(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7275913号
(P7275913)

(45)発行日　令和5年5月18日(2023.5.18)

(24)登録日　令和5年5月10日(2023.5.10)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全285頁）

(21)出願番号　特願2019-119287(P2019-119287)
(22)出願日　令和1年6月27日(2019.6.27)
(65)公開番号　特開2021-3407(P2021-3407A)
(43)公開日　令和3年1月14日(2021.1.14)
審査請求日　令和4年6月23日(2022.6.23)

(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　100167302
弁理士　種村 一幸
(72)発明者　石塚 径太
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
審査官　上田 正樹

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】
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
前記情報取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて、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、
を備え、
前記移行判定手段は、前記特別遊技状態に移行させる移行率がそれぞれ異なる複数の移行判定状態のうちのいずれかの移行判定状態で前記移行判定を行うよう構成され、
前記複数の移行判定状態に対応する各数値情報を記憶する記憶手段と、
いずれの前記各数値情報を用いる前記移行判定状態で前記移行判定を行うかの設定を行う設定手段と、
表示手段において、前記設定手段によって設定されたいずれかの前記移行判定状態に対応した表示を行う表示制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記表示制御手段は、
複数種類の数値情報から設定された１つの所定数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、
少なくとも遊技球が特定領域に入球して特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報に対応する数字又は文字を用いて表示される特定情報を前記表示手段の所定領域に複数種類表示させる手段と、を備え、

本遊技機は、
前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段の前記所定領域に表示されず、
前記数値情報記憶手段に記憶された前記所定数値情報の種類に基づいて、前記規定期間において前記表示手段の前記所定領域に表示される前記複数種類の前記特定情報の表示順序が設定されるよう構成され、
開放時に遊技球が入球した場合に特定の利益を付与する特別入球手段に所定の開閉動作遊技を実行させる開閉動作遊技実行手段を備え、
本遊技機は
前記特定領域への遊技球の入球数に対して所定数ごとの複数の段階が設定され、
前記表示制御手段は、
前記複数の段階における段階ごとに異なる表示数での表示が可能であり、
前記開閉動作遊技の実行中に前記特定領域への遊技球の入球があった場合、前記複数の段階のうちの前記特定領域への遊技球の入球数に応じた所定の段階に対応する表示を実行し得るよう構成され、
遊技者による所定の遊技の実行に基づいて前記特定の条件が成立する場合に、前記表示手段で特定の演出表示を実行する演出表示実行手段を備え、
前記特定の演出表示を実行する場合に設定された表示順序に応じて前記表示手段の前記所定領域に前記複数種類の前記特定情報を表示するように構成され、
前記特定領域への遊技球の入球を有効とする所定の有効状態と、前記特定領域への遊技球の入球を無効とする所定の無効状態と、を切り替える状態切替手段を備え、
前記所定の有効状態中において、前記特定領域に入球した複数の遊技球の入球を有効とし得るよう構成され、
前記所定の有効状態中において、前記特定領域に入球した複数の有効な遊技球の入球数に対応した表示を実行可能に構成され、
前記規定期間は、前記移行判定の結果に基づいて行われる変動遊技としてのリーチ状態の成立後の期間であ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としては、大当たり抽選での抽選結果を液晶ディスプレイなどの画像表示装置で実行される遊技演出によって報知されるものがある。遊技演出は、例えば飾り図柄が高速で変動表示される高速変動表示演出、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を含み、この順で抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が高くなる。そして、大当たり期待度が高いスペシャルリーチ演出では、特定のキャラクタを主人公（主体）とする演出、例えば特定のキャラクタ（主体キャラクタ）が敵キャラクタとバトルする演出を含むことがある。
【０００３】
また、飾り図柄が高速で変動表示される場合、一般に、飾り図柄の背後（下層レイヤー）で、ステージ演出が実行される。このステージ演出は、特定の場所、特定の状況、特定のキャラクタなどをメインテーマとするステージにおいて実行される演出であり、変動遊技が繰り返される場合には複数の設定されるステージ間を移行し、各ステージに対応したステージ演出が実行される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１８－１３４３４９号公報

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
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。
【０００６】
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】
【０００７】
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（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記複数のモード画像演出（ステージ演出）のうちの当該変動遊技において実行された前記モード画像演出とは異なるモード画像演出を、当該所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に、前記画像表示手段（３４１）に実行させる手段を備えることを特徴とする。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【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４に示す遊技盤に設けられる開閉扉の一例を示す斜視図。
【図６】図４に示す遊技盤に設けられる開閉扉、クルーン装置及び遊技球滞留部の一例を示す図。
【図７】クルーン装置の斜視図。
【図８】図６のＸ１－Ｘ１切断線に沿う断面図。
【図９】遊技球滞留部に遊技球を滞留させる特定期間、クルーン装置の特殊アウト玉口に入球した遊技球の数を累積する所定期間、及び非設定値を示す特定情報を７セグメント表示部に表示する規定期間を説明するための図。
【図１０】図１０（Ａ）は図８のＸ２－Ｘ２切断線に沿う断面図、図１０（Ｂ）及び図１０（Ｃ）は図８のＸ３－Ｘ３切断線に沿う断面図。
【図１１】図１１（Ａ）は図４に示す遊技盤に設けられる７セグメント表示部の一例を示す図、図１１（Ｂ）は７セグメント表示部での数字の表示例を示す図、図１１（Ｃ）は７セグメント表示部でのアルファベットの表示例を示す図。

【図１２】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１３】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１４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１６】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図１７】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１８】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１９】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。
【図２０】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２１】図２０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２２】図２１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２３】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２４】図２３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２５】図２４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２６】図２４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２７】図２３のメイン処理で実行される設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８】図２３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２９】図２８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３０】図２３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３１】図２３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３２】図２３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３３】図２３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３４】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３５】図３４の副タイマ割込処理で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３６】図３５の表示順序設定処理で参照される数字表示順序決定テーブルの一例を示す図。
【図３７】図３４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３８】図３７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３９】図３７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選択テーブルの一例を示す図。
【図４０】図３４の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４１】図４０の設定値示唆処理で実行される７セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４２】音声ランプ制御装置に設定される７セグメント表示部制御情報記憶エリアを説

明するための図。
【図４３】セグメント表示部の制御例、及び７セグメント表示部制御情報記憶エリアの更新例を説明するための図。
【図４４】７セグメント表示部の制御例を説明するための図。
【図４５】７セグメント表示部制御情報記憶エリアの更新例を説明するための図。
【図４６】図４０の設定値示唆処理で実行されるエンディング付加画像制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４７】大当たり遊技のエンディング演出での画面移行例を示す図。
【図４８】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設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４９】図４８の設定値示唆処理で実行される７セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５０】図４８の設定値示唆処理で実行されるエンディング付加画像制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５１】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表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５２】図５１の表示順序設定処理で参照されるテーブルの一例を示す図。
【図５３】本発明の第４の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図５４】図５３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５５】図５３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５６】図５５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５７】図５６の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５８】図５６の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５９】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図６０】待機状態における図柄表示部での画面移行例を示す図。
【図６１】図５５の副タイマ割込処理で実行される待機状態画面移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６２】図５５の副タイマ割込処理で実行される待機状態画面移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６３】図６２の待機状態画面移行処理で実行される７セグ履歴選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６４】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６５】図６４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６６】ランプ表示部での点消灯例を示す図。
【図６７】図３４の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図６８】音声ランプ制御装置に設定される７セグメント表示部制御情報記憶エリアの更新例を説明するための図。
【図６９】大当たり遊技においてランプ表示部が制御される場合のラウンド遊技での画面移行例を示す図。
【図７０】大当たり遊技のエンディング演出での表示画面例を示す図。
【図７１】ランプ表示部の他の例を示す図。
【図７２】本発明の第６の実施形態に係る遊技機の主制御装置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７３】音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定される保留情報記憶エリアの一例を示すブロック図。

【図７４】図柄表示部で変動表示及び停止表示される飾り図柄の一例を示す図。
【図７５】音声ランプ制御装置で使用される演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。
【図７６】図７６（Ａ）は演出パターン種別と最終個別リーチ種別との関係を示す図、図７６（Ｂ）はキャラクタステージ滞在時の演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。
【図７７】マリンスーパーリーチ演出（ミッション演出）の一例を示す図。
【図７８】マリンスペシャルリーチ演出（バトル演出）の一例を示す図。
【図７９】通常遊技状態におけるステージ演出での滞在ステージの移行例を示す図。
【図８０】ステージ演出（背景演出）の一例を示す図。
【図８１】図８１（Ａ）は通常ステージでの特定外れリーチ後のキャラクタステージへの移行例を示す図、図８１（Ｂ）は通常ステージでのステージ移行出目と移行先キャラクタステージへとの関係の一例を示す図。
【図８２】キャラクタステージでのＳＰＳＰリーチ外れ後の移行先キャラクタステージへとの関係の一例を示す図。
【図８３】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８４】図８３のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８５】図８３のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８６】図８３のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８７】図８３のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８８】図８３のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定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】
【０００９】
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５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。
【００１０】
［第１の実施形態］
まず、図１～図４７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。
【００１１】
［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。
【００１２】
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。
【００１３】
［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。

【００１４】

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。

【００１５】

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１２参照）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操作受付期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【００１６】

