演出パターン））を決定する。具体的に、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドと、予めＲＯＭ５１１に記憶されている第１停止図柄選択テーブル（図３２（Ａ）参照）、変動種別テーブル（図３２（Ｂ）参照）及び演出種別テーブル（図３３（Ａ）～図３３（Ｃ）参照）と、ＲＡＭ５１２に記憶されている演出種別カウンタの値とに基づいて変動パターンを決定する。また、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドに大当たり種別に関する情報が含まれている場合、大当たり種別に応じた大当たりフラグをオンに設定する。具体的には、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合に５Ｒ通常大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が５Ｒ確変大当たりである場合に５Ｒ確変大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が１６Ｒ確変大当たりである場合に１６Ｒ確変大当たりフラグをオンに設定する。

【０２９３】

主図柄の停止図柄組み合わせは、第１停止図柄、第２停止図柄及び最終停止図柄からなる。第１停止図柄は、図柄表示部３４１において最初に停止表示される主図柄であり、第２停止図柄は、２番目に停止表示される主図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。演出種別テーブルには、ノーマルリーチに対応するノーマルリーチ演出パターンテーブル（図３３（Ａ）参照）、スーパーリーチに対応するスーパーリーチ演出パターンテーブル（図３３（Ｂ）参照）、スペシャルリーチに対応するスペシャルリーチ演出パターンテーブル（図３３（Ｃ）参照）が含まれる。

【０２９４】

ここに、図３２（Ａ）は、第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図３２（Ａ）に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部３４１において最初に停止表示させる主図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図３２（Ａ）は、主図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

【０２９５】

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

【０２９６】

また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「７」の振り分けはなく、「７」以外の主図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、５Ｒ確変大当たりであることを示す「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、主図柄の停止表示結果が５Ｒ通常大当たりを示唆する「３３３」の図

柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「7」を除く「3」以外の主図柄が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において５Ｒ確変大当たりであることを明示する５Ｒ確変昇格演出を実行させる。

【０２９７】

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

【０２９８】

そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が大当たりである場合に第１停止図柄を決定すると、第２停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第１停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該遊技回に図柄表示部３４１の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

【０２９９】

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての主図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の主図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図７（Ｄ））に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、主図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。

【０３００】

また、図３２（Ｂ）は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図３２（Ｂ）に示すように、変動種別テーブルでは、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり変動パターンが「０１」である変動パターンコマンド「Ａ０１」には、変動表示時間「３０ｓ」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」であり変動パターンが「０２」である変動パターンコマンド「Ｂ０２」には、変動表示時間「６０ｓ」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」であり変動パターンが「０３」である変動パターンコマンド「Ｃ０３」には変動表示時間「９０ｓ」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「０４」である変動パターンコマンド「Ｄ０４」には、変動表示時間「７ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「０５」である変動パターンコマンド「Ｄ０５」には、変動表示時間「１０ｓ」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

【０３０１】

さらに、図３３（Ａ）～図３３（Ｃ）は、演出パターン種別テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図３３（Ａ）は変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別テーブルであり、図３３（Ｂ）は変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターンテーブルであり、図３３（Ｃ）は変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターンテーブルである。

【０３０２】

なお、本実施の形態では、変動種別各々に対応する演出種別が５種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は６種類以上であってよい。また、図３３では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【０３０３】

図３３（Ａ）に示すノーマルリーチ演出パターン種別テーブルでは、抽選結果（５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別テーブルに含まれる演出パターンＸ１～演出パターンＸ３は、例えば主図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に主図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【０３０４】

また、図３３（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターンテーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターンテーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターンテーブルに含まれる演出パターンＹ１～演出パターンＹ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターンテーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

【０３０５】

さらに、図３３（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出パターンテーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターンテーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターンテーブルに含まれる演出パターンＺ１～演出パターンＺ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターンテーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいても

よい。
【０３０６】
そして、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンド、変動種別テーブル、演出種別テーブル及び演出種別カウンタに基づいて決定される主図柄の停止図柄組み合わせ、及び変動種別（演出パターン種別）を示す表示変動パターンコマンドをＲＡＭ５１２に設定する。
【０３０７】
＜ステップＳ２３０４＞
図３１の説明に戻り、ステップＳ２３０４では、ＭＰＵ５１は、出玉性能を示唆する出玉性能示唆画像をサブ画像表示部３８に表示させる出玉性能示唆画像表示処理を実行する。出玉性能示唆画像表示処理では、特定の条件を満たす場合に遊技設定値に応じて選択されるキャラクタが単位大当たり抽選回数に応じて選択される態様の出玉性能示唆画像をサブ画像表示部３８に表示させる。なお、出玉性能示唆処理の詳細は図３４を参照して後述する。
【０３０８】
＜ステップＳ２３０５＞
ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図２７のカウンタ更新処理（ステップＳ２００３）で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。
【０３０９】
＜ステップＳ２３０６＞
ステップＳ２３０６では、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別（演出パターン種別）及び出玉性能示唆画像の内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了させる。表示変動パターンコマンドは、ステップＳ２３０３で決定された主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別（演出パターン種別）及び出玉性能示唆画像を識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する主図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。
【０３１０】
具体的に、図柄表示部３４１では、表示制御装置６のＭＰＵ６１は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の主図柄（例えば３つ）の変動表示を実行し、複数の主図柄の変動が順に停止表示させる。主図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行される。一方、サブ画像表示部３８では、特定の条件が満たされる場合に出玉性能示唆画像が表示される。
【０３１１】
＜ステップＳ２３０７＞
ステップＳ２３０７では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技開始コマンドは、大当り遊技を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置４のＭＰＵ４１によって大当り遊技の開始時に大当り遊技実行フラグをオンに設定した場合に設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップＳ２３０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０８に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ２３０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ２３１０に移行する。

【０３１２】
＜ステップＳ２３０８＞
大当たり遊技開始コマンドを受信した場合、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出決定処理を実行する（ステップＳ２３０８）。大当たり遊技演出決定処理は、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合に図柄表示部３４１などで実行される演出を決定する処理である。なお、大当たり遊技演出決定処理の詳細は図４０を参照して後述する。
【０３１３】
＜ステップＳ２３０９＞
ステップＳ２３０９では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出開始フラグをオンに設定する。大当たり遊技演出開始フラグは、大当たり遊技演出（オープニング演出）を開始させるフラグであり、後述の図５１の大当たり遊技演出処理において、オープニング演出開始処理を実行するか否かを判断する場合に参照される（ステップＳ２６０１）。
【０３１４】
＜ステップＳ２３１０＞
ステップＳ２３１０では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する。ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すコマンドであり、図１６のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップＳ２３１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３１１に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップＳ２３１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２３１３に移行する。
【０３１５】
＜ステップＳ２３１１及びＳ２３１２＞
ステップＳ２３１１では、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図５１の大当たり遊技演出処理において、ラウンド遊技演出開始処理を実行するか否かを判断する場合に参照される（ステップＳ２６０４）。そして、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技開始コマンドに含まれる当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報に基づいて、開始されるラウンド遊技のラウンド数をラウンド数情報としてＲＡＭ５１２に記憶させる（ステップＳ２３１２）。
【０３１６】
＜ステップＳ２３１３＞
ステップＳ２３１３では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、図１６のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップＳ２３１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３１４に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップＳ２３１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２３１５に移行する。
＜ステップＳ２３１４＞
ステップＳ２３１４では、ＭＰＵ５１は、エンディング開始演出フラグをオンに設定する。エンディング演出開始フラグは、後述の図５１の大当たり遊技演出処理において、エンディング演出処理を実行するか否かを判断する場合に参照される（ステップＳ２６０９）。
【０３１７】
＜ステップＳ２３１５＞
ステップＳ２３１５では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技終了コマンドは、大当り遊技を終了することを示すコマンドであり、図１６のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ス

テップＳ２３１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３１６に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ２３１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２３１７に移行する。

【０３１８】

＜ステップＳ２３１６＞

ステップＳ２３１６では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技演出終了フラグは、大当り遊技演出（エンディング演出）を終了させるフラグであり、後述の図５１の大当たり遊技演出処理において、大当たり遊技演出においてエンディング演出終了処理を実行するか否かを判断する場合に参照される（ステップＳ２６１２）。

【０３１９】

＜ステップＳ２３１７＞

ステップＳ２３１７では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技設定値変更コマンドであるか否かを判断する。遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、図２０の遊技設定値変更処理でのステップＳ１７１０において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技設定値変更コマンドである場合（ステップＳ２３１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３１８に移行し、受信したコマンドが遊技設定値変更コマンドでない場合（ステップＳ２３１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ２３１９に移行する。

【０３２０】

＜ステップＳ２３１８＞

ステップＳ２３１８では、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶されている遊技設定値を遊技設定値変更コマンドに含まれる変更後の遊技設定値に変更して記憶する。なお、ＲＡＭ５１２に記憶された遊技設定値は、後述の図３４の出玉性能示唆画像表示処理でのステップＳ２４０４で読み出され、遊技設定値を示唆するキャラクタ種別を選択するために参照される。

【０３２１】

＜ステップＳ２３１９＞

ステップＳ２３１９では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが単位大当たり抽選回数更新コマンドであるか否かを判断する。単位大当たり抽選回数更新コマンドは、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）における一定数のマイナス差玉当たり（例えばマイナス２５０玉当たり）の、第１入賞口３１４への入賞を契機としてメイン表示部３７の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示が実行された回数（大当たり抽選を受けた回数）を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、図２１の特定性能情報更新処理でのステップＳ１８０５において更新される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが単位大当たり抽選回数更新コマンドである場合（ステップＳ２３１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３２０に移行し、受信したコマンドが単位大当たり抽選回数更新コマンドでない場合（ステップＳ２３１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ２３２１に移行する。

【０３２２】

＜ステップＳ２３２０＞

ステップＳ２３２０では、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶されている単位大当たり抽選回数を単位大当たり抽選回数更新コマンドに含まれる単位大当たり抽選回数に更新する。なお、ＲＡＭ５１２に記憶された単位大当たり抽選回数は、後述の図３４の出玉性能示唆画像表示処理でのステップＳ２４０７で読み出され、単位大当たり抽選回数のランクを示唆するキャラクタ態様の種別を選択するために参照される。

【０３２３】

＜ステップＳ２３２１＞

ステップＳ２３２１では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行した後、当該コマンド判定処理を終了させる。

【０３２４】
［出玉性能示唆画像表示処理］
図３１のコマンド判定処理のステップＳ２３０４で実行される出玉性能示唆画像表示処理では、特定の条件を満たす場合に遊技設定値に応じて選択される遊技設定値示唆キャラクタが単位大当たり抽選回数に応じて選択されるキャラクタ態様で出玉性能示唆画像としてサブ画像表示部３８に表示させる。本実施形態では、変動遊技状態で出玉性能表示画像が表示されるための特定の条件は、所定回数（例えば１０００回）の大当たり抽選（変動遊技）が実行されることである。前記特定の条件としては、他の条件であってもよく、その詳細については適宜説明する。また、本実施形態では遊技設定値及び単位大当たり抽選回数に応じて出玉性能示唆画像が表示されるが、これらの性能情報のうちの一方又は双方に代えて、他の性能情報（ベース情報、連続役物比率情報、役物比率情報など）に基づいて出玉性能示唆画像が表示されるようにしてもよい。ここで、図３４は、出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図３４を参照して出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を説明する。
【０３２５】
＜ステップＳ２４０１及びＳ２４０２＞
図３４に示すように、ＭＰＵ５１は、後述のステップＳ２４０３で１０００にセットされる大当たり抽選カウンタの値を１減算し（ステップＳ２４０１）、減算後の大当たり抽選カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２４０２）。つまり、ステップＳ２４０２では、大当たり抽選回数が１０００回に達したか否かが判断される。ＭＰＵ５１は、減算後の大当たり抽選カウンタの値が０である場合(ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ)、処理をステップＳ２４０３に移行し、減算後の大当たり抽選カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４１１に移行する。
【０３２６】
＜ステップＳ２４０３～Ｓ２４０５＞
減算後の大当たり抽選カウンタの値が０である場合(ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ)、ＭＰＵ５１は、大当たり抽選カウンタの値を１０００にセットする。そして、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶されている遊技設定値を取得し（ステップＳ２４０４）、その遊技設定値に応じてキャラクタ種別を選択する（ステップＳ２４０５）。つまり、大当たり抽選での抽選結果が報知される変動遊技状態では、大当たり抽選回数（変動遊技回数）が１０００回に到達することを特定の条件とし、出玉性能示唆画像が表示される。なお、変動遊技において出玉性能示唆画像が表示される特定の条件は、大当たり抽選回数（変動遊技回数）が１０００回に到達することに限らず、他の条件であってもよい。例えば、大当たり抽選回数（変動遊技回数）が１０００回以外の所定回数に達すること、大当たり回数が所定回数に達すること、大当たり抽選での抽選結果が連続して所定回数外れであること、変動遊技演出として特定の演出が実行されることを特定の条件とすること、出玉性能示唆画像を表示させるか否かの抽選を行い当該抽選に当選することなども考えられる。
【０３２７】
ここで、図３５は遊技設定値を示唆する遊技設定値示唆キャラクタ種別の一例を示す図である。図３６は遊技設定値示唆キャラクタを選択するための遊技設定値示唆キャラクタ選択テーブルの一例を図である。
【０３２８】
図３５に示すように、遊技設定値示唆キャラクタ種別としては、男性キャラクタ（以下「サム」）、女性キャラクタＡ（以下「マリン」）、女性キャラクタＢ（以下「ワリン」）、女性キャラクタＣ（以下「ウリン」）、海洋生物キャラクタＡ（以下「ジュゴン」）及び海洋生物キャラクタＢ（以下「サメ」）が含まれる。「サム」は遊技設定値が４であることを示唆するキャラクタである。「マリン」は遊技設定値が３であることを示唆するキャラクタである。「ワリン」は遊技設定値が２であることを示唆するキャラクタである。「ウリン」は遊技設定値が１であることを示唆するキャラクタである。「ジュゴン」は遊技設定値が偶数（２又は４）であることを示唆するキャラクタである。「サメ」は遊技

設定値が奇数（１又は３）であることを示唆するキャラクタである。この点については、図３６に示される遊技設定値示唆キャラクタ選択テーブルからも明らかである。

【０３２９】

具体的には、図３６に示すように、遊技設定値示唆キャラクタ選択テーブルでは、遊技設定値が４の場合、「サム」が最も選択され易く、次いで「ジュゴン」が選択され易く、これらのキャラクタに比べて他のキャラクタは選択され難い。遊技設定値が３の場合、「マリン」が最も選択され易く、次いで「サメ」が選択され易く、これらのキャラクタに比べて他のキャラクタは選択され難い。遊技設定値が２の場合、「ワリン」が最も選択され易く、次いで「ジュゴン」が選択され易く、これらのキャラクタに比べて他のキャラクタは選択され難い。遊技設定値が１の場合、「ウリン」が最も選択され易く、次いで「サメ」が選択され易く、これらのキャラクタに比べて他のキャラクタは選択され難い。

【０３３０】

このように、「サム」は遊技設定値が４の場合に選択され易く、遊技設定値が４であることを示唆するキャラクタとなっており、「マリン」は遊技設定値が３の場合に選択され易く、遊技設定値が３であることを示唆するキャラクタとなっており、「ワリン」は遊技設定値が２の場合に選択され易く、遊技設定値が２であることを示唆するキャラクタとなっており、「ウリン」は遊技設定値が１の場合に選択され易く、遊技設定値が１であることを示唆するキャラクタとなっている。また、「ジュゴン」は、遊技設定値が２又は４の場合に、遊技設定値が１又は３の場合に比べて選択され易く、遊技設定値が２又は４（偶数）であることを示唆するキャラクタとなっている。また、「サメ」は、遊技設定値が１又は３の場合に、遊技設定値が２又は４の場合に比べて選択され易く、遊技設定値が１又は３（奇数）であることを示唆するキャラクタとなっている。

【０３３１】

＜ステップＳ２４０６＞

図３４の説明に戻り、ＭＰＵ５１は、選択された遊技設定値示唆キャラクタが「ジュゴン」又は「サメ」であるか否かを判断する（ステップＳ２４０６）。即ち、選択された遊技設定値示唆キャラクタが男性キャラクタ及び女性キャラクタＡ～Ｃであるか否かを判断する。遊技設定値示唆キャラクタが「ジュゴン」又は「サメ」である場合（ステップＳ２４０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０９に移行し、遊技設定値示唆キャラクタが「ジュゴン」又は「サメ」でない場合（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０７に移行する。

【０３３２】

＜ステップＳ２４０７及びＳ２４０８＞

遊技設定値示唆キャラクタが「ジュゴン」又は「サメ」でない場合（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶されている単位大当たり抽選回数を取得し（ステップＳ２４０７）、その単位大当たり抽選回数（ランク）に応じて遊技設定値示唆キャラクタの態様種別を選択する（ステップＳ２４０８）。つまり、遊技設定値示唆キャラクタが「ジュゴン」及び「サメ」以外である場合、遊技設定値示唆キャラクタの態様によって単位大当たり抽選回数（ランク）を示唆する。なお、遊技設定値示唆キャラクタが「ジュゴン」及び「サメ」である場合にも、遊技設定値示唆キャラクタの態様によって単位大当たり抽選回数（ランク）を示唆するようにしてもよい。

【０３３３】

ここで、図３７及び図３８は、遊技設定値示唆キャラクタの態様を選択するためのキャラクタ態様選択テーブルの一例を図である。キャラクタ態様選択テーブルは、単位大当たり抽選回数のランクごと規定されている。本実施形態では、単位大当たり抽選回数が２５回以上の場合は「ランクＳ」、単位大当たり抽選回数が２０回以上２５回未満の場合は「ランクＡ」、単位大当たり抽選回数が１５回以上２０回未満の場合は「ランクＢ」、単位大当たり抽選回数が１０回以上１５回未満の場合は「ランクＣ」、又は単位大当たり抽選回数が１０回未満の場合は「ランクＤ」に分類され、それぞれのランクごとにキャラクタ態様選択テーブルが規定されている。

【０３３４】
　また、各キャラクタ態様選択テーブルでは、遊技設定値示唆キャラクタごとにキャラクタ態様が規定されており、遊技設定値示唆キャラクタ種別によって、ランクを示唆する態様が異なる。例えば、「サム」の場合、体形によって単位大当たり抽選回数のランクを示唆する。具体的には、超マッチョ体形であることで「ランクＳ」であること、マッチョ体形（図３５参照）であることで「ランクＡ」であること、細マッチョ体形であることで「ランクＢ」であること、ガリ体形であることで「ランクＢ」であること、ガリガリ体形（図３９（Ａ）参照）であることで「ランクＣ」であることをそれぞれ示唆する。
【０３３５】
　また、「マリン」の場合、衣装によって単位大当たり抽選回数のランクを示唆する。具体的には、衣装が着物であることで「ランクＳ」であること、衣装がサンタであることで「ランクＡ」であること、衣装がハッピであることで「ランクＢ」であること、衣装がビキニ（図３５参照）であることで「ランクＢ」であること、衣装がタンクトップであることで「ランクＣ」であることをそれぞれ示唆する。
【０３３６】
　また、「ワリン」及び「ウリン」の場合は、姿勢やポーズなどによって単位大当たり抽選回数のランクを示唆する。「ワリン」の場合にはウインク、指笛、三角座り（図３５参照）、直立姿勢及び俯き姿勢の順にランクが高いことを示唆する。「ウリン」の場合にはＶサイン、ガッツポーズ、ＯＫサイン（図３５参照）、グッドサイン及びバイバイの順にランクが高いことを示唆する。
【０３３７】
　図３７（Ａ）に示すように、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」（単位大当たり抽選回数が２５回以上）の場合、「サム」では超マッチョ体形が最も選択され易い一方で他の体形が選択され難く、「マリン」では着物の衣装が最も選択され易い一方で他の衣装が選択され難く、「ワリン」ではウインクが最も選択され易い一方で他の姿勢やポーズが選択され難く、「ウリン」ではＶサインが最も選択され易い一方で他のポーズが選択され難い。つまり、「サム」では超マッチョ体形であることで、「マリン」では衣装が着物であることで、「ワリン」ではウインクをしていることで、「ウリン」ではＶサインをしていることで、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることを示唆する。
【０３３８】
　図３７（Ｂ）に示すように、単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」（単位大当たり抽選回数が２０回以上２５回未満）の場合、「サム」ではマッチョ体形が最も選択され易い一方で他の体形が選択され難く、「マリン」ではサンタの衣装が最も選択され易い一方で他の衣装が選択され難く、「ワリン」では指笛が最も選択され易い一方で他の姿勢やポーズが選択され難く、「ウリン」ではガッツポーズが最も選択され易い一方で他のポーズが選択され難い。つまり、「サム」ではマッチョ体形であることで、「マリン」では衣装がサンタであることで、「ワリン」では指笛を吹くポーズであることで、「ウリン」ではガッツポーズをしていることで、単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」であることを示唆する。
【０３３９】
　図３７（Ｃ）に示すように、単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」（単位大当たり抽選回数が１５回以上２０回未満）の場合、「サム」では細マッチョ体形が最も選択され易い一方で他の体形が選択され難く、「マリン」ではハッピの衣装が最も選択され易い一方で他の衣装が選択され難く、「ワリン」では三角座りが最も選択され易い一方で他の姿勢やポーズが選択され難く、「ウリン」ではＯＫサインが最も選択され易い一方で他のポーズが選択され難い。つまり、「サム」では細マッチョ体形であることで、「マリン」では衣装がハッピであることで、「ワリン」では三角座りをしていることで、「ウリン」ではＯＫサインのポーズをしていることで、単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」であることを示唆する。
【０３４０】

図３８（Ａ）に示すように、単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」（単位大当たり抽選回数が１０回以上１５回未満）の場合、「サム」ではガリ体形が最も選択され易い一方で他の体形が選択され難く、「マリン」ではビキニの衣装が最も選択され易い一方で他の衣装が選択され難く、「ワリン」では直立姿勢が最も選択され易い一方で他の姿勢やポーズが選択され難く、「ウリン」ではグッドサインが最も選択され易い一方で他のポーズが選択され難い。つまり、「サム」ではガリ体形であることで、「マリン」では衣装がビキニであることで、「ワリン」では直立姿勢であることで、「ウリン」ではグッドサインをしていることで、単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」であることを示唆する。

【０３４１】

図３８（Ｂ）に示すように、単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」（単位大当たり抽選回数が１０回未満）の場合、「サム」ではガリガリ体形が最も選択され易い一方で他の体形が選択され難く、「マリン」ではタンクトップの衣装が最も選択され易い一方で他の衣装が選択され難く、「ワリン」では俯き姿勢が最も選択され易い一方で他の姿勢やポーズが選択され難く、「ウリン」ではバイバイが最も選択され易い一方で他のポーズが選択され難い。つまり、「サム」ではガリガリ体形であることで、「マリン」では衣装がタンクトップであることで、「ワリン」では俯き姿勢をしていることで、「ウリン」ではバイバイのポーズをしていることで、単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」であることを示唆する。

【０３４２】

＜ステップＳ２４０９及びＳ２４１０＞

図３４の説明に戻り、ＭＰＵ５１は、サブ画像表示部３８に出玉性能示唆画像を表示させる（ステップＳ２４０９）。具体的には、ステップＳ２４０５で選択された遊技設定値示唆キャラクタが「ジュゴン」又は「サメ」以外である場合には（ステップＳ２４０６：Ｎｏ）、出玉性能示唆画像としてステップＳ２４０５で選択された遊技設定値示唆キャラクタをステップＳ２４０８において選択された態様でサブ画像表示部３８に表示させる。一方、ステップＳ２４０５で選択された遊技設定値示唆キャラクタが「ジュゴン」又は「サメ」である場合には（ステップＳ２４０６：Ｙｅｓ）、出玉性能示唆画像として図３５に示す態様で「ジュゴン」又は「サメ」をサブ画像表示部３８に表示させる。そして、ＭＰＵ５１は、出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示されていることを示す示唆画像表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ２４１０）、当該出玉性能示唆画像表示処理を終了する。

【０３４３】

ここで、図３９は、変動遊技における出玉性能示唆画像の一例を示す図。図３９（Ａ）に示す出玉性能示唆画像では、ガリガリ体形の「サム」が表示されており、遊技設定値が４で単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」であることが示唆されている。また、図３９（Ｂ）に示す出玉性能示唆画像では、ＯＫサインのポーズの「ウリン」が表示されており、遊技設定値が１で単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」であることが示唆されている。

【０３４４】

本実施形態では、変動遊技において出玉性能を示唆する出玉性能示唆画像が表示され得ることで、サブ画像表示部３８に表示される出玉性能示唆画像を確認させるために遊技者に対して遊技に集中させることができると共に、サブ画像表示部３８に表示される出玉性能示唆画像によって出玉性能を推測して楽しむことができる。これにより、遊技の興趣が向上される。

【０３４５】

また、本実施形態では、出玉性能示唆画像は、遊技設定値と単位大当たり抽選回数とを示唆するものとして表示される。ここで、遊技設定値は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）を規定するものである。そのため、大当たり確率に基づいて出玉性能が評価されることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を示唆することが可能になる。また、単位大当たり回数は、差玉数が所定玉数のマイナス（例えば２５０玉のマイナス）に達するまで又は遊技球の発射玉数（アウ

ト玉数）が特定玉数に達するまでに、第１入賞口３１４への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位大当たり抽選回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での大当たり抽選の受け易さを示す指標であり、大当たり抽選の結果が大当たりとなるまでに必要な遊技球数（通常遊技状態での差玉）に影響を与える。そのため、単位大当たり抽選回数を含む複数の性能情報に基づいて出玉性能が評価されることで、通常遊技状態での差玉を反映させた評価が可能になるため、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を示唆することが可能になる。

【０３４６】

遊技設定値及び単位大当たり抽選回数のうちの一方又は双方に代えて、ベース、連続役物比率又は役物比率に基づいて出玉性能を示唆するようにしてもよい。

【０３４７】

ここで、ベースは、上述のように通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）における払戻率（出玉率）であり、即ち通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。そのため、ベースに基づいて出玉性能を示唆することで、通常遊技状態での大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなるまでに必要な遊技球数（通常遊技状態での差玉）に影響を与える。そのため、ベースを含む複数の性能情報に基づいて出玉性能が評価されることで、遊技機１０の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を示唆することが可能になる。

【０３４８】

また、連続役物比率は、上述のように賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる頻度（大当たり遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口３１６への入賞のし易さ（大当たり遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、連続役物比率を含む複数の性能情報に基づいて出玉性能が評価されることで、大当たり遊技状態での出玉性能が反映されるため、出玉性能をより適切に示唆することが可能になる。

【０３４９】

また、役物比率は、上述のように賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６）への入賞による総払出玉数において、第２入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる頻度（大当たり遊技状態の滞在比率）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）の滞在比率、及び可変入賞口３１６及び第２入賞口３１５への入賞のし易さ（大当たり遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、役物比率を含む複数の性能情報に基づいて出玉性能が評価されることで、大当たり遊技状態及び時短遊技状態での出玉性能が反映されるため、出玉性能をより適切に示唆することが可能になる。

【０３５０】

さらに、前述の出玉性能（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率又は役物比率）に加えて、又はこれらの出玉性能の一つに代えて、出玉性能として出玉期待値を示唆するようにしてもよい。ここで、出玉期待値は、例えば一定数の遊技球（例えば６万玉）を打ち出した場合の発射遊技球合計数（総アウト玉数）に対して期待される出玉数（払出遊技球数）の割合である。出玉期待値は、発射遊技球合計数（総アウト玉数）と期待される出玉数（払出遊技球数）とが同数の場合に１００％であり、期待される出玉数（払出遊技球数）のほうが多い場合に１００％超であり、期待される出玉数（払出遊技球数）のほうが少ない場合に１００％未満となる。つまり、出玉期待値が１００％を超える場合に遊技者に有利であり、その数値が高いほど出玉性能が高い。一方、出玉期待値が１００％を下回る場合に遊技者に不利であり、その数値が低いほど出玉性能に低い。

【０３５１】

また、期待される出玉数（払出遊技球数）は、通常遊技状態（低確率モードかつ非高頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び大当たり遊技状態の理論比率と、それぞれの遊技状態での理論出玉数から演算できる。ここで、各遊技状態の理論比率は、例えば遊技設定値（低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率（図７（Ａ）及び図７（Ｂ）参照））、大当り種別の振分率（図７（Ｃ）参照）、単位大当たり抽選回数、役物比率などに基づいて算出される。また、通常遊技状態で期待される出玉数（払出遊技球数）は、例えば単位大当たり抽選回数、ベースなどに基づいて算出される。通常遊技状態以外（時短遊技状態、確変遊技状態及び大当たり遊技状態）で期待される出玉数（払出遊技球数）は、例えば初当たりに対する理論平均連荘回数、大当り種別の振分率（図７（Ｃ）参照）、各大当たり種別での理論差玉数、連続役物比率、役物比率などに基づいて算出される。

【０３５２】

また、出玉期待値は、ボーダーラインに対する充足率として評価してもよい。ここで、ボーダーラインは、出玉期待値を１００％とするために、単位金額（例えば１０００円）当たりの貸玉に対して必要とされる大当たり抽選回数であり、このボーダーラインは大当たり抽選確率通りに大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなると仮定して演算される。つまり、ボーダーラインは、理論確率通りに大当たりに当選する場合に差玉が±０になる単位金額（例えば１０００円）当たりの大当たり抽選回数である。また、ボーダーラインの演算方法は、種々提案されているが、例えばボーダーラインは、１０００円での貸玉数／（大当たり遊技での平均出玉数／トータル確率）として計算できる。ここで、１０００円当たりの貸玉数は一般に２５０玉である。また、大当たり遊技での平均出玉数は、大当たり遊技のラウンド遊技数が理論値通りに振り分けられた場合の１回の大当たり遊技当たりの出玉数である。また、トータル確率は、高確率モードと低確率モードとに理論値通りに振り分けられた場合の平均大当たり当選確率である。そして、ボーダーラインに対する充足率は、単位大当たり抽選回数とボーダーラインとの比率として演算される。このボーダーラインの充足率は、１００％を超えると、その値が大きいほど遊技者に有利であり、１００％未満であると、その値が小さいほど遊技者に不利である。例えば、単位大当たり抽選回数が１８回であり、ボーダーラインが２０回である場合、ボーダーラインに対する充足率は９０％であり、遊技者に不利である。

【０３５３】

このように、出玉期待値（ボーダーラインを含む）により出玉性能が評価されることで、釘の状態や遊技盤３１の表面性状を考慮した出玉性能を評価できるため、出玉性能をより適切に示唆することが可能になる。

【０３５４】

また、複数の出玉性能のうちの３以上の出玉性能を示唆する場合、性質の異なる指標を組み合わせて出玉性能を示唆することが好ましい。例えば、大当たり確率に関する遊技設定値と、各入賞口３１３～３１６に関する単位大当たり抽選回数（又はベース、連続役物比率、役物比率）と、大当たり確率と各入賞口３１３～３１６とに関する出玉期待値と、を組み合わせて出玉性能を示唆することが好ましい。例えば、本実施形態のようにキャラクタによって遊技設定値を示唆し、キャラクタの態様によって単に大当たり抽選回数などを示唆する場合に、出玉期待値についてもキャラクタの態様によって出玉性能を示唆することが好ましい。つまり、３以上の出玉性能を示唆する場合、複数のキャラクタなどで個別に３以上の出玉性能を示唆するよりも、１つのキャラクタ（示唆対象）によって３以上の出玉性能を示唆することが好ましい。

【０３５５】

＜ステップＳ２４１１＞

図３４の説明に戻り、大当たり抽選カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２４０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２４１０でオンに設定される示唆画像表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２４１１）。ＭＰＵ５１は、示唆

画像表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２４１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１２に移行し、示唆画像表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２４１１：Ｎｏ）、当該出玉性能示唆画像表示処理を終了する。

【０３５６】

＜ステップＳ２４１２及びＳ２４１３＞

示唆画像表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２４１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、サブ画像表示部３８に表示されている出玉性能示唆画像を非表示すると共に（ステップＳ２４１２）、示唆画像表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ２４１３）、当該出玉性能示唆画像表示処理を終了する。

【０３５７】

なお、本実施形態では、変動パターンコマンドを受信した場合に実行される出玉性能示唆画像表示処理において、変動遊技回数が１０００回に達するごとに当該変動遊技の開始から出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示され、次回の変動遊技が開始される場合に出玉性能示唆画像が非表示される例を説明した。つまり、サブ画像表示部３８は、出玉性能示唆画像を表示するための画像表示部として利用されている。そのため、図柄表示部３４１において大当たり抽選での抽選結果を報知する変動遊技演出が実行される一方で、サブ画像表示部３８において出玉性能示唆画像が表示されることで、遊技者が出玉性能示唆画像が大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出であると勘違いすることを防止できる。

【０３５８】

また、本実施し形態では、変動遊技回数が１０００回に達した場合に、少なくとも当該変動遊技の開始から終了までの間、サブ画像表示部３８で出玉性能示唆画像が継続して表示される場合を説明したが、必ずしも当該変動遊技の開始から終了まで継続して表示する必要はない。例えば、演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンやスペシャルリーチ演出パターンが選択されている場合には、変動開始からノーマルリーチ演出に発展するまでの基本演出（非リーチ演出）が実行されている間（変動開始から基本演出の終了までの間）、又は変動開始からスーパーリーチ演出に発展するまでの間（変動開始からノーマルリーチ演出の終了までの間）に限定して出玉性能示唆画像をサブ画像表示部３８に表示させてもよい。この場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されている間は、サブ画像表示部３８において図柄表示部３４１と共に変動遊技演出を実行させることができる。なお、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の実行中にサブ画像表示部３８で変動遊技演出を実行させる場合、出玉性能示唆画像の上層として変動遊技演出の画像を表示させてもよいし、出玉性能示唆画像を非表示とした上で変動遊技演出の画像を表示させてもよい。また、出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示される当該変動遊技において、サブ画像表示部３８で期待度の高い演出などが実行される演出パターンが選択されている場合、サブ画像表示部３８での出玉性能示唆画像の表示を当該変動遊技の次回以降の変動遊技に持ち越して実行されるようにしてもよい。

【０３５９】

［大当たり遊技演出決定処理］

図３１のコマンド判定処理のステップＳ２３０８で実行される大当たり遊技演出決定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、エンディング演出、開閉実行モード演出が決定される。ここで、図４０は、大当たり遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０３６０】

＜ステップＳ２５０１＞

図４０に示すように、ステップＳ２５０１では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技を開始してから開閉実行モードを開始するまでの間に実行されるオープニング演出を決定するオープニング演出決定処理が実行される。オープニング演出決定処理では、大当たり遊技が開始されることを示すオープニング基本演出と共に、単位大当たり抽選回数のランクを示唆するランク示唆画像が決定され得る。

【０３６１】
オープニング基本演出は、遊技設定値ごとに規定されたオープニング基本演出選択テーブルに基づいて、オープニング（ＯＰ）基本演出種別カウンタの値に応じて決定される。オープニング基本演出では、変動遊技演出において出玉性能示唆画像を表示する場合と同様に、遊技設定値示唆キャラクタが表示され得る。なお、遊技設定値示唆キャラクタ種別及び各遊技設定値示唆キャラクタが示唆する遊技設定値は、変動遊技演出での遊技設定値示唆キャラクタと同様である。但し、本実施形態では、遊技設定値示唆キャラクタ種別として、遊技設定値が偶数であることを示唆する「ジュゴン」、及び遊技設定値が奇数であることを示唆する「サメ」は含まれておらず、遊技設定値示唆キャラクタ種別は遊技設定値が４であることを示唆する「サム」、遊技設定値が３であることを示唆する「マリン」、遊技設定値が２であることを示唆する「ワリン」及び遊技設定値が１であることを示唆する「ウリン」の４種類である。
【０３６２】
ここで、図４１は、オープニング演出決定処理で参照されるオープニング基本演出選択テーブルの一例を示す図である。
【０３６３】
図４１に示すように、オープニング基本演出選択テーブルでは、オープニング基本演出として、遊技設定値が１～４のいずれである場合でも「示唆なし」が最も選択され易い。ここで、「示唆なし」は、オープニング基本演出として、遊技設定値を示唆する４種類の遊技設定値示唆キャラクタが表示される演出とは別の演出（遊技設定値示唆キャラクタが表示されない演出）が実行されることを意味する。つまり、変動遊技状態では単位大当たり抽選回数が１０００回に到達することを特定の条件として出玉性能示唆演出が実行されるが、大当り遊技のオープニングでは、オープニング基本演出選択テーブル基づく抽選に当選することを特定の条件として出玉性能示唆演出が実行される。そして、オープニング基本演出選択テーブルでは、「示唆なし」が最も選択され易く設定されていることで、大当たり遊技において遊技設定値が遊技者に簡易に認識されることが防止される。これにより、遊技設定値が遊技者に不利な低設定値である場合に、短時間で遊技者が他の遊技機１０に移動してしまうことを抑制できる。そして、遊技設定値が遊技者に有利な高設定値であるほど（大当たり当選確率が高いほど）、「示唆なし」が選択されやすい。つまり、遊技設定値が高設定値であるほど、遊技設定値示唆キャラクタが表示され難い。これにより、遊技設定値が高設定値であることを認識し難くし、遊技者に遊技設定値が高設定値であることの期待感を維持させつつ遊技を進行させることが可能になる。
【０３６４】
なお、オープニング基本演出選択テーブルとしては、「示唆なし」の振り分けがないテーブルを採用することでオープニング演出において必ず性能情報表示画像が表示されるようにしてもよく、各遊技設定値で「示唆なし」が選択される確率が同一のテーブルを採用してもよい。
【０３６５】
また、遊技設定値が４の場合には「示唆なし」に次いで「サム」が選択され易く、「サム」に比べて他のキャラクタは選択され難く、遊技設定値が３の場合には「示唆なし」に次いで「マリン」が選択され易く、「マリン」に比べて他のキャラクタは選択され難く、遊技設定値が２の場合には「示唆なし」に次いで「ワリン」が選択され易く、「ワリン」に比べて他のキャラクタは選択され難く、遊技設定値が１の場合には「示唆なし」に次いで「ウリン」が選択され易く、「ウリン」に比べて他のキャラクタは選択され難い。
【０３６６】
このように、遊技設定値示唆キャラクタに関して、「サム」は遊技設定値が４の場合に選択され易く遊技設定値が４であることを示唆するキャラクタとなっている。また、「サム」は、遊技設定値１では振り分けがない（選択されない）ことから、オープニング演出で「サム」が表示された時点で遊技設定値１が否定され、遊技設定値２以上が確定する。その意味において、オープニング演出での「サム」は遊技設定値が２以上であることが確

定するキャラクタである。
【０３６７】
　また、「マリン」は遊技設定値が３の場合に選択され易く遊技設定値が３であることを示唆するキャラクタとなっており、「ワリン」は遊技設定値が２の場合に選択され易く遊技設定値が２であることを示唆するキャラクタとなっており、「ウリン」は遊技設定値が１の場合に選択され易く遊技設定値が１であることを示唆するキャラクタとなっている。そして、遊技設定値が高設定値であるほど、当該遊技設定値であることを示唆する遊技設定値示唆キャラクタが選択される確率が低くなっている。具体的には、遊技設定値が４である場合の「サム」の選択率は１０／１００であり、遊技設定値が３である場合の「マリン」の選択率は１５／１００であり、遊技設定値が２である場合の「ワリン」の選択率は２０／１００であり、遊技設定値が１である場合の「ウリン」の選択率は２５／１００である。このように、遊技設定値が高設定値である場合、高設定値であることを示唆するキャラクタがオープニング演出で表示され難い。これにより、オープニング演出において、遊技設定値が高設定値である場合に遊技設定値が低設定値であることを示唆するキャラクタが表示されたとしても直ちに遊技設定値が低設定値であることが判断し難くされている。その結果、遊技者に遊技設定値が高設定値であることの期待感を維持させつつ遊技を進行させることが可能になる。
【０３６８】
　なお、オープニング基本演出選択テーブルとしては、当該遊技設定値であることを示唆する遊技設定値示唆キャラクタが選択される確率が各遊技設定値で同一であるテーブルを採用してもよい。
【０３６９】
　一方、ランク示唆画像は、単位大当たり抽選回数のランクごとに規定された単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルに基づいて、ランク示唆画像種別カウンタの値に応じて決定される。ここで、図４２はランク示唆画像種別の一例を示す図であり、図４３はオープニング用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルの一例を示す図である。
【０３７０】
　図４２に示すように、ランク示唆画像としては、複数の態様のクジラ（以下「クジラッキー」）の画像を含む。具体的には、ランク示唆画像としては、「寿クジラッキー」、「ＧＯＬＤクジラッキー」、「ＧＯＯクジラッキー」、「ノーマルクジラッキー」、「ＢＡＤクジラッキー」及び「ＢＬＡＣＫクジラッキー」の６種類の画像を含む。「寿クジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」（２５回以上）であることを明示する画像である。「ＧＯＬＤクジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることを示唆する画像である。「ＧＯＯクジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」（２０回以上２５回未満）であることを示唆する画像である。「ノーマルクジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」（１５回以上２０回未満）であることを示唆する画像である。「ＢＡＤクジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」（１０回以上１５回未満）であることを示唆する画像である。「ＢＬＡＣＫクジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」（１０回未満）であることを示唆する画像である。
【０３７１】
　図４３に示すように、オープニング用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルでは、単位大当たり抽選回数のランクごとに、オープニング用ランク示唆画像種別カウンタに応じてランク示唆画像が規定されている。この単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルでは、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」である場合、「ＧＯＬＤクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」である場合、「ＧＯＯクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」である場合、「ノーマルクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」である場合、「ＢＡＤクジラッキー」が最も選択され易く、他

の態様のクジラッキーは選択され難い。単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」である場合、「ＢＫＡＣＫクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。また、「寿クジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」である場合にのみ振り分けがある。

【０３７２】

このように、「寿クジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」である場合にのみ選択され、「ランクＳ」であることを明示するランク示唆画像となっている。「ＧＯＬＤクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」の場合に選択され易く、「ランクＳ」であることを示唆するランク示唆画像となっている。「ＧＯＯクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」の場合に選択され易く、「ランクＡ」であることを示唆するランク示唆画像となっている。「ノーマルクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」の場合に選択され易く、「ランクＢ」であることを示唆するランク示唆画像となっている。「ＢＡＤクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」の場合に選択され易く、「ランクＣ」であることを示唆するランク示唆画像となっている。「ＢＬＡＣＫクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」の場合に選択され易く、「ランクＤ」であることを示唆するランク示唆画像となっている。

【０３７３】

ここで、図４４は、大当たり遊技でのオープニング画面の一例を示す図である。図４４（Ａ）に示すオープニング画面では、オープニング基本演出として遊技設定値示唆キャラクタとして「サム」が表示されることで遊技設定値が４であることが示唆され、ランク示唆画像として「寿クジラッキー」が表示されることで単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることが確定する。また、図４４（Ｂ）に示すオープニング画面では、オープニング基本演出として遊技設定値示唆キャラクタとして「ワリン」が表示されることで遊技設定値が２であることが示唆され、ランク示唆画像として「ＢＬＡＣＫクジラッキー」が表示されることで単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」であることが示唆されている。

【０３７４】

＜ステップＳ２５０２＞

図４０の説明に戻り、ステップＳ２５０２では、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードの終了後から大当たり遊技が終了するまでの間に実行されるエンディング演出を決定するエンディング演出決定処理が実行される。エンディング演出決定処理では、大当たり遊技が終了されることを示すエンディング基本演出と共に、単位大当たり抽選回数のランクを示唆するランク示唆画像が決定される。なお、エンディング演出でのランク示唆画像の決定処理は、上述のステップＳ２５０２のオープニング演出決定処理と同様にして実行される。