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。

【００１７】

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。

【００１８】

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。

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

［内枠１２の構成］

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

【００２２】
制御ユニット３３は、遊技盤３１の背面側に設けられており、メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２を有する。なお、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２の詳細については後段で詳述する。
【００２３】
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、メイン表示部３６、クルーン装置３７、遊技球滞留部３８、及び７セグメント表示部３９が設けられている。
【００２４】
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。
【００２５】
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。
【００２６】
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１２参照）が設けられている。また、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、及びアウト口３１８の開口部を通過した遊技球は、遊技盤３１の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ３１８ａ（図１２参照）によって検出される。また、可変入賞口３１６は、遊技盤３１の右側中央部に設けられており、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。可変入賞口３１６の貫通部３１６ｂを通過した遊技球は、後述の誘導路３１６ｃ（図６参照）によってクルーン装置３７に導かれる。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１２参照）を有する。遊技盤３１では、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート３１７を通過する可能性があり、スルーゲート３１７での遊技球の通過が検出されることを契機として第２入賞口３１５を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。
【００２７】
入球センサ３１３ａ～３１７ａ、アウト玉センサ３１８ａ及び特殊アウト玉センサ３８４（図１２参照）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、アウト玉センサ３１８ａ及び特殊アウト玉センサ３８４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～３１６ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、アウト玉センサ３１８ａでの検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構３２によって遊技盤３１に打ち出された発射遊技球数と一致する。

【００２８】

さらに、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、特殊アウト玉センサ３８４の検出結果に基づいて検出された遊技球が後述のクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した特殊アウト玉であることを示す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２３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。これにより、音声ランプ制御装置５では、特殊アウト玉の数がカウントされる。

【００２９】

なお、入球センサ３１３ａ～３１７ａ、アウト玉センサ３１８ａ及び特殊アウト玉センサ３８４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。

【００３０】

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

【００３１】

さらに、可変入賞口３１６には、遊技球の可変入賞口３１６への入球の制限の有無を切り換える開閉扉３１９が設けられている。開閉扉３１９は、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤３１では、開閉扉３１９が開くことにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が可能となり、開閉扉３１９が閉じることにより可変入賞口３１６への遊技球の入球が制限される。なお、開閉扉３１９は、大当たり遊技における開閉実行モードでのラウンド遊技において可変入賞口３１６を開放する位置に移動され、それ以外では可変入賞口３１６を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口３１６には、大当たり遊技でのラウンド遊技において遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９が入球可能である。

【００３２】

図５及び図６に示すように、開閉扉３１９は、ベース３１９ａ、一対のガード壁３１９ｂ、及び一対のガイド３１９ｃを有する。ベース３１９ａは、開閉扉３１９を遊技盤３１に回動可能に取り付けるための一対の取り付け部３１９ｄを有し、開閉扉３１９が作動位置にある場合に遊技盤３１から水平よりも若干上方に突出する。これにより、開閉扉３１９は、作動位置にある場合に、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９を受け取ることができる。一対のガード壁３１９ｂは、ベース３１９ａの左右の縁部において延出し、ベース３１９ａが受け取った遊技球９９がベース３１９ａの左右からこぼれ落ちるのを防止する。また、一対のガイド３１９ｃは、ベース３１９ａが受け取った遊技球９９を可変入賞口３１６に誘導する。一対のガイド３１９ｃは、ガード壁３１９ｂから可変入賞口３１６の近傍まで延びており、遊技球９９が通過可能な隙間を形成している。また、可変入賞口３１６は、開閉扉３１９が受け取った遊技球９９を遊技盤３１の背面側に排出する貫通部３１６ｂを有する。この貫通部３１６ｂは、遊技盤３１の背面側に設けられた誘導路３１６ｃに連通する。誘導路３１６ｃは、上下方向Ｄ２に延び、下部開口を有する。そして、開閉扉３１９が受け取った遊技球９９は、可変入賞口３１６に入球され、貫通部

３１６ｂ及び誘導路３１６ｃを介してクルーン装置３７に誘導される。なお、誘導路３１６ｃには、入球センサ３１６ａが設けられている。これにより、可変入賞口３１６に入球された遊技球９９は、貫通部３１６ｂを通過して誘導路３１６ｃに導入される際に検出される。この入球センサ３１６ａは、メイン制御ユニット３３１に電気的に接続されている。これにより、入球センサ３１６ａの検出結果はメイン制御ユニット３３１に入力され、メイン制御ユニット３３１では可変入賞口３１６に遊技球９９が入球されたことを検出できる。

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が実行される。そして、抽選結果が当選である場合は通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、５Ｒ大当たり遊技状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態及び５Ｒ確変大当たり遊技状態）、及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態が含まれる。５Ｒ大当たり遊技状態は、所定時間が経過するまで、又は可変入賞口３１６に上限数（例えば９）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。

【００３６】

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

【００３７】

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

されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄の種類が「１」～「９」の９種類である。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

また、図柄表示部３４１には、変動遊技において飾り図柄の変動表示と共に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する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飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、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飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

図４に示すように、クルーン装置３７は、可変入賞口３１６に入球された遊技球を、後述の通常アウト玉口３７８及び特殊アウト玉口３７３（図７及び図８参照）のいずれかに振り分けるものである。ここで、図６は図４に示す遊技盤３１に設けられる開閉扉３１９、クルーン装置３７及び遊技球滞留部３８の一例を示す図、図７はクルーン装置３７の斜視図、図８は図６のＸ１－Ｘ１切断線に沿う断面図である。

【００４４】

図６から図８に示すように、クルーン装置３７は、底壁３７１及びこの底壁３７１を囲む円環状の周壁３７２を有する皿状である。底壁３７１は、平面視円形であり、高位底部３７１ａと、低位底部３７１ｂと、高位底部３７１ａと低位底部３７１ｂとの間に設けられた左下がりの傾斜部３７１ｃとを有する。

【００４５】

高位底部３７１ａは、底壁３７１の右側部分を構成し、右下がりに傾斜している。高位底部３７１ａには、特殊アウト玉口３７３（特殊排出口）を有する特殊アウト玉通路３７４が設けられている。この特殊アウト玉通路３７４は、傾斜部３７１ｃの右縁に隣接し、高位底部３７１ａ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３７４は、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。また、特殊アウト玉通路３７４の下端部には、第１誘導部材３７５が連結されている。この第１誘導部材３７５は、特殊アウト玉通路３７４を通過する遊技球９９を遊技球滞留部３８に導くためのものである。第１誘導部材３７５は、特殊アウト玉通路３７４の下端部に連結される上部開口３７５ａ及び下部開口３７５ｂを有する。下部開口３７５ｂは、上部開口３７５ａよりも右側に設けられており、特殊アウト玉通路３７４の遊技球９９を特殊アウト玉通路３７４よりも右側から遊技球滞留部３８に向けて放出する。

【００４６】

なお、第１誘導部材３７５には、遊技球滞留部３８に滞留できない遊技球９９の滞留する機能を持たせることも可能である。ところで、本実施形態では、当該遊技機１０に設定される遊技設定値である設定値以外の遊技設定値である非設定値に対応する数字（特定情報）が、所定期間（図９参照）にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数（所定期間に満たされる特定の条件の数）に基づいて、７セグメント表示部３９において提示される。そして、本実施形態では、７セグメント表示部３９のセグメント数が７個（ドットポイントＤＰを除く）であるために、７個の情報で確実に１つの非設定値を特定できる。また、遊技設定値が１～６の６段階であるために５個の非設定値が存在し、そのため３５個の情報で全ての非設定値を特定できる。即ち、遊技機１０では、少なくとも３５個（規定数）の情報を提示できることが要求される。そのため、遊技球滞留部３８は、後述の特定期間（図９参照）に規定数以上の遊技球９９を滞留できるように構成することが好ましい。ところが、遊技機１０の各種部材の配置によっては、遊技球滞留部３８に規定数以上の遊技球９９を滞留させるように構成することが困難なことも考えられる。この場合に、第１誘導部材３７５に遊技球９９の貯留する機能を持たせることで、遊技球滞留部３８のみでは困難な数の遊技球９９を、第１誘導部材３７５を利用して滞留

させることができる。これにより、規定数以上の遊技球９９を特定期間に滞留させることが可能になり、全ての非設定値を特定するために必要な情報が提示される。同様に、第１誘導部材３７５が連結される特殊アウト玉通路３７４にも、遊技球９９を滞留させるようにしてもよい。これにより、各種部材の配置の都合上、遊技球滞留部３８だけでなく、第１誘導部材３７５に遊技球９９を滞留させる機能を持たせることよっても規定数以上の遊技球９９の滞留が困難な場合に、特殊アウト玉通路３７４を利用することで規定数以上の遊技球９９の滞留させることが可能になる。その結果、規定数以上の遊技球９９を特定期間に滞留させることが可能になり、全ての非設定値を特定するために必要な情報が提示される可能性がある。

【００４７】

一方、特定期間において滞留させる遊技球９９の数に制限数を設けることも考えられる。例えば、前記制限数を前記規定数に設定する（制限数を規定数に一致させる）ことが考えられる。この場合、例えば特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の入球数に対応した数の情報（特定情報の個別情報）が提示される場合には、１回の特定期間において全ての非設定値を特定するための情報が提示される可能性がある。また、特殊アウト玉口３７３への遊技球９９のうちの所定の条件を満たす遊技球９９の数、例えば抽選に当選した数に対応した数の情報が提示される場合には、前記抽選の当選確率に応じた期待数の情報が提示され、この情報の期待数は基本的には規定数がよりも小さいため、全ての非設定値を特定するために必要な情報の全てが提示されない可能性がある。これにより、１回の特定期間での特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の入球によって設定値が特定されることを防止でき、その結果、設定値が低い場合（大当たり確率が低い場合）に遊技者が遊技中の遊技機１０での遊技を早期に終了してしまうことを防止できる。