【０３７５】

ここで、図４５（Ａ）はエンディング演出決定処理で使用されるエンディング基本演出選択テーブルの一例を示す図であり、図４５（Ｂ）はエンディング演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルの一例を示す図である。

【０３７６】

図４５（Ａ）に示すように、変動遊技状態では単位大当たり抽選回数が１０００回に到達することを特定の条件として出玉性能示唆演出が実行されるが、エンディング演出決定処理では、大当り遊技のオープニングと同様に、エンディング基本演出選択テーブル基づく抽選に当選することを特定の条件として出玉性能示唆演出が実行される。そして、オープニング基本演出選択テーブルでは、エンディング基本演出としては、遊技設定値が１～４のいずれである場合でも「示唆なし」が最も選択され易い。ここで、「示唆なし」は、オープニング基本演出と同様に、遊技設定値を示唆する４種類の遊技設定値示唆キャラクタが表示される演出とは別の演出（遊技設定値示唆キャラクタが表示されない演出）が実行されることを意味する。このように「示唆なし」が最も選択され易いことで、大当たり遊技において遊技設定値が遊技者に簡易に認識されることが防止される。これにより、遊技設定値が遊技者に不利な低設定値である場合に、短時間で遊技者が他の遊技機１０に移動してしまうことを抑制できる。そして、遊技設定値が遊技者に有利な高設定値であるほ

ど（大当たり当選確率が高いほど）、「示唆なし」が選択されやすい。つまり、遊技設定値が高設定値であるほど、遊技設定値示唆キャラクタが表示され難い。これにより、遊技設定値が高設定値であることを認識し難くし、遊技者に遊技設定値が高設定値であることの期待感を維持させつつ遊技を進行させることが可能になる。

【０３７７】

なお、エンディング基本演出選択テーブルとしては、「示唆なし」の振り分けがないテーブルを採用することでエンディング演出において必ず性能情報表示画像が表示されるようにしてもよく、各遊技設定値で「示唆なし」が選択される確率が同一のテーブルを採用してもよい。

【０３７８】

また、遊技設定値が４の場合には「示唆なし」に次いで「サム」が選択され易く、「サム」に比べて他のキャラクタは選択され難く、遊技設定値が３の場合には「示唆なし」に次いで「マリン」が選択され易く、「マリン」に比べて他のキャラクタは選択され難く、遊技設定値が２の場合には「示唆なし」に次いで「ワリン」が選択され易く、「ワリン」に比べて他のキャラクタは選択され難く、遊技設定値が１の場合には「示唆なし」に次いで「ウリン」が選択され易く、「ウリン」に比べて他のキャラクタは選択され難い。また、遊技設定値が４である場合にのみ「全員」の振り分けがある。この「全員」が選択された場合は、エンディング画面において遊技設定値示唆キャラクタの全員が表示される。

【０３７９】

このように、遊技設定値示唆キャラクタに関して、「サム」は遊技設定値が４の場合に選択され易く遊技設定値が４であることを示唆するキャラクタとなっている。また、「サム」は、遊技設定値１では振り分けがない（選択されない）ことから、エンディング演出で「サム」が表示された時点で遊技設定値１が否定され、遊技設定値２以上が確定する。その意味において、エンディング演出での「サム」は遊技設定値が２以上であることが確定するキャラクタである。

【０３８０】

また、「マリン」は遊技設定値が３の場合に選択され易く遊技設定値が３であることを示唆するキャラクタとなっており、「ワリン」は遊技設定値が２の場合に選択され易く遊技設定値が２であることを示唆するキャラクタとなっており、「ウリン」は遊技設定値が１の場合に選択され易く遊技設定値が１であることを示唆するキャラクタとなっている。そして、遊技設定値が高設定値であるほど、当該遊技設定値であることを示唆する遊技設定値示唆キャラクタが選択される確率が低くなっている。具体的には、遊技設定値が４である場合の「サム」の選択率は１５／１１０であり、遊技設定値が３である場合の「マリン」の選択率は２０／１１０であり、遊技設定値が２である場合の「ワリン」の選択率は２５／１１０であり、遊技設定値が１である場合の「ウリン」の選択率は３０／１１０である。このように、遊技設定値が高設定値である場合、高設定値であることを示唆するキャラクタがエンディング演出で表示され難い。これにより、エンディング演出において、遊技設定値が高設定値である場合に遊技設定値が低設定値であることを示唆するキャラクタが表示されたとしても直ちに遊技設定値が低設定値であることが判断し難くされている。その結果、遊技者に遊技設定値が高設定値であることの期待感を維持させつつ遊技を進行させることが可能になる。

【０３８１】

なお、エンディング基本演出選択テーブルとしては、当該遊技設定値であることを示唆する遊技設定値示唆キャラクタが選択される確率が各遊技設定値で同一であるテーブルを採用してもよい。

【０３８２】

図４５（Ｂ）に示すように、エンディング演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルでは、単位大当たり抽選回数のランクごとに、エンディング用ランク示唆画像種別カウンタに応じてランク示唆画像が規定されている。この単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルでは、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」である場合に「ＧＯＬＤクジラ

ッキー」が最も選択され易く、単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」である場合に「ＧＯＯクジラッキー」が最も選択され易く、単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」である場合に「ノーマルクジラッキー」が最も選択され易く、単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」である場合に「ＢＡＤクジラッキー」が最も選択され易く、単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」である場合に「ＢＫＡＣＫクジラッキー」が最も選択され易い。また、「寿クジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」である場合にのみ振り分けがある。

【０３８３】

このように、エンディング演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルでは、オープニング演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルと同様に、「寿クジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることを明示し、「ＧＯＬＤクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることを示唆し、「ＧＯＯクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」であることを示唆し、「ノーマルクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」であることを示唆し、「ＢＡＤクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」であることを示唆し、「ＢＬＡＣＫクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」であることを示唆するランク示唆画像となっている。

【０３８４】

ここで、図４６は、大当たり遊技でのエンディング画面の一例を示す図である。図４６（Ａ）に示すエンディング画面では、エンディング基本演出として遊技設定値示唆キャラクタとして「全員」が表示されることで遊技設定値が４であることが明示され、ランク示唆画像として「ノーマルクジラッキー」が表示されることで単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」であることが示唆されている。図４６（Ｂ）に示すエンディング画面では、エンディング基本演出として遊技設定値示唆キャラクタとして「マリン」が表示されることで遊技設定値が３であることが示唆され、ランク示唆画像として「ＧＯＯクジラッキー」が表示されることで単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」であることが示唆されている。

【０３８５】

＜ステップＳ２５０３＞

図４０の説明に戻り、ステップＳ２５０３では、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードで実行される開閉実行モード演出シナリオを決定する。開閉実行モード演出シナリオは、開閉実行モードの各ラウンド遊技で実行されるラウンド遊技演出の組み合わせを規定するものである。本実施形態では、演出シナリオは、後述の開閉実行モード演出シナリオテーブル（図４７及び図４８参照）に基づいて決定される。また、開閉実行モード演出シナリオには、所定のラウンド遊技において性能情報表示画像を図柄表示部３４１に表示させる演出シナリオが含まれる。そして、開閉実行モード演出シナリオとして出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定された場合には、遊技設定値及び単位大当たり抽選回数に応じて、後述のラウンド遊技キャラクタ選択テーブル（図４９（Ａ）参照）及びラウンド遊技用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブル（図４９（Ｂ）参照）に基づいて、該当ラウンドで表示される出玉性能示唆画像が決定される。

【０３８６】

ここで、図４７及び図４８は、開閉実行モード演出決定処理において使用される開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルの一例を示す図である。具体的には、図４７（Ａ）は、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ通常大当たりの場合に開閉実行モード演出決定処理において使用される５Ｒ通常大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルであり、図４７（Ｂ）は、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たりの場合に開閉実行モード演出決定処理において使用される５Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルである。図４８は、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合に開閉実行モード演出決定処理において使用される１６Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルである。

【０３８７】

図４７（Ａ）に示すように、５Ｒ通常大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブ

ルは、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ通常大当たりである場合に、大当たり遊技での開閉実行モードで実行される演出シナリオを規定する。この５Ｒ通常大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルでは、演出シナリオ種別カウンタの値に応じて演出シナリオが決定される。ここで、５Ｒ通常大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルでの「○」は出玉性能示唆画像が表示されるラウンド遊技を示している。具体的には、演出シナリオ種別カウンタの値が０～４では１ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が５～９では２ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が１０～１４では３ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が１５～１９では４ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が２０～２４では５ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定される。なお、演出シナリオ種別カウンタの値が２５～７９では出玉性能示唆画像が表示されない演出シナリオが決定される。つまり、５Ｒ通常大当たり遊技の開閉実行モードでは、抽選により選択される演出シナリオが出玉性能示唆画像が表示されるラウンド遊技を有するものである場合に、当該ラウンド遊技において出玉性能示唆画像が表示される。即ち、５Ｒ通常大当たり遊技の開閉実行モードでは、抽選により出玉性能示唆画像が表示されるか否かが決定される。

【０３８８】

図４７（Ｂ）に示すように、５Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たりである場合に、大当たり遊技での開閉実行モードで実行される演出シナリオを規定する。この５Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルでは、演出シナリオ種別カウンタの値に応じて演出シナリオが決定される。ここで、５Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルでの「○」は出玉性能示唆画像が表示されるラウンド遊技を示している。具体的には、演出シナリオ種別カウンタの値が０～４又は２５～２９では１ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が５～９又は３０～３４では２ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が１０～１４又は３５～３９では３ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が１５～１９又は４０～４４では４ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が２０～２４又は４５～４９では５ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定される。なお、演出シナリオ種別カウンタの値が５０～７９では出玉性能示唆画像が表示されない演出シナリオが決定される。つまり、５Ｒ確変大当たり遊技の開閉実行モードでは、抽選により選択される演出シナリオが出玉性能示唆画像が表示されるラウンド遊技を有するものである場合に、当該ラウンド遊技において出玉性能示唆画像が表示される。即ち、５Ｒ確変大当たり遊技の開閉実行モードでは、抽選により出玉性能示唆画像が表示されるか否かが決定される。

【０３８９】

図４７（Ａ）と図４７（Ｂ）とを比較すれば分かるように、５Ｒ確変大当たりの場合に、５Ｒ通常大当たりに比べて出玉性能示唆画像が表示される確率が高い。これにより、５Ｒ確変大当たりである場合に、確変大当たりであることの安堵感からラウンド遊技演出に注目しない遊技者に対してラウンド遊技演出に注目させる可能になる。なお、５Ｒ確変大当たりの場合に、５Ｒ確変大当たりに比べて出玉性能示唆画像が表示される確率を低くしてもよく、５Ｒ通常大当たりと同じ確率としてもよい。

【０３９０】

図４８に示すように、１６Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりである場合に、大当たり遊技での開閉実行モードで実行される演出シナリオを規定する。この１６Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルでは、演出シナリオ種別カウンタの値に応じて演出シナリオが決定される。ここで、１６Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルで

の「○」は出玉性能示唆画像が表示されるラウンド遊技を示している。具体的には、演出シナリオ種別カウンタの値が０～４では１ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が５～９では２ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が１０～１４では３ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が１５～１９では４ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が２０～２４では５ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が２５～２９では６ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が３０～３４では７ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が３５～３９では８ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が４０～４４では９ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が４５～４９では１０ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が５０～５４では１１ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が５５～５９では１２ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が６０～６４では１３ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が６５～６９では１４ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が７０～７４では１５ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定され、演出シナリオ種別カウンタの値が７５～７９では１６ラウンドで出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが決定される。

【０３９１】

１６Ｒ確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルでは、１Ｒ～１６Ｒのラウンド遊技のいずれかにおいて、必ず出玉性能示唆画像が表示される。これにより、確変大当たりであることの安堵感からラウンド遊技演出に注目しない遊技者に対してラウンド遊技演出に注目させる可能になる。なお、１６Ｒ確変大当たりの場合に、５Ｒ通常大当たり及び５Ｒ確変大当たりの場合と同様に、出玉性能示唆画像が表示されない演出シナリオが決定されるようにしてもよい。

【０３９２】

ここで、図４９（Ａ）は開閉実行モード演出決定処理において出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが選択された場合に使用されるラウンド遊技キャラクタ選択テーブルの一例を示す図であり、図４９（Ｂ）は開閉実行モード演出決定処理において出玉性能示唆画像が表示される演出シナリオが選択された場合に使用されるラウンド遊技演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルの一例を示す図である。

【０３９３】

図４９（Ａ）に示すように、ラウンド遊技キャラクタ選択テーブルでは、遊技設定値が４の場合に「サム」が最も選択され易く、遊技設定値が３の場合に「マリン」が最も選択され易く、遊技設定値が２の場合に「ワリン」が最も選択され易く、遊技設定値が１の場合に「ウリン」が最も選択され易い。このように、ラウンド遊技演出においても、オープニング演出及びエンディング演出と同様に、「サム」は遊技設定値が４であることを示唆し、「マリン」は遊技設定値が３であることを示唆し、「ワリン」は遊技設定値が２であることを示唆すし、「ウリン」は遊技設定値が１であることを示唆するキャラクタとなっている。

【０３９４】

図４９（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルでは、単位大当たり抽選回数のランクごとに、ラウンド遊技用ランク示唆画像種別カウンタに応じてランク示唆画像が規定されている。この単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルでは、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」である場合に「ＧＯＬＤクジラ

ッキー」が最も選択され易く、単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」である場合に「ＧＯＯクジラッキー」が最も選択され易く、単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」である場合に「ノーマルクジラッキー」が最も選択され易く、単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」である場合に「ＢＡＤクジラッキー」が最も選択され易く、「ＢＫＡＣＫクジラッキー」が最も選択され易い。また、「寿クジラッキー」は、単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」である場合にのみ振り分けがある。

【０３９５】

このように、ラウンド遊技演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルでは、オープニング演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブル及びエンディング演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブルと同様に、「寿クジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることを明示し、「ＧＯＬＤクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることを示唆し、「ＧＯＯクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＡ」であることを示唆し、「ノーマルクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＢ」であることを示唆し、「ＢＡＤクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＣ」であることを示唆し、「ＢＬＡＣＫクジラッキー」は単位大当たり抽選回数が「ランクＤ」であることを示唆するランク示唆画像となっている。

【０３９６】

ここで、図５０は、大当たり遊技でのラウンド遊技画面の一例を示す図である。図５０（Ａ）に示すラウンド遊技画面では、開閉実行モード演出シナリオとして、５ラウンド目のラウンド遊技において出玉性能示唆画像が表示されるシナリオが選択され、遊技設定値示唆キャラクタとして「マリン」が表示されることで遊技設定値が３であることが示唆され、ランク示唆画像として「ＧＯＬＤクジラッキー」が表示されることで単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることが示唆されている。また、図４６（Ｂ）に示すラウンド遊技画面では、開閉実行モード演出シナリオとして、２ラウンド目のラウンド遊技において出玉性能示唆画像が表示されるシナリオが選択され、遊技設定値示唆キャラクタとして「サム」が表示されることで遊技設定値が４であることが示唆され、ランク示唆画像として「寿クジラッキー」が表示されることで単位大当たり抽選回数が「ランクＳ」であることが明示されている。

【０３９７】

＜ステップＳ２５０４＞

図４０の説明に戻り、ステップＳ２５０４では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２５０１～Ｓ２５０３で決定された大当たり遊技演出をＲＡＭ５１２に記憶させる。具体的には、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２５０１で決定されたオープニング基本演出種別、ステップＳ２５０２で決定されたエンディング基本演出種別、及びステップＳ２５０３で決定された開閉実行モード演出シナリオ種別をＲＡＭ５１２に記憶させ、必要に応じてオープニング、開閉実行モード又はエンディングでサブ画像表示部３８に表示させる出玉性能示唆画像種別を記憶する。これにより、大当たり遊技において、スピーカ２６によって音声出力演出が実行され、電飾部２７によってランプ演出が実行される。

【０３９８】

＜ステップＳ２５０５＞

ステップＳ２５０５では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２５０１～Ｓ２５０３で決定された大当たり遊技演出の内容を示す大当たり遊技演出コマンドを表示制御装置６に送信する。具体的には、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２５０１で決定されたオープニング基本演出種別、必要に応じてオープニング演出で実行される出玉性能示唆画像の内容、ステップＳ２５０２で決定されたエンディング基本演出種別、必要に応じてオープニング演出で実行される出玉性能示唆画像の内容と実行ラウンド数、及びステップＳ２５０３で決定された開閉実行モード演出シナリオ種別、必要に応じてオープニング演出で実行される出玉性能示唆画像の内容を表示制御装置６に送信する。これにより、大当たり遊技において、図柄表示部３４１によって出玉性能示唆画像を含む画像演出が実行される。

【０３９９】

本実施形態では、大当たり遊技において出玉性能を示唆する出玉性能示唆画像が表示され得ることで、サブ画像表示部３８に表示される出玉性能示唆画像を確認させるために遊技者に対して大当たり遊技に集中させることができると共に、サブ画像表示部３８に表示される出玉性能示唆画像によって出玉性能を推測して楽しむことができる。これにより、遊技の興趣が向上される。

【０４００】

また、大当たり遊技では、オープニング、開閉実行モード及びエンディングのいずれにおいても、出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示され得る。そのため、大当たり遊技の開始から終了までの間、大当たり遊技演出に着目させることが可能になる。このように、遊技者に大当たり遊技演出に着目させることで、遊技者に軽視されやすい大当たり遊技演出に関して、大当たり遊技演出の良さを遊技者に伝えることが可能になる。

【０４０１】

なお、大当たり遊技では、オープニング、開閉実行モード及びエンディングのいずれにおいても、出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示され得るが、オープニング、開閉実行モード及びエンディングのうちのいずれかのみで出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示されるようにしてもよい。

【０４０２】

また、大当たり遊技において出玉性能を示唆する場合、変動遊技の場合と同様に、遊技設定値及び単位大当たり抽選回数のうちの一方又は双方に代えて、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、ボーダーライン充足率に基づいて出玉性能を示唆するようにしてもよい。即ち、大当たり遊技において示唆される出玉性能は、遊技設定値と単位大当たり抽選回数との組み合わせには限定されない。

【０４０３】

［変動遊技演出処理］

図２７の説明に戻り、副タイマ割込み処理の変動遊技演出処理（ステップＳ２００５）では、大当たり抽選での抽選結果を報知する変動遊技において、変動パターンコマンドを受信した場合に図３１のコマンド判定処理のステップＳ２３０３で決定される演出パターンに即した変動遊技演出が図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７などで実行され、ステップＳ２３０４で決定される出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８で実行される。

【０４０４】

［大当たり遊技演出処理］

大当たり遊技演出処理では、図４０の大当たり遊技演出決定処理において決定されたオープニング演出、エンディング演出及び開閉実行モード演出が実行される。ここで、図５１は、大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４０５】

＜ステップＳ２６０１＞

図５１に示すように、ステップＳ２６０１では、ＭＰＵ５１は、図３１のコマンド判定処理におけるステップＳ２３０９でオンに設定される大当たり遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０２に移行し、大当たり遊技演出開始フラグがオフの場合（ステップＳ２６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２６０４に移行する。

【０４０６】

＜ステップＳ２６０２及びＳ２６０３＞

大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２６０２）、オープニング演出開始処理を実行し（ステップＳ２６０３）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。オープニング演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、図４０の大当たり遊技演出決定処理でのステップＳ２５０１で決定されたオープニング演出をスピーカ２６及び電飾部２７において実行させると共に、表示制御装置６に対してオープニング演出としての画像

演出を図柄表示部３４１に開始させるオープニング演出開始コマンドを送信する。これにより、図柄表示部３４１では、オープニング基本演出に対応する画像が表示され、出玉性能示唆画像が表示されることが決定されている場合には図柄表示部３４１に出玉性能示唆画像が表示される。

【０４０７】

＜ステップＳ２６０４＞

ステップＳ２６０４では、ＭＰＵ５１は、図３１のコマンド判定処理でのステップＳ２３１１でオンに設定されるラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、ラウンド遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップＳ２６０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０５に移行し、開閉実行モード開始フラグがオフの場合（ステップＳ２６０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ２６０７に移行する。

【０４０８】

＜ステップＳ２６０５及びＳ２６０６＞

ラウンド遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップＳ２６０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２６０５）、ラウンド遊技演出開始処理を実行し（ステップＳ２６０６）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。ラウンド遊技演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、図４０の大当たり遊技演出決定処理でのステップＳ２５０３で決定された開閉実行モード演出シナリオにおける該当するラウンドでのラウンド遊技演出をスピーカ２６及び電飾部２７において実行させると共に、表示制御装置６に対して該当ラウンドでのラウンド遊技演出としての画像演出を図柄表示部３４１に開始させるラウンド遊技開始コマンドを送信する。このラウンド遊技開始コマンドには、当該ラウンド数を示すラウンド数情報が含まれる。これにより、図柄表示部３４１では、オープニング基本演出に対応する画像が表示され、出玉性能示唆画像が表示されることが決定されている場合には図柄表示部３４１に出玉性能示唆画像が表示される。

【０４０９】

＜ステップＳ２６０７＞

ステップＳ２６０７では、ＭＰＵ５１は、図３１のコマンド判定処理におけるステップＳ２３１４でオンに設定されるエンディング開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、エンディング開始フラグがオンの場合（ステップＳ２６０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６０８に移行し、エンディング開始フラグがオフの場合（ステップＳ２６０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ２６１０に移行する。

【０４１０】

＜ステップＳ２６０８及びＳ２６０９＞

エンディング開始フラグがオンの場合（ステップＳ２６０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング開始フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２６０８）、エンディング演出開始処理を実行し（ステップＳ２６０９）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。エンディング演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、図４０の大当たり遊技演出決定処理でのステップＳ２５０２で決定されたオープニング演出をスピーカ２６及び電飾部２７において実行させると共に、表示制御装置６に対してエンディング演出としての画像演出を図柄表示部３４１に開始させるエンディング演出開始コマンドを送信する。これにより、図柄表示部３４１では、エンディング基本演出に対応する画像が表示され、出玉性能示唆画像が表示されることが決定されている場合には図柄表示部３４１に出玉性能示唆画像が表示される。

【０４１１】

＜ステップＳ２６１０＞

ステップＳ２６１０では、ＭＰＵ５１は、図３１のコマンド判定処理におけるステップＳ２３１６でオンに設定される大当たり遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断し、大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップＳ２６１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２６１１に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフの場合（ステ

ップＳ２６１０：Ｎｏ）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。
【０４１２】
＜ステップＳ２６１１及びＳ２６１２＞
大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップＳ２６１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２６１１）、エンディング演出終了処理を実行し（ステップＳ２６１２）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。
【０４１３】
ところで、遊技者は、個々の理由に基づいて遊技機を選択し、その遊技機において遊技を行う。そして、遊技者が遊技機を選択する場合の一つの基準として、遊技機の出玉性能が挙げられる。この出玉性能は、第１始動入賞口や一般入賞口への入賞のし易さ、即ち大当たり抽選を受けることができる頻度や出玉率の影響を受ける。一方、第１始動入賞口や一般入賞口への入賞のし易さは、遊技機の物理的な状態、例えば遊技盤に打設された釘の状態、遊技盤の表面性状などの影響を受ける。ここで、遊技盤に打設された釘は、出荷段階で遊技機間において個体差がある。加えて、釘の状態は経年変化し、この経年変化の程度についても遊技機間で個体差が存在する。また、遊技盤の表面性状についても、遊技機間で出荷段階や経年変化に個体差が存在する。そのため、同時期に製造されて同一ホールに同時期に設置された同種の遊技機間でも、第１始動入賞口や一般入賞口への入賞のし易さなどが異なる。このような遊技機の物理的な状態は外部から確認できるため、遊技者は遊技機の物理的な状態を確認することで出玉性能を確認し、出玉性能が高いと推測される遊技機を選択して遊技を行うことが可能である。
【０４１４】
一方、遊技機としては、複数段階の大当たり確率（遊技設定値）から遊技ホール側が大当たり確率を設定できる遊技機がある。このような遊技機では、第１始動入賞口や一般入賞口への入賞のし易さに基づく出玉性能が低い場合であっても、大当たり確率が高く設定されている場合には大当たり遊技による出玉が多いことでトータルとしての出玉性能が高い場合がある。これとは逆に、第１始動入賞口や一般入賞口への入賞のし易さに基づく出玉性能が高い場合であっても、大当たり確率が低く設定されている場合には大当たり遊技による出玉が少ないことでトータルとしての出玉性能が低い場合がある。また、遊技ホール側は、遊技設定値を高くする一方で第１始動入賞口や一般入賞口に遊技球が入賞し難いように釘調整がなされる可能性もある。そのため、複数段階の大当たり確率（遊技設定値）から遊技ホール側が大当たり確率を設定できる遊技機では、遊技機の物理的な状態は外部から確認するだけでは、遊技者にとって有利な出玉性能を有する遊技機であるかは判断できない。
【０４１５】
また、大当たり確率（遊技設定値）は、少ない試行回数では収束し難く、実際の大当り確率よりも高い確率で大当たりに当選することがある反面、実際の大当り確率よりも低い確率で大当たりに当選することもある。また、第１入賞口などへの遊技球の入賞のし易さも、短時間の遊技では収束し難くバラツキが発生する。その結果、出玉性能が高いにも拘らず短時間で見切りを付けて他の遊技機に移動し、これとは逆に、出玉性能が低いにも拘らず長時間遊技を継続してしまうことが起こり得る。
【０４１６】
これに対して、本実施形態に係る遊技機１０では、変動遊技や大当たり遊技において、出玉性能を示唆する出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示され得る。ここで、出玉性能示唆画像は、大当たり確率や遊技機１０の物理的な状態を含めた複数の指標に基づいて選択されるものである。そのため、遊技者は、サブ画像表示部３８に表示される出玉性能示唆画像を確認することで、大当たり確率や遊技機１０の物理的な状態を含めた複数の指標に基づいて遊技機１０の出玉性能を推測でき、また複数の指標ごとに個別に出玉性能を判断できる。これにより、遊技者は、遊技機１０の出玉性能を推測することを楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０４１７】
　また、出玉性能を基準として遊技機１０を選択する遊技者にとっては、出玉性能が高いにも拘らず短時間で見切りを付けて他の遊技機に移動してしまうことや、出玉性能が低いにも拘らず長時間遊技を継続してしまうことを抑制できる。
【０４１８】
　なお、本実施形態では、変動遊技における出玉性能示唆画像の表示がサブ画像表示部３８において実行されているが、変動遊技における出玉性能示唆画像の表示を図柄表示部３４１において実行してもよい。この場合、変動遊技演出の視認を阻害しないように、例えば図柄表示部３４１の右下隅部（図５２参照）などの図柄表示部３４１の隅部に出玉性能示唆画像を表示させるのが好ましい。また、出玉性能示唆画像は、キャラクタ種別とキャラクタ態様種別とによって性能情報が示唆されるものには限定されない。例えば。図５２に示すように、キャラクタ態様とセリフとの組み合わせなどによって性能情報が示唆されるようにしてもよい。なお、図５２に示す例では、セリフによって遊技設定値などの第１性能情報が示唆され、キャラクタ態様によって単位大当たり抽選回数のランクなどの第１性能情報とは異なる第２性能情報が示唆される。また、図柄表示部３４１にセリフを表示することに加えて又は代えて、スピーカ２６によるボイス演出で出玉性能が示唆されるようにしてもよい。
【０４１９】
　本実施形態では、出玉性能示唆画像によって複数の出玉情報（遊技設定値及び単位大当たり抽選回数）に基づく出玉性能が同時に示唆されているが、出玉性能示唆画像は、それぞれの性能情報（出玉性能）に対応させた複数の画像を含んでいてもよい。この場合、図柄表示部３４１に複数の出玉性能示唆画像を表示させてもよいし、サブ画像表示部３８に複数の出玉性能示唆画像を表示させてもよいし、図５３に示すように図柄表示部３４１及びサブ画像表示部３８の双方に出玉性能示唆画像を表示させてもよい。このように、性能情報（出玉性能）に対応させた複数の画像によって出玉性能が示唆されることで、複数の出玉性能と個別に推測することが容易になる。そのため、遊技者が遊技機を選択する上で重要視する出玉性能に応じて遊技の継続又は中止を判断することが容易になる。
【０４２０】
　なお、図５３に示す例では、サブ画像表示部３８に遊技設定値などの第１出玉性能を示唆する第１出玉性能示唆画像が表示され、図柄表示部３４１の右下隅部に単位大当たり抽選回数のランクなどの第１性能情報となる第２出玉性能を示唆する第２出玉性能示唆画像が重複したタイミングで表示される。サブ画像表示部３８で第１出玉性能示唆画像が表示され、図柄表示部３４１で第２出玉性能示唆画像が表示されることで、図柄表示部３４１及びサブ画像表示部３８の双方に遊技者を着目させることができる。これにより、遊技演出に関心が低い遊技者に対して遊技演出に注目させる機会が付与され、遊技演出の面白みを遊技者に伝えることができる。また、第１出玉性能示唆画像と第２出玉性能示唆画像とが重複したタイミングで表示されることで、遊技者は、第１出玉性能示唆画像及び第２出玉性能示唆画像を同時期に確認できるため、２種類の出玉性能に基づいて簡易に出玉性能を判断可能である。
【０４２１】
　また、ラウンド遊技演出では、人物キャラクタによって遊技設定値が示唆され、特定のキャラクタの態様によって単位大当たり抽選回数のランクが示唆されていたが、図５４に示すようにラウンド遊技演出においてキャラクタ紹介画像を表示させ、紹介されるキャラクタ種別によって遊技設定値などの第１性能情報が示唆され、キャラクタ紹介画像の枠色などによって単位大当たり抽選回数のランクなどの第１性能情報とは異なる第２性能情報が示唆されるようにしてもよい。また、キャラクタ紹介画像の枠柄、背景色などによって第２性能情報が示唆されるようにしてもよい。
【０４２２】
　また、本実施形態では、変動遊技及び大当たり遊技の双方で出玉性能示唆画像が表示され得るが、変動遊技及び大当たり遊技のうちの一方の遊技で出玉性能示唆画像を表示させ

てもよく、また変動遊技及び大当たり遊技の一方若しくは双方の遊技に加えて又は代えて客待ち待機状態（変動表示の保留がなく遊技球を発射していない状態）において出玉性能示唆画像を表示させてもよい。例えば、客待ち待機状態では、操作ボタン２０に所定の操作（長押し操作や連打操作）が行われること、十字キー（不図示）にコマンドが入力されることを条件に出玉性能示唆画像が表示されるようにすることも考えられる。

【０４２３】

また、変動遊技においては、上述のように特定の条件が満たされる場合に出玉性能示唆画像が表示されるが、この場合の特定の条件としては、例えば発射遊技球数が一定数に達すること、変動遊技の開始直後や終了直前などのタイミングで操作ボタン２０に対する操作が行われること、特定の演出が実行されることなどが考えられる。この場合の特定の演出は、大当たり抽選での抽選結果を示唆する演出であると遊技者が勘違いしない演出であることが好ましく、例えば遊技者に左打ち又は右打ちを要求する演出などが考えられる。また、特定の演出は、操作ボタン２０に対する操作を要求する演出などの演出であってもよい。特定の条件が満たされる場合に出玉性能示唆演出が実行されることで、遊技者は、出玉性能示唆演出が実行されるタイミングを予期することが可能になる。これにより、遊技者は、出玉性能示唆演出が実行されるタイミングを予期しつつ、そのタイミングの到来を楽しみにして遊技を進行することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【０４２４】

また、大当たり遊技では、オープニング、開閉実行モード及びエンディングの少なくとも一つで出玉性能示唆画像を表示させればよく、また開閉実行モードでは、ラウンド遊技に加えて又は代えて、ラウンド遊技間のインターバルで出玉性能示唆画像を表示するようにしてもよい。

【０４２５】

また、出玉性能の示唆は、画像演出によるものに加えて又は代えて、スピーカ２６による音声出力演出や電飾部２７によるランプ演出により実行することも考えられる。例えば、大当たり遊技で出力される楽曲（ＢＧＭ）の種別によって出玉性能を示唆してもよい。また、大当たり遊技の途中で楽曲（ＢＧＭ）を変化させることで出玉性能を示唆してもよい。楽曲（ＢＧＭ）の変化により出玉性能を示唆する場合、遊技者が図柄表示部３４１やサブ画像表示部３８を確認していない状態であっても、遊技者はスピーカ２６から出力される楽曲（ＢＧＭ）に基づいて出玉性能を推測することが可能になる。また、出玉性能示唆演出が楽曲変化演出であることで、楽曲（ＢＧＭ）に無関心な遊技者に対しても、出玉性能を推測するためにスピーカ２６から出力される楽曲（ＢＧＭ）に着目させ、楽曲（ＢＧＭ）を楽しませることが可能になる。

【０４２６】

また、楽曲（ＢＧＭ）の変化によって出玉性能を示唆する場合、変化前の楽曲と変化後の楽曲との組み合わせによって出玉性能を示唆してもよい。例えば、変化前の楽曲種別によって遊技設定値などの出玉性能を示唆し、変化後の楽曲種別によって単位大当たり抽選回数などを他の出玉情報を示唆することが考えられる。変化前の楽曲と変化後の楽曲との組み合わせによって出玉性能が示唆される場合、遊技者は、楽曲変化が発生するか否かだけでなく、変化する前後の楽曲の組み合わせに基づいて出玉性能を推測することが可能になる。これにより、楽曲に無関心な遊技者に対しても、スピーカ２６から出力される楽曲により着目させることが可能になる。

【０４２７】

また、楽曲（ＢＧＭ）の変化によって出玉性能を示唆する場合、楽曲が変化されるタイミング（例えば開閉実行モードのラウンド）によって出玉性能を示唆してもよい。具体的には、遊技設定値に対応するラウンド遊技（例えば遊技設定値が４の場合には４ラウンド）において他のラウンド遊技に比べて高確率でＢＧＭが変化されるようにしてもよい。また、遊技設定値が奇数（１又は３）である場合に偶数ラウンドに比べて奇数ラウンドにおいて高確率でＢＧＭが変化されるようにし、遊技設定値が偶数（２又は４）である場合に奇数ラウンドに比べて偶数ラウンドにおいて高確率でＢＧＭが変化されるようにしてもよ

い。楽曲（ＢＧＭ）の変化によって出玉性能を示唆する場合、楽曲変化が発生したラウンド遊技が何ラウンド目であるかによって出玉性能を推測可能である。そのため、遊技者は、スピーカ２６から出力される楽曲変化が発生するか否かだけでなく、楽曲変化が発生するラウンド数によって出玉性能を推測することが可能になる。これにより、楽曲に無関心な遊技者に対しても、スピーカ２６から出力される楽曲により着目させることができ、また楽曲変化が発生したラウンド遊技が何ラウンド目であるかを確認させるために図柄表示部３４１などの表示部にも着目させることが可能になる。その結果、遊技者にラウンド遊技演出を視認させる機会を付与することができ、ラウンド遊技演出の面白みを遊技者に伝えることが可能になる。

【０４２８】

なお、楽曲（ＢＧＭ）の変化によって出玉性能を示唆する場合、変化前の楽曲と変化後の楽曲との組み合わせと、楽曲が変化されるタイミングとの双方によって出玉性能を示唆することも考えられる。

【０４２９】

［他の実施形態］

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

【０４３０】

［第２の実施形態］

前述の第１の実施形態では、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて、出玉性能示唆画像が表示される開閉実行モード演出シナリオを含む開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルに基づいて開閉実行モードでの演出シナリオが決定される場合について説明した。つまり、開閉実行モードのラウンド遊技において出玉性能示唆画像が表示されるか否かが選択される演出シナリオに依存する場合について説明した。

【０４３１】

一方、本実施形態は、ラウンド遊技において上限数（本実施形態では「９」）を超える遊技球が可変入賞口３１６に入賞された場合（いわゆるオーバー入賞が発生した場合）、開閉実行モードのラウンド遊技において出玉性能示唆画像が表示される点で前述の第１の実施形態とは異なる。また、本実施形態では、大当たり遊技演出決定処理の開閉実行モード演出決定処理（図４０のステップＳ２５０３参照）において、出玉性能示唆画像が表示される開閉実行モード演出シナリオを含まない開閉実行モード演出シナリオ選択テーブルに基づいて開閉実行モードでの演出シナリオが決定される点でも前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４３２】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図５５～図５９を参照して説明する。

【０４３３】

［コマンド判定処理］

ここで、図５５及び図５６は本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置５で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図５５及び図５６に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第１の実施形態でのコマンド判定処理において、ラウンド遊技終了コマンド及び可変入賞口入賞コマンドを受信したか否かを判断する処理が追加されている。

【０４３４】

＜ステップＳ２７０１及びＳ２７０２＞

図５５に示すように、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが変動パターンコマンド、大当たり遊技開始コマンド及びラウンド遊技終了コマンドのいずれでもない場合（ステップＳ

２３０２、Ｓ２３０７及びＳ２３１０のいずれもＮｏ）、ラウンド遊技終了コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ２７０１）。なお、ラウンド遊技終了コマンドは、例えば図１６のメイン処理でのステップＳ１３０５の大当たり遊技制御処理において、ラウンド遊技を終了させる際に設定され、図１６のメイン処理でのステップＳ１３０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。

【０４３５】

ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合に（ステップＳ２７０１：Ｙｅｓ）、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定する（ステップＳ２７０２）。ラウンド遊技演出終了フラグは、後述の図５７の大当たり遊技演出処理のステップＳ２８０３において参照される。また、ラウンド遊技終了コマンドを受信していない場合に（ステップＳ２７０１：Ｎｏ）、処理を図５６のステップＳ２３１２に移行する。

【０４３６】

＜ステップＳ２７０３及びＳ２７０４＞

ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技終了コマンドを受信していない場合に（ステップＳ２７０１：Ｙｅｓ）、図５６に示すように、受信したコマンドがエンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンド及び単位大当たり抽選回数更新コマンドのいずれでもない場合（ステップＳ２３１３、Ｓ２３１５、Ｓ２３１７及びＳ２３１９のいずれもＮｏ）、可変入賞口入賞コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ２７０３）。なお、可変入賞口入賞コマンドは、例えば図１６のメイン処理でのステップＳ１３０３において可変入賞口３１６に入賞が発生している場合に賞球コマンドを設定する際に賞球コマンドと共にＲＡＭ４１２に設定され、図１６のメイン処理でのステップＳ１３０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信されるフラグである。

【０４３７】

ＭＰＵ５１は、可変入賞口入賞コマンドを受信した場合に（ステップＳ２７０３：Ｙｅｓ）、可変入賞口入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ２７０４）、当該コマンド判定処理を終了する。可変入賞口入賞フラグは、後述の図５９の出玉性能示唆画像表示処理のステップＳ３００１において参照される。

【０４３８】

［大当たり遊技演出処理］

本実施形態の大当たり遊技演出処理では、ラウンド遊技演出開始処理の内容が前述の第１の実施形態と異なる。これに伴い、本実施形態の大当たり遊技演出処理では、出玉性能示唆画像表示処理が追加され、ラウンド遊技演出開始処理及び出玉性能示唆画像表示処理の実行に必要な処理（ステップ）が追加されている。ここで、図５７は、音声ランプ制御装置５で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４３９】

＜ステップＳ２８０１及びＳ２８０２＞

図５７に示すように、本実施形態の大当たり遊技演出処理では、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されていることを条件に（ステップＳ２６０４：Ｙｅｓ）、ラウンド遊技演出開始処理が実行されると共に（ステップＳ２８０１）、ラウンド遊技実行中フラグがオンに設定される（ステップＳ２８０２）。なお、ラウンド遊技演出開始処理の詳細は、図５８を参照して後述する。また、ラウンド遊技実行中フラグは、ラウンド遊技が実行中であることを示すフラグであり、ステップＳ２８０３において出玉性能示唆画像表示処理を実行するか否かを判断するために参照される。

【０４４０】

＜ステップＳ２８０３及びＳ２８０４＞

ステップＳ２８０３では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２８０２でオンに設定されるラウンド遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２８０３：Ｙｅｓ）、出玉性能示唆画像表示処理を実行し（ステップＳ２８０４）、当該大当たり遊技演出処理する。出玉性能示唆画像表示処理では、出玉性能示唆画像をサブ画像表示部３８に表示させる

と判断される場合に、出玉性能示唆画像をサブ画像表示部３８に表示させるための処理が実行される。つまり、本実施形態では、ラウンド遊技の実行中に出玉性能示唆画像を表示させるかを判断し、ラウンド遊技において出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示される。なお、出玉性能示唆画像表示処理の詳細は、図５９を参照して後述する。

【０４４１】

＜ステップＳ２８０５～Ｓ２８０７＞

ステップＳ２８０５では、ＭＰＵ５１は、図５５のコマンド判定処理のステップＳ２７０２でオンに設定されるラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２８０５：Ｙｅｓ）、ラウンド遊技が実行されていることを示すラウンド遊技実行中フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２８０６）、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ２８０７）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２８０５：Ｎｏ）、処理を２６０７に移行する。

【０４４２】

［ラウンド遊技演出開始処理］

図５７の大当たり遊技演出処理でのステップＳ２８０１で実行されるラウンド遊技演出開始処理では、ラウンド遊技演出を開始させる処理が実行される。ここで、図５８は、図５７の大当たり遊技演出処理で実行されるラウンド遊技演出開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４４３】

＜ステップＳ２９０１＞

図５８に示すように、ステップＳ２９０１では、ＭＰＵ５１は、示唆画像表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。示唆画像表示中フラグは、ラウンド遊技において図柄表示部３４１に出玉性能示唆画像を表示させるためのフラグであり、後述の図５９の出玉性能示唆画像表示処理のステップＳ３００８においてオンに設定される。ＭＰＵ５１は、示唆画像表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０２に移行し、出玉性能示唆画像表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２９０４に移行する。

【０４４４】

＜ステップＳ２８０２及びＳ２８０３＞

ＭＰＵ５１は、示唆画像表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９０１：Ｙｅｓ）、後述の図５９の出玉性能示唆画像表示処理のステップＳ３００７でＲＡＭ５１２に記憶される出玉性能示唆画像の内容を読み出し（ステップＳ２９０２）、ＲＡＭ５１２から出玉性能示唆画像の内容を消去する（ステップＳ２９０３）。

【０４４５】

＜ステップＳ２８０４＞

ステップＳ２８０４では、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技開始コマンドを表示制御装置６に送信する。ラウンド遊技開始コマンドは、図柄表示部３４１にラウンド遊技演出の画像演出を実行させるコマンドである。また、示唆画像表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９０１：Ｙｅｓ）、ラウンド遊技開始コマンドには出玉性能示唆画像種別に関する情報が含まれる。これにより、ラウンド遊技において、出玉性能示唆画像が表示される。

【０４４６】

［出玉性能示唆画像表示処理］

図５７の大当たり遊技演出処理でのステップＳ２８０４で実行される出玉性能示唆画像表示処理では、開閉実行モードでの出玉性能示唆画像の表示の有無や画像種別が決定される。ここで、図５９は、図５７の大当たり遊技演出処理で実行される出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４４７】

＜ステップＳ３００１＞
図５９に示すように、ステップＳ３００１では、ＭＰＵ５１は、図５６のコマンド判定処理でのステップＳ２７０４でオンに設定される可変入賞口入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、可変入賞口入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２に移行し、可変入賞口入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、当該出玉性能示唆画像表示処理を終了する。
【０４４８】
＜ステップＳ３００２及びＳ３００３＞
可変入賞口入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、入賞カウンタの値に１を加算すると共に（ステップＳ３００２）、可変入賞口入賞フラグをオフに設定する（ステップＳ３００３）。つまり、ＭＰＵ５１は、可変入賞口３１６に入賞した遊技球数をカウントする。
【０４４９】
＜ステップＳ３００４＞
ステップＳ３００４では、ＭＰＵ５１は、入賞カウンタの値（可変入賞口３１６への入球数）が上限数を超えているか否かを判断する。なお、「上限数」とは、所定時間（最大開放時間）が経過する前に可変入賞口３１６が閉鎖される入賞遊技球数と同数に設定され、本実施形態では「上限数」は例えば「９」である。即ち、ＭＰＵ５１は、可変入賞口３１６に上限数を超える遊技球が入球するオーバー入賞が発生したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、入賞カウンタの値が上限数を超えている場合（ステップＳ３００４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００５に移行し、入賞カウンタの値が上限数を超えていない場合（ステップＳ３００４：Ｎｏ）、当該出玉性能示唆画像表示処理を終了する。
【０４５０】
＜ステップＳ３００５＞
入賞カウンタの値が上限数を超えている場合（ステップＳ３００４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該ラウンド遊技が開閉実行モードにおける最終ラウンドであるか否かを判断する（ステップＳ３００５）。ＭＰＵ５１は、当該ラウンド遊技が最終ラウンドである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、当該出玉性能示唆画像表示処理を終了する。即ち、開閉実行モードにおける最終ラウンドでオーバー入賞があった場合には出玉性能示唆画像が表示されない。一方、ＭＰＵ５１は、当該ラウンド遊技が最終ラウンドでない場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、出玉性能示唆画像を決定すると共に（ステップＳ３００６）、出玉性能示唆画像の内容をＲＡＭ５１２に記憶させる（ステップＳ３００７）。そして、ＭＰＵ５１は、出玉性能示唆画像表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ３００８）、当該出玉性能示唆画像表示処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードのラウンド遊技（最終ラウンドを除く）でオーバー入賞が発生した場合、出玉性能示唆画像表示中フラグをオンに設定することで、オーバー入賞が発生したラウンド遊技の次のラウンド遊技において出玉性能示唆画像を表示させる。
【０４５１】
ところで、大当たり遊技におけるラウンド遊技間のインターバルにおいて打ち出し遊技球数を節約するために、インターバルでの遊技球の打ち出しを停止する、いわゆる止め打ちという技法がある。このような止め打ちを行う場合、遊技者は、ラウンド遊技において可変入賞口３１６に入賞される遊技球数をカウントしつつ遊技球の打ち出し及び打ち出し停止を繰り返し行う。そのため、遊技者は、ラウンド遊技において図柄表示部３４１やサブ画像表示部３８を殆ど確認することなく、可変入賞口３１６を注視することになる。
【０４５２】
これに対して、本実施形態では、開閉実行モードのラウンド遊技（最終ラウンドを除く）でオーバー入賞が発生した場合、オーバー入賞が発生したラウンド遊技の次のラウンド遊技において出玉性能示唆画像が表示される。そのため、止め打ちを行う遊技者に対して、オーバー入賞を発生させるための余分な遊技球を打ち出させることが可能になり、また

ラウンド遊技において図柄表示部３４１に着目させることが可能になる。特に、止め打ちを行う遊技者は、遊技機１０を選択する基準として出玉性能を重視する傾向が強いため、図柄表示部３４１やサブ画像表示部３８に着目させるために、オーバー入賞で出玉性能示唆画像をサブ画像表示部３８（又は図柄表示部３４１若しくはサブ画像表示部３８と図柄表示部３４１の双方）に表示させることの意義は大きい。

【０４５３】

また、可変入賞口３１６に対するオーバー入賞があったラウンド遊技の次のラウンド遊技で出玉性能示唆演出が実行される場合、オーバー入賞から短時間で性能示唆演出が実行される。そのため、遊技者は、性能示唆演出が実行されるタイミングを把握しやすく、性能示唆演出の確認を失念してしまうことを防止できる。

【０４５４】

なお、本実施形態では、開閉実行モードの最終ラウンドにおいてオーバー入賞があった場合には出玉性能示唆画像が表示されないが、最終ラウンドにおいてオーバー入賞があった場合にエンディングにおいて出玉性能示唆画像が表示されるようにしてもよい。この場合、最終のラウンド遊技でオーバー入賞があった場合に出玉性能示唆演出が実行されないという不都合の発生を防止できる。

【０４５５】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【０４５６】

［第３の実施形態］

前述の第１の実施形態では、変動遊技において、遊技設定値に応じて選択される遊技設定値示唆キャラクタ選択テーブル（図３６参照）に基づいて出玉性能示唆画像のキャラクタが選択され（図３４のステップＳ２４０４及びＳ２４０５参照）、単位大当たり抽選回数のランクに応じて選択されるキャラクタ態様選択テーブル（図３７及び図３８参照）に基づいて、キャラクタの態様が決定される場合について説明した（図３４のステップＳ２４０７及びＳ２４０８参照）。

【０４５７】

一方、本実施形態は、変動遊技において、遊技設定値及び単位大当たり抽選回数のランクをそれぞれポイント化し、これらのポイントを合計した合算ポイントに応じて選択されるテーブルに基づいて出玉性能示唆画像が決定され、その出玉性能示唆画像がサブ画像表示部３８に表示される点で前述の第１の実施形態とは異なる。なお、以下において、参照図面を含め、「合算ポイント」を「合算Ｐｔ」と表記する場合がある。

【０４５８】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図６０～図６２を参照して説明する。

【０４５９】

［出玉性能示唆画像表示処理］

ここで、図６０は本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４６０】

＜ステップＳ３１０１＞

図６０に示すように、出玉性能示唆画像表示処理では、変動パターンコマンドを受信した場合に大当たり抽選カウンタの値が「０」である場合（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり抽選回数が１０００回に達した場合に、ＲＡＭ５１２に記憶された遊技設定値及び単位大当たり抽選回数を取得し（ステップＳ２４０４及びＳ２４０６）、合算ポイント（合算Ｐｔ）を演算する（ステップＳ３１０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、遊技設定値に応じて設定される加算ポイントと、単位大当たり抽選回数に応じた設定される加算ポイントとを合算することで合算ポイントを演算する。

【０４６１】

ここで、図６１（Ａ）及び図６１（Ｂ）は出玉性能示唆画像表示処理で使用されるポイントテーブルの一例を示す図である。

【０４６２】

図６１（Ａ）に示すように、設定ポイントテーブルは、遊技設定値に応じて加算ポイントを規定する。設定ポイントテーブルでは、遊技設定値が４の場合に加算ポイントが４ポイント、遊技設定値が３の場合に加算ポイントが３ポイント、遊技設定値が２の場合に加算ポイントが２ポイント、遊技設定値が１の場合に加算ポイントが１ポイントである。つまり、遊技設定値の加算ポイントは、遊技設定値が高いほど高く設定されており、ポイントが高いほど出玉性能が高いことを示している。

【０４６３】

図６１（Ｂ）に示すように、抽選回数ポイントテーブルは、単位大当たり抽選回数（ランク）に応じて加算ポイントを規定する。抽選回数ポイントテーブルでは、単位大当たり抽選回数が２５回以上（ランクＳ）の場合に加算ポイントが５ポイント、単位大当たり抽選回数が２０回以上２５回未満（ランクＡ）の場合に加算ポイントが４ポイント、単位大当たり抽選回数が１５回以上２０回未満（ランクＢ）の場合に加算ポイントが３ポイント、単位大当たり抽選回数が１０回以上１５回未満（ランクＣ）の場合に加算ポイントが２ポイント、単位大当たり抽選回数が１０回未満（ランクＤ）の場合に加算ポイントが１ポイントである。つまり、単位大当たり抽選回数（ランク）の加算ポイントは、単位大当たり抽選回数が多いほど（ランクが高いほど）高く設定されており、ポイントが高いほど出玉性能が高いことを示している。

【０４６４】

上述のように、図６１（Ａ）に示す設定ポイントテーブルでは遊技設定値が高いほど加算ポイントが高く設定され、図６１（Ｂ）に示す抽選回数ポイントテーブルでは単位大当たり抽選回数が多いほど（ランクが高いほど）加算ポイントが高く設定されている。そのため、遊技設定値及び単位大当たり抽選回数を指標とする合算ポイントが高いほど出玉性能が高いことを示している。つまり、合算ポイントは、遊技機１０の出玉性能と相関性を有する指標である。例えば、遊技設定値が１で単位大当たり抽選回数が１３回であれば、遊技設定値の加算ポイントが１ポイントであり、単位大当たり抽選回数の加算ポイントが２ポイントであるため、合算ポイントが３ポイント（１ポイント＋２ポイント）となり、出玉性能が低いことを示している。また、遊技設定値が３で単位大当たり抽選回数が２７回であれば、合算ポイントが８ポイント（３ポイント＋５ポイント）となり、出玉性能が高いことを示している。

【０４６５】

なお、本実施形態では、変動開始コマンドを受信した場合に大当たり抽選回数が１０００回に達したと判断される場合に合算ポイントが演算されるが、合算ポイントを演算するタイミングは他のタイミングであってもよい。例えば、変動開始コマンドを受信するたびに合算ポイントを演算するようにしてもよい。

【０４６６】

＜ステップＳ３１０２＞

ステップＳ３１０２では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３１０１で演算された合算ポイントを示唆する出玉性能示唆画像としてのキャラクタ画像（合算ポイント示唆キャラクタ画像）を選択し、選択されたキャラクタ画像をサブ画像表示部３８に表示させる（ステップＳ２４０８）。なお、本実施形態では、大当たり抽選回数が１０００回に達したと判断される場合に出玉性能示唆画像が表示されるが、この出玉性能示唆画像は、大当たり抽選回数が１０００回に達した変動遊技においてのみ表示されるようにしてもよいし、例えば複数の変動遊技に跨って表示されるようにしてもよいし、大当たり遊技においても継続して表示されるようにしてもよい。

【０４６７】

ここで、図６２は出玉性能示唆画像表示処理で参照される合算ポイント示唆キャラクタ選択テーブルの一例を示す図である。

【０４６８】
図６２に示すように、合算ポイント示唆キャラクタ選択テーブルでは、合算ポイント（合算Ｐｔ）が「８」又は「９」の場合、「サム」が最も選択され易く、他のキャラクタは選択され難い。合算ポイント（合算Ｐｔ）が「６」又は「７」の場合、「マリン」が最も選択され易く、他のキャラクタは選択され難い。合算ポイント（合算Ｐｔ）が「４」又は「５」の場合、「ワリン」が最も選択され易く、他のキャラクタは選択され難い。合算ポイント（合算Ｐｔ）が「２」又は「３」の場合、「ウリン」が最も選択され易く、他のキャラクタは選択され難い。
【０４６９】
このように、「サム」は合算ポイント（合算Ｐｔ）が「８」又は「９」の場合に選択され易く、合算ポイント（合算Ｐｔ）が高いこと（出玉性能が高いこと）を示唆するキャラクタとなっており、「マリン」は合算ポイント（合算Ｐｔ）が「６」又は「７」の場合に選択され易く、合算ポイント（合算Ｐｔ）が比較的に高いこと（出玉性能が比較的に高いこと）を示唆するキャラクタとなっており、「ワリン」は合算ポイント（合算Ｐｔ）が「４」又は「５」の場合に選択され易く、合算ポイント（合算Ｐｔ）が比較的に低いこと（出玉性能が比較的に低いこと）を示唆するキャラクタとなっており、「ウリン」は合算ポイント（合算Ｐｔ）が「２」又は「３」の場合に選択され易く、合算ポイント（合算Ｐｔ）が低いこと（出玉性能が低いこと）を示唆するキャラクタとなっている。
【０４７０】
ところで、前述の第１の実施形態では、遊技設定値及び単位大当たり抽選回数の２つの性能情報のそれぞれに対して準備されたテーブルを用いて出玉性能示唆画像が決定される。
【０４７１】
これに対して、本実施形態では、遊技設定値及び単位大当たり抽選回数をそれぞれポイント化して合算ポイントとして出玉性能が評価されるため、１つのテーブルによって出玉性能示唆画像が決定される。そのため、本実施形態では、前述の第１の実施形態に比べて、テーブルを記憶するために必要なＲＯＭ５１１の記憶容量が低減され、演算処理手順の簡略化が可能になる。
【０４７２】
なお、本実施形態では、変動遊技において合算ポイント（出玉性能）に基づいて出玉性能示唆画像が表示されていたが、大当たり遊技において合算ポイント（出玉性能）に基づいて出玉性能示唆画像が表示されるようにしてもよい。
【０４７３】
また、本実施形態では、遊技設定値に基づく加算ポイントと、単位大当たり抽選回数に基づく加算ポイントとの合計ポイントを出玉性能を示す指標として用いていたが、遊技設定値と単位大当たり抽選回数との組み合わせ以外の２以上の性能情報の組み合わせに基づいて出玉性能に相関させた指標を設定し、その指標に基づいて出玉性能を示唆することも考えられる。
【０４７４】
また、遊技設定値に基づく加算ポイントと、単位大当たり抽選回数に基づく加算ポイントとを加算することに代えて、これらのポイントの減算し、乗じ又は除して出玉性能に相関させた指標を設定し、又は所定の数式に基づいて出玉性能に相関させた指標を設定し、得られる指標に基づいて出玉性能を示唆することも考えられる。
【０４７５】
また、遊技設定値などの第１性能情報、及び第１性能情報以外の第２性能情報のうちの一方の性能情報をポイント化し、他方の性能情報を示す数値と合算した指標に基づいて出玉性能を示唆することも考えられる。
【０４７６】
また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【０４７７】
　また、前述の第２の実施形態において出玉性能示唆画像を決定する場合に、本実施形態における出玉性能示唆画像表示処理での出玉性能示唆画像（キャラクタ画像）の選択方法を採用することもできる。
【０４７８】
［第４の実施形態］
　前述の第３の実施形態では、遊技設定値及び単位大当たり抽選回数のランクのそれぞれポイント化し、これらのポイントを合計した合算ポイント（出玉性能）に応じて選択されるテーブルに基づいて出玉性能示唆画像が決定される場合について説明した（図６０のステップＳ３１０１及びＳ３１０２参照）。
【０４７９】
　一方、本実施形態は、遊技機１０の出玉性能を出玉期待値として演算し、出玉期待値に基づいて性能情報が示唆される点で前述の第３の実施形態とは異なる。
【０４８０】
　以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図６３及び図６４を参照して説明する。
【０４８１】
［出玉性能示唆画像表示処理］
　ここで、図６３は本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される出玉性能示唆画像表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４８２】
＜ステップＳ３２０１＞
　図６３に示すように、出玉性能示唆画像表示処理では、変動パターンコマンドを受信した場合に大当たり抽選カウンタの値が「０」である場合（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり抽選回数が１０００回に達した場合に、出玉期待値を演算する（ステップＳ３２０１）。
【０４８３】
　上述のように、出玉期待値は、例えば一定数の遊技球（例えば６万玉）を打ち出した場合の発射遊技球合計数（総アウト玉数）に対して期待される出玉数（払出遊技球数）の割合である。出玉期待値は、発射遊技球合計数（総アウト玉数）と期待される出玉数（払出遊技球数）とが同数の場合に１００％であり、期待される出玉数（払出遊技球数）のほうが多い場合に１００％超であり、期待される出玉数（払出遊技球数）のほうが少ない場合に１００％未満となる。つまり、出玉期待値が１００％を超える場合に遊技者に有利であり、その数値が高いほど出玉性能が高い。一方、出玉期待値が１００％を下回る場合に遊技者に不利であり、その数値が低いほど出玉性能に低い。
【０４８４】
　また、期待される出玉数（払出遊技球数）は、通常遊技状態（低確率モードかつ非高頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び大当たり遊技状態の理論比率と、それぞれの遊技状態での理論出玉数から演算できる。ここで、各遊技状態の理論比率は、例えば遊技設定値（低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率（図７（Ａ）及び図７（Ｂ）参照））、大当り種別の振分率（図７（Ｃ）参照）、単位大当たり抽選回数、役物比率などに基づいて算出される。また、通常遊技状態で期待される出玉数（払出遊技球数）は、例えば単位大当たり抽選回数、ベースなどに基づいて算出される。通常遊技状態以外（時短遊技状態、確変遊技状態及び大当たり遊技状態）で期待される出玉数（払出遊技球数）は、例えば初当たりに対する理論平均連荘回数、大当り種別の振分率（図７（Ｃ）参照）、各大当たり種別での理論差玉数、連続役物比率、役物比率などに基づいて算出される。
【０４８５】
　また、出玉期待値は、ボーダーラインに対する充足率として評価してもよい。ここで、

ボーダーラインは、出玉期待値を１００％とするために、単位金額（例えば１０００円）当たりの貸玉に対して必要とされる大当たり抽選回数であり、このボーダーラインは大当たり抽選確率通りに大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなると仮定して演算される。つまり、ボーダーラインは、理論確率通りに大当たりに当選する場合に差玉が±０になる単位金額（例えば１０００円）当たりの大当たり抽選回数である。また、ボーダーラインの演算方法は、種々提案されているが、例えばボーダーラインは、１０００円での貸玉数／（大当たり遊技での平均出玉数／トータル確率）として計算できる。ここで、１０００円当たりの貸玉数は一般に２５０玉である。また、大当たり遊技での平均出玉数は、大当たり遊技のラウンド遊技数が理論値通りに振り分けられた場合の１回の大当たり遊技当たりの出玉数である。また、トータル確率は、高確率モードと低確率モードとに理論値通りに振り分けられた場合の平均大当たり当選確率である。そして、ボーダーラインに対する充足率は、単位大当たり抽選回数とボーダーラインとの比率として演算される。このボーダーラインの充足率は、１００％を超えると、その値が大きいほど遊技者に有利であり、１００％未満であると、その値が小さいほど遊技者に不利である。例えば、単位大当たり抽選回数が１８回であり、ボーダーラインが２０回である場合、ボーダーラインに対する充足率は９０％であり、遊技者に不利である。

【０４８６】

＜ステップＳ３２０２＞

ステップＳ３２０２では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３２０１で演算された出玉期待値を示唆する出玉性能示唆画像としてのキャラクタ画像（出玉期待値示唆キャラクタ画像）を選択し、選択されたキャラクタ画像をサブ画像表示部３８に表示させる（ステップＳ２４０８）。

【０４８７】

ここで、図６４（Ａ）は出玉性能示唆画像表示処理で参照される出玉期待値示唆キャラクタ選択テーブルの一例を示す図、図６４（Ｂ）は出玉期待値のタンクを示す期待値ランク対応テーブルの一例を示す図である。

である。

【０４８８】

図６４（Ａ）に示すように、出玉期待値示唆キャラクタ選択テーブルでは、出玉期待値ランクごとに、期待値示唆演出選択テーブルに応じて出玉期待値示唆キャラクタ種別が規定されている。ここで、出玉期待値ランクは、出玉期待値の大小を示す指標であり、図６４（Ｂ）に示すように、出玉期待値が１１５％以上である場合が「ランクＳ」、出玉期待値が１０５％以上１１５％未満である場合が「ランクＡ」、出玉期待値が９５％以上１０５％未満である場合が「ランクＢ」、出玉期待値が８５％以上９５％未満である場合が「ランクＣ」、出玉期待値が８５％未満である場合が「ランクＤ」として規定されている。つまり、出玉期待値ランクでは、「ランクＳ」、「ランクＡ」、「ランクＢ」、「ランクＣ」及び「ランクＤ」の順に出玉期待値が高く（出玉性能が高く）、先の順で遊技者に有利である。

【０４８９】

図６４（Ａ）の説明に戻り、出玉期待値示唆キャラクタ選択テーブルでは、出玉期待値ランクが「ランクＳ」である場合、「ＧＯＬＤクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。出玉期待値ランクが「ランクＡ」である場合、「ＧＯＯクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。出玉期待値ランクが「ランクＢ」である場合、「ノーマルクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。出玉期待値ランクが「ランクＣ」である場合、「ＢＡＤクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。出玉期待値ランクが「ランクＤ」である場合、「ＢＫＡＣＫクジラッキー」が最も選択され易く、他の態様のクジラッキーは選択され難い。また、「寿クジラッキー」は、出玉期待値ランクが「ランクＳ」である場合にのみ振り分けがある。

【０４９０】

このように、「寿クジラッキー」は出玉期待値ランクが「ランクＳ」である場合にのみ選択され、「ランクＳ」であることを明示する出玉期待値示唆画像となっている。「ＧＯＬＤクジラッキー」は出玉期待値ランクが「ランクＳ」の場合に選択され易く、「ランクＳ」であることを示唆する出玉期待値示唆画像となっている。「ＧＯＯクジラッキー」は出玉期待値ランクが「ランクＡ」の場合に選択され易く、「ランクＡ」であることを示唆する出玉期待値示唆画像となっている。「ノーマルクジラッキー」は出玉期待値ランクが「ランクＢ」の場合に選択され易く、「ランクＢ」であることを示唆する出玉期待値示唆画像となっている。「ＢＡＤクジラッキー」は出玉期待値ランクが「ランクＣ」の場合に選択され易く、「ランクＣ」であることを示唆する出玉期待値示唆画像となっている。「ＢＬＡＣＫクジラッキー」は出玉期待値ランクが「ランクＤ」の場合に選択され易く、「ランクＤ」であることを示唆する出玉期待値示唆画像となっている。

【０４９１】

ところで、前述の第３の実施形態では、遊技設定値及び単位大当たり抽選回数の２つの性能情報に基づいて出玉性能示唆画像が表示される。そのため、前述の第３の実施形態では、演算処理が簡易であるという利点がある。一方、遊技設定値は大当たり確率を反映した指標であり、大当たり種別の振分との相関性がない。また、単位大当たり抽選回数は、通常遊技状態（低確率モードかつ非高頻度サポートモード）での大当たり抽選回数の大小に関するものであり、通常遊技状態以外の遊技状態での出玉との相関性がない。そのため、前述の第３の実施形態では、大当たり遊技状態での出玉数（差玉数）、初当たりに対する平均連荘回数、時短遊技状態や確変遊技状態での出玉数（差玉数）などが考慮されておらず、簡易な手法としての利点はあるものの、遊技機１０の出玉性能が適切に反映されるものではない。

【０４９２】

これに対して、本実施形態では、通常遊技状態以外の遊技状態も含めたトータルでの出玉期待値に基づいて出玉性能が評価され、その出玉性能が示唆される。そのため、本実施形態では、遊技機１０の出玉性能が適切に反映される性能情報に基づいて出玉性能を遊技者に示唆することが可能になる。

【０４９３】

なお、本実施形態では、変動遊技において出玉期待値（出玉性能）に基づいて出玉性能示唆画像が表示されていたが、大当たり遊技において出玉期待値に基づいて出玉性能示唆画像が表示されるようにしてもよい。

【０４９４】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【０４９５】

また、前述の第２の実施形態において出玉性能示唆画像を決定する場合に、本実施形態における出玉性能示唆画像表示処理での出玉性能示唆画像（キャラクタ画像）の選択方法を採用することもできる。

【０４９６】

［第５の実施形態］

前述の第１の実施形態では、サブ画像表示部３８において出玉性能が示唆される場合について説明した。

【０４９７】

一方、本実施形態は、特殊メイン表示部において遊技設定値が表示され、特殊メイン表示部の正面側に配置される滞留ボックスの下動によって遊技設定値が視認可能となる点において前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４９８】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図６５～図７８を参照して説明する。

【０４９９】

ここで、図６５は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図であり、図６６は図６５に示す遊技機１０の要部を拡大して示す正面図である。

【０５００】

図６５及び図６６に示すように、本実施形態に係る遊技機１０では、遊技盤３１における図柄表示部３４１の右側にクルーン装置３６（振分装置の一例）、滞留ボックス３９（視認制限手段）、排出口３１９、及び特殊メイン表示部３７ａ（性能情報表示手段）が設けられている。

【０５０１】

また、図６７はクルーン装置３６の一例を示す斜視図、図６８（Ａ）は図６７のＸ１－Ｘ１切断線に沿う断面図、図６８（Ｂ）は図６７のＸ２－Ｘ２切断線に沿う断面図である。

【０５０２】

図６７及び図６８に示すように、クルーン装置３６は、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球を、後述の通常入球口３６７及び特殊アウト玉口３６３のいずれかに振り分けるものである。このクルーン装置３６は、底壁３６１及びこの底壁３６１を囲む円環状の周壁３６２を有する皿状である。底壁３６１は、平面視円形であり、高位底部３６１ａと、低位底部３６１ｂと、高位底部３６１ａと低位底部３６１ｂとの間に設けられた左下がりの傾斜部３６１ｃとを有する。

【０５０３】

高位底部３６１ａは、底壁３６１の右側部分を構成し、右下がりに傾斜している。高位底部３６１ａには、特殊アウト玉口３６３（特殊排出口）を有する特殊アウト玉通路３６４が設けられている。この特殊アウト玉通路３６４は、傾斜部３６１ｃの右縁に隣接し、高位底部３６１ａの前後方向Ｄ１の中央部において、上下方向Ｄ２に延びるように設けられている。この特殊アウト玉通路３６４は、後述のように特殊アウト玉口３６３を介して入球した遊技球９９を滞留ボックス３９に導くためのものであり、遊技球９９の直径より大きな内径を有する円筒状に形成されている。そして、特殊アウト玉口３６３に入球した遊技球９９は、各種入賞口３１３～３１６に入球することはなく、スルーゲート３１７を通過することもない。そのため、特殊アウト玉口３６３に入球した遊技球９９は、各種入賞口３１３～３１６に入球やスルーゲート３１７の通過が見込めなくなった時点、例えば特殊アウト玉口３６３を通過した時点、又は特殊アウト玉通路３６４に導入された時点でアウト玉として取り扱われる。

【０５０４】

特殊アウト玉口３６３は、特殊アウト玉通路３６４の上部開口であり、高位底部３６１ａにおいて開放している。また、特殊アウト玉口３６３は、高位底部３６１ａから上方に突出する阻害壁３６５（阻害手段）によって囲まれている。この阻害壁３６５は、特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球を阻害して遊技球の入球を困難とするものであり、大阻害壁３６５ａと小阻害壁３６５ｂとを含む。

【０５０５】

大阻害壁３６５ａは、特殊アウト玉口３６３の周辺部の右半部に設けられている。つまり、大阻害壁３６５ａは、周壁３６２に近く傾斜部３６１ｃから遠い部分に設けられており、特殊アウト玉口３６３の右半部側からの遊技球９９の入球を阻害する。また、大阻害壁３６５ａの高さ寸法は、遊技球９９の半径よりも大きく設定されている。そのため、特殊アウト玉口３６３に対しては、大阻害壁３６５ａ側からの遊技球９９の入球が期待できない。

【０５０６】

一方、小阻害壁３６５ｂは、特殊アウト玉口３６３の周辺部の左半部に設けられている。つまり、小阻害壁３６５ｂは、周壁３６２に遠く傾斜部３６１ｃに近い遠い部分に設けられ、特殊アウト玉口３６３の左半部側からの遊技球９９の入球を阻害する。また、小阻害壁３６５ｂの高さ寸法は、遊技球９９の半径よりも小さく設定されている。そのため、特殊アウト玉口３６３に対しては、大阻害壁３６５ａ側（特殊アウト玉口３６３の右半部

側）からの遊技球９９に比べて、小阻害壁３６５ｂ側（特殊アウト玉口３６３の左半部側）からの遊技球９９の入球が期待できる。

【０５０７】

低位底部３６１ｂは、底壁３６１の左側部分を構成し、中央に向けて低位となるように傾斜している。低位底部３６１ｂには、通常入球口３６７を有する通常通路３６８が設けられている。この通常通路３６８は、傾斜部３６１ｃの左縁に隣接した位置において、低位底部３６１ｂにおける周壁３６２に沿った部分を除いて、上下方向Ｄ２に延びるように設けられている。この通常通路３６８は、通常入球口３６７を介して入球した遊技球９９を遊技盤３１の右下方に導くためのものであり、特殊アウト玉口３６３よりも大きな開口面積を有する半円筒状に形成されている。また、通常通路３６８の下端部には、通常通路３６８を通過する遊技球９９を一定位置から放出する誘導部材３６９が連結されている。この誘導部材３６９は、上部側に比べて下部側の断面積が小さく、誘導部材３６９の下部が遊技球９９の直径よりも若干大きな内径を有する円筒状に形成されている。

【０５０８】

このようなクルーン装置３６では、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９が周壁３６２に沿って底壁３６１上を移動する。これにより、クルーン装置３６において遊技球９９の流下が遅延される。そして、底壁３６１上を移動する遊技球９９の大部分は、例えば運動エネルギーが小さくなることで、またクルーン装置３６の周壁３６２や阻害壁３６５、他の遊技球９９と衝突するなどして、通常入球口３６７に入球する。通常入球口３６７に入球した遊技球９９は、通常通路３６８及び誘導部材３６９を移動して一定位置から放出される。そして、一定位置から放出された遊技球９９は、第２入賞口３１５及び可変入賞口３１６に入球可能であり、またスルーゲート３１７を通過可能である。

【０５０９】

一方、底壁３６１上を移動する遊技球９９の一部（例えば０．０１％～１％）は、通常入球口３６７の周縁などで移動方向が変更され、他の遊技球９９との衝突などにより特殊アウト玉口３６３の小阻害壁３６５ｂに向けて移動し、小阻害壁３６５ｂを乗り越えて特殊アウト玉口３６３に入球する。特殊アウト玉口３６３に入球した遊技球９９は、特殊アウト玉通路３６４を移動して滞留ボックス３９に向けて放出される。

【０５１０】

なお、本実施形態では、特殊アウト玉口３６３が底壁３６１の高位底部３６１ａに設けられ、通常入球口３６７が特殊アウト玉口３６３に比べて開口面積が大きく、特殊アウト玉口３６３が阻害壁３６５に囲まれていることから、特殊アウト玉口３６３は通常入球口３６７に比べて著しく遊技球９９が入球し難くされているが、これらのうちの全部又は一部に代えて又は加えて、他の手段によって特殊アウト玉口３６３に遊技球９９が入球し難くすることも考えられる。例えば、特殊アウト玉口３６３の周辺部に遊技球９９と反発する磁力又は電磁力を発生させること、特殊アウト玉口３６３の周辺部においてエアーを噴出させることでエアーカーテンを形成すること、特殊アウト玉口３６３への入球を阻害する障害物（阻害壁３６５とは異なる形態）を配置することなどが考えられる。

【０５１１】

ここで、図６９（Ａ）は滞留ボックス３９が上限位置にある場合の滞留ボックス３９及びその周辺を示す正面図、図６９（Ｂ）は図６９（Ａ）の縦断面図、図６９（Ｃ）は図６９（Ａ）のＸ３－Ｘ３切断線に沿う断面図である。また、図７０（Ａ）は滞留ボックス３９が下限位置にある場合の滞留ボックス３９及びその周辺を示す図６９（Ｂ）に相当する断面図、図７０（Ｂ）は滞留ボックス３９が下限位置にある場合の滞留ボックス３９及びその周辺を示す図６９（Ｃ）に相当する断面図であり、図７０（Ｃ）は滞留ボックス３９が上限位置と下限位置との中間位置にある場合の滞留ボックス３９及びその周辺を示す図６９（Ｂ）に相当する断面図、図７０（Ｄ）は滞留ボックス３９が中間位置にある場合の滞留ボックス３９及びその周辺を示す図６９（Ｃ）に相当する断面図である。

【０５１２】

図６９及び図７０に示すように、滞留ボックス３９は、クルーン装置３６の特殊アウト

玉口３６３に入球した遊技球９９を受け入れ、その遊技球９９を所定条件が満たされるまでの間、内部に滞留させるものである。なお、本実施形態において前記所定条件は、滞留ボックス３９が後述の下限位置（図７０（Ａ）及び図７０（Ｂ）参照）に下動されてから一定時間経過することである。滞留ボックス３９は、遊技球９９の受け入れを許容する上部開口３９１を有する。この滞留ボックス３９は、前壁３９２ａ、後壁３９２ｂ、左側壁３９２ｃ、右側壁３９２ｄ及び底壁３９２ｅを有し、これらの壁３９２ａ～３９２ｅによって一定数の遊技球９９を滞留させる滞留空間３９３が規定されている。また、滞留ボックス３９は、全体が不透明（例えば黒色、白色）に形成されており、これによって滞留ボックス３９の背面側が視認不能又は視認困難とされている。

【０５１３】

そして、滞留ボックス３９は、特殊メイン表示部３７ａの正面全体を覆う上限位置（図６９参照）と、特殊メイン表示部３７ａよりも全体が下方に位置する下限位置（図７０（Ａ）及び図７０（Ｂ）参照）との間で上下方向Ｄ２に移動可能である。図７１に示すように、滞留ボックス３９は、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１に接続されたモーター３９ａによって駆動される。具体的には、滞留ボックス３９は、例えばＭＰＵ５１によってモーター３９ａが正回転されることで下動され、ＭＰＵ５１によってモーター３９ａが逆回転されることで上動される。なお、モーター３９ａは、例えばステッピングモーターであり、モーター３９ａに入力される駆動パルス数を制御することで滞留ボックス３９が所定位置で可能とされる。

【０５１４】

図７０（Ｃ）及び図７０（Ｄ）に示すように、滞留ボックス３９は、上限位置と下限位置との間に設定される複数の中間位置で停止可能である。複数の中間位置に滞留ボックス３９が位置する場合、特殊メイン表示部３７ａの一部が視認可能であり、滞留ボックス３９の開口部３９４が遊技盤３１の排出口３１９とは連通しない。つまり、滞留ボックス３９が中間位置にある場合には、滞留ボックス３９の遊技球９９が外部に排出されることなく滞留ボックス３９に滞留する。なお、本実施形態では、後述するように滞留ボックス３９が下動レベル１～３に対応する３つの中間位置（図７３及び図７４参照）で停止可能である。下動レベル１の中間位置では特殊メイン表示部３７ａのセグメントＡの点灯又は消灯が判断可能であり、下動レベル２の中間位置では特殊メイン表示部３７ａのセグメントＢ及びＦの点灯又は消灯が判断可能であり、下動レベル３の中間位置では特殊メイン表示部３７ａのセグメントＧの点灯又は消灯が判断可能である。なお中間位置は、下動レベル１～３に対応する位置に加えて、又は下動レベル１～３に対応する位置の少なくとも１つに代えて、例えば特殊メイン表示部３７ａのセグメントＣ及びＥの点灯又は消灯が判断可能な位置、特殊メイン表示部３７ａのセグメントＤの点灯又は消灯が判断可能な位置などに設定してもよい。そして、各中間位置において特殊メイン表示部３７ａを視認できる範囲が異なり、滞留ボックス３９が下限位置に近づくにしたがって特殊メイン表示部３７ａが視認できる範囲が大きくなる。また、滞留ボックス３９の位置は、内部に滞留された遊技球数（滞留遊技球数）に応じて決定され、滞留遊技球数が多いほど下方に位置する（図７４（Ｃ）参照）。この点については、図７３及び図７４を参照して後述する。

【０５１５】

なお、滞留ボックス３９は、必ずしも全体が不透明である必要はなく、前壁３９２ａ又は後壁３９２ｂの少なくとも一方が不透明であればよい。また、滞留ボックス３９は、上限位置にある場合に特殊メイン表示部３７ａが視認不能又は困難とされる範囲での透明性が許容される。

【０５１６】

また、滞留ボックス３９の後壁３９２ｂの下部には、開口部３９４が形成されている。図７０（Ｃ）及び図７０（Ｄ）に示すように、開口部３９４は、滞留ボックス３９が下限位置にある場合に遊技盤３１を貫通する排出口３１９と連通する。これにより、滞留ボックス３９が下限位置まで下動された場合に、滞留ボックス３９の遊技球９９が開口部３９４及び排出口３１９を介して遊技盤３１の背面側に排出される。また、滞留ボックス３９

の底壁３９２ｅは、その上面が後方側に向かうほど低位となるように傾斜している。これにより、開口部３９４と排出口３１９とが連通された場合に、滞留ボックス３９の遊技球９９が開口部３９４及び排出口３１９を介して遊技盤３１の背面側に排出されることが促進される。

【０５１７】

また、滞留ボックス３９の左側壁３９２ｃには、上部開口３９１の近傍に特殊アウト玉センサ３５ａが設けられている。この特殊アウト玉センサ３５ａは、滞留ボックス３９に遊技球９９が入球されたことを検知するものであり、例えば反射型の光学式センサである。もちろん、特殊アウト玉センサ３５ａとしては透過型の光学式センサ、電磁誘導型の近接センサなどの他の形式の公知のセンサを使用することもできる。また、特殊アウト玉センサ３５ａは、クルーン装置３６の特殊アウト玉通路３６４に設けてもよい。

【０５１８】

図７１に示すように、特殊アウト玉センサ３５ａは、主制御装置４のＭＰＵ４１に接続されており、ＭＰＵ４１によって特殊アウト玉センサ３５ａからの出力がモニタリングされることで、ＭＰＵ４１が滞留ボックス３９に遊技球９９が入球されたか否かを判断する。また、ＭＰＵ４１は、滞留ボックス３９に遊技球９９が入球された場合、特殊アウト玉検知コマンドを設定し、この特殊アウト玉検知コマンドを図１６のメイン処理でのステップＳ１３０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信する。一方、音声ランプ制御装置５は、特殊アウト玉検知コマンドを受信した場合、ＭＰＵ５１によってモーター３９ａの制御することで、滞留ボックス３９を下動させる滞留ボックス下動処理を実行する（図７６及び図７７参照）。また、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９が下限位置に移動された場合、一定時間の経過後に滞留ボックス３９を上限位置に復帰させる。この点の詳細については図７８の滞留ボックス復帰処理において後述する。

【０５１９】

なお、特殊アウト玉センサ３５ａは、音声ランプ制御装置５に接続されていてもよい。この場合、主制御装置４のＭＰＵ４１では特殊アウト玉検知コマンドが設定されないが、音声ランプ制御装置５では、特殊アウト玉センサ３５ａからの出力に基づいて滞留ボックスを可動させる。

【０５２０】

ここで、図７２（Ａ）は特殊メイン表示部３７ａの一例を示す正面図、図７２（Ｂ）は特殊メイン表示部３７ａの表示例を示す図である。

【０５２１】

図７２（Ａ）に示すように、特殊メイン表示部３７ａは、いわゆる７セグメント表示器により構成されており、７つのセグメントＡ～Ｇ及びドットポイントＤＰからなる。各セグメントＡ～Ｇ及びドットポイントＤＰは、個別に点灯及び消灯可能である。図７２（Ｂ）に示すように、特殊メイン表示部３７ａは、主制御装置４のＲＡＭ４１２に記憶された遊技設定値を表示するものである。特殊メイン表示部３７ａには、遊技機１０の主電源がオンされることで実行される初期化処理又は起動処理において、ＭＰＵ４１によってＲＡＭ４１２に記憶された遊技設定値が読み出され、その遊技設定値に対応した数値が表示される。具体的には、特殊メイン表示部３７ａには、遊技設定値が１の場合にはセグメントＢ及びＣが点灯されることで数字の１が表示され、遊技設定値が２の場合にはセグメントＡ、Ｂ、Ｄ、Ｅ及びＧが点灯されることで数字の２が表示され、遊技設定値が３の場合にはセグメントＡ～Ｄ及びＧが点灯されることで数字の３が表示され、遊技設定値が４の場合にはセグメントＢ、Ｃ、Ｆ及びＧが点灯されることで数字の４が表示され、遊技設定値が５の場合にはセグメントＡ、Ｃ、Ｄ、Ｆ及びＧが点灯されることで数字の５が表示され、遊技設定値が６の場合にはセグメントＡ、Ｃ～Ｇが点灯されることで数字の６が表示される。

【０５２２】

なお、特殊メイン表示部３７ａでは、初期化処理又は起動処理において遊技設定値が表示されてからは、主電源がオフにされるまで継続して遊技設定値が表示される。また、遊

技設定値に変更があった場合、特殊メイン表示部３７ａには変更後の遊技設定値が表示される。例えば、図２０の遊技設定値変更処理のステップＳ１７０９において変更後の遊技設定値を遊技設定値表示部４５に表示させる際に特殊メイン表示部３７ａに変更後の遊技設定値を表示させることが考えられる。また、特殊メイン表示部３７ａは、少なくとも１から６の数字を表示できればよく、例えばドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイなどの７セグメント表示器以外の表示器であってもよい。

【０５２３】

ここで、図７３（Ａ）～図７３（Ｃ）、図７４（Ａ）及び図７４（Ｂ）は各下動レベルでの特殊メイン表示部３７ａの視認状態を模式的に示す図である。なお、これらの図では、滞留ボックス３９は、特殊メイン表示部３７ａの正面に位置する部分のみが示されている。

【０５２４】

図７３及び図７４に示すように、滞留ボックス３９の下動レベルは、下動レベル０～４の５段階である。また、滞留ボックス３９の下動レベルが高いほど（下動レベルの数字が大きいほど）、滞留ボックス３９が下方に位置し、特殊メイン表示部３７ａを視認可能な領域が大きくなる。

【０５２５】

具体的には、図７３（Ａ）に示すように、下動レベル０では、滞留ボックス３９が上限位置にあり、特殊メイン表示部３７ａの正面側の全てが滞留ボックス３９によって覆われ、特殊メイン表示部３７ａの全部が視認できない状態である。つまり、下動レベル０では、遊技設定値を全く判断できない。

【０５２６】

図７３（Ｂ）に示すように、下動レベル１では、特殊メイン表示部３７ａのセグメントＡの一部（上半部）が視認可能である。つまり、下動レベル１では、セグメントＡの点灯及び消灯を確認可能である。そして、下動レベル１では、セグメントＡが点灯している場合に遊技設定値が２、３、５及び６のいずれかであると判断でき、セグメントＡが消灯している場合に遊技設定値が１及び４のいずれかであると判断できる。換言すれば、下動レベル１では、セグメントＡの点灯又は消灯によって、遊技設定値１及び４のいずれであるか、遊技設定値が２、３、５及び６のいずれかであるかを判断できる。

【０５２７】

図７３（Ｃ）に示すように、下動レベル２では、特殊メイン表示部３７ａのセグメントＡの全部が視認可能であり、セグメントＢ及びＦの一部（上半部）が視認可能である。つまり、下動レベル２では、セグメントＡの点灯及び消灯に加え、セグメントＢ及びＦの点灯及び消灯を確認可能である。そして、下動レベル２では、セグメントＢが点灯しセグメントＡ及びＦが消灯している場合に遊技設定値が１であると判断でき、セグメントＢ及びＦが点灯しセグメントＡが消灯している場合に遊技設定値が４であると判断できる。また、セグメントＡ及びＢが点灯しセグメントＦが消灯している場合に遊技設定値が２又は３のいずれかであると判断でき、セグメントＡ及びＦが点灯しセグメントＢが消灯している場合に遊技設定値が５又は６であると判断できる。換言すれば、下動レベル２では、セグメントＡ、Ｂ及びＦのそれぞれの点灯及び消灯の組み合わせによって、遊技設定値１であるか、遊技設定値が４であるか、遊技設定値が２及び３のいずれであるか、遊技設定値５及び６のいずれかであるかを判断できる。

【０５２８】

図７４（Ａ）に示すように、下動レベル３では、特殊メイン表示部３７ａのセグメントＡ、Ｂ及びＦの全部が視認可能であり、セグメントＧの一部（上半部）が視認可能である。つまり、下動レベル３では、セグメントＡ、Ｂ及びＦの点灯及び消灯に加え、セグメントＧの点灯及び消灯を確認可能である。そして、下動レベル３では、セグメントＢが点灯しセグメントＡ、Ｆ及びＧが消灯している場合に遊技設定値が１であると判断でき、セグメントＢ、Ｆ及びＧが点灯しセグメントＡが消灯している場合に遊技設定値が４であると判断できる。また、セグメントＡ、Ｂ及びＧが点灯しセグメントＦが消灯している場合に

遊技設定値が２又は３のいずれかであると判断でき、セグメントＡ、Ｆ及びＧが点灯しセグメントＢが消灯している場合に遊技設定値が５又は６であると判断できる。換言すれば、下動レベル３では、セグメントＡ、Ｂ、Ｆ及びＧのそれぞれの点灯及び消灯の組み合わせによって、遊技設定値１であるか、遊技設定値が４であるか、遊技設定値が２及び３のいずれであるか、遊技設定値５及び６のいずれかであるかを判断できる。