【００４８】

なお、特定期間において滞留させる遊技球９９の数に制限数を設ける手段としては、例えば遊技球滞留部３８、第１誘導部材３７５及び特殊アウト玉通路３７４に遊技球９９が滞留される構成を採用し、制限数の遊技球９９が特殊アウト玉通路３７４に入球される場合に、その遊技球９９を特殊アウト玉口３７３の近傍に位置させることで（玉詰まりを発生させることで）、特殊アウト玉通路３７４への遊技球９９の入球を制限することが考えられる。これのような構成によれば、複雑な構成や制御を必要とすることなく、簡易な機械的な構成によって特定期間おいて滞留させる遊技球９９を制限数に制限することが可能になる。

【００４９】

一方、遊技球滞留部３８は、後述のように左下がりに傾斜した滞留レーン３８１を有する。つまり、第１誘導部材３７５は、遊技球滞留部３８における滞留レーン３８１の右部（上流側）に遊技球９９を誘導する。そして、特殊アウト玉口３７３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３７３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通路３７４に導入された時点（特殊アウト玉センサ３８４で検出された時点）でアウト玉として取り扱われる。

【００５０】

低位底部３７１ｂは、底壁３７１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３７１ｂには、通常アウト玉口３７８を有する通常通路３７６が設けられている。この通常通路３７６は、傾斜部３７１ｃの左縁に隣接した位置において、低位底部３７１ｂにおける周壁３７２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３７６は、通常アウト玉口３７８を介して入球した遊技球９９を遊技盤３１の背面側に導くためのものであり、特殊アウト玉口３７３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３７６の下端部には、第２誘導部材３７７が連結されている。この第２誘導部材３７７は、アウト口３１８の開口部を通過した遊技球と同様に、通常通路３７６を通過する遊技球９９を遊技盤３１の背

面側に集める。そして、第２誘導部材３７７によって集められた遊技球９９は、アウト玉センサ３１８ａ（図１２参照）によって検出され、アウト玉としてカウントされる。

【００５１】

このようなクルーン装置３７には、上述のように遊技盤３１の右側領域に打ち出されて開閉扉３１９に受け取られた遊技球９９が誘導路３１６ｃによって導かれる。そして、クルーン装置３７に導かれた遊技球９９は、周壁３７２に沿って底壁３７１上を移動する。これにより、クルーン装置３７において遊技球９９の流下が遅延される。そして、底壁３７１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３７の周壁３７２や他の遊技球９９と衝突するなどして、通常アウト玉口３７８に入球する。通常アウト玉口３７８に入球した遊技球９９は、通常通路３７６及び第２誘導部材３７７を移動してアウト玉センサ３１８ａ（図１２参照）によって検出可能な位置に導かれる。

【００５２】

一方、底壁３７１上を移動する遊技球の一部、は、通常アウト玉口３７８の周縁や他の遊技球との衝突などによりなどで移動方向が変更され、特殊アウト玉口３７３に入球する。特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９は、特殊アウト玉通路３７４及び第１誘導部材３７５を介して遊技球滞留部３８に向けて放出される。

【００５３】

ここで、底壁３７１上を移動する遊技球９９が特殊アウト玉口３７３に入球する入球確率は、例えば０．５％以上５％以下、好ましくは１％以上３％以下に設定される。換言すれば、１０Ｒ分のラウンド遊技当たりでの特殊アウト玉口３７３への入球期待数は、例えば０．５個以上５個以下、好ましくは１個以上３個以下に設定される。このような範囲に前記入球確率又は前記入球期待数を設定することで、遊技者に設定値が早期に特定されてしまうことを防止できる一方で、現実的に設定値を特定することが可能になる。これにより、設定値が低い場合などに早期に設定値が特定される場合に当該遊技機１０での遊技が終了されることを防止しつつ、設定値が特定できないことによる退屈感から当該遊技機１０での遊技が終了されることを防止することが可能になる。

【００５４】

なお、本実施形態では、特殊アウト玉口３７３が底壁３７１の高位底部３７１ａに設けられ、通常アウト玉口３７８が特殊アウト玉口３７３に比べて開口面積が大きいことから、特殊アウト玉口３７３は通常アウト玉口３７８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３７３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３７３の周辺部に特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の入球を阻害する阻害手段を設けることが考えられる。阻害手段としては、例えば特殊アウト玉口３７３を囲む壁部などの特殊アウト玉口３７３への入球を阻害する障害物、特殊アウト玉口３７３の周辺部において遊技球９９と反発する磁力又は電磁力を発生させる手段、特殊アウト玉口３７３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手段が考えられる。

【００５５】

また、特殊アウト玉口３７３を開閉する開閉部を設け、この開閉部によって特殊アウト玉口３７３への遊技球の入球が困難になるようにしてもよい。この場合、特殊アウト玉口３７３を通常アウト玉口３７８と同一平面上に設けてもよく、通常アウト玉口３７８を特殊アウト玉口３７３と同一又は略同一の開口面積を有するものとして形成してもよい。

【００５６】

また、可変入賞口３１６に入球された遊技球９９を通常アウト玉口３７８と特殊アウト玉口３７３とに振り分ける振分手段は、クルーン装置３７に限らず、他の手段であってもよい。例えば、切替弁などの回動部材や回転部材、又は遊技盤３１に打設される釘の配置を調整することによって、通常アウト玉口３７８と特殊アウト玉口３７３とに振り分けるようにしてもよい。

【００５７】

図４及び図８に示すように、遊技球滞留部３８は、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９を受け入れ、その遊技球９９を特定期間が経過するまで滞留させるものである。そして、特定期間の経過後に後述の７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇが制御され、所定期間が経過するまでに特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の累積数に応じて、７セグメント表示部３９に数字が表示される。ここで、図９は、遊技球滞留部に遊技球を滞留させる特定期間、クルーン装置の特殊アウト玉口に入球した遊技球の数を累積する所定期間、及び非設定値を示す特定情報を７セグメント表示部に表示する規定期間を説明するための図である。

【００５８】

なお、以下においては、図９を参照し、特定期間を遊技球滞留部３８に遊技球９９を滞留させる期間として、所定期間をクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数を累積カウントする期間として、「規定期間」を特定期間においてクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数に基づいて非設定値を示す数字（特定情報）の全部又は一部を７セグメント表示部３９に表示させる期間として説明するが、「特定期間」は遊技球滞留部３８に遊技球９９を滞留させる期間に限定されるものではく、「所定期間」はクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数を累積カウントする期間に限定されるものではない。つまり、「特定期間」、「所定期間」及び「規定期間」は、少なくとも以下に説明する期間を含む。

【００５９】

図９（Ａ）及び図９（Ｂ）に示すように、遊技球滞留部３８に遊技球９９を滞留させる特定期間は、大当たり遊技（オープニング）が開始されてから当該大当たり遊技における開閉実行モードが終了（エンディングが開始）されるまでの間であり、所定期間に開始される大当たり遊技ごとに特定期間が設定される。即ち、特定期間の始期は大当たり遊技が開始される時点であり、特定期間の終期は当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了される時点（エンディングが開始される時点）である。具体的には、図９（Ａ）に示すように、低確率モードで通常大当りに当選した場合（初当たりが通常大当たりで単発大当たりである場合）、特定期間は、当該大当たり遊技が開始されてから当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了するまでの間である。また、図９（Ｂ）に示すように、低確率モードで確変大当りに当選した場合（初当たりが確変大当たりで大当たり連荘が開始される場合）、高確率モードで通常大当たりに当選した場合の当該通常大当たり遊技によって大当たり連荘が終了するまでの間に実行される全ての大当たり遊技に対して、各大当たり遊技が開始されてから当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了されるまでの間が特定期間として設定される。即ち、大当たり連荘では、この大当たり連荘中に実行される大当たり遊技の数に対応して複数の特定期間が設定される。

【００６０】

換言すれば、大当たりの種別や当選タイミングを問わず、１回の大当たり遊技の特定期間においてクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数に対応した数の、後述の７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇが、規定期間である当該大当たり遊技でのエンディングにおいて点消灯の制御対象となる。つまり、規定期間は、特定期間においてクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数に基づいて、当該遊技機１０に設定される大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する遊技設定値（設定値）以外の遊技設定値（複数の非設定値）示す数字を、７セグメント表示部３９に表示させる期間として設定される。

【００６１】

そして、１回の大当たり遊技の特定期間において特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数が７個以上１４個未満である場合には、当該遊技機１０に設定される大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する遊技設定値（設定値）以外の遊技設定値（複数の非設定値）を特定する数字が、後述の図３６の表示順序設定処理において設定される表示順序に応じて、大当たり遊技における特定期間経過後のエンディング（規定期間）において７セグメント表示部３９に１つ表示される。また、大当たり遊技における特

定期間経過後のエンディング（規定期間）では、７セグメント表示部３９において、１回の大当たり遊技の特定期間において特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数が１４個以上２０個未満である場合には複数の非設定値を特定する２つの数字が前記表示順序に応じた順番で表示され、２１個以上２８個未満である場合には複数の非設定値を特定する３つの数字が前記表示順序に応じた順番で表示され、２８個以上３５個未満である場合には複数の非設定値を特定する４つの数字が前記表示順序に応じた順番で表示され、３５個以上である場合には複数の非設定値を特定する５つの数字（全ての数字）が前記表示順序に応じた順番で表示される。なお、１回の大当たり遊技の特定期間において特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数が７個未満である場合には、大当たり遊技における特定期間経過後のエンディング（規定期間）において７セグメント表示部３９には複数の非設定値を特定する数字は１個も表示されない。

【００６２】

このように、遊技機１０では、大当たり遊技が実行されるたびに、特定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数に基づいて、後述の７セグメント表示部３９に複数の非設定値を特定する１個～５個の数字が表示され得り、５個の非設定値を特定する数字が表示されることで設定値が特定可能になる。例えば、７セグメント表示部３９に数字の１が表示されることで遊技設定値１が非設定値であることを特定でき、７セグメント表示部３９に数字の２が表示されることで遊技設定値２が非設定値であることを特定でき、７セグメント表示部３９に数字の３が表示されることで遊技設定値３が非設定値であることを特定でき、７セグメント表示部３９に数字の４が表示されることで遊技設定値４が非設定値であることを特定でき、７セグメント表示部３９に数字の５が表示されることで遊技設定値５が非設定値であることを特定でき、７セグメント表示部３９に数字の６が表示されることで遊技設定値６が非設定値であることを特定できる。また、７セグメント表示部３９に２～６の５つの数字が表示されることで非設定値が遊技設定値２～６であることが特定できるために設定値が遊技設定値１であると把握できる。同様に、７セグメント表示部３９に１、３～６の５つの数字が表示されることで設定値が遊技設定値２であると把握でき、７セグメント表示部３９に１、２、４～６の５つの数字が表示されることで設定値が遊技設定値３であると把握でき、７セグメント表示部３９に１～３、５、６の５つの数字が表示されることで設定値が遊技設定値４であると把握でき、７セグメント表示部３９に１～４、６の５つの数字が表示されることで設定値が遊技設定値５であると把握でき、７セグメント表示部３９に１～５の５つの数字が表示されることで設定値が遊技設定値６であると把握できる。

【００６３】

また、７セグメント表示部３９において表示対象となっている数字は、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に把握することも可能である。例えば、セグメントＡ→セグメントＢ→セグメントＣ→セグメントＤ→セグメントＥ→セグメントＦ→セグメントＧの順序でセグメントＡ～Ｇが制御対象となる場合、最初の制御対象であるセグメントＡが消灯状態とされると、７セグメント表示部３９に表示される数字の候補は「１」及び「４」である。そして、６番目の制御対象であるセグメントＦが点灯状態とされることで「４」であると認識でき、セグメントＦが消灯状態とされることで「１」であると認識できる。即ち、数字の「１」又は「４」は、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前の６番目の制御対象であるセグメントＦが制御対象となった段階で認識することができる。また、最初の制御対象であるセグメントＡが点灯状態とされると、７セグメント表示部３９に表示される数字の候補は「２」、「３」、「５」及び「６」である。そして、２番目の制御対象であるセグメントＢが点灯状態とされることで「２」及び「３」のいずれかであると判断でき、セグメントＢが消灯状態とされることで「５」及び「６」のいずれかであると判断できる。さらに、３番目の制御対象であるセグメントＣが点灯状態とされることで「３」であると認識でき、セグメントＣが消灯状態とされることで「２」であると認識できる。即ち、数字の「２」又は「３」は、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前の３番目の制御対象であるセグメントＣが制御対象となった段階で認識することができる。さ

らに、５番目の制御対象であるセグメントＥが点灯状態とされることで「６」であると認識でき、セグメントＥが消灯状態とされることで「５」であると認識できる。即ち、数字の「５」又は「６」は、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前の５番目の制御対象であるセグメントＥが制御対象となった段階で認識することができる。つまり、数字の「２」及び「３」は３番目の制御対象であるセグメントＣが点灯又は消灯される段階で認識でき、数字の「５」及び「６」は５番目の制御対象であるセグメントＥが点灯又は消灯される段階で認識でき、数字の「１」及び「４」は６番目の制御対象であるセグメントＦが点灯又は消灯される段階で認識できる。そして、本実施形態では、７セグメント表示部３９の全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に非設定値を示す数字が把握される場合であっても、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象とならない限りは、次の優先順位の数字を表示するための制御が開始されない。これにより、全ての非設定値を特定するためには、非設定値に対応する数字が把握可能な段階で次の優先順位の数字を表示するための制御が開始される場合に比べて、より多くの特定の条件を満たす必要がある。その結果、全ての非設定値が特定されるまでの困難度、ひいては設定値が認識される困難度を高めることができるため、少ない遊技時間で設定値が認識されることが防止される。従って、設定値が低い場合であっても当該設定値が短時間で遊技者に把握されることを防止することができるため、当該遊技機１０での遊技時間の減少を防止でき、遊技機１０の稼働率の低下を抑制できる。

【００６４】

なお、７セグメント表示部３９の全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に非設定値を示す数字が把握される場合に、次の優先順位の数字を表示するための制御が開始するようにしてもよい。例えば、数字の優先順位が「１」→「２」→「３」→・・・である場合に、数字の「１」に対する制御順序が６番目であるセグメントＦが制御対象とされることで７セグメント表示部３９に表示される数字が「１」であることが把握される場合に、制御順位が７番目であるセグメントＧを制御対象とすることなく、次の優先順位である数字の「２」を表示させるための制御を開始してもよい。ところで、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となった後に次の表示対象となる数字を表示するためにセグメントＡ～Ｇが制御される場合、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に７セグメント表示部３９に表示される数字を認識できても、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となった後でないと、次の表示対象である数字を表示するためのセグメントＡ～Ｇの制御が開始されない。従って、遊技者が全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に７セグメント表示部３９に表示される数字を認識した場合であっても、次に表示対象となる数字の表示が開始されるまで、既に遊技者が認識した数字を特定するため情報が７セグメント表示部３９に表示される。つまり、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となった後に次の表示対象となる数字を表示するためにセグメントＡ～Ｇが制御される場合、遊技者にとって不必要な情報が７セグメント表示部３９に表示されることがあり、このような不必要な情報が７セグメント表示部３９に表示される期間では遊技に対する興味が低下することが懸念される。これに対して、７セグメント表示部３９の全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に非設定値を示す数字が把握される場合に、次の優先順位の数字を表示するための制御が開始するようにすれば、１つの非設定値が特定可能とされた後に、当該非設定値を推測に寄与しないセグメントＡ～Ｇが制御対象となれることがない。これにより、不必要にセグメントＡ～Ｇが制御対象とされることによる遊技に対する興味の低下が防止される。

【００６５】

一方、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数を累積カウントする所定期間は、低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始されてから、通常大当たりの開閉実行モードが終了するまでの間である。即ち、所定期間の始期は低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始される時点であり、所定期間の終期は通常大当たり遊技の開閉実行モードが終了される時点（当該通常大当たり遊技のエンディングが開始される時点）である。具体的には、図９（Ａ）に示すように、低確率モードで通常大当りに当選した場合（初当たりが通常大当たりで単発大当たりである場合）、所

定期間は、当該大当たり遊技が開始されてから当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了するまでの間である。即ち、単発大当たりの場合には、所定期間は、遊技球滞留部３８に遊技球９９を滞留させる特定期間に一致する。また、図９（Ｂ）に示すように、低確率モードで確変大当りに当選した場合（初当たりが確変大当たりで大当たり連荘が開始される場合）、所定期間は、大当たり連荘が開始される契機となる初当たりに対する確変大当たり遊技が開始されてから、大当たり連荘が終了される契機となる通常大当たりに対する大当たり遊技の開閉実行モードが終了されるまでの期間である。即ち、大当たり連荘の場合、所定期間は、遊技球滞留部３８に遊技球９９を滞留させる特定期間に一致せず、所定期間内に開始される大当たり遊技の数に応じて複数設定される。

【００６６】

ところで、大当たり遊技が開始された場合、特段の事情が無い限りは、大当たり遊技の途中で遊技を終了し、又は大当たり連荘の途中で遊技を終了することはない。そのため、遊技球滞留部３８に遊技球９９を滞留させる特定期間が大当たり遊技ごと設定されることで、特定期間が終了する前に遊技者が遊技を終了することが防止される。また、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数を累積カウントする所定期間が低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する大当たり遊技の開閉実行モードの終了までに設定されることで、所定期間が終了する前に遊技者が遊技を終了することが防止される。そして、大当たり遊技では、特定期間の経過した後のエンディング（規定期間）において、特定期間における遊技球滞留部３８での遊技球９９の滞留数（クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数）に基づいて７セグメント表示部３９が制御されることで、非設定値が特定又は推測可能な情報（非設定値に対応する数字の全部又は一部）が表示され、通常大当たりに対する大当たり遊技の開閉実行モードの経過後のエンディングでは、所定期間におけるクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の累積数に対応して非設定値が特定又は推測可能な情報（非設定値に対応する数字の全部又は一部）が表示される。これらにより、設定値以外の非設定値が特定又は推測可能なタイミングを知り得ない遊技者が遊技を進行する場合であっても、非設定値が特定又は推測可能なタイミングの前に遊技を終了することが防止される。そのため、非設定値が特定又は推測可能なタイミングを知り得ない遊技者であっても、非設定値の特定又は推測可能となり、全ての非設定値が特定されることで設定値を特定することも可能になる。加えて、非設定値が特定又は推測可能なタイミングを狙って遊技を行う他の遊技者のいわゆるハイエナ行為を排除できる。

【００６７】

また、特定期間が所定期間に開始される大当たり遊技ごとに設定されることで、連荘大当たりでは、所定期間が初大当たりから大当たり連荘の最後の大当たり遊技に跨って設定される。そのため、連荘大当たりでは、単発当たりに比べて所定期間が長く、大当たり遊技が実行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘大当たりのほうが単発当たりに比べてクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球される遊技球９９の数が多くなる可能性が高く、連荘大当たりでは連荘回数が多いほど特殊アウト玉口３７３に入球される遊技球９９の数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘大当たり回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、非設定値を特定又は推測するための情報を多く得られ、非設定値ひいては設定値を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【００６８】