【０５２９】

図７４（Ｂ）に示すように、下動レベル５では、滞留ボックス３９が下限位置にあり、特殊メイン表示部３７ａの７つのセグメントＡ～Ｇの全部が視認可能である。つまり、下動レベル０では、遊技設定値を明確に確認できる。

【０５３０】

ここで、図７４（Ｃ）は、滞留ボックス３９の滞留遊技球数と滞留ボックス３９の下動レベルとの関係を示す図である。図７４（Ｃ）に示すように、滞留ボックス３９の下動レベルは、滞留ボックス３９に滞留する遊技球数（滞留遊技球数）に応じて決定される。具体的には、滞留ボックス３９の下動レベルは、滞留遊技球数が０個の場合に滞留ボックス３９が上限位置にある０であり、滞留遊技球数が１個の場合に１であり、滞留遊技球数が２個の場合に２であり、滞留遊技球数が３個の場合に３であり、滞留遊技球数が４個の場合に滞留ボックス３９が下限位置にある４である。なお、上述のように滞留ボックス３９が下限位置にある場合に滞留ボックス３９に滞留する遊技球が外部に排出されるために滞留ボックス３９の滞留遊技球数が０となるが、この場合には滞留ボックス３９が下限位置に移動されてから一定時間後に滞留ボックス３９が上限位置に移動される。

【０５３１】

次に、滞留ボックス３９の上限位置から下限位置への下動及び下限位置から上限位置への復帰に際して音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について、図７５から図７８を参照して説明する。

【０５３２】

［副タイマ割込処理］

ここで、図７５は、本実施形態に係る遊技機で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第１の実施形態の副タイマ割込処理（図２７参照）と同様に、操作検出処理（ステップＳ２００１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２００２）、カウンタ更新処理（ステップＳ２００３）、コマンド判定処理（ステップＳ３３０１）、変動遊技演出処理（ステップＳ２００５）、及び大当たり遊技演出処理（ステップＳ２００６）が実行される。但し、本実施形態のコマンド判定処理（ステップＳ３３０１）は、前述の第１の実施形態のコマンド判定処理（図３１参照）は一部のステップが異なる。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第１の実施形態の副タイマ割込処理（図２７参照）とは異なり、滞留ボックス復帰処理が実行される（ステップＳ３３０２）。

【０５３３】

［コマンド判定処理］

ここで、図７６は、図７５の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０５３４】

図７６に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合に（ステップＳ２３０１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが変動パターンコマンド、大当たり遊技開始コマンド、及びラウンド遊技開始コマンドのいずれでもない場合（ステップＳ２３０２、Ｓ２３０７及びＳ２３１０共にＮｏ）、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドであるか否かが判断される（ステップＳ３４０１）。特殊アウト玉検知コマンドは、上述のように特殊アウト玉センサ３５ａによって滞留ボックス３９に遊技球９９が入球されたことが検知された場合に設定されるコマンドであり、図１６のメイン処理でのステップＳ１３０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。

【０５３５】
ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、滞留ボックス下動処理を実行する（ステップＳ３４０２）。
【０５３６】
［滞留ボックス下動処理］
滞留ボックス下動処理では、滞留ボックス３９に滞留する遊技球数に応じた下動レベル（図７４（Ｃ）参照）に対応する位置に滞留ボックス３９が下動される処理が実行される。ここで、図７７は、図７６のコマンド判定処理で実行される滞留ボックス下動処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０５３７】
＜ステップＳ３５０１＞
図７７に示すように、ＭＰＵ５１は、後述のステップＳ３５０５で加算される下動レベルカウンタの値が０であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０である場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５０２に移行し、下動レベルカウンタの値が０でない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０４に移行する。
【０５３８】
＜ステップＳ３５０２＞
下動レベルカウンタの値が０である場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス復帰カウンタを所定値にセットする。ここで、滞留ボックス復帰カウンタは、滞留ボックス３９を下動させた場合に下動レベル０に対応する上限位置に復帰させるタイミングを判定するためのカウンタであり、後述の図７８の滞留ボックス復帰処理でのステップＳ３６０３で参照される。なお、滞留ボックス復帰カウンタの値は、滞留ボックス３９の下動が開始されてから上限位置（下動レベル０）に復帰させるまでの所定時間（例えば１秒～６０秒）に対応する値に設定される。
【０５３９】
＜ステップＳ３５０３＞
ステップＳ３５０３では、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス復帰待機フラグをオンに設定する。ここで、滞留ボックス復帰待機フラグは、滞留ボックス３９を下動させた場合に上限位置（下動レベル０）への復帰の待機中であることを示すフラグであり、後述の図７８の滞留ボックス復帰処理でのステップＳ３６０１で参照される。
【０５４０】
＜ステップＳ３５０４＞
ステップＳ３５０４では、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が４であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９が下限位置に下動されているか否かを判断し、滞留ボックス３９をさらに下動させるかを判断する。ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が４である場合（ステップＳ３５０４：Ｙｅｓ）、当該滞留ボックス下動処理を終了し、下動レベルカウンタの値が４でない場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０５に移行する。
【０５４１】
＜ステップＳ３５０５及びＳ３５０６＞
下動レベルカウンタの値が４でない場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、又は滞留ボックス復帰待機フラグをオンにした場合（ステップＳ３５０３）、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９の位置に示す下動レベルカウンタの値に１加算し（ステップＳ３５０５）、加算後の下動レベルカウンタの値に対応する下動レベルに応じた位置に滞留ボックス３９を下動させる（ステップＳ３５０６）。即ち、ＭＰＵ５１は、モーター３９ａ（図７１参照）に入力させる駆動パルスを制御することで特殊アウト玉検知コマンドを受信する前の下動レベルよりも一つ上の下動レベルに対応する位置に滞留ボックス３９を下動させる。例えば、下動レベルから０から１に変更される場合には、滞留ボックス３９は、特殊メイン表示部３７ａの正面全体を被覆する上限位置（図７３（Ａ）参照）から、特殊メイン表示部

３７ａのセグメントＡの上半部が露出する位置（図７３（Ｂ）参照）に下動される。また、滞留ボックス３９は、下動レベルが１から２に変更される場合には図７３（Ｂ）に示す位置から図７３（Ｃ）に示す中間位置に下動され、下動レベルが２から３に変更される場合には図７３（Ｃ）に示す中間位置から図７４（Ａ）に示す位置に下動され、下動レベルが３から４に変更される場合には図７４（Ａ）に示す中間位置から図７４（Ｂ）に示す下限位置に下動される。下動レベルが０から１に変更される場合には、特殊メイン表示部３７ａのセグメントＡが点灯している場合に遊技設定値が２、３、５及び６のいずれかであると推測でき、セグメントＡが消灯している場合に遊技設定値が１及び４のいずれかであると推測できる。そして、下動レベルが１から３に変更される場合に、下動レベルに応じて視認可能になるセグメントの点灯又は消灯によって、推測される遊技設定値の数が段階的に減っていき、遊技設定値を徐々に絞り込みことができる。そして、下動レベル４では、特殊メイン表示部３７ａの７つのセグメントＡ～Ｇの全てが視認可能であるために遊技設定値を認識することができる。これにより、遊技者は、特殊アウト玉の数（特殊メイン表示部３７ａの視認可能なセグメント数）に応じて遊技設定値を段階的に推測し、特殊アウト玉の数が多いほど推測の精度を段階的に向上させることが可能になるため、遊技設定値の推測の過程を楽しむことができる。

【０５４２】

このように、本実施形態に係る遊技機１０では、滞留ボックス３９を下方向に移動させるという簡易な方法によって、特殊メイン表示部３７ａに表示される遊技設定値の一部又は全部が視認可能な状態を実現できる。

【０５４３】

また、特殊アウト玉口３６３に遊技球が入球されるたびに滞留ボックス３９が段階的に下動されるため、特殊メイン表示部３７ａに表示される遊技設定値の視認可能領域が徐々に拡大される。これにより、特殊メイン表示部３７ａに表示される遊技設定値が徐々に明らかになるため、遊技設定値が把握可能になるまでの間、遊技設定値を推測して楽しむことができる。これにより、遊技設定値が把握できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０５４４】

［滞留ボックス復帰処理］

滞留ボックス復帰処理では、滞留ボックス３９が下限位置（下動レベル４）に下動されてから一定時間経過後に滞留ボックス３９を上限位置（下動レベル０）に復帰させる処理が実行される。ここで、図７８は、図７５の副タイマ割込処理で実行される滞留ボックス復帰処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０５４５】

＜ステップＳ３６０１＞

図７８に示すように、ステップＳ３６０１では、ＭＰＵ５１は、図７７の滞留ボックス下動処理でのステップＳ３５０５でオンに設定される滞留ボックス復帰待機フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、滞留ボックス復帰待機フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０２に移行し、滞留ボックス復帰待機フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、当該滞留ボックス復帰処理を終了する。

【０５４６】

＜ステップＳ３６０２及びＳ３６０３＞

滞留ボックス復帰待機フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図７７の滞留ボックス下動処理でのステップＳ３５０４でセットされる滞留ボックス復帰カウンタの値から１減算し（ステップＳ３６０２）、減算後の滞留ボックス復帰カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。即ち、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９が下限位置に下動されてから一定時間が経過したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、減算後の滞留ボックス復帰カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、減算後の滞留ボック

ス復帰カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、当該滞留ボックス復帰処理を終了する。

【０５４７】

＜ステップＳ３６０４～Ｓ３６０６＞

減算後の滞留ボックス復帰カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、モーター３９ａに入力させるに駆動パルスを制御することで滞留ボックス３９を下限位置から上限位置に復帰させる（ステップＳ３６０４）。これにより、特殊メイン表示部３７ａの全体が表示される時間が一定時間に規制されるため、遊技設定値が視認可能な状態で長時間放置されることを防止できる。これにより、遊技を行っていない遊技者に遊技設定値が把握されることを抑制できる。そして、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値を０に設定すると共に（ステップＳ３６０５）、滞留ボックス復帰待機フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０６）、当該滞留ボックス復帰処理を終了する。

【０５４８】

ところで、前述の第１の実施形態に係る遊技機では、図柄表示部３４１やサブ画像表示部３８によって遊技設定値が示唆又は明示される。しかしながら、前述の第１の実施形態では、演出の一環として遊技設定値が示唆又は明示されるために遊技性に乏しい。特に、大当たり遊技では、図柄表示部３４１などで大当たり遊技演出が実行されるものの、大当たり遊技演出に興味のない遊技者からずれば、大当たり遊技は大当たり種別に応じた数のラウンド遊技を消化するものであり、遊技性に乏しい。

【０５４９】

これに対して、本実施形態に係る遊技機１０では、大当たり遊技などの右打ち時において、入球困難なクルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球によって段階的に滞留ボックス３９が下動し、特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値が徐々に確認できる。そのため、大当たり遊技などの右打ち時においてクルーン装置３６での遊技球９９が特殊アウト玉口３６３に入球するかに注目して遊技を楽しむことができる。また、特殊アウト玉口３６３に遊技球９９が入球した場合には、特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値が徐々に明らかになるため、その過程において遊技設定値を推測して楽しむことができる。これにより、遊技設定値が確認できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０５５０】

なお、本実施形態では、クルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球（滞留ボックス３９での遊技球９９の検知）によって滞留ボックス３９が上限位置から下限位置に向けて段階的に下動していたが、特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球によって滞留ボックス３９が上限位置から下限位置に一気に下動するようにしてもよい。このように、特殊アウト玉口３６３に遊技球が入球されることで滞留ボックス３９が、遊技設定値を視認不能又は視認困難な上限位置から、遊技設定値の全体を視認可能な下限位置に移動される。そのため、特殊アウト玉口３６３に遊技球が入球された場合に即座に遊技設定値が視認可能とされるという遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【０５５１】

また、特殊アウト玉口３６３に遊技球９９が１個入球するごとに滞留ボックス３９が下動するが、特殊アウト玉口３６３に遊技球９９が複数個入球するごとに滞留ボックス３９を段階的に又は一気に下動させるようにしてもよい。また、滞留ボックス３９は、下動することで、視認領域が拡大されるが、上動することで視認領域が拡大されるようにしてもよいし、左方向、右方向、斜め方向などに移動することで視認領域が拡大されるようにしてもよい。

【０５５２】

また、滞留ボックス３９に滞留する遊技球９９の重みにより滞留ボックス３９が下動されるようにしてもよい。この場合、例えば滞留ボックス３９をコイルバネなどの付勢手段（視認状態制御手段）によって上方に付勢することが考えられる。そうすれば、滞留ボックス３９は、内部に滞留する遊技球数に応じて段階的に下動させ、また滞留ボックス３９

の遊技球が排出されることで滞留ボックス３９が上動させることができる。
【０５５３】
　また、本実施形態では、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９が特殊アウト玉口３６３に入球することを契機として滞留ボックス３９が下動されることで特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値が視認可能とされるが、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球９９が特殊アウト玉口３６３に入球することを契機として滞留ボックス３９が移動されることで特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値が視認可能とされるようにしてもよい。この場合、特殊メイン表示部３７ａ、クルーン装置３６、滞留ボックス３９などは、遊技盤３１の左側領域又は中央領域に配置される。
【０５５４】
　また、本実施形態では、クルーン装置３６によって遊技球９９が通常入球口３６７又は特殊アウト玉口３６３に振り分けられていたが、他の構成の振分装置を適用することもできる。
【０５５５】
　また、本実施形態では、特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球を契機として特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値の視認が可能にされるが、他の特定の条件を満たすことで特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値を視認可能となるようにしてもよい。他の特定の条件としては、例えば大当たり抽選回数が所定回数に達すること、大当たり抽選での抽選結果が連続して所定回数外れとなること、大当たり抽選での抽選結果が所定回数大当たりとなること、発射遊技球数の合計数が一定数以上になること、差玉が所定数以上プラスになること、差玉が所定数以上マイナスになることなど挙げられる。例示した特定の条件が満たされる場合に特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値の少なくとも一部が視認可能とされることで、遊技者は、遊技設定値の少なくとも一部が視認可能とされるタイミングを予期することが可能になる。これにより、遊技者は、遊技設定値が表示されるタイミングを予期しつつ、そのタイミングの到来を楽しみにして遊技を進行することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【０５５６】
　また、他の条件を満たすことで特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値を視認可能にする場合、滞留ボックス３９に代えて、不透明な板状部材を特殊メイン表示部３７ａの正面位置と特殊メイン表示部３７ａの下方位置又は上方位置との間で下動させることで、特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値が視認不能又は視認困難な状態と視認可能な状態とを変化させるようにしてもよい。
【０５５７】
　また、特殊メイン表示部３７ａでは、遊技設定値の他の出玉性能を明示するようにしてもよい。例えば、特殊メイン表示部３７ａでの遊技設定値に対応する数値の表示色、前記数値の点滅パターンなどによって単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率などの少なくとも１つの入賞口に基づく出玉性能を明示するようにしてもよい。この場合、前記他の出玉性能を複数にランク分けし（例えば図３７及び図３８参照）、当該ランクを明示することが考えられる。このように、出玉性能を示す指標として、遊技設定値に加え、遊技設定値以外の出玉性能が特殊メイン表示部３７ａに表示されることで、特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球などの特定の条件が満たされる場合に、遊技設定値に加えて他の出玉性能を推測又は把握可能となる。これにより、遊技性が向上し、遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。
【０５５８】
　本実施形態では、主制御装置４のＭＰＵ４１によって制御される特殊メイン表示部３７ａに遊技設定値が表示される場合について説明したが、遊技設定値は音声ランプ制御装置５によって表示器に表示させてもよい。この場合の表示器としては、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイなどを採用できる。そして、特定の条件が満たされる当該表示器に遊技設定値を段階的に又は一気に表示させることも考えられる。

【０５５９】
本実施形態では、遊技設定値に代えて又は加えて、特殊メイン表示部３７ａに他の性能情報、例えば入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能を示す性能情報の一部又は全部を表示するようにしてもよい。入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能を示す性能情報が特殊メイン表示部３７ａに表示されることで、遊技者は、例えば遊技機１０の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口３１３～３１６に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能を推測して楽しみ、また入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能が把握できる場合にはその性能情報に基づいて遊技中の遊技機１０での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０５６０】
ここで、入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能を示す性能情報としては、単位大当たり抽選回数情報、ベース情報、連続役物比率情報、役物比率情報などが挙げられる。
【０５６１】
単位大当たり抽選回数は、通常遊技状態（低確率モードで高頻度サポートモードではない状態）での大当たり抽選の受け易さを示す指標であるため、単位大当たり抽選回数情報の一部又は全部が特殊メイン表示部３７ａに表示されることで、大当たり抽選の受け易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、単位大当たり抽選回数を推測して楽しみ、また単位大当たり抽選回数が把握できる場合にはその単位大当たり抽選回数に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０５６２】
ベース情報は、第１入賞口３１４及び一般入賞口３１３への入賞のし易さを示す指標であるため、ベース情報の一部又は全部が特殊メイン表示部３７ａに表示されることで、第１入賞口３１４及び一般入賞口３１３への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、ベースを推測して楽しみ、またベースが把握できる場合にはそのベースに基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０５６３】
連続役物比率情報は、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度（大当たり遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口３１６への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、連続役物比率を推測又は認識可能であるため、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度、及び可変入賞口３１６への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、また連続役物比率が把握できる場合にはその連続役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０５６４】
役物比率情報は、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度（大当たり遊技状態の滞在比率）、電動役物３１５ｂのサポートを受ける高頻度サポートモードの滞在比率、及び可変入賞口３１６及び第２入賞口３１５への入賞のし易さ（大当たり遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、役物比率を推測又は認識可能であるため、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度、電動役物３１５ｂのサポートを受ける高頻度サポートモードの滞在比率、及び可変入賞口３１６及び第２入賞口３１５への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、また役物比率が把握できる場合にはその役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０５６５】
［第６の実施形態］
前述の第５の実施形態では、特殊メイン表示部３７ａにおいて遊技設定値が表示され、特殊メイン表示部３７ａの正面側に配置される滞留ボックス３９の下動によって遊技設定

値が視認可能とされる場合について説明した。

【０５６６】

一方、本実施形態は、遊技設定値が表示される特殊メイン表示部の正面側に透光性モニタが配置され、透光性モニタの全体での可視光透過率を変化させることで遊技設定値の視認性が変化される点において前述の第５の実施形態とは異なる。

【０５６７】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第５の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図７９～図８５を参照して説明する。

【０５６８】

ここで、図７９は本実施形態に係る遊技機のクルーン装置及びその周辺の一例を示す正面図、図８０は図７９のＸ４－Ｘ４切断線に沿う断面図、図８１（Ａ）は特殊メイン表示部３７ａ及び透光性モニタ３９Ａの一例を示す斜視図である。

【０５６９】

図７９及び図８０に示すように、本実施形態に係る遊技機１０では、前述の第５の実施形態と同様に、遊技盤３１における図柄表示部３４１の右側にクルーン装置３６、排出口３１９、及び特殊メイン表示部３７ａが設けられている。但し、本実施形態では、前述の第５の実施形態での滞留ボックス３９が設けられておらず、この滞留ボックス３９に代えて、透光性モニタ３９Ａ（透光性表示装置）が設けられている。

【０５７０】

クルーン装置３６は、前述の第５の実施形態のクルーン装置３６と同様な構成であるが、特殊アウト玉通路３６４に誘導部材３７０が連結されている。この誘導部材３７０は、特殊アウト玉通路３６４に導入された遊技球９９を遊技盤３１の背面側に誘導するものであり、排出口３１９にも連結されている。

【０５７１】

透光性モニタ３９Ａは、モニタ全体での可視光透過率が低く背面側を視認不能又は視認困難な低透過率状態（遮光状態）と、モニタ全体での可視光透過率が高く背面側を視認可能な高透過率状態（透明状態）との間で可視光透過率を変化させることが可能である。なお、透光性モニタ３９Ａは、例えば黒色、白色などの単一色を表示させることで遮光状態とされる。また、透光性モニタ３９Ａは、遮光状態と透明状態との間の複数の中間的な可視光透過率である半透明状態を実現可能である。透光性モニタ３９Ａは、例えば透明状態を実現可能な有機ＥＬディスプレイ、液晶ディスプレイなどの透明フラットディスプレイであり、モニタ電極に対する印加電圧、各ドットに対する電圧印加の有無などを調整することで、モニタ全体での可視光透過率を変化させることが可能である。そして、図８１（Ａ）に示すように、透光性モニタ３９Ａは、特殊メイン表示部３７ａの正面に固定的に配置されている。そのため、透光性モニタ３９Ａでの可視光透過率を選択することで、特殊メイン表示部３７ａの表示内容を視認不能又は視認困難な状態と視認可能な状態とを選択することができ、さらには視認可能な状態での視認性の程度（視認レベル）を調整することができる。

【０５７２】

ここで、図８１（Ｂ）は透光性モニタ３９Ａの視認レベルと特殊メイン表示部３７ａの視認状態との関係の一例を示す図である。なお、視認レベルは、透光性モニタ３９Ａの背後の視認性を示す指標であり、透光性モニタ３９Ａの可視光透過率と相関する。

【０５７３】

図８１（Ｂ）に示すように、透光性モニタ３９Ａの視認レベルは、０～４の５段階である。また、透光性モニタ３９Ａの視認レベルが高いほど（視認レベルの数字が大きいほど）、透光性モニタ３９Ａの可視光透過率が高く、特殊メイン表示部３７ａを視認性が高くなる。そして、視認レベル０では、透光性モニタ３９Ａの可視光透過率が低く透光性モニタ３９Ａの背後が視認できない状態であるため、特殊メイン表示部３７ａでの表示内容は全く確認できない。一方、視認レベル４では、透光性モニタ３９Ａの可視光透過率が高く透光性モニタ３９Ａの背後が完全に視認できる状態であるため、特殊メイン表示部３７ａ

での表示内容を問題無く確認できる。
【０５７４】
ここで、図８１（Ｃ）は、特殊アウト玉カウント数と透光性モニタの視認レベルとの関係を示す図である。なお、特殊アウト玉カウント数は、クルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３に入球された遊技球９９のカウント数である。この特殊アウト玉カウント数は、特殊アウト玉センサ３５ａでの検知結果に基づいてカウントされるが、カウント数が４となった場合に０にクリアされる。
【０５７５】
図８１（Ｃ）に示すように、透光性モニタ３９Ａの視認レベルは、特殊アウト玉センサ３５ａでの検知結果に基づいてカウントされる特殊アウト玉カウント数に応じて決定される。具体的には、透光性モニタ３９Ａの視認レベルは、特殊アウト玉カウント数が０個の場合に透光性モニタ３９Ａの背後が視認不能又は視認困難な０であり、特殊アウト玉カウント数が１個の場合に１であり、特殊アウト玉カウント数が２個の場合に２であり、特殊アウト玉カウント数が３個の場合に３であり、特殊アウト玉カウント数が４個の場合に透光性モニタ３９Ａの背後が完全に視認可能な４である。
【０５７６】
なお、透光性モニタ３９Ａの視認レベルが透光性モニタ３９Ａの背後が完全に視認可能な４となった場合、特殊アウト玉口３６３への次の遊技球９９の入球を待たず、視認レベルが４となってから一定時間後に、透光性モニタ３９Ａの背後が視認不能又は視認困難な０とされる。
【０５７７】
次に、透光性モニタ３９Ａの視認レベル（可視光透過率）の変化させるに際して音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について、図８２から図８５を参照して説明する。
【０５７８】
［副タイマ割込処理］
ここで、図８２は、本実施形態に係る遊技機で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第５の実施形態の副タイマ割込処理（図７５参照）と同様に、操作検出処理（ステップＳ２００１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２００２）、カウンタ更新処理（ステップＳ２００３）、コマンド判定処理（ステップＳ３７０１）、変動遊技演出処理（ステップＳ２００５）、及び大当たり遊技演出処理（ステップＳ２００６）が実行される。但し、本実施形態のコマンド判定処理（ステップＳ３３０１）は、前述の第５の実施形態のコマンド判定処理（図３１参照）は一部のステップが異なる。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第５の実施形態の副タイマ割込処理（図７５参照）の滞留ボックス復帰処理に代えて、遮光制御処理が実行される（ステップＳ３７０２）。
【０５７９】
［コマンド判定処理］
ここで、図８３は、図８２の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０５８０】
図８３に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、コマンドを受信した場合に（ステップＳ２３０１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが変動パターンコマンド、大当たり遊技開始コマンド、及びラウンド遊技開始コマンドのいずれでもない場合（ステップＳ２３０２、Ｓ２３０７及びＳ２３１０共にＮｏ）、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドであるか否かが判断される（ステップＳ３８０１）。特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ３５ａによって特殊アウト玉口３６３に遊技球９９が入球されたことが検知された場合に設定されるコマンドであり、図１６のメイン処理でのステップＳ１３０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。
【０５８１】

ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドである場合（ステップＳ３８０１：Ｙｅｓ）、視認制御処理を実行する（ステップＳ３８０２）。

【０５８２】

［視認制御処理］

視認制御処理では、特殊アウト玉カウント数に応じた視認レベル（図８１（Ｃ）参照）となるように透光性モニタ３９Ａの可視光透過率を制御する処理が実行される。ここで、図８４は、図８３のコマンド判定処理で実行される視認制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０５８３】

＜ステップＳ３９０１及びＳ３９０２＞

図８４に示すように、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉カウンタの値に１加算し（ステップＳ３９０１）、加算後の特殊アウト玉カウンタの値に対応する視認レベルに応じて、透光性モニタ３９Ａの可視光透過率を制御する（ステップＳ３９０２）。即ち、ＭＰＵ５１は、透光性モニタ３９Ａに印加する電圧値などを制御することで特殊アウト玉検知コマンドを受信する前の視認レベルよりも一つ上の視認レベルに対応する可視光透過率に調整する（図８１（Ｂ）参照）。

【０５８４】

＜ステップＳ３９０３＞

ステップＳ３９０３では、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉カウンタの値が４であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、透光性モニタ３９Ａの可視光透過率が透光性モニタ３９Ａの背後を完全に視認できる最大透明度であるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、視認レベルカウンタの値が４である場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０４に移行し、視認レベルカウンタの値が４でない場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、当該視認制御処理を終了する。

【０５８５】

＜ステップＳ３９０４＞

視認レベルカウンタの値が４である場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遮光開始カウンタを所定値にセットする（ステップＳ３９０４）。ここで、遮光開始カウンタは、透光性モニタ３９Ａの背後を完全に視認可能な視認レベル４（透明状態）に対応する可視光透過率から、透光性モニタ３９Ａの背後を完全に視認不能又は視認困難な視認レベル０（遮光状態）に対応する可視光透過率に変化させるタイミングを判定するためのカウンタであり、後述の図８５の遮光制御処理でのステップＳ４００３で参照される。なお、遮光開始カウンタの値は、透光性モニタ３９Ａの視認レベルが４とされてから視認レベル０に復帰させるまでの一定時間（例えば１秒～６０秒）に対応する値に設定される。

【０５８６】

＜ステップＳ３９０５＞

ステップＳ３９０５では、ＭＰＵ５１は、遮光開始待機フラグをオンに設定し、当該視認制御処理を終了する。ここで、遮光開始待機フラグは、透光性モニタ３９Ａの視認レベルを０に変化させることへの待機中であることを示すフラグであり、後述の図８５の遮光処理でのステップＳ４００１で参照される。

【０５８７】

［遮光制御処理］

遮光制御処理では、透光性モニタ３９Ａの視認レベルが４にされてから一定時間経過後に視認レベルを０にする処理が実行される。ここで、図８５は、図８２の副タイマ割込処理で実行される遮光制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０５８８】

＜ステップＳ４００１＞

図８５に示すように、ステップＳ４００１では、ＭＰＵ５１は、後述の図８４の視認制御処理でのステップＳ３９０５でオンに設定される遮光開始待機フラグがオンに設定され

ているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、遮光開始待機フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００２に移行し、遮光開始待機フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、当該滞留ボックス復帰処理を終了する。

【０５８９】

＜ステップＳ４００２及びＳ４００３＞

遮光開始待機フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図８４の視認制御処理でのステップＳ３９０４でセットされる遮光開始カウンタの値から１減算し（ステップＳ４００２）、減算後の遮光開始カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４００３）。即ち、ＭＰＵ５１は、透光性モニタ３９Ａの視認レベルが４とされてから一定時間が経過したか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、減算後の遮光開始カウンタの値が０である場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００４に移行し、減算後の遮光開始カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４００３：Ｎｏ）、当該遮光制御処理を終了する。

【０５９０】

＜ステップＳ４００４～Ｓ４００６＞

減算後の遮光開始カウンタの値が０である場合（ステップＳ４００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、透光性モニタ３９Ａに印加する電圧値のレベルなどを制御することで透光性モニタ３９Ａを遮光状態である視認レベル０に相当する可視光透過率にする（ステップＳ４００４）。これにより、特殊メイン表示部３７ａの全体が完全に視認される時間が一定時間に規制されるため、遊技設定値が視認可能な状態で長時間放置されることを防止できる。そして、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉カウンタの値を０に設定すると共に（ステップＳ４００５）、遮光開始待機フラグをオフに設定し（ステップＳ４００６）、当該滞留ボックス復帰処理を終了する。

【０５９１】

ところで、前述の第５の実施形態に係る遊技機１０では、大当たり遊技などの右打ち時において、入球困難なクルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球によって段階的に滞留ボックス３９が下動し、特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値が徐々に確認できる。

【０５９２】

これに対して、実施形態に係る遊技機１０では、前述の第５の実施形態での滞留ボックス３９に代えて、遊技設定値が表示される特殊メイン表示部の正面側に透光性モニタ３９Ａが配置され、透光性モニタ３９Ａの全体での可視光透過率を変化させることで遊技設定値の視認性が変化される。また、透光性モニタ３９Ａの全体での可視光透過率は、大当たり遊技などの右打ち時において、入球困難なクルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球によって段階的に変化される。そのため、前述の第５の実施形態と同様に、大当たり遊技などの右打ち時においてクルーン装置３６での遊技球９９が特殊アウト玉口３６３に入球するかに注目して遊技を楽しむことができる。また、特殊アウト玉口３６３に遊技球９９が入球した場合には、特殊メイン表示部３７ａに表示された遊技設定値が徐々に明らかになるため、その過程において遊技設定値を推測して楽しむことができる。これにより、遊技設定値が確認できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０５９３】

なお、本実施形態では、透光性モニタ３９Ａの全体での可視光透過率を調整することで視認レベルを調整していたが、特殊メイン表示部３７ａでの各セグメントの表示色に応じて、透光性モニタ３９Ａの全体での表示色を調整することで視認レベルを調整することも考えられる。

【０５９４】

また、透光性モニタ３９Ａでの可視光透過率を部分的に変化させることで、遮光状態から透明状態との間で段階的に視認レベルを調整することも考えられる。例えば、図８６（

Ａ）～図８６（Ｄ）に示すように、透光性モニタ３９Ａの全体での可視光透過率が低い状態（遮光状態）から、可視光透過率が高い透明領域を段階的に増大させていき、最終的には透光性モニタ３９Ａの全体が透明となるようにすることもできる。

【０５９５】

なお、図８６（Ａ）の例は透光性モニタ３９Ａの上部側から下部側に向けて段階的に透明領域が増大するパターンであり、図８６（Ｂ）の例は図８６（Ａ）のパターンとは逆に、透光性モニタ３９Ａの下部側から上部側に向けて段階的に透明領域が増大するパターンである。また、図８６（Ｃ）の例は透光性モニタ３９Ａの右部側から左部側に向けて段階的に透明領域が増大するパターンであり、図示していないが、透光性モニタ３９Ａの左部側から右部側に向けて段階的に透明領域が増大するパターンも考えられる。また、図８６（Ｄ）の例は透光性モニタ３９Ａの左上隅部側から対角側の右下隅部側に向けて段階的に透明領域が増大するパターンであり、図示していないが、透光性モニタ３９Ａの他の隅部側から対角の隅部側に向けて段階的に透明領域が増大するパターンも考えられる。

このように、特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球によって段階的に透明領域を増大させる場合においても、特殊メイン表示部３７ａに表示される遊技設定値が徐々に明らかになるため、その過程において遊技設定値を推測して楽しむことができる。これにより、遊技設定値が把握できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０５９６】

また、透光性モニタ３９Ａでの可視光透過率にグラデーションを持たせつつ全体としての可視光透過率を大きくしていくことで、遮光状態と透明状態との間で視認レベルを変化させることも考えられる。

【０５９７】

また、本実施形態では、透光性モニタ３９Ａを遮光状態から透明状態に変化させる間で、特定の条件が満たされるたびに予め設定される複数の領域を所定の順序で透明領域とすることも考えられる。前記複数の領域は、例えば図８７（Ａ）に示すように、特殊メイン表示部３７ａにおける各セグメントＡ～Ｇに対応する部分に設定することが考えられる。具体的には、各セグメントＡ～Ｇの中央部を透明領域とすることが可能な領域Ａ～領域Ｇに設定し、特定の条件が満たされるたびに各領域Ａ～Ｇのいずれかかが透明領域とされることで各セグメントの点灯の有無が判断できるようにすることも考えられる。ここで、図８７（Ｂ）は、特定の条件が満たされるたびに領域Ａ～Ｇをこの順序で透明領域に変化させる場合の例である。このように、透光性モニタ３９Ａを遮光状態から透明状態に変化させる間で、領域Ａ～Ｇを透過領域とすることで、段階的に遊技設定値を推測することが可能になる。

【０５９８】

なお、領域Ａ～Ｇを透過領域とする順序は図８７（Ｂ）に示す順序には限定されず、適宜設定すればよく、例えば遊技設定値に応じて決定してもよいし、遊技設定値以外の他の要素（例えば遊技設定値以外のベースなどの出玉性能）に応じて決定してもよいし、抽選により決定してもよい。また、特定の条件が満たされる場合に領域Ａ～Ｇのうちの１つの領域に限らず、２以上の領域を透明領域としてもよい。また、透光性モニタ３９Ａを遮光状態から透明状態に変化させる間で領域Ａ～Ｇの全てを透過領域とする必要はなく、一部の領域を順に透過領域とすることも考えられる。この場合、前記一部の領域を透過領域とする順序についても、先に説明した場合と同様に、遊技設定値などに応じて適宜決定すればよい。また、前記複数の領域は、特殊メイン表示部３７ａにおける各セグメントＡ～Ｇに対応する領域Ａ～領域Ｇに限らず、各セグメントＡ～Ｇ以外の部分の正面側に設定してもよい。この場合、遊技設定値を把握できるまでの段階数を多くできると共に、特定の条件が満たされる場合に領域Ａ～領域Ｇ及びそれ以外の領域いずれが透明領域とされるかを楽しむことができる。

【０５９９】

また、本実施形態では、透光性モニタ３９Ａを遮光状態から透明状態に段階的に変化さ

せているが、遮光状態から透明状態に一気に変化させるようにしてもよい。
【０６００】
また、本実施形態においても、特殊メイン表示部３７ａでの遊技設定値に対応する数値の表示色、前記数値の点滅パターンなどによって単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率などの少なくとも１つの入賞口に基づく出玉性能を明示するようにしてもよい。
【０６０１】
［第７の実施形態］
前述の第５の実施形態では、特殊メイン表示部３７ａにおいて遊技設定値が表示され、特殊メイン表示部３７ａの正面側に配置される滞留ボックス３９が上限位置にある場合に遊技設定値が視認不能又は困難とされ、滞留ボックス３９が上限位置から下限位置に段階的に下動されることで、遊技設定値の一部又は全部が視認可能とされる場合について説明した。また、前述の第５の実施形態では、滞留ボックス３９の下動が開始されてから所定時間経過後に滞留ボックス３９が上限位置に復帰される場合について説明した。
【０６０２】
一方、本実施形態では、主電源を投入した後に実行される滞留ボックスの動作チェック及び大当たり遊技中の滞留ボックスの駆動時に、特殊メイン表示部の正面側に配置される滞留ボックスに駆動異常が発生しているか否かを判断し、駆動異常が発生している場合に異常処理が実行される点において前述の第５の実施形態とは異なる。
【０６０３】
以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第５の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図８８～図９６を参照して説明する。
【０６０４】
ここで、図８８は本実施形態に係る遊技機の要部を拡大して示す正面図、図８９は図８８のＸ５－Ｘ５切断線に沿う断面図、図９０は強制排出部材が作動位置にある場合の図８９に相当する断面図、図９１は遊技機における滞留ボックス及び特殊メイン表示部を含む領域の断面図である。
【０６０５】
図８８～図９１に示すように、本実施形態に係る遊技機１０は、基本的な構成が前述の第５の実施形態と同様であるが、クルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３に入球して特殊アウト玉通路３６４から排出される遊技球９９（特殊アウト玉）を滞留ボックス３９に滞留させることなく、遊技盤３１の背面側に排出可能である。そのため、滞留ボックス３９に遊技球９９が滞留されることが望ましくない状況、例えば滞留ボックス３９を駆動させるためのモーター３９ａの故障や、モーター３９ａの駆動力を滞留ボックス３９に伝達する駆動機構などの故障により滞留ボックス３９が下動レベル４まで下動されない可能性のある状況において、滞留ボックス３９に遊技球９９が滞留されることを防止できる。これにより、滞留ボックス３９から遊技球９９が溢れ出し、又は特殊アウト玉通路３６４に遊技球９９が滞留してしまうことを防止できる。
【０６０６】
遊技機１０は、強制排出部材３１９Ｂ、上限位置検知センサ４０Ａ、下限位置検知センサ４０Ｂ及び透光性モニタ３９Ａを備える。また、クルーン装置３６の特殊アウト玉通路３６４の下端部における背面側には切欠３１９Ａが設けられ、遊技盤３１における特殊メイン表示部３７ａの上方には強制排出口３１９Ｃが設けられている。切欠３１９Ａ及び強制排出口３１９Ｃは、クルーン装置３６の特殊アウト玉通路３６４を遊技盤３１に排出するための空間を規定する。また、遊技盤３１の背面側には、強制排出口３１９Ｃを通過した遊技球９９をアウト玉センサ３５によって検出可能な位置に導く排出路３１９Ｄが設けられている。
【０６０７】
強制排出部材３１９Ｂは、ソレノイドなどの駆動手段（不図示）によって待機位置（図８９参照）と作動位置（図９０参照）との間で前後方向Ｄ１に移動可能である。図８９に

示すように、待機位置では、強制排出部材３１９Ｂが特殊アウト玉通路３６４と滞留ボックス３９との間に存在せず、クルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３に入球して特殊アウト玉通路３６４から排出される遊技球９９（特殊アウト玉）が滞留ボックス３９に入球可能である。通常、強制排出部材３１９Ｂは待機位置にある。一方、図８９に示すように、作動位置では、強制排出部材３１９Ｂが特殊アウト玉通路３６４と滞留ボックス３９との間に存在し、特殊アウト玉通路３６４から排出される遊技球９９（特殊アウト玉）を遊技盤３１の背面側に排出可能とすると共に、特殊アウト玉が滞留ボックス３９に入球されることを制限する。強制排出部材３１９Ｂは、滞留ボックス３９の駆動異常がある場合に作動位置に移動される。そして、強制排出部材３１９Ｂによって滞留ボックス３９への入球が制限された遊技球９９は、切欠３１９Ａ及び強制排出口３１９Ｃを介して遊技盤３１の背面側に強制排出される。

【０６０８】

なお、強制排出部材３１９Ｂは、前後方向Ｄ１に移動可能な構成に限らず、他の構成を採用することができる。例えば、強制排出部材３１９Ｂは、強制排出口３１９Ｃを閉鎖する閉鎖位置と強制排出口３１９Ｃを開放する閉鎖位置との間で移動可能であり、強制排出部材３１９Ｂが開放位置にある場合に特殊アウト玉通路３６４と滞留ボックス３９との間に存在する構成も考えられる。

【０６０９】

上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂは、滞留ボックス３９の位置を検出するために利用される。これらの上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂは、例えば反射型センサ、照度センサなどの光学式センサであり、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そのため、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂの出力は、ＭＰＵ５１によってモリタリング可能である。なお、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂは、主制御装置４の入出力Ｉ／Ｆ４２に接続されていてもよい。この場合、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂからの出力に応じたコマンドが主制御装置４から音声ランプ制御装置５に送信されることで、音声ランプ制御装置５において滞留ボックス３９の位置が把握される。

【０６１０】

図９１（Ａ）～図９１（Ｃ）に示すように、上限位置検知センサ４０Ａは、特殊メイン表示部３７ａの上方に設けられ、滞留ボックス３９が下動レベル０である場合に滞留ボックス３９の存在を検知でき、滞留ボックス３９が下動レベル１～４である場合に滞留ボックス３９の存在を検知できない。一方、下限位置検知センサ４０Ｂは、排出口３１９の下方に設けられ、滞留ボックス３９が下動レベル４である場合に滞留ボックス３９の存在を検知でき、滞留ボックス３９が下動レベル０～３である場合に滞留ボックス３９の存在を検知できない。具体的には、図９２（Ａ）に示すように、上限位置検知センサ４０Ａは、正常に作動している場合には、下動レベル０の場合にハイレベル信号（Ｈ）を出力する一方で下動レベル１～４の場合にローレベル信号（Ｌ）を出力する。また、下限位置検知センサ４０Ｂは、正常に作動している場合には、下動レベル４の場合にハイレベル信号（Ｈ）を出力する一方で下動レベル０～３の場合にローレベル信号（Ｌ）を出力する。そのため、図９２（Ｂ）に示すように、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂが正常に作動している場合には、これらの検知センサ４０Ａ，４０Ｂから出力される信号の出力レベルの組み合わせは、下動レベル０ではＨＬ、下動レベル１～３ではＬＬ、下動レベル４ではＬＨとなる。

【０６１１】

図８８～図９１に示すように、透光性モニタ３９Ａは、特殊メイン表示部３７ａの正面側に配置され、特殊メイン表示部３７ａに表示される遊技設定値に対応する数字の視認性を制御する。透光性モニタ３９Ａは、前述の第６の実施形態の透光性モニタ３９Ａと同様なものであり、ＭＰＵ５１によって制御されることで可視光透過率が変化される。これにより、特殊メイン表示部３７ａは、透光性モニタ３９Ａでの可視光透過率が高く表示内容

が視認可能な状態と、透光性モニタ３９Ａでの可視光透過率が低く表示内容が視認不能又は困難な状態との間で視認性が制御される。具体的には、図９２（Ｃ）に示すように、透光性モニタ３９Ａは、滞留ボックス３９が正常に駆動される場合に特殊メイン表示部３７ａでの表示内容が視認可能な通常状態とされ、滞留ボックス３９に駆動異常が発生している場合に特殊メイン表示部３７ａでの表示内容が視認不能又は困難な視認制限状態とされる。

【０６１２】

ここで、滞留ボックス３９が正常に駆動されない場合とは、下動レベルカウンタの値によって把握される下動レベルと、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂによって把握される下動レベルとの間に相違があることを意味する。例えば、モーター３９ａや駆動機構の不具合によって滞留ボックス３９が上下動されない場合、滞留ボックス３９が上下動されるが下動レベルカウンタの値と検知センサ４０Ａ，４０Ｂとの間が相違している場合は、滞留ボックス３９が正常に駆動されない場合に該当する。そして、本実施形態では、以下に説明するように、遊技機１０の主電源がオンにされた場合に実行される立ち上げ処理及び大当たり遊技中において、音声ランプ制御装置５によって滞留ボックスの動作チェックが実行される。また、滞留ボックス３９の動作チェックは、立ち上げ処理及び大当たり遊技以外に、例えば遊技機１０での遊技球９９の打ち出しが停止されて一定時間経過後することで図柄表示部３４１などにおいてデモ演出が実行されている場合、予め定められる所定時刻に図柄表示図３４１などにおいてＲＴＣ（リアルタイムクロック）演出が実行されている場合など、滞留ボックス３９を移動させても遊技者が違和感を覚えないタイミングで実行してもよい。