なお、遊技球滞留部３８に遊技球９９を滞留させる特定期間の始期は、大当たり遊技中に設定すればよく、大当たり遊技の開始時に限らず、開閉実行モードが開始（初当たりのオープニングが終了）される時点であってもよい。また、特定期間の終期は、大当たり遊技中に設定すればよく、通常大当たり後に移行するエンディング中に設定してもよい。好ましくは、特定期間は、１回の大当たり遊技に対して、開閉実行モードを含む１つの区間として設定することが好ましい。これにより、開閉実行モードにおいて可変入賞口３１６に遊技球９９が入球されることを契機として成立する特定の条件の数に基づいて（クルー

ン装置３７の特殊アウト玉口３７３を通過した遊技球９９の数に基づいて）、特定期間の経過後に７セグメント表示部３９に非設定値を特定するための情報を表示することができる。その結果、開閉実行モードでは特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されるか否かに着目して遊技を楽しむことができ、開閉実行モードの終了後には、即ち特定期間の経過後では７セグメント表示部３９に表示される内容に着目し、表示内容に基づいて非設定値を特定又は推測して遊技を楽しむことができる。

【００６９】

また、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数を累積カウントする所定期間の始期は、初当たり（低確率モードでの大当たり）に対する大当たり遊技が開始される時点に限らず、大当たり遊技に設定すればよい。好ましくは、初当たり（低確率モードでの大当たり）に対する大当たり遊技、例えば初当たり（低確率モードでの大当たり）に対する大当たり遊技の開閉実行モードが開始（初当たりのオープニングが終了）される時点であってもよい。このように、所定期間の始期を初当たりに対する大当たり遊技に設定することで、単発大当たり及び連荘大当たりを問わず、１回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、１回の初当たりに対して非設定値を推測又は特定する機会が少なくとも１回は保証される。

【００７０】

一方、所定期間の終期は、通常大当たり遊技の開閉実行モードが終了する時点に限らず、大当たり遊技中に設定すればよく、例えば大当たり遊技のエンディング、典型的には通常大当たり遊技のエンディングに設定することが考えられる。また、所定期間の終期は、通常大当たり遊技が終了（当該大当たりでのエンディングが終了）される時点、又は通常大当たり後に移行される時短モードが終了される時点であってもよい。また、本実施形態では、ループ確変機を前提として説明しているが、ＳＴ機、Ｖ－ＳＴ機、一種二種混合機などの他の形態の遊技機では、その態様に応じて所定期間を設定することも考えられる。例えば、Ｖ－ＳＴ機では、初当たりでＶ入賞がない場合（通常大当たり）、ループ確変機の通常大当たりの場合と同様に前記所定期間を設定し、初当たりでＶ入賞がある場合（確変大当たり）、初当たりの大当たり遊技又は開閉実行モードの開始を所定期間の始期とし、Ｖ入賞がない大当たりでの開閉実行モードの終了時点、又は高確率モードでの規定回数の大当たり抽選の終了時点などを所定期間の終期とすることが考えられる。

【００７１】

また、所定期間は、大当たり遊技とは無関係に、変動遊技が実行される期間（大当たり遊技の終了から大当たり遊技の開始までの期間）に設定することも考えられる。例えば、所定期間は、非設定値を示す特定情報（数字）の全部又は一部が表示される条件（特定の条件）の種別に応じて設定することができ、通常遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）に滞在する期間（時短モードの終了時点から次回の大当たりが開始されるまでの期間）、時短モードに滞在する期間（通常大当たりの終了時点から通常遊技状態に移行されるまでの期間）、低確率モードに滞在する期間（通常大当たりの終了時点から次回の大当たり遊技が開始されるまでの期間）、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の大当たり抽選を受けるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の普通当たり抽選を受けるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において一般入賞口３１３に所定数の遊技球９９が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において第１入賞口３１４に所定数の遊技球９９が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において第２入賞口３１５に所定数の遊技球９９が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方においてスルーゲート３１７を所定数の遊技球９９が通過するまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の遊技球９９が遊技盤３１に打ち出されるまでの期間などが挙げられる。また、所定期間は、変動遊技ごとに設定してもよい。即ち、所定期間は、変動遊技の開始（飾り図柄の変動表示の開始）から、変動遊技の終了（飾り図柄の変動表示の終了）までの期間に設定することも考えられる。この場合、１回の変動遊技の全期間を所定期間としてもよいし、１回

の変動遊技のうちの一部期間を所定期間としてもよい。１回の変動遊技のうちの一部期間を所定期間とする場合、所定期間としては、飾り図柄の変動表示の開始から飾り図柄がリーチ状態となるまでの期間、飾り図柄の変動表示の開始からスペシャルリーチ演出などの発展演出が開始されるまでの期間、飾り図柄がリーチ状態となってから発展演出が開始されるまでの期間、飾り図柄がリーチ状態となってから発展演出が終了されるまでの期間、発展演出が実行される期間などが考えられる。

【００７２】

このように、変動遊技が実行される期間に所定期間が設定されることで、大当たり遊技が実行される期間以外においても、非設定値を特定又は推測し、設定値を認識又は推測することが可能になる。これにより、変動遊技が実行される期間において非設定値（設定値）を特定又は推測しつつ遊技の進行を楽しむことが可能になる。

【００７３】

そして、所定期間を変動遊技が実行される期間に設定する場合、クルーン装置３７などの振分手段は、遊技盤３１の左側領域に打ち出した遊技球９９を通常打ち出す左打ちを行う場合に遊技球９９が通常アウト玉口３７８と特殊アウト玉口３７３とに振り分ける位置（例えば遊技盤３１の左側領域（一般入賞口３１３の上方又は下方）や中央領域（第１入賞口３１４の上方や側方））に設けることも考えられる。この場合、特殊な打ち出し（遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出す右打ち）を行うことなく、非設定値（設定値）の特定又は推測を行うことができる。これにより、一般入賞口３１３や第１入賞口３１４への遊技球９９の入球確率を低下させることなく、通常通りに遊技を進行しつつ非設定値（設定値）の特定又は推測を楽しむことができる。

【００７４】

また、所定期間の始期は、特定の条件の種別によっては、遊技機１０に対する主電源のオン時に設定することも考えられ。また、所定期間の終期は、特定の条件の種別によっては、遊技機１０に対する主電源のオフ時に設定することも考えられる。

【００７５】

なお、特定の条件としては、所定期間においてクルーン装置３７などの振分手段によって振り分けられる遊技球９９が特殊アウト玉口３７３に入球されることに代えて、特殊アウト玉口３７３以外の特定領域を遊技球９９が通過すること、例えばスルーゲート３１７を遊技球９９が通過又は各種入賞口３１３～３１６に遊技球９９が入球されることが挙げられる。

【００７６】

また、一般入賞口３１３や第１入賞口３１４などに入球し、又はスルーゲート３１７を通過する遊技球９９をクルーン装置３７などの振分手段に誘導する構成とし、振分手段によって振り分けられる遊技球９９が特殊アウト玉口３７３に入球されることを特定の条件としてもよい。この場合にも、特殊な打ち出しを行うことなく、通常通りに遊技を進行しつつ非設定値（設定値）の特定又は推測を楽しむことができる。

【００７７】

また、特定の条件は、遊技の進行において発生し得る特定の事象が発生することなどであってもよい。この場合の特定の事象は、遊技者にとって有利な事情及び不利な事象のいずれであってもよい。特定の事象が遊技者に有利な事象である場合には、遊技者は特定の事象が発生することで得られる特典に加えて、非設定値（設定値）を示す特定情報の全部又は一部をさらに得ることができる。一方、特定の事象が遊技者に不利な事象である場合には、遊技者は特定の事象が発生することによる不利益に対する救済として、非設定値（設定値）を示す特定情報の全部又は一部をさらに得ることができる。特定の事象としては、例えば大当たりに所定回数（１回を含む）以上当選すること（大当たり遊技が所定回数（１回を含む）以上実行されること）、確変又は通常大当たりに所定回数（１回を含む）以上当選すること（確変又は通常大当たり遊技が所定回数（１回を含む）以上実行されること）、大当たり連荘回数が所定回数以上に到達すること（通常大当たりに当選するまでに確変大当たりに連続して所定回数以上当選すること）、大当たりに当選するまでの大当

たり抽選回数が所定回数以上に到達すること、大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド遊技において上限数を超える遊技球９９の入賞（オーバー入賞）が発生することなどが考えられる。

【００７８】

また、特定の事象としては、変動遊技や大当たり遊技において予め設定される特定の演出が実行されることなどであってもよい。この場合の特定の演出は、特に制限はなく、例えば非リーチ演出及びリーチ演出のいずれに設定してもよく、オープニング演出、ラウンド遊技演出及びエンディング演出のいずれに設定してもよい。典型的には、特定の演出は、変動遊技演出のうちの大当たり又は確変大当たりが確定するプレミア演出、大当たり遊技において当該大当たり遊技の終了後に保留連荘が実行されること（大当たり遊技の開始時、開閉実行モードの開始時、開閉実行モードの終了時又は大当たり遊技の終了時などの大当たり遊技の特定時点で保留の中に抽選結果が大当たりであるものが含まれること）を明示する演出が挙げられる。さらに、特定の事象としては、図柄表示部３４１において飾り図柄が特定の組み合わせで停止表示、又は仮停止表示（中間停止表示）されることも考えられる。例えば、図柄表示部３４１において飾り図柄が「７７７」で停止表示される場合、「７６７」のように特定のリーチ外れ目で停止表示される場合、「３６７」のように特定の非リーチ外れ目（バラケ目）で停止表示される場合などの他、リーチ演出としてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出などの発展演出が実行される場合に発展演出が実行されることを明示する仮停止表示（中間停止表示）が考えられる。発展演出が実行されることを明示する仮停止表示（中間停止表示）としては、例えば「７発展７」のように、左右の飾り図柄がリーチ状態で仮停止表示（中間停止表示）され、中図柄として「発展」などの発展演出が実行されることを明示する図柄が一時的に停止表示されることが考えられる。また、特定の条件は、特定の生み合わせの複数の特定の事象が発生することであってもよい。

【００７９】

また、特定の条件は、設定値との関係で成立するものであってもよい。つまり、特定の条件に設定値が含まれてもよく、例えば特定の設定値において特定の事象が発生する場合に特定の条件が成立するようにしてもよい。この場合、特定の条件の種別が設定値に依存する一方で、後述のように７セグメント表示部３９での非設定値を示す数字の表示順序は設定値によって規定される。そのため、特定の条件の種別によって異なる順序で７セグメント表示部３９において非設定値を示す数字が表示される。これにより、設定値ごとに、例えば大当たり当選確率が高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、設定値ごとに複数の非設定値を示す数字の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【００８０】

また、特定の条件が満たされる場合に非設定値を示す特定情報又はその一部（特殊情報）を表示する規定期間は、大当たり遊技のエンディングごとに設定される場合には限定されず、他のタイミングであってもよく、所定期間との関係、特定期間との関係、又は特定の条件との関係などに応じて設定することが考えられる。例えば、規定期間は、後述の第２の実施形態で説明するように所定期間の経過後、典型的に所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技のエンディングのみであってもよく、大当たり遊技以外、例えば大当たり遊技の終了後であってもよい。また、規定期間は、所定期間が変動遊技の実行期間に設定される場合、例えば変動遊技における飾り図柄の変動開始時、飾り図柄がリーチ状態で仮停止表示タイミング、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出などの発展演出が開始されるタイミング、発展演出の実行中などが考えられる。つまり、規定期間は、変動遊技が実行される期間に設定することも考えられる。規定期間を変動遊技が実行される期間に設定される場合、大当たり抽選の結果と共に、非設定値を示す特定情報を表示させることが可能になる。例えば、図柄表示部３４１において大当たり抽選での抽選結果が飾り図柄の変動表示によって表示される場合に、図柄表示部３４１に特定情報を同時に表示させることも可能になる。これにより、変動遊技に対する遊技者の興味を、特定情報の表示によって向上させることが可能になる。

【００８１】
ここで、図１０（Ａ）は図８のＸ２－Ｘ２切断線に沿う断面図、図１０（Ｂ）は後述のストッパ部３８３が上限位置にある場合の図８のＸ３－Ｘ３切断線に沿う断面図、図１０（Ｃ）はストッパ部３８３が下限位置にある場合の図８のＸ３－Ｘ３切断線に沿う断面図である。以下、図１０に加えて図６及び図８を参照して遊技球滞留部３８の構成を説明する。
【００８２】
図６、図８、及び図１０に示すように、遊技球滞留部３８は、特殊アウト玉口３７３に遊技球が入球される遊技球９９を特定期間において滞留させるものであり、滞留レーン３８１、排出レーン３８２及びストッパ部３８３を備える。
【００８３】
滞留レーン３８１は、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球された遊技球９９を受け入れ、この遊技球９９の滞留を許容する。滞留レーン３８１は、上部が開放されており、左下がりに傾斜している。滞留レーン３８１は、深さ寸法が遊技球の直径よりも小さく、滞留レーン３８１に滞留された遊技球９９の少なくとも一部が視認可能である（図４参照）。これにより、滞留レーン３８１に遊技球９９が滞留されたことを視認可能であると共に、滞留された遊技球９９の数、つまり特定期間内にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球された遊技球９９の数を視認可能である。また、滞留レーン３８１は、樹脂などにより透明に形成されることが好ましい。そうすることで、滞留レーン３８１に滞留された遊技球９９の数の把握が容易となる。なお、滞留レーン３８１に滞留された遊技球９９を視認可能にすることに代えて又は加えて、滞留レーン３８１に滞留された遊技球９９の数を表示するようにしてもよい。滞留レーン３８１に滞留された遊技球９９の数を表示は、例えばランプの点灯個数、図柄表示部３４１での画像表示などが考えられる。
【００８４】
排出レーン３８２は、滞留レーン３８１の左端部に連続し、滞留レーン３８１に滞留された遊技球９９を所定部位、例えばアウト玉センサ３１８ａ（図１２参照）によって検出可能な位置に誘導する。
【００８５】
また、排出レーン３８２には、特殊アウト玉センサ３８４が設けられている。この特殊アウト玉センサ３８４は、滞留レーン３８１に滞留した遊技球９９が排出レーン３８２を移動する際に検出するものである。つまり、特殊アウト玉センサ３８４は、滞留レーン３８１に滞留された遊技球９９の数、即ち特定期間内にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した特殊アウト玉の数をカウントするために利用される。具体的には、図１２に示すように、特殊アウト玉センサ３８４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３８４からの出力がモニタリングされることで、ＭＰＵ４１が排出レーン３８２を遊技球９９が移動したか否かを判断する。また、ＭＰＵ４１は、特殊アウト玉センサ３８４によって遊技球９９が検出された場合に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後述の図２３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によって特殊アウト玉の数をカウントし、特殊アウト玉の数と設定値とに基づいて７セグメント表示部３９での表示内容を制御する（図３７のコマンド判定処理、及び図４０の設定値示唆処理参照）。
【００８６】
なお、特殊アウト玉センサ３８４としては、例えば電磁誘導型の近接センサが用いられるが、他の検出手法（例えば光学センサ）により遊技球９９を検出してもよい。また、特殊アウト玉センサ３８４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３８４からの出力に基づいて特殊アウト玉の数がカ

ウントされる。
【００８７】
ストッパ部３８３は、滞留レーン３８１と排出レーン３８２との間に設けられており、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上限位置と下限位置との間で上下動される。上限位置は、先端部が上方に突出する位置であり、ストッパ部３８３が上限位置にあることで滞留レーン３８１に遊技球９９を滞留させること可能になる（図１０（Ｂ）参照）。一方、下限位置は、先端部が上方に突出しない位置であり、ストッパ部３８３が下限位置にあることで滞留レーン３８１の遊技球９９が排出レーン３８２を介して排出可能な状態とされる（図１０（Ｃ）参照）。そして、排出レーン３８２に導かれた遊技球９９は、アウト玉センサ３１８ａ（図１２参照）によって検出可能な位置に導かれる。
【００８８】
なお、滞留レーン３８１に遊技球９９を滞留可能とし、滞留レーン３８１の遊技球９９を排出レーン３８２に排出可能とする手段は、上下動可能なストッパ部３８３に限らず、例えば前後動可能なストッパ部、起立状態と伏臥状態との間などで回動可能なストッパ部などの他の手段であってもよい。また、磁力や電磁力の作用により遊技球９９が移動しないようにすることで遊技球９９を滞留させ、磁力や電磁力の作用を解除することで遊技球９９を排出する構成であってもよい。さらに、滞留レーン３８１を上下動可能な構成とすることで遊技球９９が滞留される状態と排出される状態とを実現することもできる。例えば、滞留レーン３８１を排出レーン３８２よりも低位置に待機させることで遊技球９９を滞留させる一方で、滞留レーン３８１を排出レーン３８２よりも高位置に移動させることで遊技球９９を排出レーン３８２に移行させる構成であってもよい。その他、遊技盤３１に遊技球９９を遊技盤３１の背面側に排出可能な開口部を設け、滞留レーン３８１に遊技球９９を滞留可能な位置と、前記開口部から遊技球９９を遊技盤３１の背面側に排出可能な位置との間で滞留レーン３８１の上下動可能に構成してもよい。また、滞留レーン３８１に代えて、箱状の可動体を移動させることで、遊技球９９を可動体に滞留可能な状態と、遊技球９９を遊技盤３１の背面側に排出可能な状態とすることも考えられる。
【００８９】
ここで、図１１（Ａ）は図４に示す遊技盤３１に設けられる７セグメント表示部３９の一例を示す図、図１１（Ｂ）は７セグメント表示部での数字の表示例を示す図、図１１（Ｃ）は７セグメント表示部でのアルファベットの表示例を示す図である。
【００９０】
図１１（Ａ）に示すように、７セグメント表示部３９は、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が可能であり、図１１（Ｂ）に示すように少なくとも１～６の数字、及び図１１（Ｃ）に示すように少なくともＡ～Ｆのアルファベットを表示可能である。本実施形態では、７セグメント表示部３９には、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（図１４（Ａ）及び図１４（Ｂ）参照）に対応する複数（６つ）の遊技設定値（数値情報）から、当該遊技機１０での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値（設定値（所定数値情報））以外の複数（５つ）の遊技設定値（非設定値（特定数値情報））のそれぞれを示す数字（特定情報）が、各セグメントＡ～Ｇの点灯又は消灯によって数字で表示される。具体的には、７セグメント表示部３９には、非設定値が遊技設定値１である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、非設定値が遊技設定値２である場合にセグメント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、非設定値が遊技設定値３である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、非設定値が遊技設定値４である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、非設定値が遊技設定値５である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、非設定値が遊技設定値６である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。また、本実施形態では、非設定値に対応する数字が表示される段階でドットポイ