【０６１３】

なお、透光性モニタ３９Ａに代えて、他の手段によって特殊メイン表示部３７ａに表示される遊技設定値に対応する数字を視認不能又は困難とすることも考えられる。例えば、滞留ボックス３９とは別の可動部材によって、特殊メイン表示部３７ａを隠してもよく、特殊メイン表示部３７ａを移動可能に構成し、特殊メイン表示部３７ａを滞留ボックス３９の背面側などに移動させることで特殊メイン表示部３７ａを視認不能又は困難な位置に退避させるようにしてもよい。また、特殊メイン表示部３７ａの電源をオフにすることで遊技設定値を把握できないようにすることも考えられる。その他、透光性モニタ３９Ａに代えて、光学的作用によって特殊メイン表示部３７ａを視認不能又は困難とすることも考えられる。例えば、特殊メイン表示部３７ａの正面側に導光部材や拡散部材などの光学部材を配置すると共にこの光学部材に光源からの光を投入することで特殊メイン表示部３７ａを視認不能又は困難とすることも考えられる。これとは逆に、光源を点灯させて光学部材に光源からの光を投入することで特殊メイン表示部３７ａを視認可能とする一方で、光源を消灯させることで特殊メイン表示部３７ａを視認不能又は困難とすることも考えられる。

【０６１４】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図９３～図９６を参照しつつ、音声ランプ制御装置５でＭＰＵ５１によって実行される処理について説明する。本実施形態における音声ランプ制御装置５での処理は、基本的に前述の第１の実施形態と同様であるが、本実施形態では滞留ボックス３９の駆動状態をチェックする処理が実行される。具体的には、例えば遊技機１０の主電源をオンにした場合に実行される立ち上げ処理において滞留ボックス動作チェック処理が実行され、滞留ボックス下動処理において滞留ボックス３９を下動させる場合、及び滞留ボックス復帰処理において滞留ボックス３９を上動させる場合に滞留ボックス３９の駆動状態に異常がないかの動作チェックが実行される。

【０６１５】

［滞留ボックス動作チェック処理］

滞留ボックス動作チェック処理では、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂが正常に作動していることを条件に、滞留ボックス３９が正常に動作しているか

否かが上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂを利用してチェックされる。つまり、滞留ボックス動作チェック処理は、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂに異常がないかの動作チェック後に実行される。なお、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂの動作チェックは、例えば上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂのそれぞれの近傍に配置される動作チェック用の光源を点滅させ、又は可動体を移動させ、そのときの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルに基づいて行われる。ここで、図９３は、本実施形態に係る遊技機１０の音声ランプ制御装置５の立ち上げ処理で実行される滞留ボックス動作チェック処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０６１６】

＜ステップＳ４１０１～Ｓ４１０５＞

図９３に示すように、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９を下動レベル４（下限位置）まで移動させ（ステップＳ４１０１）、所定時間の経過後に（ステップＳ４１０２：Ｙｅｓ）、滞留ボックス３９を上限位置に復帰させる（ステップＳ４１０３）。ここで、滞留ボックス３９を下限位置に移動させてから所定時間後に上限位置に復帰させるのは、遊技機１０の主電源をオンにした場合に滞留ボックス３９に遊技球９９が残存している可能性があるからである。つまり、例えば大当たり遊技中に遊技機１０の主電源がオフにされた場合、滞留ボックス３９に遊技球９９が滞留されたままで下動レベル０～３で滞留ボックス３９が停止している可能性がある。そのため、滞留ボックス３９を下限位置に移動させてから所定時間後に上限位置に復帰させることで、滞留ボックス３９の内部に遊技球９９が存在しない状態を達成できると共に、滞留ボックス３９を下動レベル０である上限位置に待機させることができる。また、滞留ボックス３９を下動レベル４である下限位置に停止させる所定時間は、滞留ボックス３９に滞留された遊技球９９を排出するのに必要な時間に設定され、例えば２～１０秒程度である。

【０６１７】

そして、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９を下動レベル０に復帰させた場合（ステップＳ４１０３）、下動レベルカウンタの値を０にセットし（ステップＳ４１０４）、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂの出力レベルを取得し、これらの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせを下動レベル０に対するものとして記憶する（ステップＳ４１０５）。

【０６１８】

＜ステップＳ４１０６～Ｓ４１０９＞

次いで、ＭＰＵ５１は、下動レベル４に滞留ボックス３９が下動されるまで（ステップＳ４１０９：Ｙｅｓ）、滞留ボックス３９を下動レベル１～４まで段階的に移動させ（ステップＳ４１０６）、滞留ボックス３９を下動させるたびに下動レベルカウンタの値に１を加算すると共に（ステップＳ４１０７）、各下動レベルにおいて検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせを記憶する（ステップＳ４１０８）。

【０６１９】

＜ステップＳ４１１０～Ｓ４１１６＞

ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４の全てで、出力レベルの組み合わせが滞留ボックス３９が正常に作動している場合の組み合わせ（図９２（Ｂ）参照）であるか否かを判断する（ステップＳ４１１０～４１１４）。そして、下動レベルカウンタの値が０～４の全てで、出力レベルの組み合わせが正常に作動している場合の組み合わせに対応している場合（ステップＳ４１１０～４１１４の全てでＹｅｓ）、滞留ボックス３９が正常に駆動されていると判断できるため、滞留ボックス３９を下動レベル０である上限位置に復帰させ（ステップＳ４１１５）、下動レベルカウンタの値を０にセットし（ステップＳ４１１６）、当該滞留ボックス動作チェック処理を終了する。

【０６２０】

一方、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４のいずれかでの出力レベルの組み合わせが正常に作動している場合の組み合わせに対応していない場合（ステップＳ４１

１０～４１１４のいずれかでＮｏ）、滞留ボックス３９の駆動状態に異常があると判断できるため、エラー処理を実行し（ステップＳ４１１７）、当該滞留ボックス動作チェック処理を終了する。ここで、滞留ボックス３９の駆動状態に異常がある場合の原因としては、例えば滞留ボックス３９を上下動させるためのモーター３９ａや駆動系の異常、モーター３９ａや駆動系が正常である場合には下動レベルカウンタの値と検知センサ４０Ａ，４０Ｂで検知される下動レベルとの不整合が考えられる。なお、エラー処理については、図９４を参照して以下において詳細に説明する。

【０６２１】

［エラー処理］

エラー処理では、滞留ボックス３９の駆動状態の異常態様に応じた異常処理が実行される。ここで、図９４は、図９３の滞留ボックス動作チェック処理で実行されるエラー処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０６２２】

＜ステップＳ４２０１＞

図９４に示すように、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４の全てでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＨであるか否かを判断する（ステップＳ４２０１）。即ち、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値とは無関係に検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせが常にＬＨであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４の全てでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＨである場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、下動レベルカウンタの値とは無関係に検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせが常にＬＨであり、滞留ボックス３９が下動レベル４である下限位置で固定されて移動しない駆動異常が発生していると判断されるため、ステップＳ４２０２の第１駆動異常処理に処理を移行する。一方、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４のいずれかでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＨでない場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０３に移行する。

【０６２３】

＜ステップＳ４２０２＞

ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４の全てでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＨである場合（ステップＳ４２０１：Ｙｅｓ）、第１駆動異常処理を実行し（ステップＳ４２０２）、当該エラー処理を終了する。ここで、滞留ボックス３９が下動レベル４である下限位置で固定されて移動しない駆動異常が発生している場合、特殊メイン表示部３７ａの表示内容が常時視認可能な状態となっている。そのため、第１駆動異常処理では、ＭＰＵ５１は、特殊メイン表示部３７ａの正面側に配置される透光性モニタ３９Ａを、特殊メイン表示部３７ａでの表示内容が視認可能な通常状態から特殊メイン表示部３７ａでの表示内容が視認不能又は困難な視認制限状態に切り替える（図９２（Ｃ）参照）。これにより、滞留ボックス３９が下動レベル４である下限位置から移動しない場合であっても、特殊メイン表示部３７ａでの表示内容（遊技設定値）の視認が不能又は困難とされる。そのため、滞留ボックス３９が下動レベル４である下限位置で移動しなくなった場合に、クルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３に遊技球９９が入球していないにも関わらず、特殊メイン表示部３７ａでの表示内容が常時視認可能となって遊技設定値が遊技者に認識されてしまうことを防止できる。

【０６２４】

また、ＭＰＵ５１は、第１駆動異常処理では、滞留ボックス３９が移動しないことを報知するようにしてもよい。この場合、例えば、図柄表示部３４１に滞留ボックス３９の駆動異常が発生していることを示す画像を表示し、スピーカ２６から滞留ボックス３９の駆動異常が発生していることを示す音声を出力することで、滞留ボックス３９の駆動異常が発生していることを報知することが考えられる。これにより、遊技ホール側は、滞留ボックス３９の駆動異常が発生していることを知り得ることができる。

【０６２５】

また、滞留ボックス３９以外の他の要素に異常がないことを条件に、遊技ホール側によって遊技者による遊技が可能な客待ち状態に移行させるか、遊技者による遊技を不能とするかを選択させるようにすることも考えられる。例えば、図柄表示部３４１に対して、滞留ボックス３９の駆動異常が発生していることを示す画像に加えて、客待ち状態に移行させるか否かを選択する画像を表示し、上皿２３などに設けられる操作ボタン２０や十字キー（不図示）によって遊技ホール側で客待ち状態に移行させるか否かを選択できるようにすることが考えられる。これにより、滞留ボックス３９の駆動異常以外の異常がなく、遊技を実行することに問題が無い場合には、遊技機１０を遊技者に使用させるか否かの判断を遊技ホール側に委ねることが可能になる。

【０６２６】

そして、遊技ホール側が客待ち状態を選択した場合に、第６の実施形態の技術を適用し、クルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３への遊技球９９の入球数（特殊アウト玉数）に応じて透光性モニタ３９Ａの可視光透過率を選択することで、特殊メイン表示部３７ａの表示内容の視認性を変化させるようにしてもよい。例えば、強制排出口３１９Ｃの近傍などに近接センサなどの遊技球９９を検出するセンサを設け、このセンサの出力に基づいて透光性モニタ３９Ａの可視光透過率を変化させることで特殊メイン表示部３７ａの視認性を変化させるようにしてもよい。この場合、滞留ボックス３９が下動レベル４である下限位置で移動しなくなった場合であっても、遊技設定値の推測又は認識可能な遊技性を遊技機１０に付与できる。また、透光性モニタ３９Ａに代えて、他の手段によって特殊メイン表示部３７ａに表示される遊技設定値に対応する数字を視認不能又は困難とする場合においても同様に、前記他の手段によって特殊メイン表示部３７ａの視認性を変化させるようにしてもよい。

【０６２７】

＜ステップＳ４２０３＞

下動レベルカウンタの値が０～４のいずれかでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＨでない場合（ステップＳ４２０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４の全てでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＨＬであるか否かを判断する（ステップＳ４２０３）。即ち、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値とは無関係に検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせが常にＨＬであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４の全てでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＨＬである場合（ステップＳ４２０３：Ｙｅｓ）、下動レベルカウンタの値とは無関係に検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせが常にＨＬであり、滞留ボックス３９が下動レベル０である上限位置で固定されて移動しない駆動異常が発生していると判断されるため、ステップＳ４２０４の第２駆動異常処理に処理を移行する。一方、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０～４のいずれかでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＨＬでない場合（ステップＳ４２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０５に移行する。

【０６２８】

＜ステップＳ４２０４＞

下動レベルカウンタの値が０～４の全てでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＨＬである場合（ステップＳ４２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２駆動異常処理を実行し（ステップＳ４２０４）、当該エラー処理を終了する。ここで、滞留ボックス３９が下動レベル０である上限位置で固定されて移動しない駆動異常が発生している場合、滞留ボックス３９に遊技球９９が導入された場合に滞留ボックス３９の遊技球９９を排出することができない。そのため、第２駆動異常処理では、ＭＰＵ５１は、強制排出部材３１９Ｂを待機位置（図８９参照）から作動位置（図９０参照）に移動させる。これにより、強制排出部材３１９Ｂが特殊アウト玉通路３６４と滞留ボックス３９との間に存在する。そのため、大当たり遊技においてクルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３に入球して排出路３１９Ｄから放出される遊技球９９（特殊アウト玉）は、強制排出部材３１９Ｂによって滞留ボックス３９への入球が制限される。そして、強制排出部材３１９Ｂによっ

て滞留ボックス３９への入球が制限された遊技球９９は、強制排出部材３１９Ｂ、強制排出口３１９Ｃ及び排出路３１９Ｄを介して遊技盤３１の背面側に強制排出される。その結果、特殊アウト玉口３６３に入球した遊技球９９が滞留ボックス３９に入球されることが防止される。これにより、滞留ボックス３９に容量以上の遊技球９９が滞留されることが防止されると共に、滞留ボックス３９から遊技球９９が溢れ出すことを防止でき、またクルーン装置３６の特殊アウト玉通路３６４に玉詰まりが発生することを防止できる。そのため、滞留ボックス３９が下動レベル０である上限位置で固定されて移動しない駆動異常が発生している場合であっても、遊技機１０において通常通りに遊技を実行することが可能になる。

【０６２９】

また、第２駆動異常処理では、第１駆動処理の場合と同様に、滞留ボックス３９が移動しないことを報知するようにしてもよい。この場合にも、第１駆動処理の場合と同様に、遊技ホール側で客待ち状態に移行させるかを選択できるようにしてもよい。

【０６３０】

＜ステップＳ４２０５＞

下動レベルカウンタの値が０～４のいずれかでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＨでもＨＬでもない場合（ステップＳ４２０１及びＳ４２０３で共にＮｏ）、下動レベル０～４の全てでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＬであるか否かを判断する（ステップＳ４２０５）。即ち、ＭＰＵ５１は、下動レベル０～４とは無関係に検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせが常にＬＬであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、下動レベル０～４の全てでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＬである場合（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、下動レベル０～４とは無関係に検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせが常にＬＬであり、滞留ボックス３９が下動レベル１～３のいずれかに対応する位置で固定されて移動しない駆動異常が発生していると判断されるため、ステップＳ４２０６の第３駆動異常処理に処理を移行する。一方、ＭＰＵ５１は、下動レベル０～４のいずれかで検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＬでない場合（ステップＳ４２０５：Ｎｏ）、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂに基づく下動レベルとが異なるリンク異常が発生していると判断されるため、ステップＳ４２０７のリンク異常処理に処理を移行する。

【０６３１】

＜ステップＳ４２０６＞

下動レベルカウンタの値が０～４のいずれかでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＬである場合（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第３駆動異常処理を実行し（ステップＳ４２０６）、当該エラー処理を終了する。ここで、滞留ボックス３９が下動レベル１～３のいずれかに対応する位置で固定されて移動しない駆動異常が発生している場合、特殊メイン表示部３７ａの表示内容の一部が常時視認可能な状態となっていると共に、滞留ボックス３９に遊技球９９が導入された場合に滞留ボックス３９の遊技球９９を排出することができない。そのため、第３駆動異常処理では、ＭＰＵ５１は、第１駆動異常処理と同様な処理に加えて、第２駆動異常処理と同様な処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、特殊メイン表示部３７ａの正面側に配置される透光性モニタ３９Ａを、特殊メイン表示部３７ａでの表示内容が視認可能な通常状態から特殊メイン表示部３７ａでの表示内容が視認不能又は困難な視認制限状態に切り替えると共に（図９２（Ｃ）参照）、強制排出部材３１９Ｂを待機位置（図８９参照）から作動位置（図９０参照）に移動させる。これにより、滞留ボックス３９が下動レベル１～３のいずれかで移動しない場合であっても、特殊メイン表示部３７ａでの表示内容（遊技設定値）の視認が不能又は困難とされる。また、大当たり遊技においてクルーン装置３６の特殊アウト玉口３６３に入球して排出路３１９Ｄから放出される遊技球９９（特殊アウト玉）を遊技盤３１の背面側に強制排出し、滞留ボックス３９に遊技球が滞留されることを防止できる。

【０６３２】

＜ステップＳ４２０７＞
　下動レベルカウンタの値が０～４のいずれかでの検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力の組み合わせがＬＨでもＨＬでもＬＬでない場合（ステップＳ４２０１、Ｓ４２０３及びＳ４２０５の全てでＮｏ）、ＭＰＵ５１は、リンク異常処理を実行し（ステップＳ４２０７）、当該エラー処理を終了する。ここで、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂに基づく下動レベルとが異なるリンク異常が発生している場合（滞留ボックス３９が移動しない場合を除く）、滞留ボックス３９を正常に作動させることができない。そのため、リンク異常処理では、ＭＰＵ５１は、検知センサ４０Ａ，４０Ｂでの検知結果に基づく下動レベルの位置に滞留ボックス３９を移動させる。例えば、検知センサ４０Ａ，４０Ｂから出力レベルの組み合わせがＨＬである場合、滞留ボックス３９を下動レベル０の上限位置に移動させる。また、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂでの検知結果に基づく下動レベルとのリンクを整合させる処理を実行した場合、再び滞留ボックス動作チェック処理を実行し、リンクが整合しているか確認することが好ましい。そして、再度の滞留ボックス動作チェック処理によってもリンクが整合していないと判断される場合、滞留ボックス３９が一部の下動レベルの位置に移動できない状況である可能性があるため、リンク異常が解消しないことを報知するようにしてもよい。この場合にも、遊技ホール側で客待ち状態に移行させるかを選択できるようにしてもよい。また、リンク異常が解消しない場合、第３駆動異常処理を実行するようにしてもよい。
【０６３３】
　ところで、滞留ボックス３９の上下動により特殊メイン表示部３７ａの視認性を変化させる場合、例えば滞留ボックス３９に接続されるモーター３９ａや駆動系の異常によって滞留ボックス３９の駆動異常が発生することが想定される。この場合、下動レベル０で滞留ボックス３９の移動が停止している場合には、滞留ボックス３９の内部の遊技球を排出できない。下動レベル４で滞留ボックス３９の移動が停止している場合には、特殊メイン表示部３７ａの全部が視認可能なままとなるために遊技設定値を把握されてしまう。下動レベル１～３で滞留ボックス３９の移動が停止している場合には、特殊メイン表示部３７ａの一部が視認可能なままとなるばかりか、滞留ボックス３９の内部の遊技球を排出できない。
【０６３４】
　これに対して、本実施形態では、遊技機１０の主電源をオンにした場合に滞留ボックス３９の駆動異常が発生しているか否かの動作チェック処理が実行される。そして、滞留ボックス３９の駆動異常が発生している場合には、滞留ボックス３９の駆動が停止している位置（下動レベル）などに応じた異常処理が実行される。具体的には、下動レベル０で滞留ボックス３９の移動が停止している場合には、強制排出部材３１９Ｂを作動させて特殊アウト玉を遊技盤３１の背面側に強制排出可能にすることで滞留ボックス３９に遊技球９９が入らないようにされる。また、下動レベル４で滞留ボックス３９の移動が停止している場合には、透光性モニタ３９Ａの可視光透過率を低くすることで特殊メイン表示部３７ａを視認不能又は困難とされる。下動レベル１～３で滞留ボックス３９の移動が停止している場合には、強制排出部材３１９Ｂを作動させると共に透光性モニタ３９Ａの可視光透過率を低くする。これにより、滞留ボックス３９の内部の遊技球を排出できないという不具合の発生を防止できると共に、特殊メイン表示部３７ａの全部又は一部が視認可能なままとなることを防止できる。その結果、滞留ボックス３９の駆動異常が発生している場合であっても、遊技機１０での遊技の実行が可能になる。
【０６３５】
［滞留ボックス下動処理］
　本実施形態の滞留ボックス下動処理では、前述の第５の実施形態と同様に、滞留ボックス３９に滞留する遊技球数に応じた下動レベル（図７４（Ｃ）参照）に対応する位置に滞留ボックス３９が下動される処理が実行される。また、本実施形態では、滞留ボックス３９を下動させる前に下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，

４０Ｂに基づく下動レベルとの整合が確認され、整合が取れていない場合に第３駆動異常処理が実行される。ここで、図９５は、図７６のコマンド判定処理で実行される滞留ボックス下動処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０６３６】

＜ステップＳ４３０１～Ｓ４３０４＞

図９５に示すように、本実施形態の滞留ボックス下動処理では、ＭＰＵ５１は、まず上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂの出力レベルの組み合わせを取得する（ステップＳ４３０１）。そして、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が０である場合に（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせがＨＬでない場合（ステップＳ４３０２：Ｙｅｓ）、前述のエラー処理で実行される第３駆動異常処理を実行する（ステップＳ４３０３）。また、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値が４でない場合（ステップＳ３５０４：Ｎｏ）、即ち下動レベルカウンタの値が１～３である場合に、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせがＬＬでない場合（ステップＳ４３０４：Ｙｅｓ）、第３駆動異常処理を実行する（ステップＳ４３０３）。即ち、ＭＰＵ５１は、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせに基づく下動レベルとが整合していない場合、第３駆動異常処理を実行する。つまり、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせに基づく下動レベルとが整合していない理由が、滞留ボックスが移動しないのか、単に整合がとれていないだけかを判断できず、また滞留ボックス３９が移動していない場合に、どの下動レベルで滞留ボックス３９が停止しているか判断できないため、如何なる駆動異常にも対応できるように第３駆動異常処理を実行する。

【０６３７】

なお、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせに基づく下動レベルとが整合しているかの判断は、滞留ボックス３９を下動させる前に限らず、滞留ボックス３９を下動させた後に行ってもよく、また滞留ボックス３９を下動させる前及び後の両方で行ってもよい。

【０６３８】

［滞留ボックス復帰処理］

本実施形態の滞留ボックス復帰処理では、滞留ボックス３９が下限位置（下動レベル４）に下動されてから一定時間経過後に滞留ボックス３９を上限位置（下動レベル０）に復帰させる処理が実行される。また、本実施形態では、滞留ボックス３９を復帰させる前と復帰させた後に下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂに基づく下動レベルとの整合が確認され、整合が取れていない場合に第３駆動異常処理が実行される。ここで、図９６は、図７５の副タイマ割込処理で実行される滞留ボックス復帰処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０６３９】

＜ステップＳ４４０１～Ｓ４４０４＞

図９６に示すように、本実施形態の滞留ボックス復帰処理では、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９の復帰タイミングである場合（ステップＳ３６０１及びＳ３６０３でＹｅｓ）、上限位置検知センサ４０Ａ及び下限位置検知センサ４０Ｂの出力レベルの組み合わせを取得する（ステップＳ４４０１）。そして、ＭＰＵ５１は、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせがＬＨであるか否かを判断する（ステップＳ４４０２）。即ち、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９を下動レベル４から下動レベル０に復帰させる直前に、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせに基づく下動レベルとが整合しているか判断する。また、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９を下動レベル０に復帰させた場合（ステップＳ３６０４）、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせがＨＬであるか否かを判断する（ステップＳ４４０３）。そして、ＭＰＵ５１は、滞留ボックス３９を復帰させるタイミング又は滞留ボックス３９を復帰させた直後で、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知セン

サ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせに基づく下動レベルとが整合していない場合（ステップＳ４４０２又はＳ４４０３でＮｏ）、第３駆動異常処理を実行する（ステップＳ４３０４）。

【０６４０】

なお、下動レベルカウンタの値に基づく下動レベルと、検知センサ４０Ａ，４０Ｂの出力レベルの組み合わせに基づく下動レベルとが整合しているかの判断は、滞留ボックス３９を復帰（上動）させる前及び後の両方に限らず、滞留ボックス３９を復帰させる前後のうちの一方のみで行ってもよい。

【０６４１】

上述のように、滞留ボックス３９の上下動により特殊メイン表示部３７ａの視認性を変化させる場合、例えば滞留ボックス３９に接続されるモーター３９ａや駆動系の異常によって滞留ボックス３９の駆動異常が発生することが想定される。そして、本実施形態では、遊技機１０の主電源をオンにした後に実行される動作チェックによって滞留ボックス３９に駆動異常がないか判断される。この動作チェックにおいて駆動異常がないと判断される場合であっても、遊技中に滞留ボックス３９に駆動異常が発生することが想定される。

【０６４２】

これに対して、実施形態では、遊技中に滞留ボックス３９を下動させる場合、及び滞留ボックス３９を復帰（上動）させる場合に滞留ボックス３９に駆動異常がないか判断され、駆動異常がある場合に駆動異常処理が実行される。これにより、遊技中で滞留ボックス３９に駆動異常が発生した場合であっても遊技を継続することができる。特に、滞留ボックス３９は、大当たり遊技において上下動されるものであるため、滞留ボックス３９の駆動異常時に遊技を継続できることの意義は大きい。

【０６４３】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第５の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【０６４４】

［発明の概要］

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【０６４５】

［付記Ａ１］

出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を記憶する記憶手段（４１２）と、

前記記憶手段（４１２）に記憶された前記性能情報が表示される性能情報表示手段（３７ａ）と、

前記性能情報表示手段（３７ａ）に前記性能情報を表示させる性能情報表示制御手段（４１）と、

前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難とする視認制限手段（３９，３９Ａ）と、

特定の条件が満たされる場合に前記視認制限手段（３９，３９Ａ）を制御し、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の少なくとも一部を視認可能にする視認状態制御手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【０６４６】

付記Ａ１に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に性能情報表示手段に表示される性能情報の少なくとも一部が視認可能とされる。そのため、性能情報表示手段に表示される性能情報の一部が視認可能である場合には、視認可能な部分に基づいて遊技中の遊

技機の出玉性能を推測して楽しむことができる。また、性能情報表示手段に表示される性能情報の全部が視認可能である場合には遊技中の遊技機の出玉性能を把握することができる。そのため、遊技中の遊技機の出玉性能を推測又は把握可能であることで遊技性が向上し、遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【０６４７】

［付記Ａ２］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される有利判定確率を、互いに異なる複数の有利判定確率の中から設定可能な有利判定確率設定手段（４１）と、

をさらに備え、

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０６４８】

付記Ａ２に係る遊技機では、性能情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含む。そのため、有利判定確率に関する情報に基づいて出玉性能が評価されることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を示唆することが可能になる。また、有利判定確率に関する情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は有利判定確率を推測して楽しみ、また有利判定確率が把握できる場合にはその有利判定確率に基づいて当該遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０６４９】

［付記Ａ３］

遊技球の入球に基づいて入賞口種別に応じた一定数の遊技球の払い出しを行わせる複数の入賞口（３１３～３１６）をさらに備え、

前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ａ１又は付記Ａ２に記載の遊技機。

【０６５０】

付記Ａ３に係る遊技機では、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を含む。そのため、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、また入賞口に基づく出玉性能が把握できる場合にはその性能情報に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０６５１】

［付記Ａ４］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）を含み、

差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数を演算する単位判定回数演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記単位判定回数演算手段（４１）によって演算される前記単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ａ３に記載の遊技機。

【０６５２】

付記Ａ４に係る遊技機では、性能情報が単位判定回数に関する性能情報を含む。ここで

、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報の一部又は全部が表示されることで、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であるため、移行判定の受け易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、また単位判定回数が把握できる場合にはその単位判定回数に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０６５３】

［付記Ａ５］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第１入賞口とは機能が異なる一般入賞口（３１３）と、を含み、

遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数に対する、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（３１３）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）を演算する出玉率演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記出玉率演算手段（４１）によって演算される前記出玉率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ａ３に記載の遊技機。

【０６５４】

付記Ａ５に係る遊技機では、性能情報が出玉率に関する情報を含む。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第１入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、性能情報が出玉率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、出玉率を推測又は認識可能であるため、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、また出玉率が把握できる場合にはその出玉率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０６５５】

［付記Ａ６］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である連続役物比率を演算する連続役物比率演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記連続役物比率演算手段（４１）によって演算される前記連続役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ａ３に記載の遊技機。

【０６５６】

付記Ａ６に係る遊技機では、性能情報が連続役物比率に関する情報を含む。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、連続役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、また連続役物比率が把握できる場合にはその連続役物比率に基づいて遊技中の遊技

機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０６５７】
［付記Ａ７］
前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第２入賞口（３１５）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）と、を含み、
前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球に対する払出玉数との合算払出玉数が占める比率である役物比率を演算する役物比率演算手段（４１）と、
をさらに備え、
前記性能情報は、前記役物比率演算手段（４１）によって演算される前記役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ａ３に記載の遊技機。
【０６５８】
付記Ａ７に係る遊技機では、性能情報が役物比率に関する情報を含む。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、また役物比率が把握できる場合にはその役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０６５９】
［付記Ａ８］
前記視認制限手段（３９）は、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難な第１位置（上限位置）と、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の全体を視認可能な第２位置（下限位置）との間で移動可能であり、
前記視認状態制御手段（５１）は、前記特定の条件が満たされる場合に前記視認制限手段（３９）を前記第１位置から前記第２位置に向けた所定方向（下方向）に移動させることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ７のいずれかに記載の遊技機。
【０６６０】
付記Ａ８に係る遊技機では、前記視認制限手段を所定方向に移動させるという簡易な方法によって、性能情報表示手段に表示される性能情報の一部又は全部が視認可能な状態を実現できる。
【０６６１】
［付記Ａ９］
前記視認制限手段（３９）は、前記特定条件が複数回満たされる場合に前記第１位置から前記第２位置に移動され、
前記視認状態制御手段（５１）は、前記視認制限手段（３９）が前記第１位置から前記第２位置に移動されるまでの間、前記特定の条件が満たされるたびに前記視認制限手段（３９）を前記所定方向に段階的に移動させることを特徴とする付記Ａ８に記載の遊技機。
【０６６２】

付記Ａ９に係る遊技機では、特定の条件が満たされるたびに視認制限手段が所定方向に段階的に移動されるため、性能情報表示手段に表示される性能情報の視認可能領域が徐々に拡大される。これにより、性能情報表示手段に表示される性能情報が徐々に明らかになるため、性能情報が把握可能になるまでの間、性能情報を推測して楽しむことができる。これにより、性能情報が把握できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０６６３】

［付記Ａ１０］

前記視認状態制御手段（５１）は、前記特定の条件が満たされる場合に、前記第１位置と前記第２位置との間に設定される少なくとも１つの中間位置に前記視認制限手段（３９）を停止させることが可能であり、

前記中間位置は、前記性能情報の一部が視認可能であり、同一種別の前記性能情報（例えば遊技設定値）として設定される複数の内容（例えば遊技設定値１～６）のうちの２以上の内容（例えば遊技設定値２、３、５及び６）の区別が不能又は困難な位置（例えば下動レベル１の中間位置）に設定されることを特徴とする付記Ａ９に記載の遊技機。

【０６６４】

付記Ａ１０に係る遊技機では、特定の条件が満たされることで視認制限手段が所定方向に移動されると、性能情報の一部が視認可能となるが、２以上の内容の区別が不能又困難である。そのため、特定の条件が満たされることで性能情報の内容が認識可能になるまでに、複数の内容からより少ない数に絞り込んで推測することが可能になる。これにより、遊技者は、特定の条件が複数回満たされることで、性能情報を段階的に推測し、推測の精度を段階的に向上させることが可能になるため、このような性能情報の推測の過程を楽しむことができる。

【０６６５】

［付記Ａ１１］

前記視認状態制御手段（５１）は、前記特定の条件が満たされる場合に前記視認制限手段（３９）を前記第１位置から前記第２位置に移動させることを特徴とする付記Ａ８に記載の遊技機。

【０６６６】

付記Ａ１１に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に視認制限手段が、性能情報を視認不能又は視認困難な第１位置から、性能情報の全体を視認可能な第２位置に移動される。そのため、特定条件が満たされる場合に即座に性能情報が視認可能とされるという遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【０６６７】

［付記Ａ１２］

前記視認状態制御手段（５１）は、前記視認制限手段（３９）が前記第１位置から移動が開始されてから所定時間経過後に前記視認制限手段（３９）を前記第１位置に移動させることを特徴とする付記Ａ８から付記Ａ１１のいずれかに記載の遊技機。

【０６６８】

付記Ａ１２に係る遊技機では、第１位置から移動が開始されてから所定時間経過に視認制限手段が性能情報を視認不能又は視認困難な第１位置に復帰される。そのため、性能情報の一部又は全部を視認可能な位置に視認制限手段が長時間存在することを防止できるため、性能情報を推測又は把握可能な状態で長時間放置されることを防止できる。これにより、遊技を行っていない遊技者に性能情報が推測又は把握されることを抑制できる。

【０６６９】

［付記Ａ１３］

遊技球が流下する遊技領域が設定される遊技盤（３１）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球によって賞球が払い出される複数の入賞口（３１３～３１６）と、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）に入球されなかった遊技球を前記遊技盤の背面側

に排出する排出口（３１８）と、
　前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも１つの入賞口よりも前記遊技領域の上方に設けられ、遊技球を前記遊技盤の背面側に排出させるための特殊排出口（３６３）と、
　をさらに備え、
　前記特定の条件は、前記特殊排出口（３６３）に遊技球が入球されることであることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ１２のいずれかに記載の遊技機。
【０６７０】
　付記Ａ１３に係る遊技機では、特殊排出口に遊技球が入球されることで視認制限手段が所定方向に移動され、性能情報の視認可能領域が拡大される。そのため、移行判定手段での移行判定の結果だけでなく、特殊排出口に遊技球が入球されるかに着目して遊技を楽しむことができるために遊技の興趣が向上される。
【０６７１】
［付記Ａ１４］
　前記視認制限手段（３９）は、前記特殊排出口（３６３）に入球された遊技球を収容可能であり、前記視認状態制御手段（５１）によって前記第２位置に移動された場合に収容した遊技球を排出可能であることを特徴とする付記Ａ１３に記載の遊技機。
【０６７２】
　付記Ａ１４に係る遊技機では、視認制限手段が第２位置に移動されることを契機として視認制限手段の遊技球が排出される。そのため、視認制限手段の遊技球が溢れ出ることを防止できる。
【０６７３】
［付記Ａ１５］
　前記少なくとも１つの入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、
　前記可変入賞口（３１６）に入球した遊技球が入球可能な位置に誘導する通常入球口（３８７）と、前記特殊排出口（３６３）とのいずれかに遊技球を振り分ける振分装置（３６）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１３又は付記Ａ１４に記載の遊技機。
【０６７４】
　付記Ａ１５に係る遊技機では、可変入賞口への遊技球の入球が可能な特別遊技において、振分装置によって通常入球口と特殊排出口とに遊技球が振り分けられる。つまり、少なくとも特別遊技において、性能情報の視認状態を変化させる特殊排出口への遊技球の入球が可能である。そのため、特別遊技において性能情報を推測又は把握する機会が付与されるため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊技に性能情報の推測又は把握するという楽しみを付与できる。
【０６７５】
［付記Ａ１６］
　前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を付与する第１入賞口（３１４）を含み、
　前記第１入賞口（３１４）は、前記遊技盤（３１）の左側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、
　前記可変入賞口（３１６）は、前記遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、
　前記振分装置（３６）は、前記右側領域に発射された遊技球を前記通常入球口（３８７）及び前記特殊排出口（３６３）のいずれかに振り分けることを特徴とする付記Ａ１５に記載の遊技機。
【０６７６】
　付記Ａ１６に係る遊技機では、遊技盤の左側領域に発射された遊技球が第１入賞口に入球可能であるため、特別遊技への移行判定を受けるためには、いわゆる左打ちを行う必要がある。一方、遊技盤の右側領域に発射された遊技球が可変入賞口に入球可能であるため

、特別遊技では、いわゆる右打ちを行う必要がある。そして、遊技球の入球による性能情報の視認状態の変化が見込める特殊排出口を備える振分装置は、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球を特殊排出口に振分可能である。そのため、特別遊技への移行判定を受けるための遊技においては性能情報の視認状態が変化せず、特別遊技において性能情報の視認状態が変化し得る。このように、特別遊技などの右打ち時に性能情報の視認状態が変化し得るため、性能情報を推測又は把握することに興味を有する遊技者に対して、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなるまで遊技を継続させるモチベーションを付与することができる。

【０６７７】

［付記Ａ１７］

前記特殊排出口（３６３）は、前記通常入球口（３８７）に比べて入球困難であることを特徴とする付記Ａ１３から付記Ａ１６のいずれかに記載の遊技機。

【０６７８】

［付記Ａ１８］

前記特殊排出口（３６３）は、前記通常入球口（３８７）よりも上方に設けられていることを特徴とする付記Ａ１７に記載の遊技機。

【０６７９】

［付記Ａ１９］

前記特殊排出口（３６３）は、前記通常入球口（３８７）よりも開口面積が小さいことを特徴とする付記Ａ１７又は付記Ａ１８に記載の遊技機。

【０６８０】

［付記Ａ２０］

前記振分装置（３６）は、前記特殊排出口（３６３）への遊技球の入球を阻害する阻害手段（３６５）を有することを特徴とする付記Ａ１７から付記Ａ１９のいずれかに記載の遊技機。

【０６８１】

［付記Ａ２１］

前記阻害手段（３６５）は、前記特殊排出口（３６３）を囲む壁部であることを特徴とする付記Ａ２０に記載の遊技機。

【０６８２】

付記Ａ１７から付記Ａ２１に係る遊技機では、通常入球口に比べて特殊排出口への遊技球の入球が困難であるため、性能情報の把握が容易ではない。そのため、出玉性能が低い場合、例えば有利判定確率が低い場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に容易に把握されることで、早期に遊技機１０での遊技が中止されることを抑制できる。

【０６８３】

［付記Ａ２２］

前記視認制限手段（３９Ａ）は、前記視認状態制御手段（５１）による制御によって前記性能情報表示手段（３７ａ）での前記性能情報の視認状態を変化させることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ７のいずれかに記載の遊技機。

【０６８４】

付記Ａ２２に係る遊技機では、視認制限手段が視認状態制御手段によって制御されることで性能情報表示手段の視認状態が変化される。そのため、性能情報の視認状態を変化させるという簡易な方法によって、性能情報表示手段に表示される性能情報の一部又は全部が視認可能な状態を実現できる。

【０６８５】

［付記Ａ２３］

前記視認制限手段（３９Ａ）は、前記視認状態制御手段（５１）による制御によって遮光性が変化可能な透光性表示装置であることを特徴とする付記Ａ２２に記載の遊技機。

【０６８６】

付記Ａ２３に係る遊技機では、透光性表示装置の遮光性が変化されることで性能情報表

示手段に表示される性能情報の視認性が変化される。例えば、透光性表示装置の一部又は全部の遮光性が低くされることで、性能情報表示手段に表示される性能情報の視認性が向上される。そのため、透光性表示装置の遮光性を変化させるという簡易な方法によって、性能情報表示手段に表示される性能情報の一部又は全部が視認可能な状態を実現できる。

【０６８７】

［付記Ａ２４］

前記視認状態制御手段（５１）は、

前記特定の条件が複数回満たされる場合に、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難な第１状態（視認レベル０）から、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の全体を視認可能な第２状態（視認レベル４）に前記性能情報の視認状態を変化させ、

前記視認制限手段（３９）が前記第１状態から前記第２状態とされるまでの間、前記特定の条件が満たされるたびに前記透光性表示装置（３９Ａ）における視認可能な領域を段階的に拡大させることを特徴とする付記Ａ２３に記載の遊技機。

【０６８８】

付記Ａ２４に係る遊技機では、特定の条件が満たされるたびに透光性表示装置における透明領域が段階的に拡大されるため、性能情報表示手段に表示される性能情報の視認可能領域が徐々に拡大される。これにより、性能情報表示手段に表示される性能情報が徐々に明らかになるため、その過程において性能情報を推測して楽しむことができる。これにより、性能情報が確認できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０６８９】

［付記Ａ２５］

前記透光性表示装置（３９Ａ）は、所定順序で前記性能情報の一部を視認可能にする複数の領域を有し、

前記視認状態制御手段（５１）は、前記特定の条件が満たされるたびに前記複数の領域のうちの１つ以上の領域において前記性能情報の一部を視認可能とすることを特徴とする付記Ａ２４に記載の遊技機。

【０６９０】

［付記Ａ２６］

前記複数の領域は、前記透光性表示装置（３９Ａ）において離散的に配置されていることを特徴とする付記Ａ２５に記載の遊技機。

【０６９１】

［付記Ａ２７］

前記性能情報表示手段（３７ａ）は、複数の発光可能領域を有し、

前記複数の領域は、前記複数の発光可能領域に対応して設けられていることを特徴とする付記Ａ２５又は付記Ａ２６に記載の遊技機。

【０６９２】

付記Ａ２５から付記Ａ２７に係る遊技機では、特定の条件が満たされるたびに透光性表示装置に複数の領域のうちの１以上の領域において性能情報の一部が視認可能とされるため、性能情報表示手段に表示される性能情報の徐々に視認可能となる。これにより、性能情報表示手段に表示される性能情報が徐々に明らかになるため、性能情報が把握可能になるまでの間、性能情報を推測して楽しむことができる。これにより、性能情報が確認できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０６９３】

［付記Ａ２８］

前記視認状態制御手段（５１）は、前記特定の条件が満たされる場合に、前記透光性表示装置（３９Ａ）を、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難な第１状態（視認レベル０）から、前記性能情報表示手段（３７ａ）に

表示される前記性能情報の全体を視認可能な第２状態（視認レベル４）に変化させることを特徴とする付記Ａ２２に記載の遊技機。

【０６９４】

付記Ａ２８に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に透光性表示装置が、性能情報を視認不能又は視認困難な遮光状態から、性能情報の全体を視認可能な透明状態に変化される。そのため、特定条件が満たされる場合に即座に性能情報が視認可能とされるという遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【０６９５】

［付記Ａ２９］

前記視認状態制御手段（５１）は、前記視認制限手段（３９）が前記第１位置から移動が開始されてから所定時間経過後に前記視認制限手段（３９）を前記第１位置に移動させることを特徴とする付記Ａ２２から付記Ａ２８のいずれかに記載の遊技機。

【０６９６】

付記Ａ２９に係る遊技機では、第１位置から移動が開始されてから所定時間経過に視認制限手段が性能情報を視認不能又は視認困難な第１位置に復帰される。そのため、性能情報の一部又は全部を視認可能な位置に視認制限手段が長時間存在することを防止できるため、性能情報を推測又は把握可能な状態で長時間放置されることを防止できる。これにより、遊技を行っていない遊技者に性能情報が推測又は把握されることを抑制できる。

【０６９７】

［付記Ａ３０］

前記性能情報表示手段（３７ａ）は、複数の発光可能領域を有し、

前記性能情報表示手段（３７ａ）には、前記特定の条件が満たされる場合に前記複数の発光可能領域の発光色又は点滅パターンによって前記特定性能情報が表示されることを特徴とする付記Ａ２２から付記Ａ２９のいずれかに記載の遊技機。

【０６９８】

付記Ａ３０に係る遊技機では、性能情報表示手段の発光可能領域の発光色又は点滅パターンによって簡易に特定性能情報を明示可能である。

【０６９９】

［付記Ａ３１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記特定の条件は、

前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定が行われた回数が所定回数に達すること、

前記移行判定の結果が所定回数連続して前記特別遊技状態に移行させるものでないこと、

前記特別遊技状態に移行させるものとの前記移行判定の結果が所定回数に達すること、

遊技盤（３１）の遊技領域に発射された遊技球の合計数が一定数に達すること、又は

前記遊技盤（３１）の遊技領域に発射された遊技球の合計数と、前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球による合計払出玉数との差玉数が所定数を超えることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ３０のいずれかに記載の遊技機。

【０７００】

付記Ａ３１に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に性能情報表示手段に性能情報が表示されるため、遊技者は、性能情報表示手段に性能情報が表示されるタイミングを予期することが可能になる。これにより、遊技者は、性能情報が表示されるタイミングを予期しつつ、そのタイミングの到来を楽しみにして遊技を進行することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【０７０１】

［付記Ｂ１］

遊技球が流下する遊技領域が設定される遊技盤（３１）と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球によって賞球が払い出される複数の入賞口（３１３～３１６）と、
前記複数の入賞口（３１３～３１６）に入球されなかった遊技球を前記遊技盤の背面側に排出する排出口（３１８）と、
前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも１つの入賞口よりも前記遊技領域の上方に設けられ、遊技球を前記遊技盤の背面側に排出する特殊排出口（３６３）と、
出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を記憶する記憶手段（４１２）と、
前記記憶手段（４１２）に記憶された前記性能情報が表示される性能情報表示手段（３７ａ）と、
前記性能情報表示手段（３７ａ）に前記性能情報を表示させる性能情報表示制御手段（４１）と、
前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難とする視認制限手段（３９，３９Ａ）と、
前記特殊排出口（３６３）への遊技球の入球に基づいて前記視認制限手段（３９，３９Ａ）を制御し、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の少なくとも一部を視認可能にする視認状態制御手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【０７０２】
付記Ｂ１に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に性能情報表示手段に表示される性能情報の少なくとも一部が視認可能とされる。そのため、性能情報表示手段に表示される性能情報の一部が視認可能である場合には、視認可能な部分に基づいて性能情報を推測して楽しむことができる。また、性能情報表示手段に表示される性能情報の全部が視認可能である場合には性能情報を把握することができる。そのため、性能情報を推測又は把握可能であることで遊技性が向上し、遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【０７０３】
また、付記Ｂ１に係る遊技機では、特殊排出口に遊技球が入球されることで性能情報の少なくとも一部を視認可能とされる。そのため、特殊排出口に遊技球が入球されるかに着目して遊技を楽しむことができるために遊技の興趣が向上される。

【０７０４】
［付記Ｂ２］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される有利判定確率を、互いに異なる複数の有利判定確率の中から設定可能な有利判定確率設定手段（４１）と、
をさらに備え、
前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０７０５】
付記Ｂ２に係る遊技機では、性能情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含む。そのため、有利判定確率に関する情報に基づいて出玉性能が評価されることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を示唆することが可能になる。また、有利判定確率に関する情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は有利判定確率を推測して楽しみ、また有利判定確率が把握できる場合にはその有利判定確率に基づいて当該遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７０６】
［付記Ｂ３］
遊技球の入球に基づいて入賞口種別に応じた一定数の遊技球の払い出しを行わせる複数の入賞口（３１３～３１６）をさらに備え、
前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ｂ１又は付記Ｂ２に記載の遊技機。
【０７０７】
付記Ｂ３に係る遊技機では、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を含む。そのため、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、また入賞口に基づく出玉性能が把握できる場合にはその性能情報に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０７０８】
［付記Ｂ４］
前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）を含み、
差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数を演算する単位判定回数演算手段（４１）をさらに備え、
前記性能情報は、前記単位判定回数演算手段（４１）によって演算される前記単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｂ３に記載の遊技機。
【０７０９】
付記Ｂ４に係る遊技機では、性能情報が単位判定回数に関する性能情報を含む。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで高頻度サポートモードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報の一部又は全部が表示されることで、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であるため、移行判定の受け易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、また単位判定回数が把握できる場合にはその単位判定回数に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０７１０】
［付記Ｂ５］
前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第１入賞口とは機能が異なる一般入賞口（３１３）と、を含み、
遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数に対する、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（３１３）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）を演算する出玉率演算手段（４１）をさらに備え、
前記性能情報は、前記出玉率演算手段（４１）によって演算される前記出玉率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｂ３に記載の遊技機。
【０７１１】

付記Ｂ５に係る遊技機では、性能情報が出玉率に関する情報を含む。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第１入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、性能情報が出玉率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、出玉率を推測又は認識可能であるため、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、また出玉率が把握できる場合にはその出玉率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７１２】

［付記Ｂ６］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である連続役物比率を演算する連続役物比率演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記連続役物比率演算手段（４１）によって演算される前記連続役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｂ３に記載の遊技機。

【０７１３】

付記Ｂ６に係る遊技機では、性能情報が連続役物比率に関する情報を含む。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、連続役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、また連続役物比率が把握できる場合にはその連続役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７１４】

［付記Ｂ７］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第２入賞口（３１５）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）と、を含み、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球に対する払出玉数との合算払出玉数が占める比率である役物比率を演算する役物比率演算手段（４１）と、

をさらに備え、

前記性能情報は、前記役物比率演算手段（４１）によって演算される前記役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｂ３に記載の遊技機。

【０７１５】

付記Ｂ７に係る遊技機では、性能情報が役物比率に関する情報を含む。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状

態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、また役物比率が把握できる場合にはその役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７１６】

［付記Ｂ８］

前記少なくとも１つの入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、

前記可変入賞口（３１６）に遊技球が入球可能な位置に誘導する通常入球口（３８７）と、前記特殊排出口（３６３）とのいずれかに遊技球を振り分ける振分装置（３６）をさらに備えることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ７に記載の遊技機。

【０７１７】

付記Ｂ８に係る遊技機では、可変入賞口への遊技球の入球が可能な特別遊技において、振分装置によって通常入球口と特殊排出口とに遊技球が振り分けられる。つまり、少なくとも特別遊技において、性能情報の視認状態を変化させる特殊排出口への遊技球の入球が可能である。そのため、特別遊技において性能情報を推測又は把握する機会が付与されるため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊技に性能情報の推測又は把握するという楽しみを付与できる。

【０７１８】

［付記Ｂ９］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を付与する第１入賞口（３１４）を含み、

前記第１入賞口（３１４）は、前記遊技盤（３１）の左側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、

前記可変入賞口（３１６）は、前記遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、

前記振分装置（３６）は、前記右側領域に発射された遊技球を前記通常入球口（３８７）及び前記特殊排出口（３６３）のいずれかに振り分けることを特徴とする付記Ｂ８に記載の遊技機。

【０７１９】

付記Ｂ９に係る遊技機では、遊技盤の左側領域に発射された遊技球が第１入賞口に入球可能であるため、特別遊技への移行判定を受けるためには、いわゆる左打ちを行う必要がある。一方、遊技盤の右側領域に発射された遊技球が可変入賞口に入球可能であるため、特別遊技では、いわゆる右打ちを行う必要がある。そして、遊技球の入球による性能情報の視認状態の変化が見込める特殊排出口を備える振分装置は、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球を特殊排出口に振分可能である。そのため、特別遊技への移行判定を受けるための遊技においては性能情報の視認状態が変化せず、特別遊技において性能情報の視認状態が変化し得る。このように、特別遊技などの右打ち時に性能情報の視認状態が変化し得るため、性能情報を推測又は把握することに興味を有する遊技者に対して、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなるまで遊技を継続させるモチベーションを付与することができる。

【０７２０】

［付記Ｂ１０］

前記特殊排出口（３６３）は、前記通常入球口（３８７）に比べて入球困難であることを特徴とする付記Ｂ８又は付記Ｂ９に記載の遊技機。

【０７２１】

［付記Ｂ１１］

前記特殊排出口（３６３）は、前記通常入球口（３８７）よりも上方に設けられていることを特徴とする付記Ｂ１０に記載の遊技機。

【０７２２】

［付記Ｂ１２］

前記特殊排出口（３６３）は、前記通常入球口（３８７）よりも開口面積が小さいことを特徴とする付記Ｂ１０又は付記Ｂ１１に記載の遊技機。

【０７２３】

［付記Ｂ１３］

前記振分装置（３６）は、前記特殊排出口（３６３）への遊技球の入球を阻害する阻害手段（３６５）を有することを特徴とする付記Ｂ１０から付記Ｂ１２のいずれかに記載の遊技機。

【０７２４】

［付記Ｂ１４］

前記阻害手段（３６５）は、前記特殊排出口（３６３）を囲む壁部であることを特徴とする付記Ｂ１３に記載の遊技機。

【０７２５】

付記Ｂ１０から付記Ｂ１４に係る遊技機では、通常入球口に比べて特殊排出口への遊技球の入球が困難であるため、性能情報の把握が容易ではない。そのため、例えば有利判定確率が低い場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に容易に把握されることで、早期に遊技機１０での遊技が中止されることを抑制できる。

【０７２６】

［付記Ｃ１］

出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を記憶する記憶手段（４１２）と、

前記記憶手段（４１２）に記憶された前記性能情報が表示される性能情報表示手段（３７ａ）と、

前記性能情報表示手段（３７ａ）に前記性能情報を表示させる性能情報表示制御手段（４１）と、

前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難とする視認制限手段（３９，３９Ａ）と、

特定の条件が満たされる場合に前記視認制限手段（３９，３９Ａ）を制御し、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の少なくとも一部を視認可能にする視認状態制御手段（５１）と、

を備え、

前記視認制限手段（３９Ａ）は、前記視認状態制御手段（５１）による制御によって前記性能情報表示手段（３７ａ）での前記性能情報の視認状態を変化させることを特徴とする遊技機。

【０７２７】

付記Ｃ１に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に性能情報表示手段に表示される性能情報の少なくとも一部が視認可能とされる。そのため、性能情報表示手段に表示される性能情報の一部が視認可能である場合には、視認可能な部分に基づいて遊技中の遊技機の出玉性能を推測して楽しむことができる。また、性能情報表示手段に表示される性能情報の全部が視認可能である場合には遊技中の遊技機の出玉性能を把握することができる。そのため、遊技中の遊技機の出玉性能を推測又は把握可能であることで遊技性が向上し、遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【０７２８】

また、付記Ｃ１に係る遊技機では、視認制限手段が視認状態制御手段によって制御されることで性能情報表示手段の視認状態が変化される。そのため、性能情報の視認状態を変化させるという簡易な方法によって、性能情報表示手段に表示される性能情報の一部又は全部が視認可能な状態を実現できる。

【０７２９】

［付記Ｃ２］

前記視認状態制御手段（５１）は、

前記特定の条件が複数回満たされる場合に、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難な第１状態（視認レベル０）から、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の全体を視認可能な第２状態（視認レベル４）に前記性能情報の視認状態を変化させ、

前記視認制限手段（３９）が前記第１状態から前記第２状態とされるまでの間、前記特定の条件が満たされるたびに前記透光性表示装置（３９Ａ）における視認可能な領域を段階的に拡大させることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【０７３０】

付記Ｃ２に係る遊技機では、特定の条件が満たされるたびに透光性表示装置における透明領域が段階的に拡大されるため、性能情報表示手段に表示される性能情報の視認可能領域が徐々に拡大される。これにより、性能情報表示手段に表示される性能情報が徐々に明らかになるため、その過程において性能情報を推測して楽しむことができる。これにより、性能情報が確認できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０７３１】

［付記Ｃ３］

前記視認制限手段（３９Ａ）は、前記視認状態制御手段（５１）による制御によって遮光性が変化可能な透光性表示装置であることを特徴とする付記Ｃ１又は付記Ｃ２に記載の遊技機。

【０７３２】

付記Ｃ３に係る遊技機では、透光性表示装置の遮光性が変化されることで性能情報表示手段に表示される性能情報の視認性が変化される。例えば、透光性表示装置の一部又は全部の遮光性が低くされることで、性能情報表示手段に表示される性能情報の視認性が向上される。そのため、透光性表示装置の遮光性を変化させるという簡易な方法によって、性能情報表示手段に表示される性能情報の一部又は全部が視認可能な状態を実現できる。

【０７３３】

［付記Ｃ４］

前記透光性表示装置（３９Ａ）は、所定順序で前記性能情報の一部を視認可能にする複数の領域を有し、

前記視認状態制御手段（５１）は、前記特定の条件が満たされるたびに前記複数の領域のうちの１つ以上の領域において前記性能情報の一部を視認可能とすることを特徴とする付記Ｃ３に記載の遊技機。

【０７３４】

［付記Ｃ５］

前記複数の領域は、前記透光性表示装置（３９Ａ）において離散的に配置されていることを特徴とする付記Ｃ４に記載の遊技機。

【０７３５】

［付記Ｃ６］

前記性能情報表示手段（３７ａ）は、複数の発光可能領域を有し、

前記複数の領域は、前記複数の発光可能領域に対応して設けられていることを特徴とする付記Ｃ４又は付記Ｃ５に記載の遊技機。

【０７３６】

付記Ｃ４から付記Ｃ６に係る遊技機では、特定の条件が満たされるたびに透光性表示装

置に複数の領域のうちの１以上の領域において性能情報の一部が視認可能とされるため、性能情報表示手段に表示される性能情報の徐々に視認可能となる。これにより、性能情報表示手段に表示される性能情報が徐々に明らかになるため、性能情報が把握可能になるまでの間、性能情報を推測して楽しむことができる。これにより、性能情報が確認できるまで遊技を継続することのモチベーションを向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【０７３７】

［付記Ｃ７］

前記視認状態制御手段（５１）は、前記特定の条件が満たされる場合に、前記透光性表示装置（３９Ａ）を、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難な第１状態（視認レベル０）から、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の全体を視認可能な第２状態（視認レベル４）に変化させることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【０７３８】

付記Ｃ７に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に透光性表示装置が、性能情報を視認不能又は視認困難な遮光状態から、性能情報の全体を視認可能な透明状態に変化される。そのため、特定条件が満たされる場合に即座に性能情報が視認可能とされるという遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【０７３９】

［付記Ｃ８］

前記視認状態制御手段（５１）は、前記視認制限手段（３９）が前記第１位置から移動が開始されてから所定時間経過後に前記視認制限手段（３９）を前記第１位置に移動させることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ７のいずれかに記載の遊技機。

【０７４０】

付記Ｃ８に係る遊技機では、第１位置から移動が開始されてから所定時間経過に視認制限手段が性能情報を視認不能又は視認困難な第１位置に復帰される。そのため、性能情報の一部又は全部を視認可能な位置に視認制限手段が長時間存在することを防止できるため、性能情報を推測又は把握可能な状態で長時間放置されることを防止できる。これにより、遊技を行っていない遊技者に性能情報が推測又は把握されることを抑制できる。

【０７４１】

［付記Ｃ９］

前記性能情報表示手段（３７ａ）は、複数の発光可能領域を有し、

前記性能情報表示手段（３７ａ）には、前記特定の条件が満たされる場合に前記複数の発光可能領域の発光色又は点滅パターンによって前記特定性能情報が表示されることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ８のいずれかに記載の遊技機。

【０７４２】

付記Ｃ９に係る遊技機では、性能情報表示手段の発光可能領域の発光色又は点滅パターンによって簡易に特定性能情報を明示可能である。

【０７４３】

［付記Ｃ１０］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される有利判定確率を、互いに異なる複数の有利判定確率の中から設定可能な有利判定確率設定手段（４１）と、

をさらに備え、

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ９のいずれかに記載の遊技機。

【０７４４】

付記Ｃ１０に係る遊技機では、性能情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含む。そのため、有利判定確率に関する情報に基づいて出玉性能が評価されることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を示唆することが可能になる。また、有利判定確率に関する情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は有利判定確率を推測して楽しみ、また有利判定確率が把握できる場合にはその有利判定確率に基づいて当該遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７４５】

［付記Ｃ１１］

遊技球の入球に基づいて入賞口種別に応じた一定数の遊技球の払い出しを行わせる複数の入賞口（３１３～３１６）をさらに備え、

前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ１０のいずれかに記載の遊技機。

【０７４６】

付記Ｃ１１に係る遊技機では、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を含む。そのため、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、また入賞口に基づく出玉性能が把握できる場合にはその性能情報に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７４７】

［付記Ｃ１２］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）を含み、

差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数を演算する単位判定回数演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記単位判定回数演算手段（４１）によって演算される前記単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｃ１１に記載の遊技機。

【０７４８】

付記Ｃ１２に係る遊技機では、性能情報が単位判定回数に関する性能情報を含む。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報の一部又は全部が表示されることで、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であるため、移行判定の受け易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、また単位判定回数が把握できる場合にはその単位判定回数に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７４９】

［付記Ｃ１３］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第１入賞口とは機能が異なる一般入賞口（３１３）と、を含み、

遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数に対する、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（３１３）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）を演算する出玉率演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記出玉率演算手段（４１）によって演算される前記出玉率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｃ１１に記載の遊技機。

【０７５０】

付記Ｃ１３に係る遊技機では、性能情報が出玉率に関する情報を含む。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第１入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、性能情報が出玉率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、出玉率を推測又は認識可能であるため、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、また出玉率が把握できる場合にはその出玉率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７５１】

［付記Ｃ１４］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である連続役物比率を演算する連続役物比率演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記連続役物比率演算手段（４１）によって演算される前記連続役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｃ１１に記載の遊技機。

【０７５２】

付記Ｃ１４に係る遊技機では、性能情報が連続役物比率に関する情報を含む。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、連続役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、また連続役物比率が把握できる場合にはその連続役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７５３】

［付記Ｃ１５］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第２入賞口（３１５）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）と、を含み、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球に対する払出玉数との合算払出玉数が占める比率である役物比率を演算する役物比率演算手段（４１）と、

をさらに備え、

前記性能情報は、前記役物比率演算手段（４１）によって演算される前記役物比率に関

する情報を含むことを特徴とする付記Ｃ１１に記載の遊技機。
【０７５４】
付記Ｃ１５に係る遊技機では、性能情報が役物比率に関する情報を含む。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、また役物比率が把握できる場合にはその役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０７５５】
［付記Ｄ１］
出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を記憶する記憶手段（４１２）と、
前記記憶手段（４１２）に記憶された前記性能情報が表示される性能情報表示手段（３７ａ）と、
前記性能情報表示手段（３７ａ）に前記性能情報を表示させる性能情報表示制御手段（４１）と、
前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難とする視認制限手段（３９）と、
特定の条件が満たされる場合に前記視認制限手段（３９）を制御し、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の少なくとも一部を視認可能にする視認状態制御手段（５１）と、
前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の視認状態が、目的とする前記性能情報の視認状態となっているかを判断する異常判断手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【０７５６】
［付記Ｄ２］
前記異常判断手段（５１）によって前記性能情報の視認状態に異常が発生していると判断される場合に、前記異常に対する対応処理を実行する対応処理実行手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。
【０７５７】
付記Ｄ１及び付記Ｄ２に係る遊技機では、性能情報表示手段に表示される性能情報の視認状態が、目的とする性能情報の視認状態となっているかを判断することができる。これにより、性能情報の視認状態が目的とするものと異なっている場合に対応が可能になる。
【０７５８】
［付記Ｄ３］
前記視認制限手段（３９Ａ）は、前記視認状態制御手段（５１）による制御によって視認性が変化可能あり、前記視認制限手段（３９）とは異なる強制視認制限手段（３９Ａ）と、
前記強制視認制限手段（３９Ａ）での視認性を制御する強制視認状態制御手段（５１）と、
をさらに備え、
前記視認制限手段（３９）は、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難な第１位置（上限位置）と、前記性能情報表示手段（３７ａ

）に表示される前記性能情報の全体を視認可能な第２位置（下限位置）との間で移動可能であり、
　前記異常判断手段（５１）は、前記視認制限手段（３９）が前記第２位置に移動不能であることを判断可能であり、
　前記対応処理実行手段（５１）は、前記異常判定手段（５１）によって前記視認制限手段（３９）が前記第２位置に移動不能であると判断される場合に、前記性能情報表示手段（３７ａ）での前記性能情報の視認不能又は困難となるように前記強制視認制限手段（３９Ａ）を制御することを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。
【０７５９】
　付記Ｄ３に係る遊技機では、性能情報表示手段での前記性能情報の視認不能又は困難な第２位置に視認制限手段が移動不能である場合に、強制視認制限手段によって性能情報表示手段での性能情報の視認不能又は困難とすることができる。これにより、性能情報表示手段での性能情報の一部又は全部が視認可能である状態が維持されることを防止できる。そのため、特定の条件を満たしていないにも関わらず、性能情報表示手段での性能情報の一部又は全部が視認可能となって遊技者に性能情報が推測又は認識されてしまうことを防止できる。
【０７６０】
［付記Ｄ４］
　前記強制視認制限手段（３９Ａ）は、前記強制視認状態制御手段（５１）による制御によって可視光透過率が変化可能であることを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。
【０７６１】
　付記Ｄ４に係る遊技機では、強制視認状態制御手段の可視光透過率を変化させることで性能情報表示手段での性能情報の視認性を変化させることができる。これにより、簡易な構成及び制御によって、性能情報表示手段での性能情報の一部又は全部が視認可能である状態が維持されることを防止できる。
【０７６２】
［付記Ｄ５］
　前記強制視認制限手段（３９Ａ）は、前記強制視認状態制御手段（５１）による制御によって前記性能情報表示手段（３７ａ）を覆う位置に移動可能であることを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。
【０７６３】
　付記Ｄ５に係る遊技機では、強制視認状態制御手段によって性能情報表示手段が覆われる位置に移動させることで性能情報表示手段での性能情報の視認性を変化させることができる。これにより、簡易な構成及び制御によって、性能情報表示手段での性能情報の一部又は全部が視認可能である状態が維持されることを防止できる。
【０７６４】
［付記Ｄ６］
　前記強制視認制限手段（３９Ａ）は、前記強制視認状態制御手段（５１）により制御される光源と、前記光源から出射される光が入射され、当該入射光を拡散又は導光可能な光学部材と、を備えることを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。
【０７６５】
　付記Ｄ６に係る遊技機では、光源を点灯又は消灯させることで性能情報表示手段での性能情報の視認性を変化させることができる。これにより、簡易な構成及び制御によって、性能情報表示手段での性能情報の一部又は全部が視認可能である状態が維持されることを防止できる。
【０７６６】
［付記Ｄ７］
　前記強制視認状態制御手段（５１）は、前記異常判断手段（５１）によって前記性能情報の視認状態に異常が発生していると判断される場合に、前記特定の条件が満たされる場合に前記強制視認制限手段（３９Ａ）を制御し、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示

される前記性能情報の少なくとも一部を視認可能にすることを特徴とする付記Ｄ３から付記Ｄ６のいずれかに記載の遊技機。

【０７６７】

付記Ｄ７に係る遊技機では、性能情報の視認状態に異常が発生している場合に強制視認制限手段が制御されることで、性能情報表示手段に表示される性能情報の少なくとも一部を視認可能とされる。つまり、視認制限手段の駆動異常などの発生時には、視認制限手段に代えて強制視認制限手段によって性能情報の視認性が変化される。これにより、視認制限手段によって性能情報の視認性を変化させることができない場合であっても、強制視認制限手段によって性能情報の視認性が変化させることができる。

【０７６８】

［付記Ｄ８］

前記視認制限手段（３９）は、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難な第１位置（上限位置）と、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の全体を視認可能な第２位置（下限位置）との間で移動可能であり、

前記性能情報表示手段（３７ａ）は、少なくとも前記視認制限手段（３９）が前記第２位置にある場合に前記視認制限手段（３９）に隠れる位置に移動可能であり、

前記異常判断手段（５１）は、前記視認制限手段（３９）が前記第２位置に移動不能であることを判断可能であり、

前記対応処理実行手段（５１）は、前記異常判定手段（５１）によって前記視認制限手段（３９）が前記第２位置に移動不能であると判断される場合に、前記性能情報表示手段（３７ａ）を前記視認制限手段（３９）に隠れる位置に移動させることを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。

【０７６９】

付記Ｄ８に係る遊技機では、性能情報表示手段を移動させることで性能情報表示手段での性能情報の視認性を変化させることができる。これにより、簡易な構成及び制御によって、性能情報表示手段での性能情報の一部又は全部が視認可能である状態が維持されることを防止できる。

【０７７０】

［付記Ｄ９］

前記異常判断手段（５１）は、前記視認制限手段（３９Ａ）が前記第２位置にあることを検知可能な検知手段（４０Ａ）を含み、

前記異常判断手段（５１）は、前記視認状態制御手段（５１）によって前記視認制限手段（３９）を前記第２位置に移動させる制御がされた場合に前記検知手段（４０Ａ）によって前記視認制限手段（３９Ａ）が前記第２位置にあることが検知されない場合、前記視認制限手段（３９）が前記第２位置に移動不能であると判断することを特徴とする付記Ｄ３から付記Ｄ８のいずれかに記載の遊技機。

【０７７１】

付記Ｄ９に係る遊技機では、検知手段によって視認制限手段が第２位置に移動不能であるかを判断できる。これにより、簡易な構成及び制御によって視認制限手段に異常があるかを検知できる。

【０７７２】

［付記Ｄ１０］

前記異常判断手段（５１）は、当該遊技機の主電源がオンにされてから遊技開始が可能になるまでの間に、前記視認制限手段（３９）に異常が発生していないかを判断することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ９のいずれかに記載の遊技機。

【０７７３】

付記Ｄ１０に係る遊技機では、当該遊技機の主電源がオンにされてから遊技開始が可能になるまでの間に、視認制限手段に異常が発生していないかが判断される。これにより、視認制限手段に異常が発生している状態で遊技開始が可能な状態とされることを防止でき

る。また、視認制限手段に異常が発生している場合に異常に対する対応が可能になる。
【０７７４】
［付記Ｄ１１］
前記異常判断手段（５１）は、遊技開始が可能とされてから、前記視認制限手段（３９）に異常が発生していないかを判断することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１０のいずれかに記載の遊技機。
【０７７５】
付記Ｄ１１に係る遊技機では、遊技開始とされてから視認制限手段に異常が発生していないかが判断される。これにより、遊技開始が可能とされた後に視認制限手段に異常が発生した場合であっても視認制限手段の異常を発見でき、異常に対する対応が可能になる。
【０７７６】
［付記Ｄ１２］
前記異常判断手段（５１）が前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の視認状態が、目的とする前記性能情報の視認状態となっていないと判断した場合に異常が発生していることを報知する報知手段（３４１，２６）をさらに備えることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１１のいずれかに記載の遊技機。
【０７７７】
付記Ｄ１２に係る遊技機では、性能情報の視認状態が目的とするものでない場合に異常が発生していることが報知される。これにより、遊技ホール側は、視認制限手段に異常が発生していることを知り得ることができ、異常に対する対応が可能になる。
【０７７８】
［付記Ｄ１３］
前記異常判断手段（５１）が前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の視認状態が、目的とする前記性能情報の視認状態となっていないと判断した場合に、遊技の実行を可能とするかを選択可能とする選択手段（３４１，２０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１２のいずれかに記載の遊技機。
【０７７９】
付記Ｄ１３に係る遊技機では、性能情報の視認状態が目的とするものでない場合に遊技の実行を可能とするかが選択可能とされる。これにより、視認制限手段以外の異常がなく、遊技を実行することに問題が無い場合には、遊技機を遊技者に使用させるか否かの判断を遊技ホール側に委ねることが可能になる。
【０７８０】
［付記Ｄ１４］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される有利判定確率を、互いに異なる複数の有利判定確率の中から設定可能な有利判定確率設定手段（４１）と、
をさらに備え、
前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１３に記載の遊技機。
【０７８１】
付記Ｄ１４に係る遊技機では、性能情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含む。そのため、有利判定確率に関する情報に基づいて出玉性能が評価されることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を示唆することが可能になる。また、有利判定確率に関する情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は有利判定確率を推測して楽しみ、また有利判定確率が把握できる場合にはその有利判定確率に基づいて当該遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７８２】
［付記Ｄ１５］
遊技球の入球に基づいて入賞口種別に応じた一定数の遊技球の払い出しを行わせる複数の入賞口（３１３～３１６）をさらに備え、
前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１４のいずれかに記載の遊技機。
【０７８３】
付記Ｄ１５に係る遊技機では、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を含む。そのため、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、また入賞口に基づく出玉性能が把握できる場合にはその性能情報に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０７８４】
［付記Ｄ１６］
前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）を含み、
差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数を演算する単位判定回数演算手段（４１）をさらに備え、
前記性能情報は、前記単位判定回数演算手段（４１）によって演算される前記単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｄ１５に記載の遊技機。
【０７８５】
付記Ｄ１６に係る遊技機では、性能情報が単位判定回数に関する性能情報を含む。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報の一部又は全部が表示されることで、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であるため、移行判定の受け易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、また単位判定回数が把握できる場合にはその単位判定回数に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０７８６】
［付記Ｄ１７］
前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第１入賞口とは機能が異なる一般入賞口（３１３）と、を含み、
遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数に対する、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（３１３）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）を演算する出玉率演算手段（４１）をさらに備え、
前記性能情報は、前記出玉率演算手段（４１）によって演算される前記出玉率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｄ１５に記載の遊技機。
【０７８７】

付記Ｄ１７に係る遊技機では、性能情報が出玉率に関する情報を含む。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第１入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、性能情報が出玉率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、出玉率を推測又は認識可能であるため、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、また出玉率が把握できる場合にはその出玉率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７８８】

［付記Ｄ１８］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である連続役物比率を演算する連続役物比率演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記連続役物比率演算手段（４１）によって演算される前記連続役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｄ１５に記載の遊技機。

【０７８９】

付記Ｄ１８に係る遊技機では、性能情報が連続役物比率に関する情報を含む。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、連続役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、また連続役物比率が把握できる場合にはその連続役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７９０】

［付記Ｄ１９］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第２入賞口（３１５）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）と、を含み、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球に対する払出玉数との合算払出玉数が占める比率である役物比率を演算する役物比率演算手段（４１）と、

をさらに備え、

前記性能情報は、前記役物比率演算手段（４１）によって演算される前記役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｄ１５に記載の遊技機。

【０７９１】

付記Ｄ１９に係る遊技機では、性能情報が役物比率に関する情報を含む。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技

状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、また役物比率が把握できる場合にはその役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０７９２】

［付記Ｅ１］

遊技球が流下する遊技領域が設定される遊技盤（３１）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球によって賞球が払い出される複数の入賞口（３１３～３１６）と、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）に入球されなかった遊技球を前記遊技盤の背面側に排出する排出口（３１８）と、

前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも１つの入賞口よりも前記遊技領域の上方に設けられ、遊技球を前記遊技盤の背面側に排出させるための特殊排出口（３６３）と、

出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を記憶する記憶手段（４１２）と、

前記記憶手段（４１２）に記憶された前記性能情報が表示される性能情報表示手段（３７ａ）と、

前記性能情報表示手段（３７ａ）に前記性能情報を表示させる性能情報表示制御手段（４１）と、

前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報を視認不能又は視認困難とし、前記特殊排出口（３６３）に入球した遊技球を収容可能な視認制限手段（３９）と、

前記視認制限手段（３９）に遊技球が入球されることを条件に前記視認制限手段（３９）を制御し、前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の少なくとも一部を視認可能にする視認状態制御手段（５１）と、

前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の視認状態が、目的とする前記性能情報の視認状態となっているかを判断する異常判断手段（５１）と、

前記特殊排出口（３６３）に入球された遊技球の前記視認制限手段（３９）への入球を許容する第１状態と、前記特殊排出口（３６３）に入球された遊技球の前記視認制限手段（３９）への入球を制限する第２状態との間で切り替え可能な切替手段（３１９Ｂ）と、

前記異常判定手段（５１）によって前記性能情報の視認状態が目的とする視認状態となっていないと判断される場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）を前記第２状態に制御する前記切替制御手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【０７９３】

［付記Ｅ２］

前記視認制限手段（３９）は、前記視認状態制御手段（５１）によって前記第２位置に移動された場合に収容した遊技球を排出可能であることを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【０７９４】

付記Ｅ１及び付記Ｅ２に係る遊技機では、性能情報の視認状態が目的とする視認状態となっていないと判断される場合に、切替手段が第２状態とされることで視認制限手段への遊技球の入球が制限される。これにより、視認制限手段に遊技球が入球されることにより生じる不都合を防止できる。例えば、視認制限手段が第２位置に移動されることを契機として視認制限手段の遊技球が排出される場合に、視認制限手段が遊技球の排出が可能な第２位置に移動できない場合、視認制限手段に遊技球が入球されることが防止される。これ

により、視認制限手段に容量以上の遊技球が滞留されることが防止されると共に、視認制限手段から遊技球が溢れ出すことを防止できる。そのため、視認制限手段が第１位置から移動されない駆動異常が発生している場合であっても、遊技機において通常通りに遊技を実行することが可能になる。

【０７９５】

［付記Ｅ３］

前記切替手段（３１９Ｂ）は、前記特殊排出口（３６３）に入球された遊技球の前記視認制限手段（３９）への入球を許容する第３位置（待機位置）と、前記特殊排出口（３６３）に入球された遊技球の前記視認制限手段（３９）への入球を制限する第４位置（作動位置）との間で移動可能であり、

前記切替制御手段（５１）は、前記異常判定手段（５１）によって前記視認制限手段（３９）が前記第２位置にないと判断される場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）を前記第３位置から前記第４位置に移動させることを特徴とする付記Ｅ１又は付記Ｅ２に記載の遊技機。

【０７９６】

付記Ｅ３に係る遊技機では、切替手段を第３位置から第４位置に移動させることで特殊排出口に入球された遊技球の視認制限手段への入球を制限できる。これにより、簡易な構成及び制御によって、視認制限手段に異常が発生している場合に視認制限手段への遊技球の入球を制限できる。

【０７９７】

［付記Ｅ４］

前記異常判断手段（５１）は、前記視認制限手段（３９Ａ）が前記第２位置にあることを検知可能な検知手段（４０Ｂ）を含み、

前記異常判断手段（５１）は、前記視認状態制御手段（５１）によって前記視認制限手段（３９）を前記第２位置に移動させる制御がされた場合に前記検知手段（４０Ｂ）によって前記視認制限手段（３９Ａ）が前記第２位置にあることが検知されない場合、前記視認制限手段（３９）が前記第２位置にないと判断することを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ３のいずれかに記載の遊技機。

【０７９８】

付記Ｅ４に係る遊技機では、検知手段によって視認制限手段が第２位置にないことを判断できる。これにより、簡易な構成及び制御によって視認制限手段に異常があるかを検知できる。

【０７９９】

［付記Ｅ５］

前記異常判断手段（５１）は、当該遊技機の主電源がオンにされてから遊技開始が可能になるまでの間に、前記視認制限手段（３９）に異常が発生していないかを判断することを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ４のいずれかに記載の遊技機。

【０８００】

付記Ｅ５に係る遊技機では、当該遊技機の主電源がオンにされてから遊技開始が可能になるまでの間に、視認制限手段に異常が発生していないかが判断される。これにより、視認制限手段に異常が発生している状態で遊技開始が可能な状態とされることを防止できる。また、視認制限手段に異常が発生している場合に異常に対する対応が可能になる。

【０８０１】

［付記Ｅ６］

前記異常判断手段（５１）は、遊技開始とされてから、前記視認制限手段（３９）に異常が発生していないかを判断することを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ５のいずれかに記載の遊技機。

【０８０２】

付記Ｅ６に係る遊技機では、遊技開始とされてから視認制限手段に異常が発生していないかが判断される。これにより、遊技開始が可能とされた後に視認制限手段に異常が発生

した場合であっても視認制限手段の異常を発見でき、異常に対する対応が可能になる。
【０８０３】
［付記Ｅ７］
前記異常判断手段（５１）が前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の視認状態が、目的とする前記性能情報の視認状態となっていないと判断した場合に異常が発生していることを報知する報知手段（３４１，２６）をさらに備えることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ６のいずれかに記載の遊技機。
【０８０４】
付記Ｅ７に係る遊技機では、性能情報の視認状態が目的とするものでない場合に異常が発生していることが報知される。これにより、遊技ホール側は、視認制限手段に異常が発生していることを知り得ることができ、異常に対する対応が可能になる。
【０８０５】
［付記Ｅ８］
前記異常判断手段（５１）が前記性能情報表示手段（３７ａ）に表示される前記性能情報の視認状態が、目的とする前記性能情報の視認状態となっていないと判断した場合に、遊技の実行を可能とするかを選択可能とする選択手段（３４１，２０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ７のいずれかに記載の遊技機。
【０８０６】
付記Ｅ８に係る遊技機では、性能情報の視認状態が目的とするものでない場合に遊技の実行を可能とするかが選択可能とされる。これにより、視認制限手段以外の異常がなく、遊技を実行することに問題が無い場合には、遊技機を遊技者に使用させるか否かの判断を遊技ホール側に委ねることが可能になる。
【０８０７】
［付記Ｅ９］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される有利判定確率を、互いに異なる複数の有利判定確率の中から設定可能な有利判定確率設定手段（４１）と、
をさらに備え、
前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ８のいずれかに記載の遊技機。
【０８０８】
付記Ｅ９に係る遊技機では、性能情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含む。そのため、有利判定確率に関する情報に基づいて出玉性能が評価されることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を示唆することが可能になる。また、有利判定確率に関する情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は有利判定確率を推測して楽しみ、また有利判定確率が把握できる場合にはその有利判定確率に基づいて当該遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０８０９】
［付記Ｅ１０］
遊技球の入球に基づいて入賞口種別に応じた一定数の遊技球の払い出しを行わせる複数の入賞口（３１３～３１６）をさらに備え、
前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ９のいずれかに記載の遊技機。
【０８１０】
付記Ｅ１０に係る遊技機では、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく

出玉性能を示す性能情報を含む。そのため、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報の一部又は全部が性能情報表示手段に表示されることで、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、また入賞口に基づく出玉性能が把握できる場合にはその性能情報に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０８１１】

［付記Ｅ１１］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）を含み、

差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数を演算する単位判定回数演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記単位判定回数演算手段（４１）によって演算される前記単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｅ１０に記載の遊技機。

【０８１２】

付記Ｅ１１に係る遊技機では、性能情報が単位判定回数に関する性能情報を含む。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報の一部又は全部が表示されることで、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であるため、移行判定の受け易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、また単位判定回数が把握できる場合にはその単位判定回数に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０８１３】

［付記Ｅ１２］

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第１入賞口とは機能が異なる一般入賞口（３１３）と、を含み、

遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数に対する、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（３１３）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）を演算する出玉率演算手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記出玉率演算手段（４１）によって演算される前記出玉率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｅ１０に記載の遊技機。

【０８１４】

付記Ｅ１２に係る遊技機では、性能情報が出玉率に関する情報を含む。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第１入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、性能情報が出玉率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、出玉率を推測又は認識可能であるため、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、また出玉率が把握できる場合にはその出玉率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

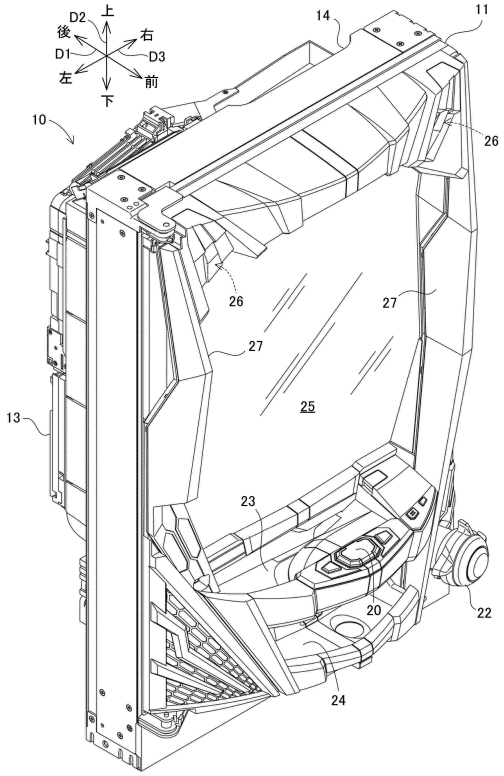
【０８１５】

［付記Ｅ１３］
前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、
前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である連続役物比率を演算する連続役物比率演算手段（４１）をさらに備え、
前記性能情報は、前記連続役物比率演算手段（４１）によって演算される前記連続役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｅ１０に記載の遊技機。
【０８１６】
付記Ｅ１３に係る遊技機では、性能情報が連続役物比率に関する情報を含む。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、連続役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、また連続役物比率が把握できる場合にはその連続役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【０８１７】
［付記Ｅ１４］
前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第２入賞口（３１５）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）と、を含み、
前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球に対する払出玉数との合算払出玉数が占める比率である役物比率を演算する役物比率演算手段（４１）と、
をさらに備え、
前記性能情報は、前記役物比率演算手段（４１）によって演算される前記役物比率に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｅ１０に記載の遊技機。
【０８１８】
付記Ｅ１４に係る遊技機では、性能情報が役物比率に関する情報を含む。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、役物比率を推測又は認識可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、また役物比率が把握できる場合にはその役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。
【符号の説明】

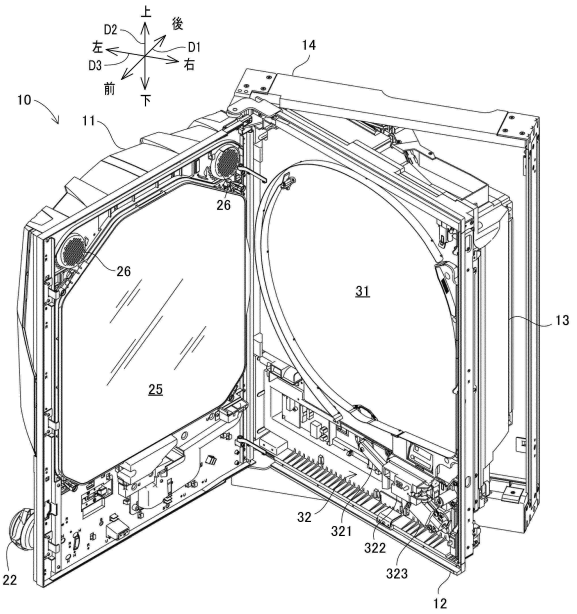
【０８１９】
１０：遊技機
３１３：一般入賞口
３１４：第１入賞口
３１５：第２入賞口
３１６：可変入賞口
３４１：図柄表示部
３５ａ：特殊アウト玉センサ
３６：クルーン装置
３６３：特殊アウト玉口
３６４：特殊アウト玉通路
３６５：阻害壁
３６７：通常入球口
３６８：通常通路
３７ａ：特殊メイン表示部
３８：サブ画像表示部
３９：滞留ボックス
３９Ａ：透光性モニタ
３１９：排出口
３１９Ｂ：強制排出部材
４：主制御装置
４０Ａ：上限位置検知センサ
４０Ｂ：下限位置検知センサ
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ
４１２ｄ：遊技情報格納エリア
４Ａ：性能情報表示装置
４３：性能表示モニタ
４４：性能表示スイッチ
４５：遊技設定値表示部
４６：設定値変更操作部
４７：ＲＯＭ
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ
６：表示制御装置