ントＤＰが点灯され、非設定値に対応する数字が表示されたことが明示される。
【００９１】
　また、７セグメント表示部３９において非設定値に対応する数字は、後述するように主電源のオン時（電源投入時）又は設定値の変更時に決定される順序で表示される（図３５及び図３６参照）。また、後述のように７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの点灯又は消灯の制御順序は、セグメントＡ、セグメントＢ、セグメントＣ、セグメントＤ、セグメントＥ、セグメントＦ、及びセグメントＧに設定（固定）されている。
【００９２】
　そして、７セグメント表示部３９では、後述のように所定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数（所定期間に満たされる特定の条件の数）に対応するセグメントが点消灯の制御対象とされ、７セグメント表示部３９に数字、又は数字の一部が表示される。ここで、７セグメント表示部３９に表示される数字は、遊技設定値のちの設定値以外の非設定値を示すものである。そのため、７セグメント表示部３９に表示される数字の一部は、遊技設定値を示すものではなく、非設定値を示す特定情報の一部を示すものであり、特殊情報を示すものに該当する。換言すれば、特殊情報は、７セグメント表示部３９の複数のセグメントＡ～Ｇの一部を利用して表示される。このように、７セグメント表示部３９に非設定値を示す数字だけでなく、数字の一部（特殊情報）が表示されることで、遊技者は、７セグメント表示部３９に数字が表示される場合に非設定値を特定することができるだけでなく、７セグメント表示部３９に表示される数字の一部に基づいて非設定値を推測することができる。そのため、７セグメント表示部３９に数字が表示されない場合であっても数字の一部に基づいて非設定値を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【００９３】
　なお、７セグメント表示部３９において各セグメントＡ～Ｇが制御対象となっているか否かは遊技者に明示してもよいし明示しなくてもよい。各セグメントＡ～Ｇが制御対象となっていることが明示される場合は、明示されない場合に比べて設定値の推測が容易となる。そして、本実施形態では、各セグメントＡ～Ｇの制御順序が固定されているため、各セグメントＡ～Ｇが制御対象となっていることが明示されず、設定値の推測が困難な手法が採用されている。なお、各セグメントＡ～Ｇが制御対象となっていることを遊技者に明示する場合、例えば制御対象のセグメントを点滅させることで当該セグメントが制御対象であることを遊技者に明示し、制御対象のセグメントを点灯させる場合とは異なる色で点灯させることで当該セグメントが制御対象であることを遊技者に明示することが考えられる。
【００９４】
　また、７セグメント表示部３９では、非設定値を特定するための情報を非設定値に対応させたアルファベットで表示するようにしてもよい。例えば、非設定値が遊技設定値１である場合にアルファベットのＡが表示され、非設定値が遊技設定値２である場合にアルファベットのＢが表示され、非設定値が遊技設定値３である場合にアルファベットのＣが表示され、非設定値が遊技設定値４である場合にアルファベットのＤが表示され、非設定値が遊技設定値５である場合にアルファベットのＥが表示され、非設定値が遊技設定値６である場合にアルファベットのＦが表示されることが考えられる（図１１（Ｃ）参照）。
【００９５】
　メイン表示部３６は、遊技盤３１の右上部に配置された普通図柄表示部３６１、第１特別図柄表示部３６２、第２特別図柄表示部３６３、第１保留数表示部３６４及び第２保留数表示部３６５を備える。
【００９６】
　普通図柄表示部３６１は、普通図柄（普図）としてのＬＥＤ対を含み、スルーゲート３１７への入賞を契機として実行される電動役物３１５ｂを開放するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、ＬＥＤ対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、スルーゲート３１７への入賞を契機としてＬＥＤ対を点滅（

普通図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各ＬＥＤを点灯又は消灯させることで普図当たり抽選の結果を表示させる。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

第１保留数表示部３６４は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第１入賞口３１４への入賞により生じた変動表示の第１特図の保留数Ｎを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【０１００】

第２保留数表示部３６５は、４つＬＥＤからなるＬＥＤ群を含み、第２入賞口３１５への入賞により生じた変動表示の第２特図の保留数Ｍを、４つＬＥＤの点灯個数によって表示する。

【０１０１】

［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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

図１２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。

【０１０４】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図１２～図１９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。

【０１０５】

［メイン制御ユニット３３１］

図１２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。
【０１０６】
ＭＰＵ４１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ４１には、ＲＯＭ４１１及びＲＡＭ４１２が内蔵されている。ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置４で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。
【０１０７】
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３１８ａ、及び特殊アウト玉センサ３８４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、及び可変入賞口３１６への入球の有無、スルーゲート３１７への遊技球９９の通過の有無を判断する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３１８ａからの検出信号に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９などが接続されている。
【０１０８】
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、大当たり遊技開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、エンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、特殊アウト玉検知コマンド、設定値変更コマンドなどのコマンドを出力する。
【０１０９】
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３６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２６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。
【０１１０】
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２２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）。
【０１１１】
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２５のデータ設定処理でのステップＳ１５０８において設定される。
【０１１２】
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２３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。

【０１１３】

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２３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。

【０１１４】

ラウンド遊技終了コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、該当ラウンド遊技を終了することを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、後述の図２３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。

【０１１５】

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２３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。

【０１１６】

特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ３８４によっての検出された遊技球がクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した特殊アウト玉であることを示すコマンドであり、後述の図２０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設定される。なお、音声ランプ制御装置５では、特殊アウト玉検知コマンドに基づいて所定期間での特殊アウト玉数をカウントし、７セグメント表示部３９での制御内容が決定される。

【０１１７】

設定値変更コマンドは、設定値が変更されたこと、及び変更後の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２７の設定値変更処理でのステップＳ１７１０において設定される。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

ここで、図１３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。

【０１２３】

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３６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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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、第１特別図柄表示部３６２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、第２特別図柄表示部３６３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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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１９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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

実行エリアＡＥは、メイン表示部３６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。

【０１３４】

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ＲＥＡ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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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１４（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１４（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。

【０１３９】

図１４（Ａ）及び図１４（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値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。

【０１４０】

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

【０１４１】

遊技設定値２では、０～６５５３５の６５５３６個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては２１２個（０～２１１）、高確率モード当否テーブルについては８４５個（０～８４４）である。

つまり、遊技設定値２では、低確率モードの大当たり確率が約１／３０９．１（２１２／６５５３６）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約４倍である約１／７７．６（８４５／６５５３６）である。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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

【０１４９】

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。

【０１５０】

ここで、図１４（Ｃ）は振分テーブルの一例を示す図である。図１４（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第４の乱数の数は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（高確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が高い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（低確率モードかつ電動役物３１５ｂの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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（低確率モードかつ低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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

ここで、図１４（Ｄ）は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図１４（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。

【０１６０】

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

【０１６１】

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。

【０１６２】

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４１２ｂに格納される。

【０１６３】

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。

【０１６４】

ここで、図１５（Ａ）、図１５（Ｂ）及び図１５（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１５（Ａ）、図１５（Ｂ）及び図１５（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。

【０１６５】

より具体的に、図１５（Ａ）及び図１５（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。

【０１６６】

図１５（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。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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

なお、変動パターンの種別は、図１５（Ａ）、図１５（Ｂ）及び図１５（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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

ここで、図１６は、図１に示す遊技機の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

【０１７６】

「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において

遊技盤３１に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図２０の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理においてアウト玉センサ３１８ａによって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

【０１７７】

「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において一般入賞口３１３への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１３ａによって一般入賞口３１３への入賞が検出された場合に、後述の図２３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。

【０１７８】

「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第１入賞口３１４への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１４ａによって第１入賞口３１４への入賞が検出された場合に、後述の図２３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。

【０１７９】

「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）において第２入賞口３１５への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ３１５ａによって第２入賞口３１５への入賞が検出された場合に、後述の図２３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。

【０１８０】

「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において可変入賞口３１６への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ３１６ａによって可変入賞口３１６への入賞が検出された場合に、後述の図２３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。

【０１８１】

「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１４（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図１４（Ｂ）参照）を選択するためのものである。換言すれば、「設定値」は、低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率を規定する。本実施形態では、後述のように６段階の設定値（大当たり確率の異なる６種類の低確率モード当否テーブル（図１４（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図１４（Ｂ）参照））が準備されている。「設定値」は、後述の図２７の設定値変更処理において更新される。

【０１８２】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝１００×（「一般入賞口払出玉数」＋「第１入賞口払出玉数」）／「アウト玉数」である。「ベース情報」は、現状ベースＢＬ、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２に関する情報を含む。ここで、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２は、後述の図２８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Ｓ１８０５及びＳ１８０６）。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Ｓ１８０４）、現状ベースＢＬがＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

【０１８３】

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。

【０１８４】

「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２８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。

【０１８５】

「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２８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。

【０１８６】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機１０の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第１入賞口３１４への入賞を契機としてメイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２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２６の変動開始処理でのステップＳ１６０６でメイン表示部３６

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。

【０１８７】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における一定数のマイナス差玉当たりの、第１入賞口３１４への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部３６の第１特別図柄表示部の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「２５０玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第１入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで１０００円に対して２５０玉の貸玉を受ける場合、１０００円平均の第１特別図柄表示部３６２の第１特別図柄の変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図２８の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定数期間での単位大当たり抽選回数との両方を遊技情報として記憶してもよい。

【０１８８】

「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２３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。

【０１８９】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図２６の変動開始処理でのステップＳ１６０６でメイン表示部３６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。

【０１９０】

図１２の説明に戻り、性能情報表示装置４Ａは、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」及び「設定値」を表示するものである。性能情報表示装置４Ａは、性能表示モニタ４３、性能表示スイッチ４４、設定値表示部４５、設定値変更操作部４６及びＲＯＭ４７を備える。ここで、図１７は、性能情報表示装置４Ａの一例を模式的に示す図である。