【図面】

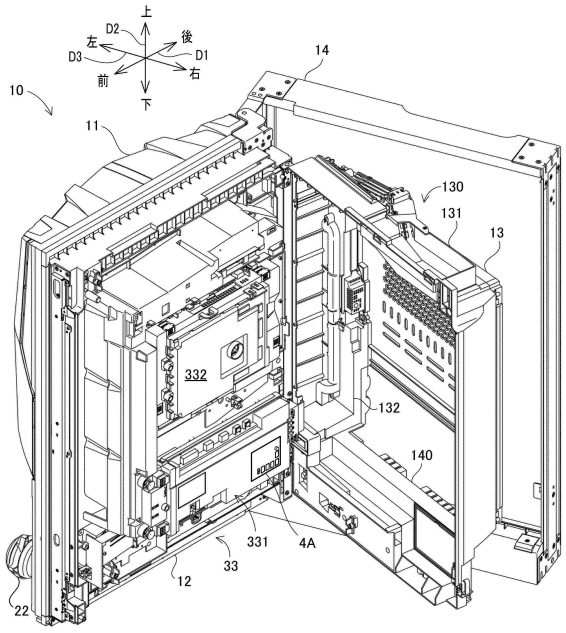
【図１】


上
後
右
D2
D1
D3
左
前
下
14
11
10
26
27
25
13
23
20
22
24

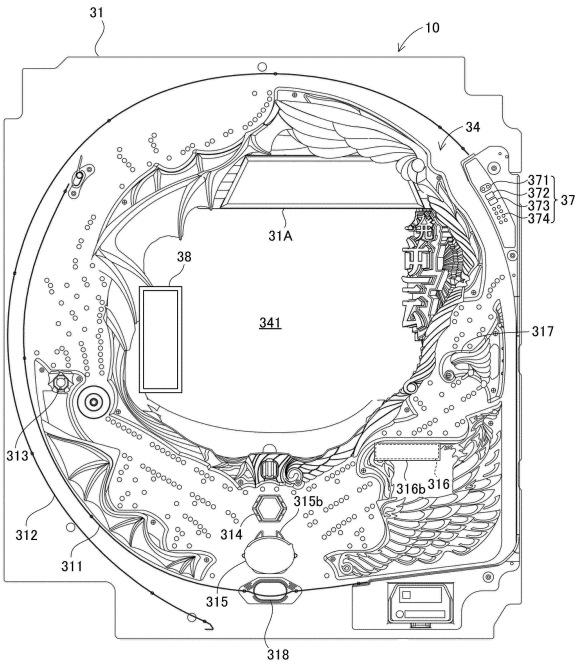
【図２】


上
後
D2
左
D1
D3
右
前
下
14
10
11
26
31
13
25
32
321
322
323
22
12

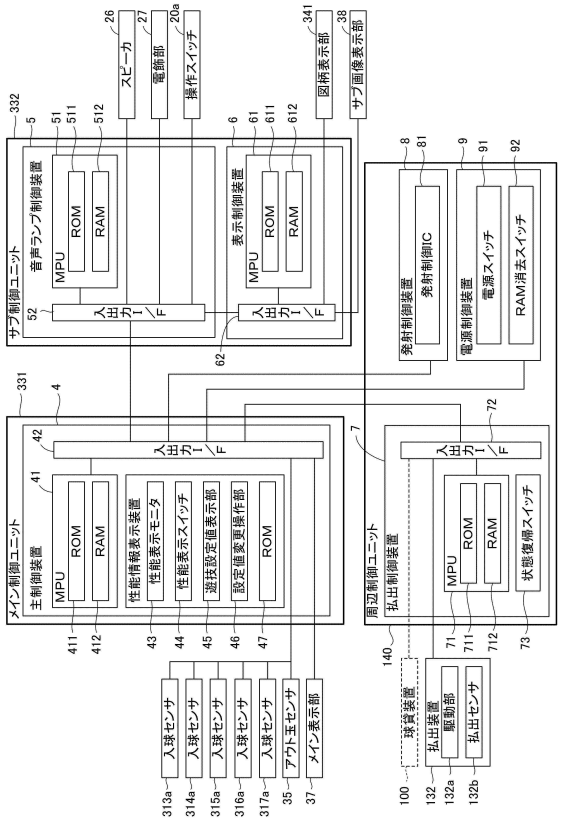
【図３】


上
D2
左
後
D3
D1
前
右
下
14
10
11
130
131
13
332
132
140
331
4A
33
12
22

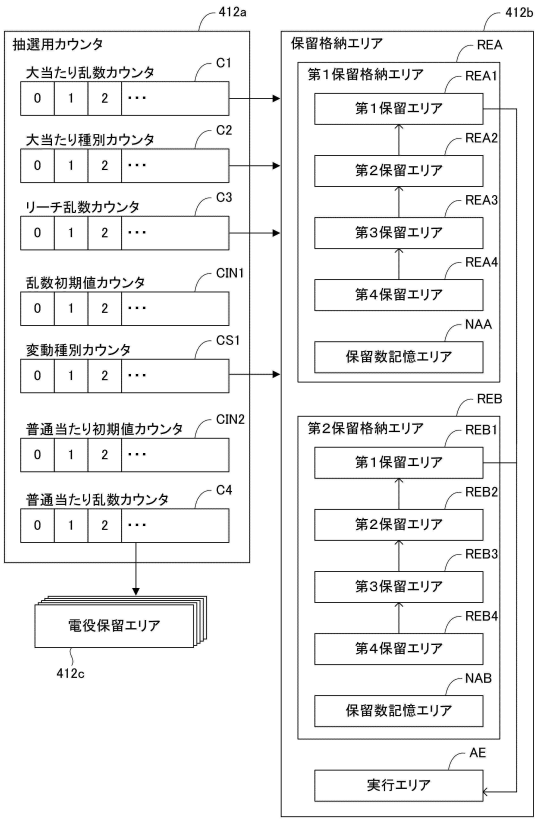
【図４】


31
10
34
371
372
373
374
37
31A
38
341
317
313
316b
316
315b
312
314
311
315
318

【図５】



【図６】



【図７】

(A)低確率モード当否テーブル

遊技設定	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当た確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～212	大当たり	約1／307．7
	213～65535	外れ	
3	0～219	大当たり	約1／297．9
	220～65535	外れ	
4	0～226	大当たり	約1／288．7
	227～65535	外れ	

(B)高確率モード当否テーブル

遊技設定	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～823	大当たり	約1／79．5
	824～65535	外れ	
2	0～851	大当たり	約1／76．9
	852～65535	外れ	
3	0～879	大当たり	約1／74．5
	880～65535	外れ	
4	0～907	大当たり	約1／72．2
	908～65535	外れ	

(C)振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	5R確変大当たり
	10～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

(D)外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0～8	前後外れリーチ
9～38	前後外れ以外リーチ
39～238	完全外れ

【図８】

(A)通常大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0～19	01(30s)
20～119	02(60s)
120～199	03(90s)

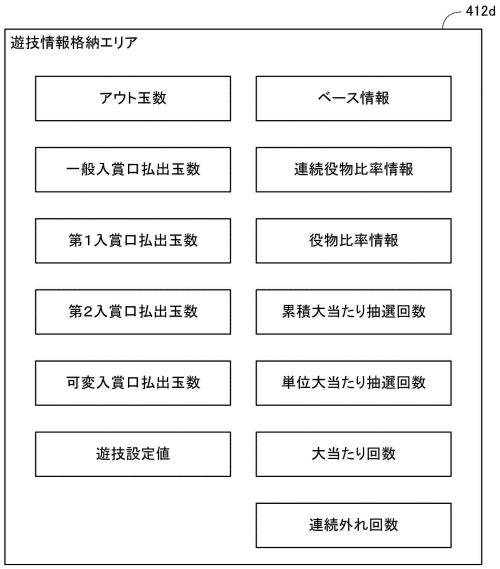
(B)確変大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0～9	01(30s)
10～119	02(60s)
120～199	03(90s)

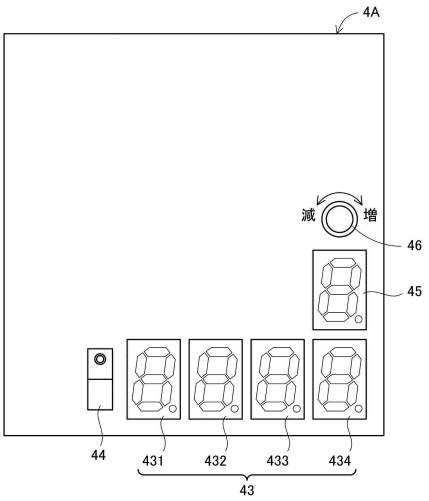
(C)外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0～99	01(30s)
	100～149	02(60s)
	150～199	03(90s)
完全外れ	0～149	04(7s)
	150～199	05(10s)

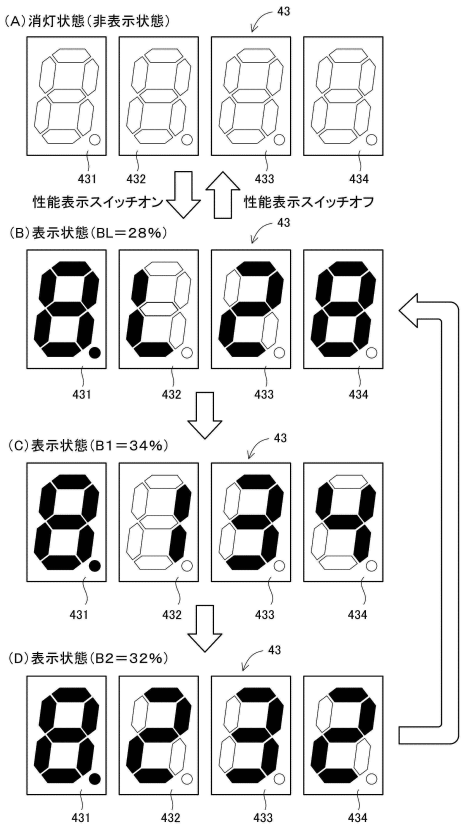
【図９】



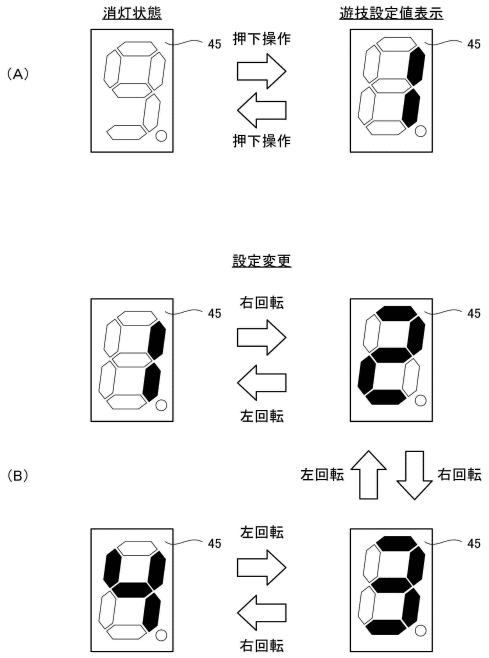
【図１０】



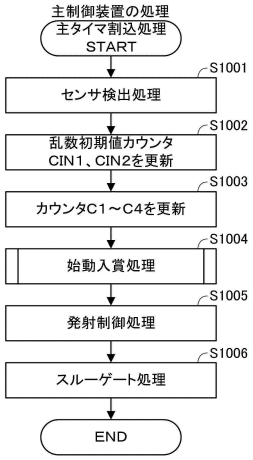
【図１１】



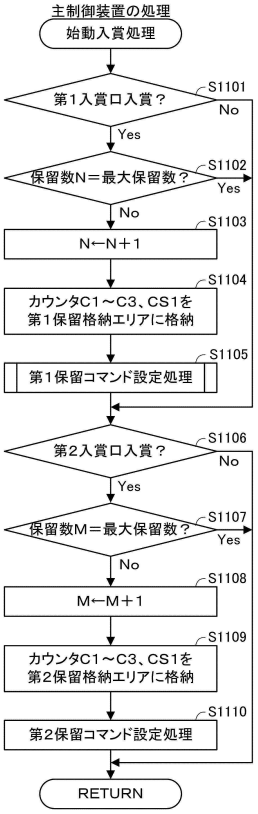
【図１２】



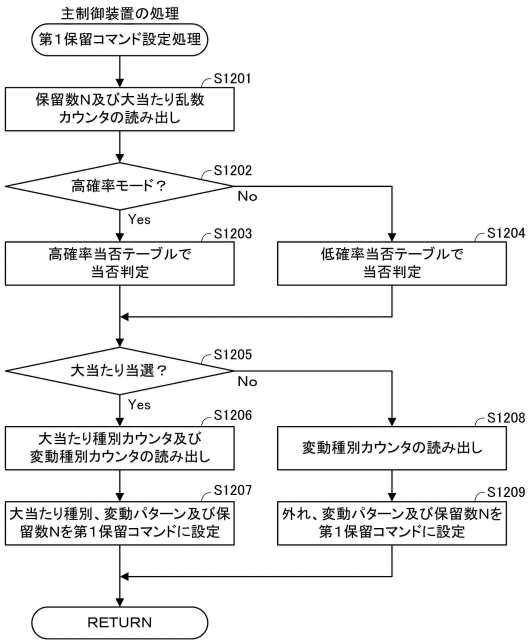
【図１３】



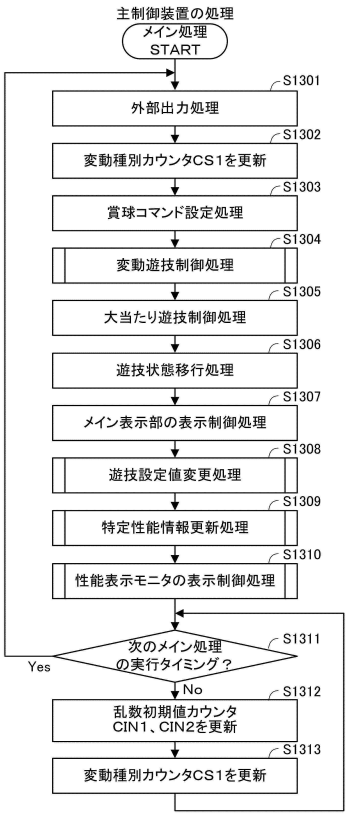
【図１４】



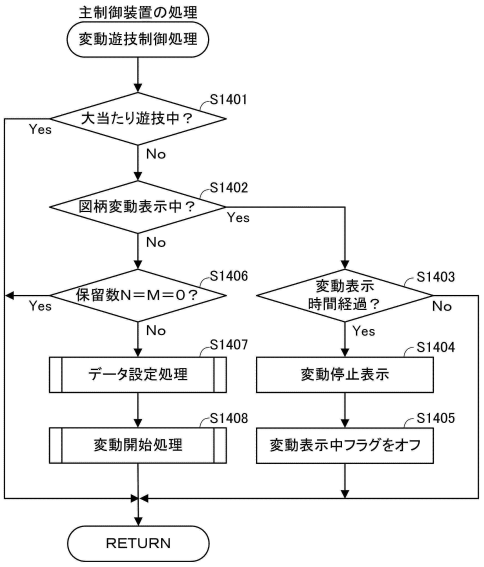
【図１５】



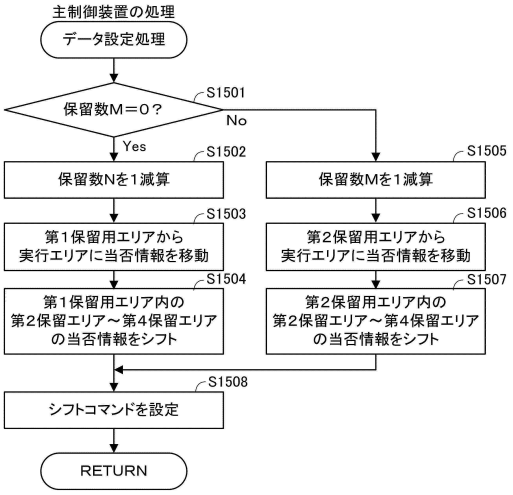
【図１６】



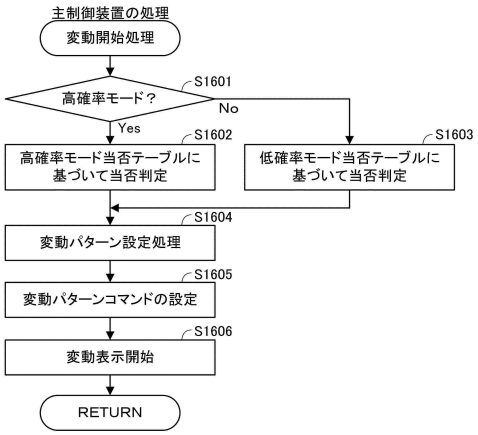
【図１７】



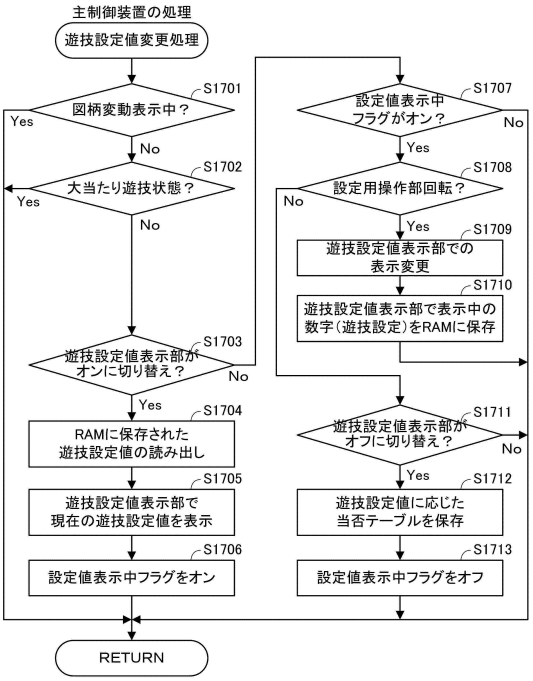
【図１８】



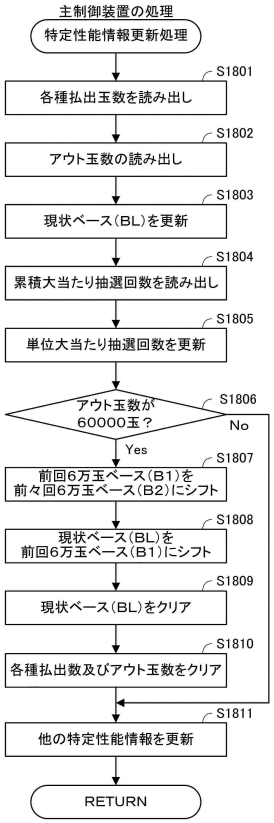
【図１９】



【図２０】



【図２１】



【図２２】

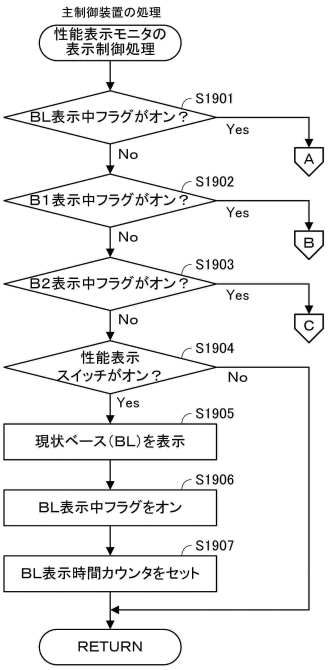
(A)ベース情報(アウト玉数＜60000玉)

ベース種別	略号	ベース値(%)
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

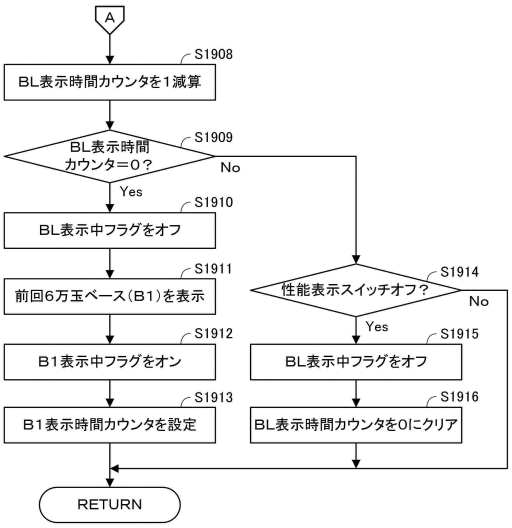
(B)ベース情報(アウト玉数＝60000玉)

ベース種別	略号	ベース値(%)
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

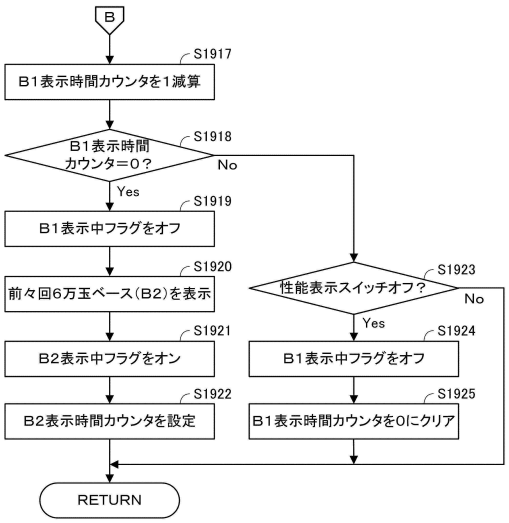
【図２３】



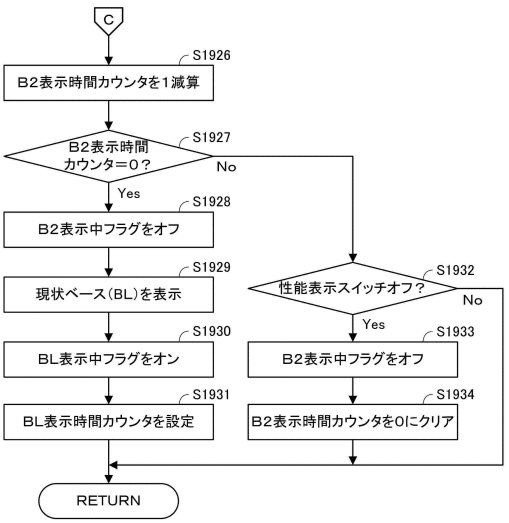
【図２４】



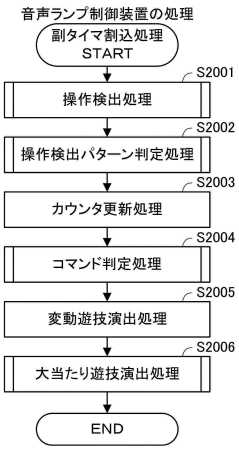
【図２５】



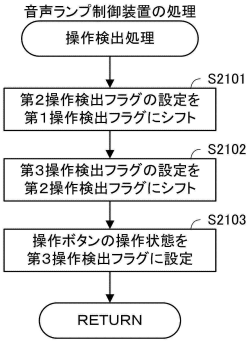
【図２６】



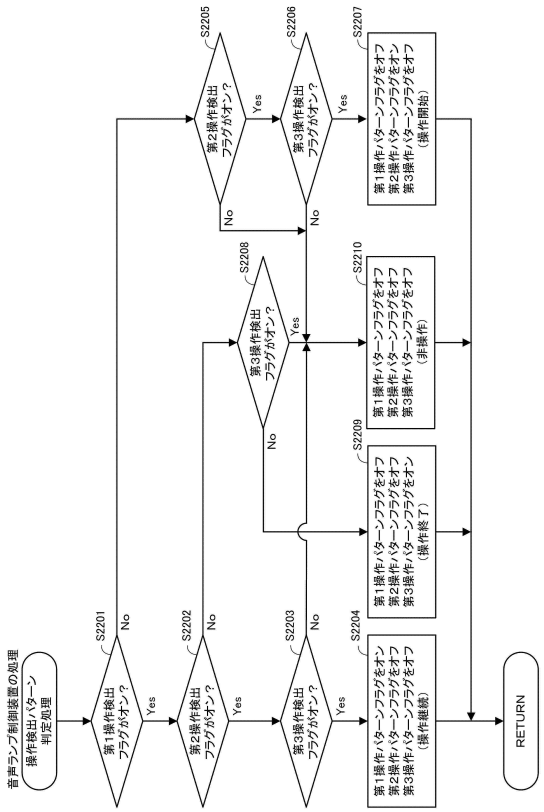
【図２７】



【図２８】



【図２９】

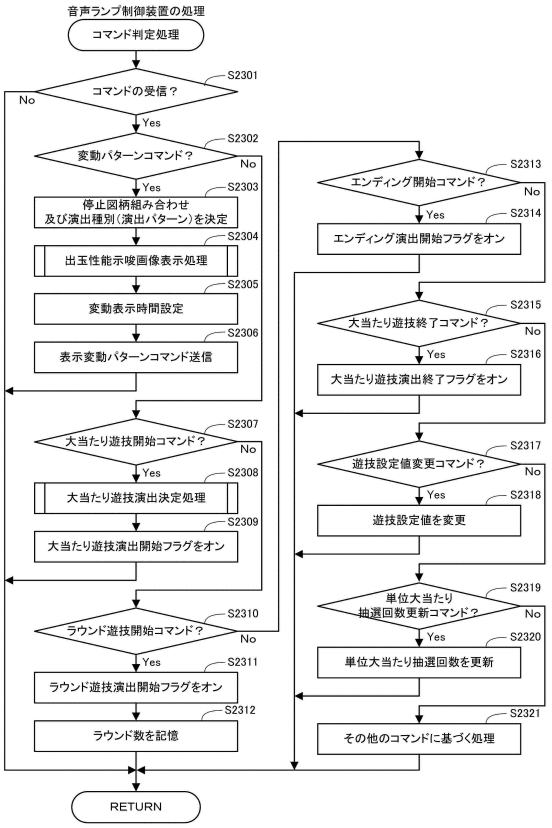


【図３０】

操作データテーブル

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

【図３１】



【図３２】

（A）第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄種別カウンタ	抽選結果			
	A（5R通常）	B（5R確変）	C（16R確変）	D（外れ）
0～4	1	1	1	1
5～9				
10～14		2	2	2
15～19	2	3	3	
20～24				
25～29				3
30～34	4		4	4
35～39			5	
40～44				
45～49	5		6	5
50～54			7	
55～59	6	4		6
60～64		5		
65～69				
70～74	8			7
75～79				8
80～84		6		
85～89	9	8	8	
90～94		9	9	9
95～99				

（B）変動種別テーブル

変動パターンコマンド	変動種別（演出パターン）	変動表示時間[s]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図３３】

(A)ノーマルリーチ演出パターン種別テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10～19		演出パターンX2	演出パターンX3	
20～29	演出パターンX2	演出パターンX3		
30～39			演出パターンX4	
40～49	演出パターンX3	演出パターンX4		
50～59				演出パターンX2
60～69	演出パターンX4		演出パターンX5	演出パターンX3
70～79		演出パターンX5		
80～89	演出パターンX5			演出パターンX4
90～99				
100～109				

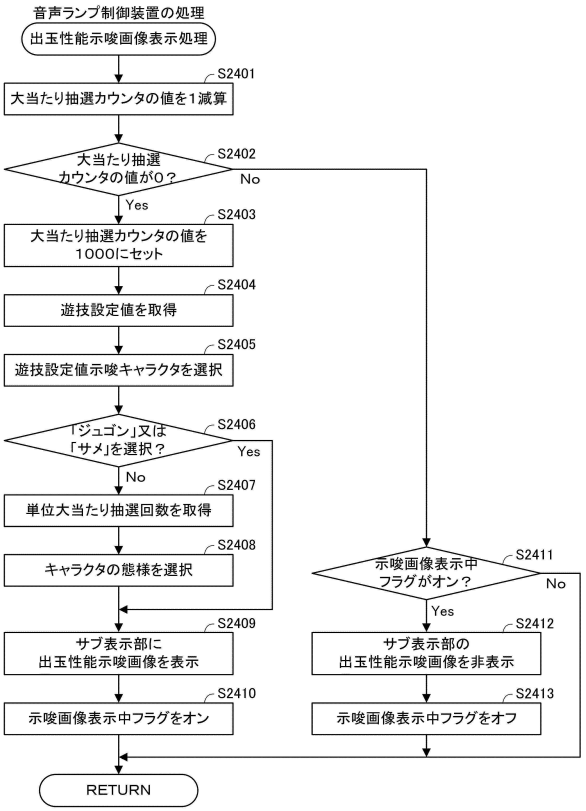
(B)スーパーリーチ演出パターン種別テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10～19				演出パターンY2
20～29			演出パターンY2	演出パターンY3
30～39	演出パターンY2	演出パターンY2		演出パターンY4
40～49			演出パターンY3	演出パターンY5
50～59	演出パターンY3	演出パターンY3		
60～69			演出パターンY4	
70～79	演出パターンY4	演出パターンY4		
80～89			演出パターンY5	
90～99	演出パターンY5	演出パターンY5		
100～109				

(C)スペシャルリーチ演出パターン種別テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10～19				演出パターンZ2
20～29			演出パターンZ2	演出パターンZ3
30～39	演出パターンZ2	演出パターンZ2		演出パターンZ4
40～49			演出パターンZ3	演出パターンZ5
50～59	演出パターンZ3	演出パターンZ3		
60～69			演出パターンZ4	
70～79	演出パターンZ4	演出パターンZ4		
80～89			演出パターンZ5	
90～99	演出パターンZ5	演出パターンZ5		
100～109				

【図３４】



【図３５】

遊技設定値示唆キャラクタ種別

【図３６】

遊技設定値示唆キャラクタ選択テーブル

キャラクタ種別カウンタ	遊技設定値示唆キャラクタ種別			
	遊技設定値4	遊技設定値3	遊技設定値2	遊技設定値1
0～4	ウリン	ウリン	ウリン	ウリン
5～9	ワリン	ウリン	ウリン	ウリン
10～14	ワリン	ワリン	ワリン	ウリン
15～19	マリン	ワリン	ワリン	ウリン
20～24	マリン	マリン	ワリン	ウリン
25～29	マリン	マリン	ワリン	ウリン
30～34	マリン	マリン	ワリン	ウリン
35～39	サム	マリン	ワリン	ウリン
40～44	サム	マリン	ワリン	ウリン
45～49	サム	マリン	ワリン	ウリン
50～54	サム	マリン	ワリン	ウリン
55～59	サム	マリン	ワリン	ウリン
60～64	サム	マリン	ワリン	ワリン
65～69	サム	マリン	マリン	ワリン
70～74	サム	マリン	マリン	マリン
75～79	サム	サム	マリン	マリン
80～84	サム	サム	サム	サム
85～89	サメ	サメ	サメ	サメ
90～94	サメ	サメ	サメ	サメ
95～99	ジュゴン	サメ	ジュゴン	サメ
100～104	ジュゴン	サメ	ジュゴン	サメ
105～109	ジュゴン	ジュゴン	ジュゴン	ジュゴン
110～114	ジュゴン	ジュゴン	ジュゴン	ジュゴン

【図３７】

（A）キャラクタ態様選択テーブル（ランクS（単位大当たり抽選回数≧25回））

キャラ態様種別カウンタ	サム	マリン	ワリン	ウリン
0～9	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
10～19	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
20～29	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
30～39	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
40～49	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
50～59	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
60～69	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン
70～79	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン
80～89	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン
90～99	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン
100～109	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン
110～119	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン

（B）キャラクタ態様選択テーブル（ランクA（20回≦単位大当たり抽選回数＜25回））

キャラ態様種別カウンタ	サム	マリン	ワリン	ウリン
0～9	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
10～19	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
20～29	細マッチョ	タンクトップ	三角座り	OKサイン
30～39	細マッチョ	タンクトップ	三角座り	OKサイン
40～49	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
50～59	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
60～69	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
70～79	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
80～89	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
90～99	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
100～109	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン
110～119	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン

（C）キャラクタ態様選択テーブル（ランクB（15回≦単位大当たり抽選回数＜20回））

キャラ態様種別カウンタ	サム	マリン	ワリン	ウリン
0～9	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
10～19	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
20～29	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
30～39	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
40～49	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
50～59	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
60～69	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
70～79	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
80～89	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
90～99	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
100～109	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
110～119	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン

【図３８】

（A）キャラクタ態様選択テーブル（ランクC（10回≦単位大当たり抽選回数＜15回））

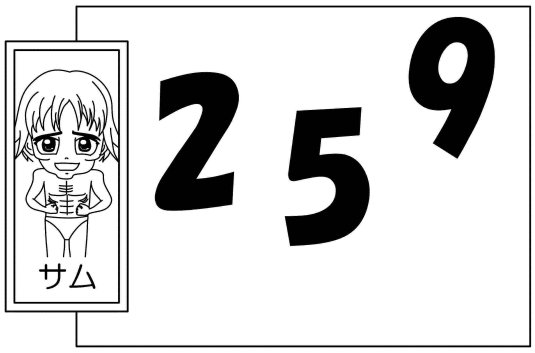
キャラ態様種別カウンタ	サム	マリン	ワリン	ウリン
0～9	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
10～19	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
20～29	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
30～39	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
40～49	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
50～59	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
60～69	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
70～79	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
80～89	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
90～99	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
100～109	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
110～119	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン

（B）キャラクタ態様選択テーブル（ランクD（単位大当たり抽選回数＜10回））

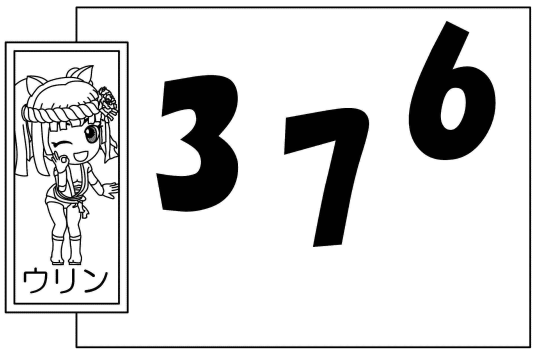
キャラ態様種別カウンタ	サム	マリン	ワリン	ウリン
0～9	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
10～19	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
20～29	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
30～39	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
40～49	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
50～59	ガリガリ	タンクトップ	俯き姿勢	バイバイ
60～69	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
70～79	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
80～89	ガリ	ビキニ	直立姿勢	グッドサイン
90～99	細マッチョ	ハッピ	三角座り	OKサイン
100～109	マッチョ	サンタ	指笛	ガッツポーズ
110～119	超マッチョ	着物	ウインク	Vサイン

【図３９】

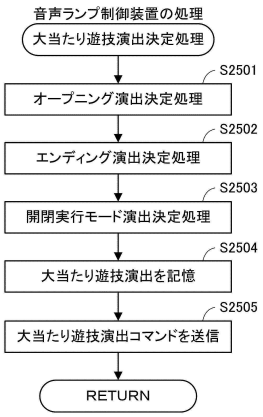
（A）変動遊技画面



（B）変動遊技画面



【図４０】



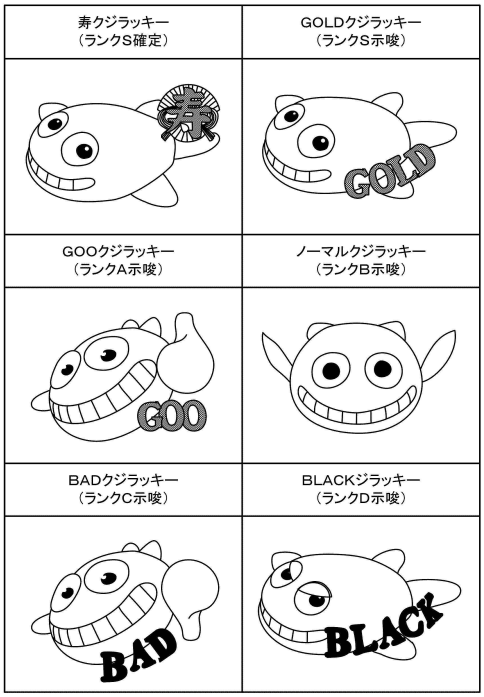
【図４１】

オープニング基本演出選択テーブル

OP基本演出種別カウンタ	オープニング基本演出種別			
	遊技設定値4	遊技設定値3	遊技設定値2	遊技設定値1
0～4	ウリン	ウリン	ウリン	ウリン
5～9	ワリン	ワリン	ワリン	ウリン
10～14	マリン	マリン	ワリン	ウリン
15～19	サム	マリン	ワリン	ウリン
20～24	サム	マリン	ワリン	ウリン
25～29	示唆なし	サム	マリン	ワリン
30～34	示唆なし	示唆なし	サム	ワリン
35～39	示唆なし	示唆なし	示唆なし	マリン
40～44	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
45～49	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
50～54	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
55～59	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
60～64	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
65～69	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
70～74	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
75～79	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
80～84	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
85～89	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
90～94	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
95～99	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし

【図４２】

ランク示唆画像種別



ランクS：25回以上
ランクA：20回以上25回未満
ランクB：15回以上20回未満
ランクC：10回以上15回未満
ランクD：10回未満

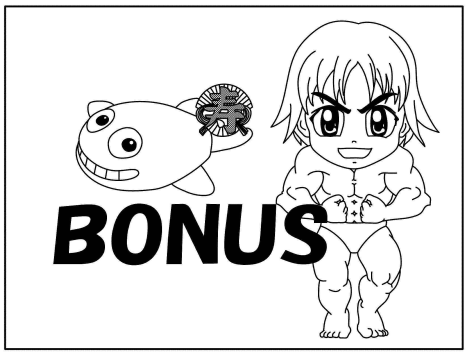
【図４３】

オープニング演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブル

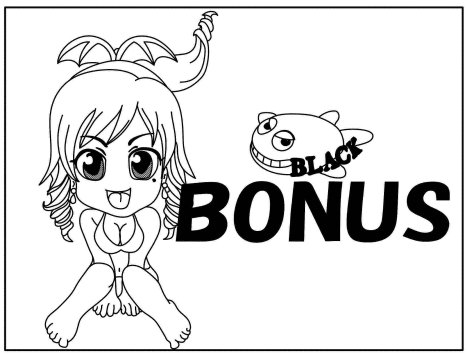
OP用ランク示唆画像種別カウンタ	オープニング用ランク示唆画像種別				
	ランクS	ランクA	ランクB	ランクC	ランクD
0～4	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
5～9	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
10～14	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
15～19	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
20～24	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
25～29	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
30～34	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
35～39	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
40～44	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
45～49	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BAD
50～54	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BAD
55～59	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BAD
60～64	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
65～69	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
70～74	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
75～79	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
80～84	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
85～89	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
90～94	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD
95～99	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD
100～104	寿	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD

【図４４】

（A）オープニング画面



（B）オープニング画面



【図４５】

(A)エンディング基本演出選択テーブル

ED基本演出種別カウンタ	エンディング基本演出種別			
	遊技設定値4	遊技設定値3	遊技設定値2	遊技設定値1
0～4	ワリン	ウリン	ウリン	ウリン
5～9	マリン	ワリン	ウリン	ウリン
10～14	サム	マリン	ワリン	ウリン
15～19	サム	マリン	ワリン	ウリン
20～24	サム	マリン	ワリン	ウリン
25～29	示唆なし	マリン	ワリン	ウリン
30～34	示唆なし	サム	ワリン	ワリン
35～39	示唆なし	示唆なし	マリン	ワリン
40～44	示唆なし	示唆なし	示唆なし	マリン
45～49	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
50～54	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
55～59	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
60～64	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
65～69	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
70～74	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
75～79	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
80～84	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
85～89	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
90～94	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
95～99	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
100～104	示唆なし	示唆なし	示唆なし	示唆なし
105～109	全員	示唆なし	示唆なし	示唆なし

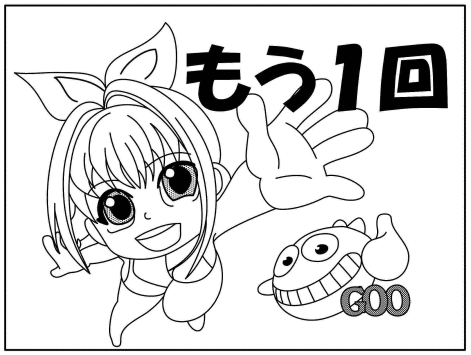
(B)エンディング演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブル

ED用ランク示唆画像種別カウンタ	エンディング用ランク示唆画像種別				
	ランクS	ランクA	ランクB	ランクC	ランクD
0～4	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
5～9	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
10～14	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
15～19	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
20～24	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
25～29	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
30～34	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BLACK
35～39	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BAD
40～44	GOLD	GOO	ノーマル	BAD	BAD
45～49	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
50～54	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
55～59	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
60～64	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
65～69	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD
70～74	寿	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD

【図４６】

(A)エンディング画面

(B)エンディング画面



【図４７】

(A)5R通常大当たり開閉実行モード演出シナリオ決定テーブル

演出シナリオ種別カウンタ	開閉実行モード演出シナリオ種別				
	1R	2R	3R	4R	5R
0～4	○	×	×	×	×
5～9	×	○	×	×	×
10～14	×	×	○	×	×
15～19	×	×	×	○	×
20～24	×	×	×	×	○
25～29	×	×	×	×	×
30～34	×	×	×	×	×
35～39	×	×	×	×	×
40～44	×	×	×	×	×
45～49	×	×	×	×	×
50～54	×	×	×	×	×
55～59	×	×	×	×	×
60～64	×	×	×	×	×
65～69	×	×	×	×	×
70～74	×	×	×	×	×
75～79	×	×	×	×	×

(B)5R確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ決定テーブル

演出シナリオ種別カウンタ	開閉実行モード演出シナリオ種別				
	1R	2R	3R	4R	5R
0～4	○	×	×	×	×
5～9	×	○	×	×	×
10～14	×	×	○	×	×
15～19	×	×	×	○	×
20～24	×	×	×	×	○
25～29	○	×	×	×	×
30～34	×	○	×	×	×
35～39	×	×	○	×	×
40～44	×	×	×	○	×
45～49	×	×	×	×	○
50～54	×	×	×	×	×
55～59	×	×	×	×	×
60～64	×	×	×	×	×
65～69	×	×	×	×	×
70～74	×	×	×	×	×
75～79	×	×	×	×	×

【図４８】

16R確変大当たり開閉実行モード演出シナリオ決定テーブル

演出シナリオ種別カウンタ	開閉実行モード演出シナリオ種別															
	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
0～4	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
5～9	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
10～14	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
15～19	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
20～24	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
25～29	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
30～34	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
35～39	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
40～44	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
45～49	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
50～54	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
55～59	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
60～64	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
65～69	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
70～74	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
75～79	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
0～4	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
5～9	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
10～14	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
15～19	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
20～24	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
25～29	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
30～34	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
35～39	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
40～44	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
45～49	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
50～54	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
55～59	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
60～64	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
65～69	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
70～74	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
75～79	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

【図４９】

(A)ラウンド遊技キャラクタ選択テーブル

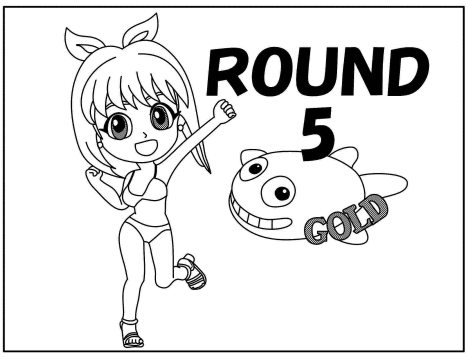
R遊技キャラ種別カウンタ	ラウド遊技キャラクタ種別			
	遊技設定値4	遊技設定値3	遊技設定値2	遊技設定値1
0～9	ウリン	ウリン	ウリン	ウリン
10～19	ワリン	ワリン	ワリン	ウリン
20～29	マリン	マリン	ワリン	ワリン
30～39	サム	マリン	マリン	マリン
40～49	サム	サム	サム	サム

(B)ラウンド遊技演出用単位大当たり抽選回数示唆画像選択テーブル

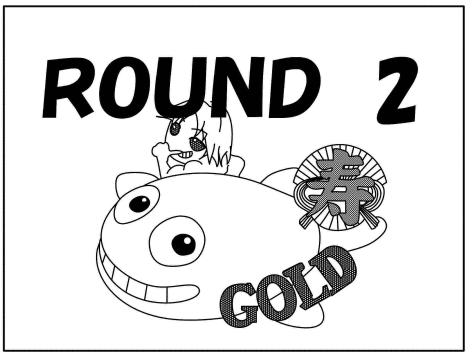
R遊技用ランク示唆画像種別カウンタ	ラウンド遊技用ランク示唆画像種別				
	ランクS	ランクA	ランクB	ランクC	ランクD
0～4	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
5～9	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
10～14	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
15～19	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
20～24	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
25～29	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
30～34	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
35～39	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BLACK
40～44	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BLACK
45～49	GOLD	GOO	ノーマル	BAD	BAD
50～54	GOLD	GOO	ノーマル	BAD	BAD
55～59	GOLD	GOO	ノーマル	BAD	BAD
60～64	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
65～69	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
70～74	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
75～79	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
80～84	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD
85～89	毒	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD

【図５０】

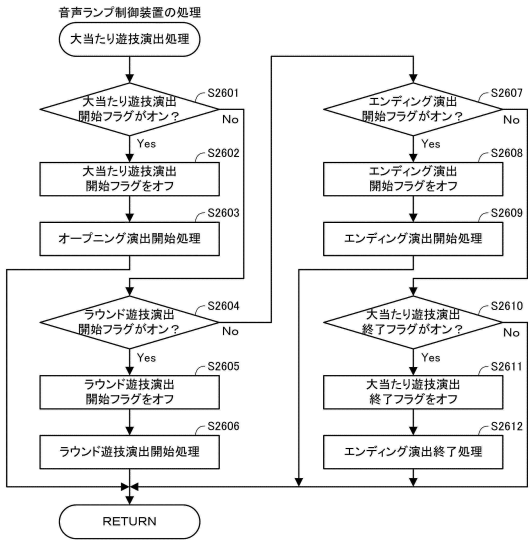
(A)ラウンド遊技画面



(B)ラウンド遊技画面

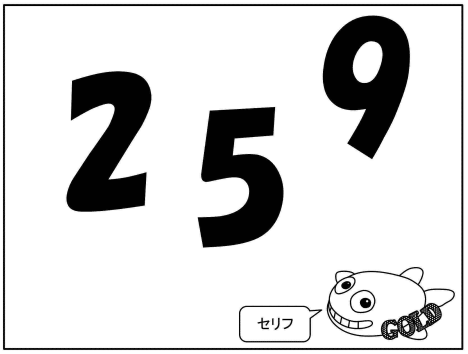


【図５１】



【図５２】

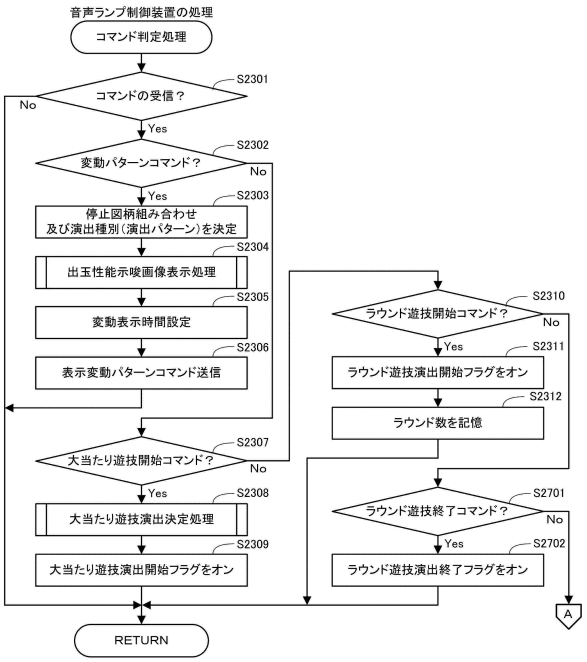
変動遊技画面



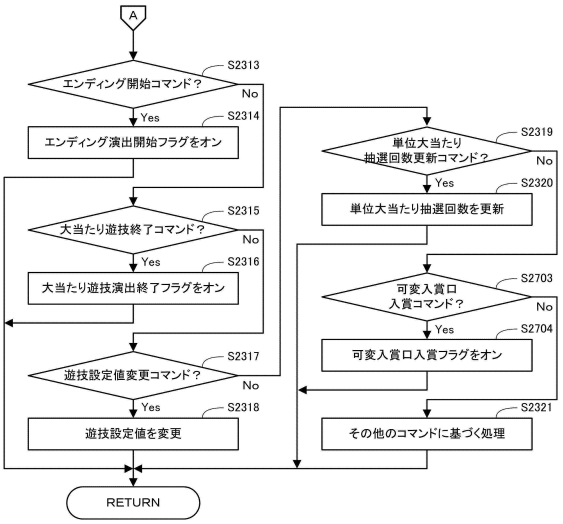
【図５３】

【図５４】

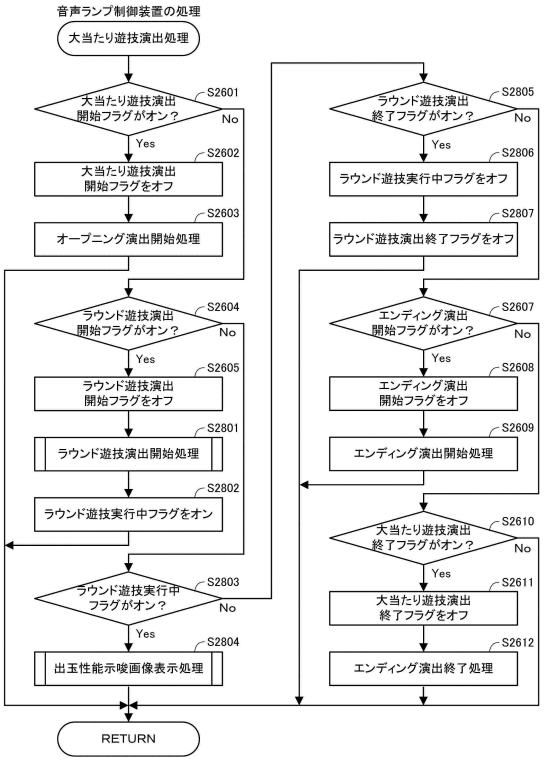
【図５５】



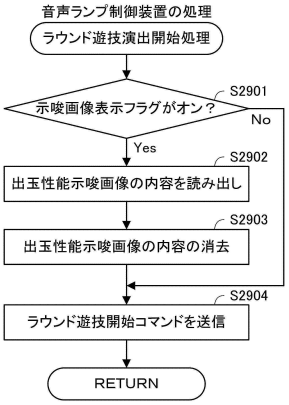
【図５６】



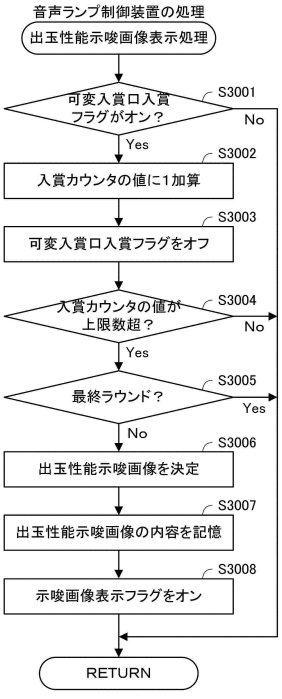
【図５７】



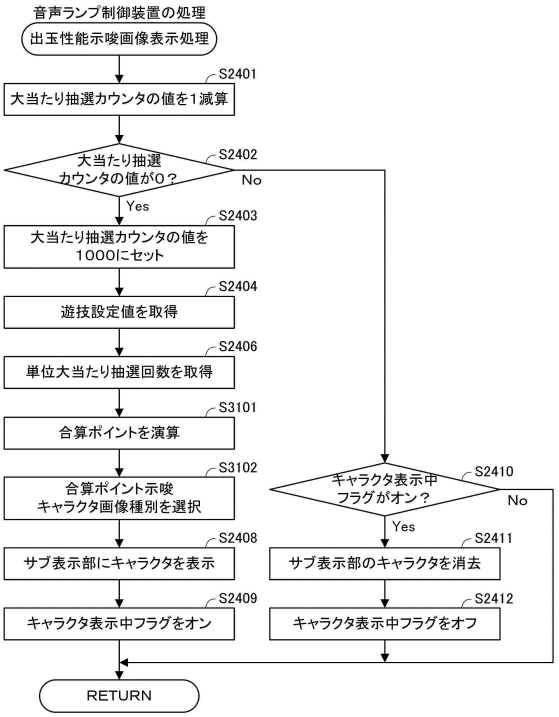
【図５８】



【図５９】



【図６０】



【図６１】

（Ａ）設定ポイントテーブル

遊技設定値	加算ポイント
4	4ポイント
3	3ポイント
2	2ポイント
1	1ポイント

（Ｂ）抽選回数ポイントテーブル

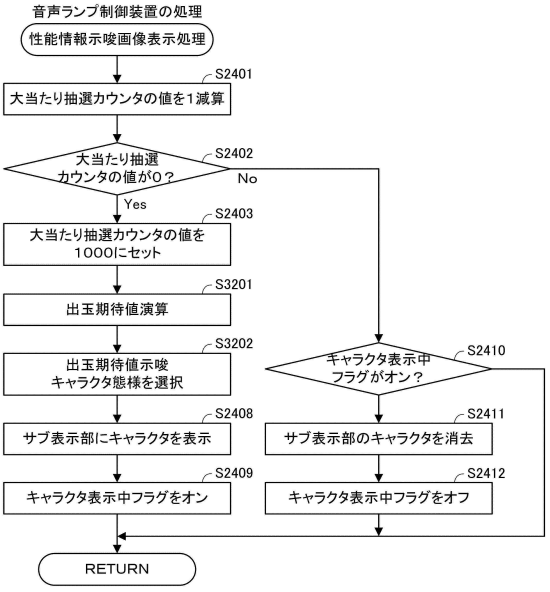
単位大当たり抽選回数	ランク	加算ポイント
25回以上	ランクS	5ポイント
20回以上25回未満	ランクA	4ポイント
15回以上20回未満	ランクB	3ポイント
10回以上15回未満	ランクC	2ポイント
10回未満	ランクD	1ポイント

【図６２】

合算ポイントランク示唆キャラクタ選択テーブル

キャラクタ種別カウンタ	合算ポイントランク示唆キャラクタ画像種別			
	合算Pt＝8,9	合算Pt＝6,7	合算Pt＝4,5	合算Pt＝2,3
0～4	ウリン	ウリン	ウリン	ウリン
5～9	ワリン	ウリン	ウリン	ウリン
10～14	ワリン	ワリン	ウリン	ウリン
15～19	マリン	ワリン	ウリン	ウリン
20～24	マリン	ワリン	ワリン	ウリン
25～29	マリン	マリン	ワリン	ウリン
30～34	マリン	マリン	ワリン	ウリン
35～39	サム	マリン	ワリン	ウリン
40～44	サム	マリン	ワリン	ウリン
45～49	サム	マリン	ワリン	ウリン
50～54	サム	マリン	ワリン	ウリン
55～59	サム	マリン	ワリン	ワリン
60～64	サム	マリン	ワリン	ワリン
65～69	サム	マリン	マリン	ワリン
70～74	サム	マリン	マリン	マリン
75～79	サム	サム	マリン	マリン
80～84	サム	サム	サム	サム

【図６３】



【図６４】

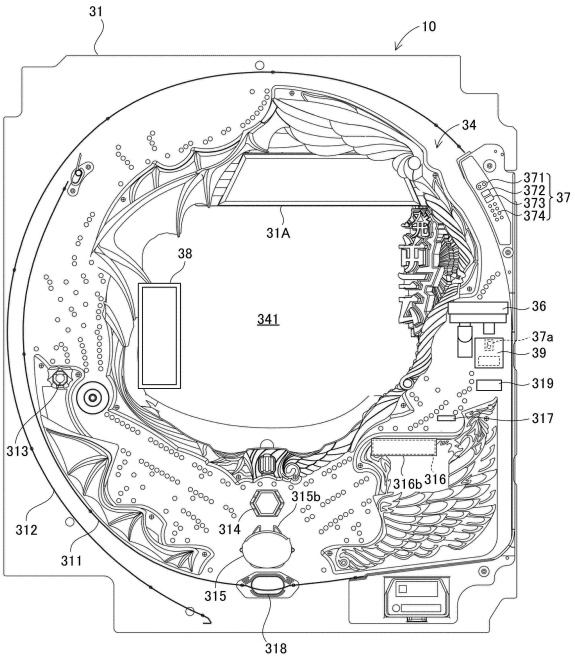
（Ａ）出玉期待値示唆演出選択テーブル

期待値示唆演出種別カウンタ	出玉期待値示唆キャラクタ画像種別				
	ランクS	ランクA	ランクB	ランクC	ランクD
0～4	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
5～9	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
10～14	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK	BLACK
15～19	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
20～24	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
25～29	BAD	BAD	BAD	BAD	BLACK
30～34	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
35～39	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
40～44	ノーマル	ノーマル	ノーマル	BAD	BLACK
45～49	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BAD
50～54	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BAD
55～59	GOO	GOO	ノーマル	BAD	BAD
60～64	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
65～69	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
70～74	GOLD	GOO	ノーマル	ノーマル	ノーマル
75～79	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
80～84	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
85～89	GOLD	GOO	GOO	GOO	GOO
90～94	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD
95～99	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD
100～104	昇	GOLD	GOLD	GOLD	GOLD

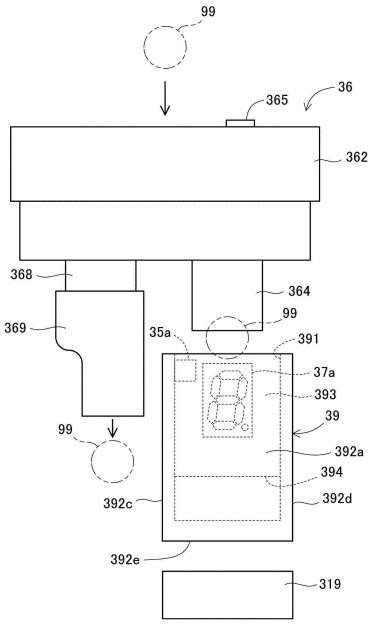
（Ｂ）期待値ランク対応テーブル

出玉期待値	ランク
115%以上	S
105%以上115%未満	A
95%以上105%未満	B
85%以上95%未満	C
85%未満	D

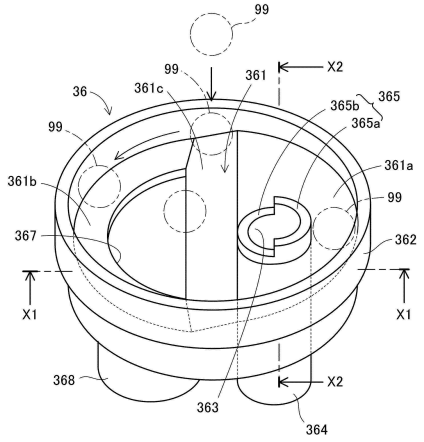
【図６５】



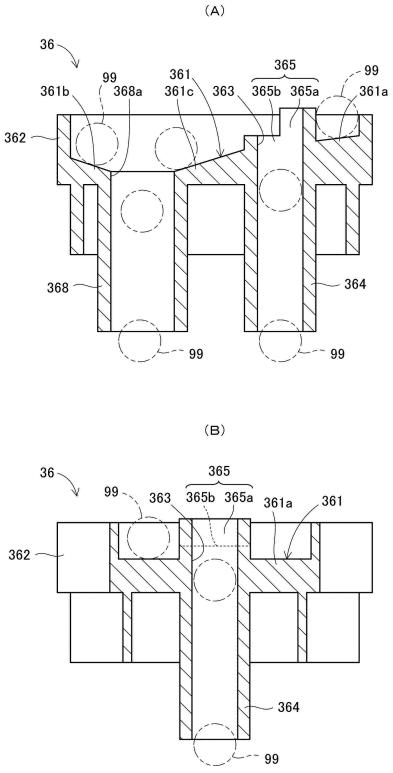
【図６６】



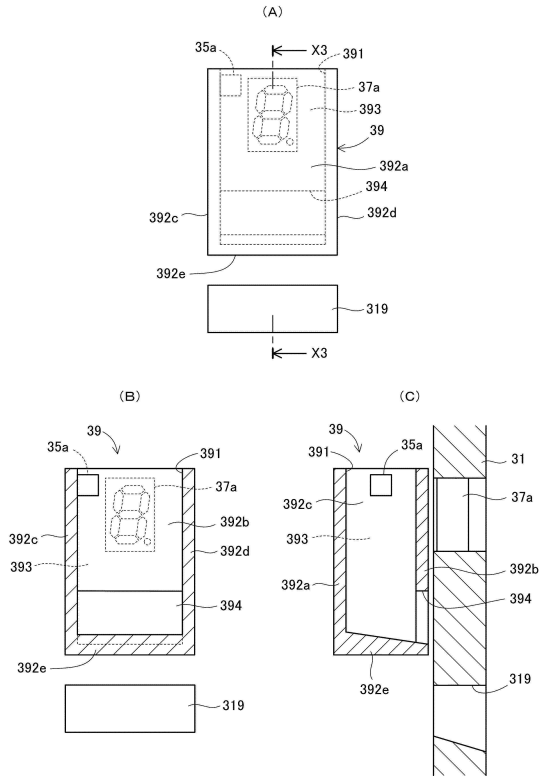
【図６７】



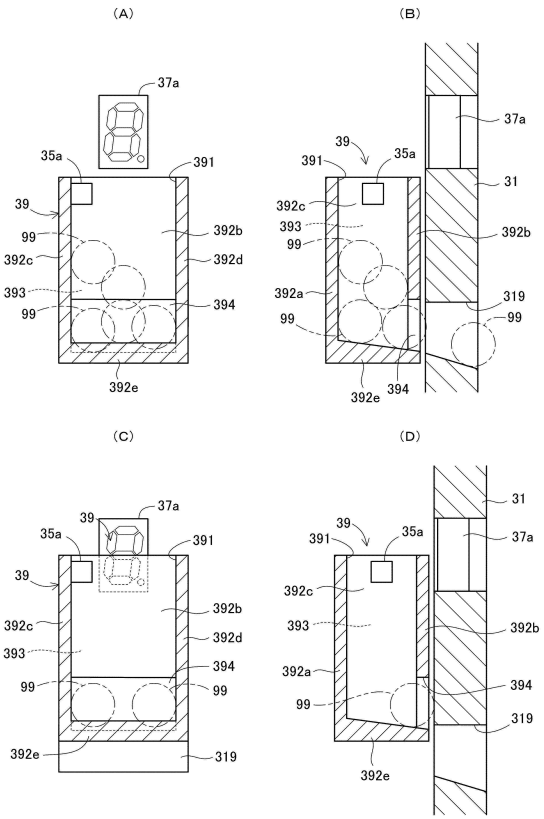
【図６８】



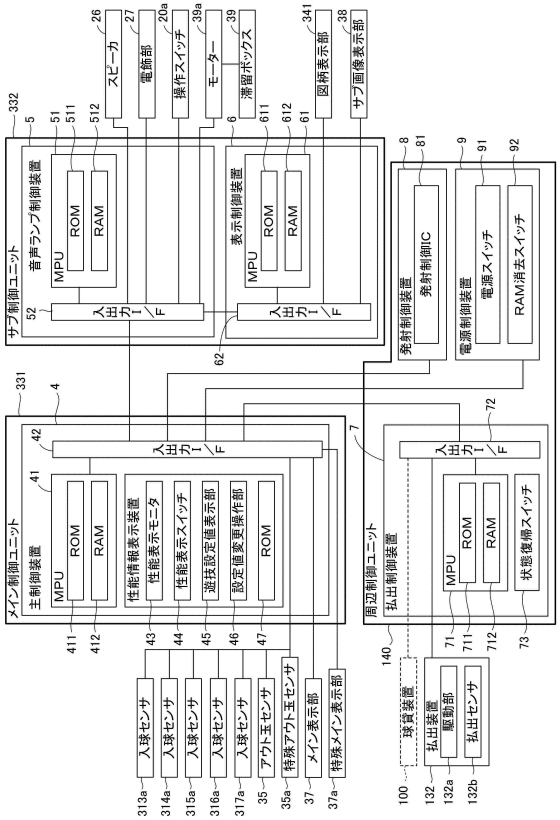
【図６９】



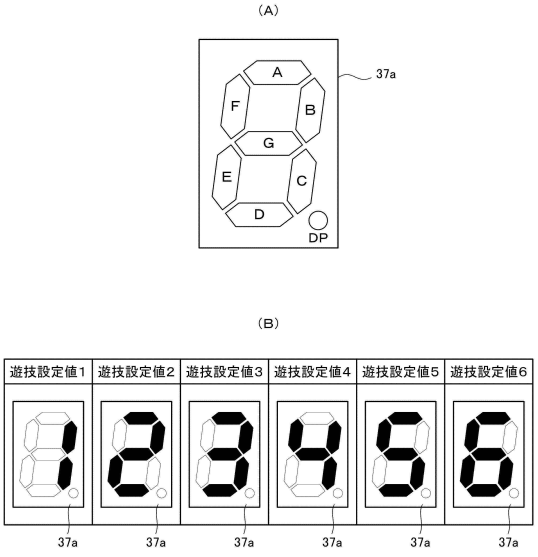
【図７０】



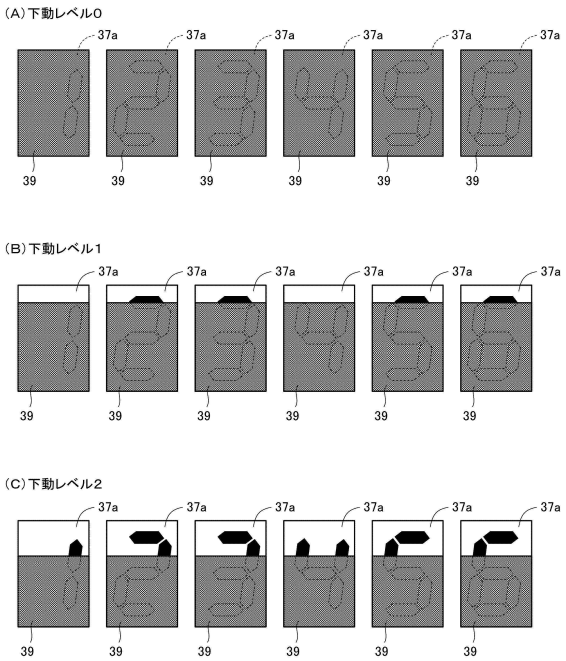
【図７１】



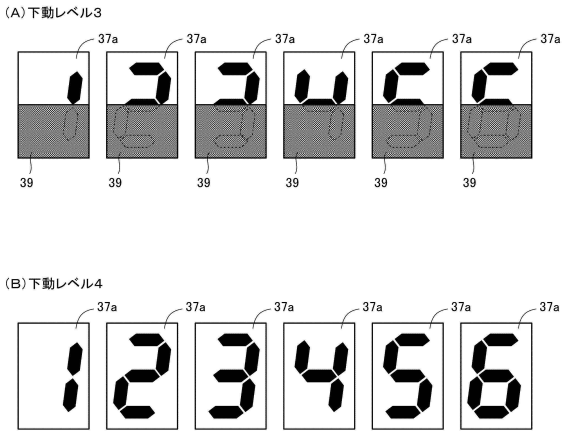
【図７２】



【図７３】



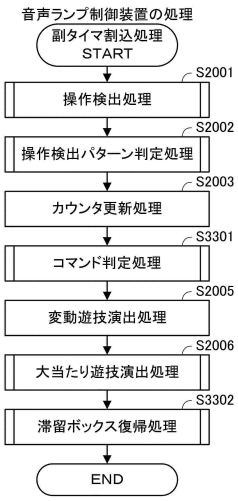
【図７４】



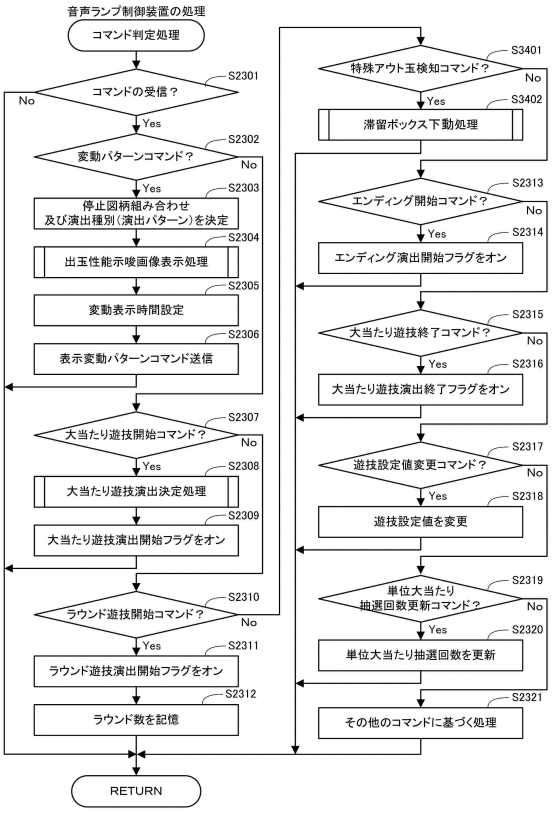
(C)

滞留遊技球数	下動レベル
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4

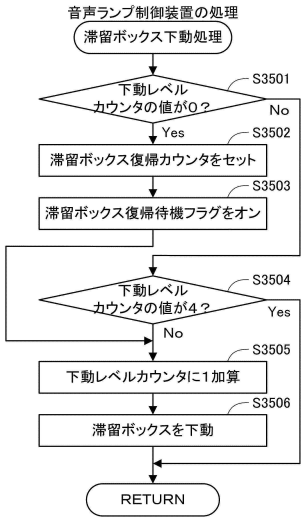
【図７５】



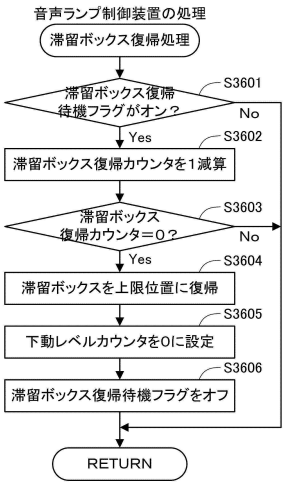
【図７６】



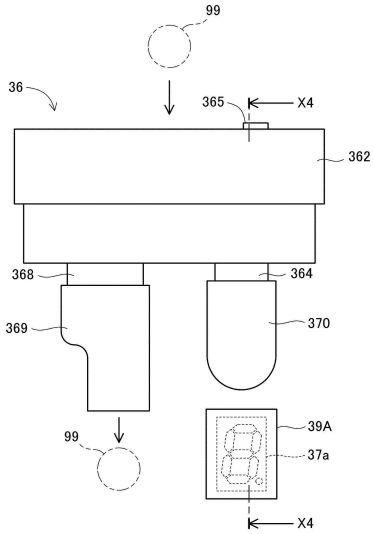
【図７７】



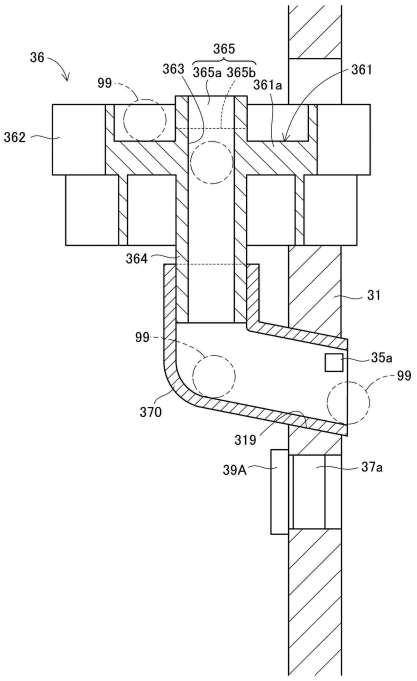
【図７８】



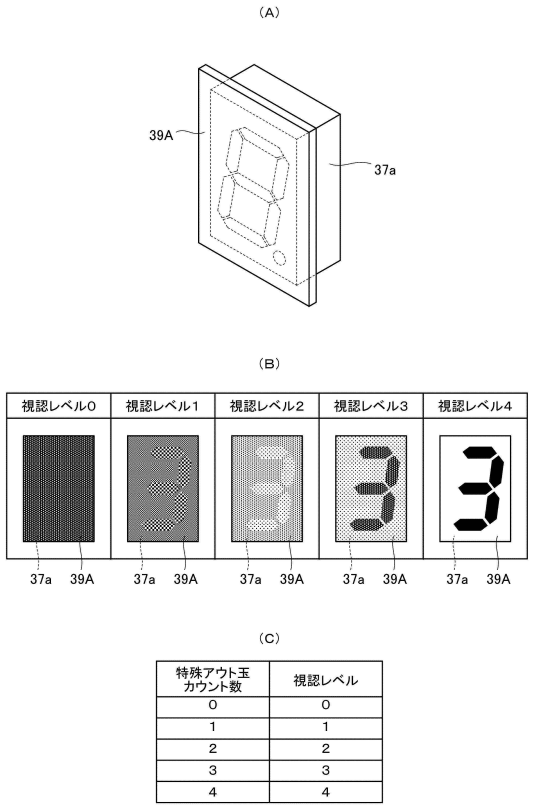
【図７９】



【図８０】



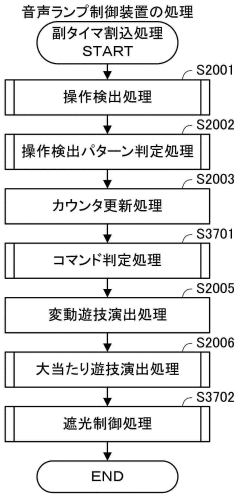
【図８１】



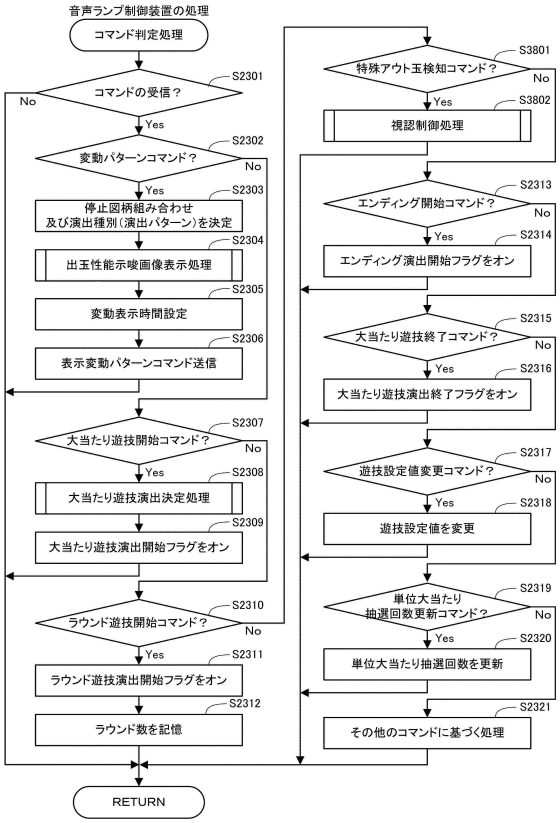
(C)

特殊アウト玉カウント数	視認レベル
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4

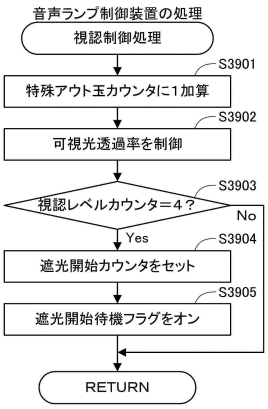
【図８２】



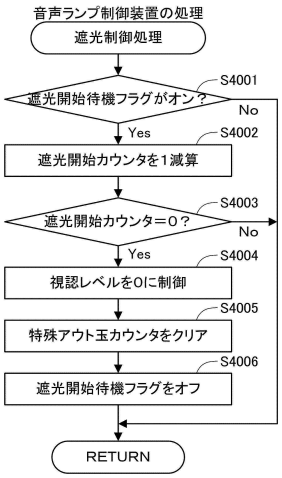
【図８３】



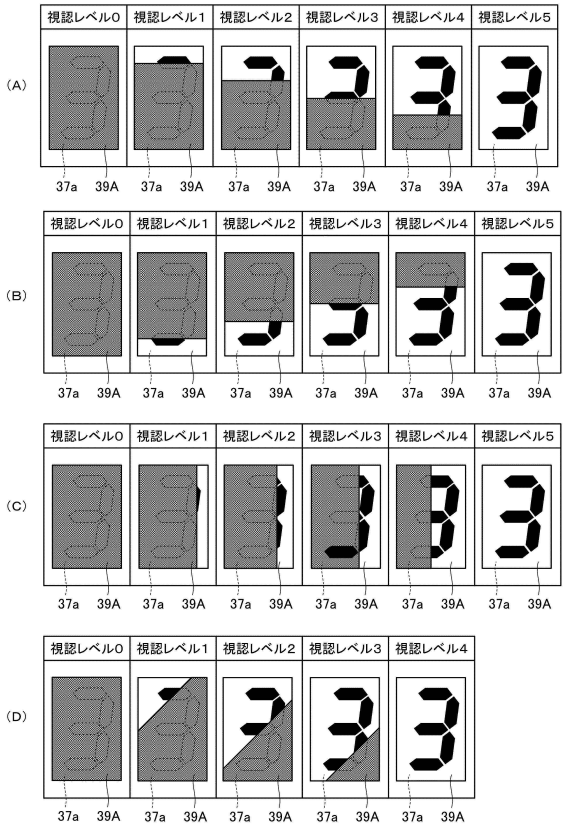
【図８４】



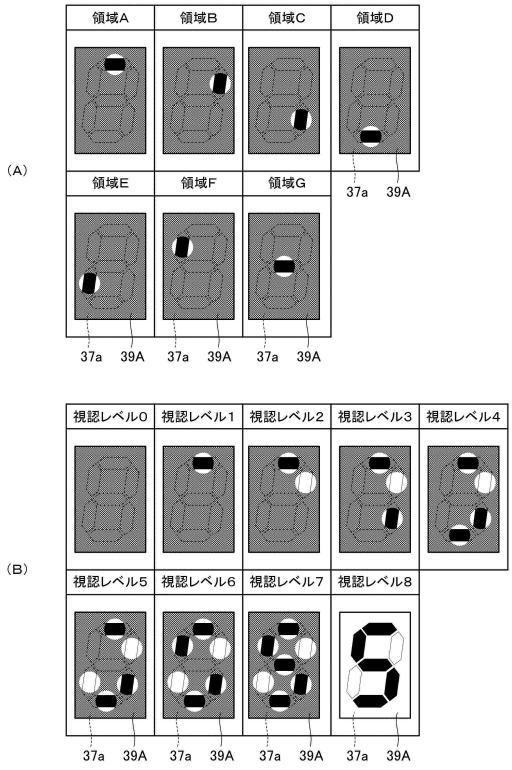
【図８５】



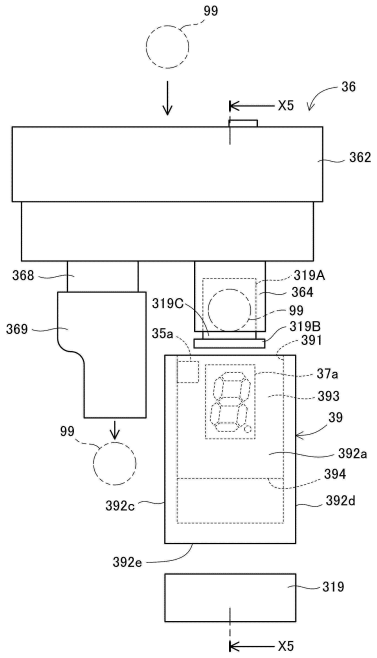
【図８６】



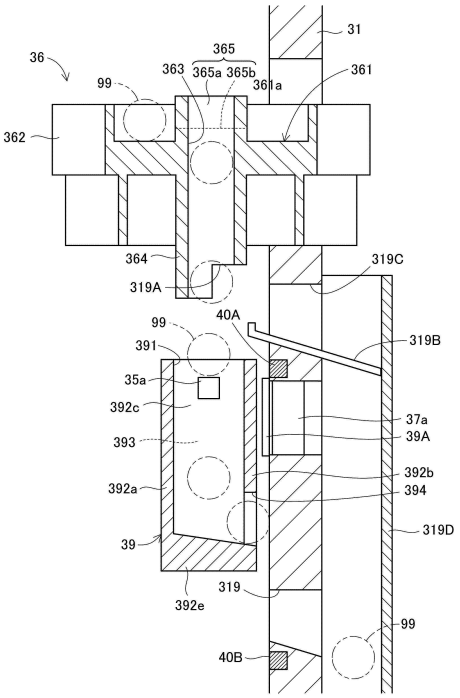
【図８７】



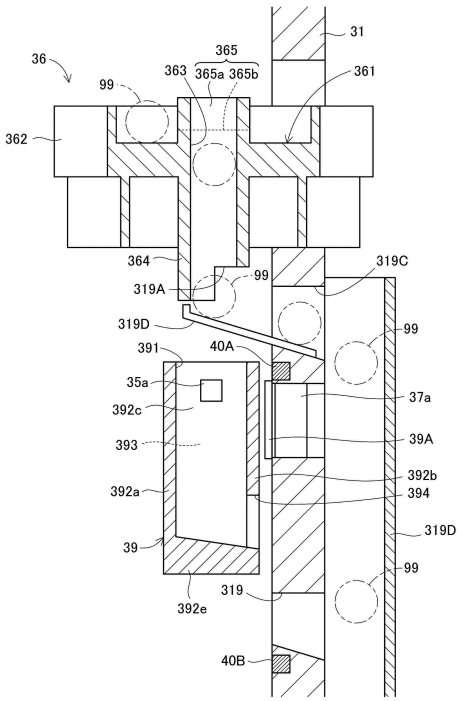
【図８８】



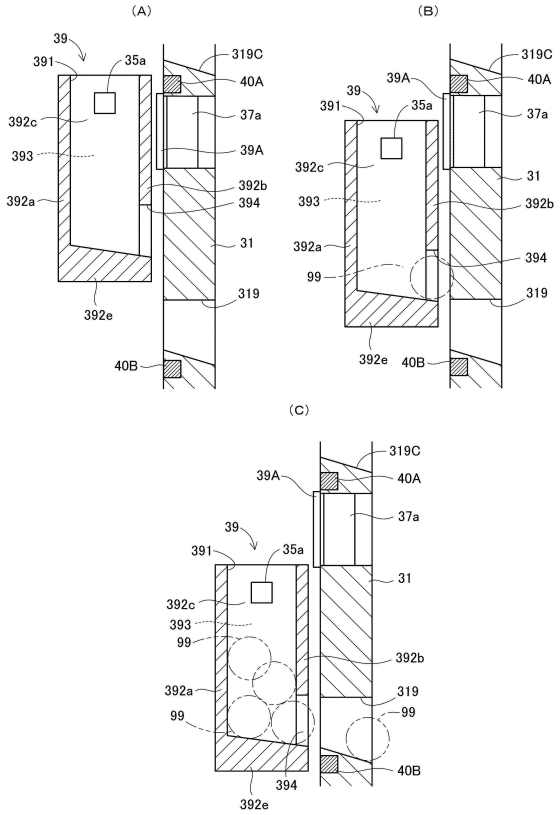
【図８９】



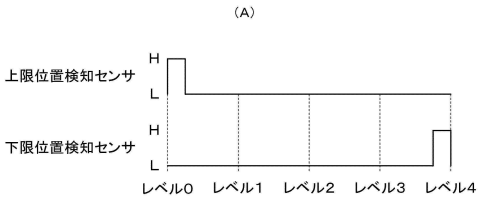
【図９０】



【図９１】

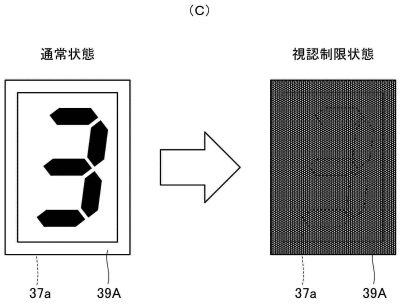


【図９２】

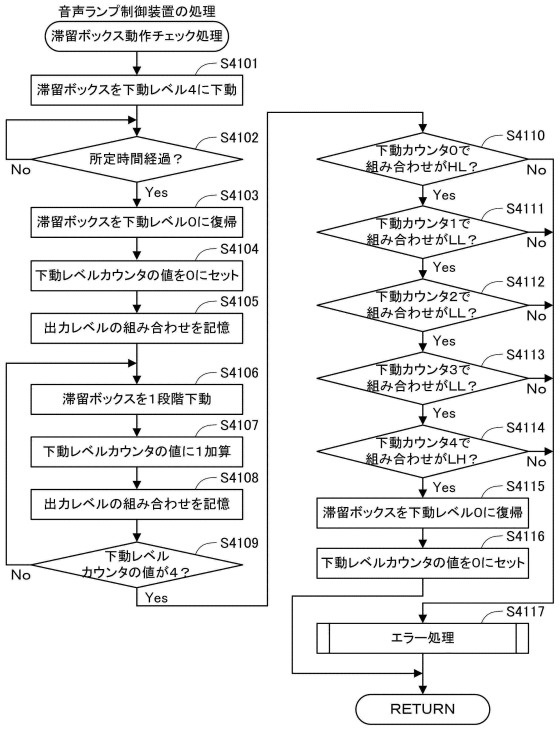


(B)

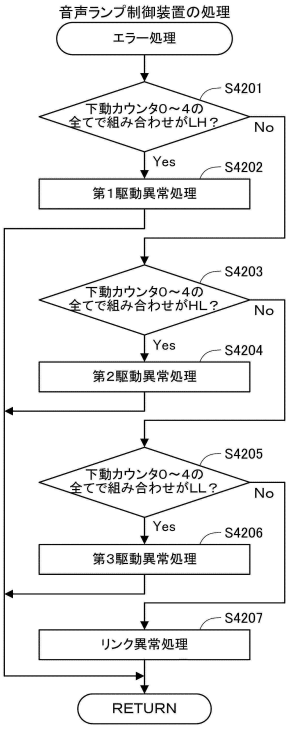
	滞留ボックスの下動レベル				
	0	1	2	3	4
上限位置検知センサ	H	L	L	L	L
下限位置検知センサ	L	L	L	L	H
組み合わせ記号	HL	LL	LL	LL	LH



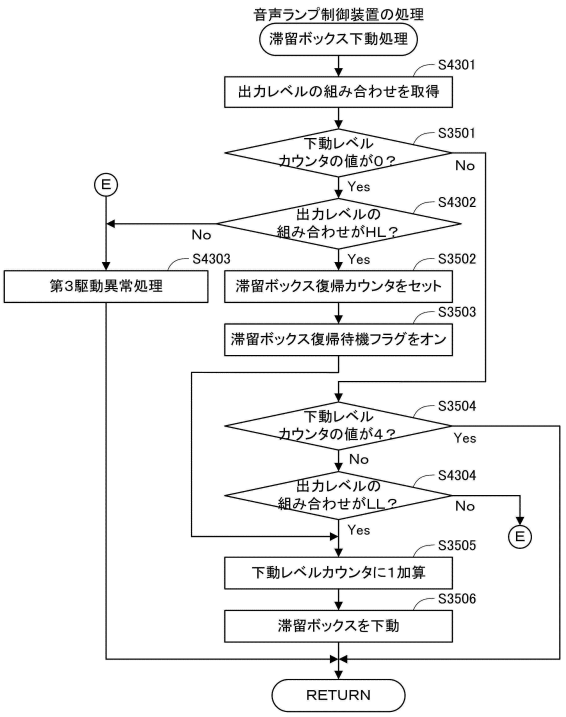
【図９３】



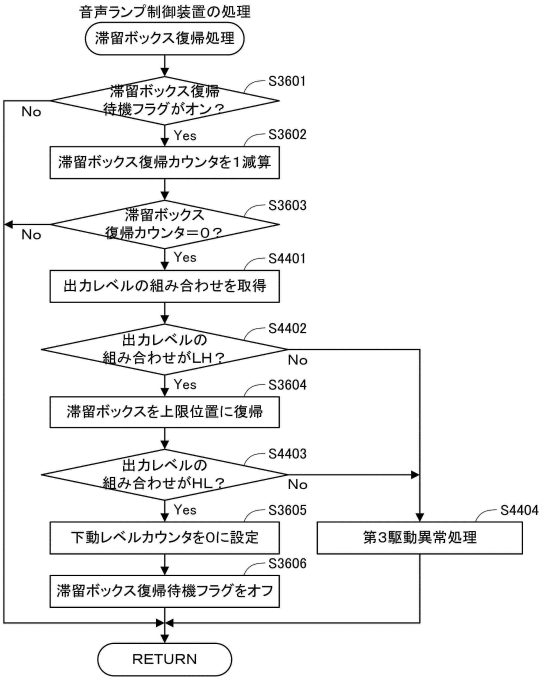
【図９４】



【図９５】



【図９６】



フロントページの続き

(72)発明者　川島 哲
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　青柳 恵三
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　加藤 啓太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　関田 貴志
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内

審査官　下村 輝秋
(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２