【０１９１】

図１７に示すように、性能表示モニタ４３は、遊技機１０での「ベース情報」を表示するものであり、内枠１２を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図３参照）。性能表示モニタ４３は、複数（本実施形態では４つ）の７セグメント表示器４３１～４３４により構成されており、４ケタ７セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ４３は、主制御装置４に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット３３１に

おける主制御装置４以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット３３１以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部３６の第１特別図柄表示部３６２及び／又は第２特別図柄表示部３６３を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

【０１９２】

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

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

ここで、図１８（Ａ）は、性能表示モニタ４３での表示例である。図１８（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１８（Ｂ）～図１８（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１８（Ｂ）に示す例では現状ベースＢＬが２８％であることを示し、図１８（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１８（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１８（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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

図１７の説明に戻り、設定値表示部４５は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル（図１４（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図１４（Ｂ）参照）を選択するための上述の設定値を表示するものであり、７セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部４５は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ４３を利用して設定値を表示するようにしてもよい。

【０２００】

設定値変更操作部４６は、押下操作によって７セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、７セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部４６は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図１９は、主制御装置の設定値表示部４５での表示例を示す図である。

【０２０１】

図１９（Ａ）に示すように、設定値表示部４５が消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器が通電されることで設定値表示部４５に数字が表示される。このときに表示される数字は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「１」である。一方、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部４５が消灯状態となる。

【０２０２】

図１９（Ｂ）に示すように、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する回転操作がなされると、設定値表示部４５に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部４５が右回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が大きくなり、設定値表示部４５が左回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部４５が回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部４５に表示させた状態で設定値変更操作部４６を押下して７セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図１４（Ａ）参照）又は高確率モード当否テーブル（図１４（Ｂ）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【０２０３】
なお、設定値を変更する方法は、設定値変更操作部４６を回転させてから設定値表示部４５の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部４６を回転させてから操作ボタン２０（図１参照）を押下することで設定値を決定する方法、操作ボタン２０（図１参照）を連打又は長押しすることで設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから設定値表示部４５の電源をオフにする方法、主制御装置４などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから鍵を抜く方法などであってもよい。
【０２０４】
ここで、設定値表示部４５を備える性能情報表示装置４Ａは、制御ユニット３３におけるメイン制御ユニット３３１の主制御装置４に設けられている。また、制御ユニット３３は、遊技盤３１の背面側に設けられ、前面枠１１に対して開閉可能である。そのため、設定値表示部４５は、遊技盤３１の背面側に設けられ、遊技盤３１と共に制御ユニット３３を前面枠１１に対して開閉させることで、遊技機１０の外部（前面枠１１の正面側）から視認可能な状態と視認不能な状態とを選択可能である。即ち、遊技盤３１（制御ユニット３３）を前面枠１１に対して閉鎖することで設定値表示部４５を視認できない一方で、遊技盤３１（制御ユニット３３）を前面枠１１に対して開放することで設定値表示部４５を視認できる。これにより、遊技者が遊技機１０において遊技を実行する場合、遊技盤３１が開放されない限り、設定値表示部４５が視認されることがないため、設定値表示部４５に表示される数字によって設定値が遊技者に把握されることが防止される。そして、設定値表示部４５は、点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされることで消灯状態とされる。そのため、遊技ホールの営業時間中に設定値表示部４５の消灯状態を維持することで、遊技機１０などでの玉詰まりなどにより遊技盤３１を開放することで設定値表示部４５が視認可能な状態とされても、設定値表示部４５によって設定値が遊技者に把握されることを防止できる。
【０２０５】
一方、設定値表示部４５は、消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされることで点灯状態とされ、設定値に対応する数字が非表示にされる。そのため、遊技ホールの営業時間外において、遊技盤３１を前面枠１１に対して開放し、設定値変更操作部４６に対する押下操作を行うことで、設定値表示部４５が点灯状態とされることによって設定値表示部４５に表示される数字に基づいて設定値を確認することができ、さらに、設定値変更操作部４６に対する回転操作によって設定値を変更することができる。これにより、営業時間内での設定値の秘匿性を確保しつつ、簡易な作業によって営業時間外において設定値の変更が可能になる。
【０２０６】
［サブ制御ユニット３３２］
図１２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。
【０２０７】
［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。
【０２０８】
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。
【０２０９】
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。
【０２１０】
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。
【０２１１】
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、遊技球滞留部３８のストッパ部３８３の上下動、７セグメント表示部３９などを制御することが可能である。ＭＰＵ５１によって遊技球滞留部３８のストッパ部３８３の上下動が制御されることで、遊技球滞留部３８の滞留レーン３８１においてクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球された遊技球（特殊アウト玉）が滞留される状態と、滞留レーン３８１に滞留された遊技球（特殊アウト玉）が排出レーン３８２を介して排出される状態とが選択される。また、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇは、ＭＰＵ５１によって点灯又は消灯が制御される。また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、操作スイッチ２０ａが接続されている。これにより、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０に対して操作が行われたことを検出し、それの検出結果に基づいて、図柄表示部３４１で実行される画像遊技演出、スピーカ２６から音声が出力される音声出力演出、電飾部２７の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。
【０２１２】
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。
【０２１３】
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（飾り図柄の停止図柄組み合わせ（図３８（Ａ）参照）、変動表示時間、変動種別（図３８（Ｂ）参照））、及び演出パターン種別（図３９（Ａ）～図３７（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３７のコマンド判定処理でのステップＳ２１０５参照）、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飾り図柄の組み合わせが表示される。
【０２１４】
［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。

【０２１５】

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

【０２１６】

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。

【０２１７】

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

【０２１８】

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。

【０２１９】

［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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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。

【０２２４】

［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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

［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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

［主制御装置４の処理］

次に、図２０～図３３を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、ＮＭＩ割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。また、立ち上げ処理では、ＲＡＭ４１２が正常に動作しているか否かが確認され、ＲＡＭ４１２が正常に動作していることを条件に主タイマ割込処理の実行が許可される。

【０２３２】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

ここで、図２０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２０を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【０２３３】

＜ステップＳ１００１＞

図２０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３１８ａ、特殊アウト玉センサ３８４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３１８ａによってアウト玉が検出された場合には、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに記憶されたアウト玉数に１加算して遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数を更新する。さらに、ＭＰＵ４１は、特殊アウト玉センサ３８４によって特殊アウト玉が検出された場合には、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ＲＡＭ４１２に記憶する。

【０２３４】

＜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。

【０２３５】
＜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。
【０２３６】
＜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２１を参照して後述する。
【０２３７】
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。
【０２３８】
＜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の普通当たり抽選が実行され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である場合に普通当たりであると判断し、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である場合に普通当たりであると判断し、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当たり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。
【０２３９】
［始動入賞処理］
ここで、図２１は、図２０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２１を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。
【０２４０】
＜ステップＳ１１０１＞
図２１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Ｓ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。
【０２４１】
＜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）。

【０２４２】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図２０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２３のステップＳ１３０２及びＳ１３１２）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。

【０２４３】

＜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２４のＳ１４０８、図２６）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２２を参照して後述する。

【０２４４】

＜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２０のステップＳ１００５に移行する。

【０２４５】

＜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２０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）。

【０２４６】

＜ステップＳ１１０９＞

ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図２０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２３のステップＳ１３０２及びＳ１３１２）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。

【０２４７】

＜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２４のＳ１４０８、図２６）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２２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２２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。

【０２４８】

［第１保留コマンド設定処理］

ここで、図２２は、図２１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２２を参照しつつ、第１保留コマンド設定処理を説明する。

【０２４９】

＜ステップＳ１２０１＞

図２２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）。

【０２５０】

＜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２３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。

【０２５１】

＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、後述の図２７の設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で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１４（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２７の設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で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１４（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。

【０２５２】

なお、ステップＳ１２０３及びＳ１２０４では、後述の図２７の設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で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２７の設定値変更処理におけるステップＳ１７１０で保存される設定値を読み出した上で、その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。

【０２５３】

＜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。

【０２５４】
＜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２１の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で当否情報が第３保留エリアＲＥＡ３に格納された場合には、その第３保留エリアＲＥＡ３に格納された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保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち図２１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。
【０２５５】
＜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保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４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。
【０２５６】
＜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）。
【０２５７】
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２３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。
【０２５８】
［主制御装置４のメイン処理］
次に、図２３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～Ｓ１３０９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Ｓ１３１０～Ｓ１３１２のカウンタ更新処理がステップＳ１３０１～Ｓ１３０９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。
【０２５９】
＜ステップＳ１３０１＞
図２３に示すように、ステップＳ１３０１では、ＭＰＵ４１は、図２０の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット３３２や周辺制御ユニット１４０などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において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、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。

【０２６０】

＜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。

【０２６１】

＜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（低確率モードかつ低頻度サポートモード）では、一般入賞口３１３又は第１入賞口３１４に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される一般入賞口払出玉数又は第１入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、ＭＰＵ４１は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）又は確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、第２入賞口３１５に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される第２入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態では、可変入賞口３１６に入賞が発生している場合に、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【０２６２】

＜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２４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２０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Ｓ１３１２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。

【０２６３】

＜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３１９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。

【０２６４】

＜ステップＳ１３０６＞

ステップＳ１３０６では、ＭＰＵ４１は、後述の図２６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、低確率モードかつ低頻度サポートモードである通常遊技状態などに移行させる。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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。

【０２６７】

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。

【０２６８】

＜ステップＳ１３０７＞

ステップＳ１３０７では、ＭＰＵ４１は、設定値変更処理を実行する。この設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、設定値変更処理の詳細は、図２７を参照して後述する。

【０２６９】

また、本実施形態では、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設定値の変更がなされることを防止できる。

【０２７０】

＜ステップＳ１３０８＞

ステップＳ１３０８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２８及び図２９を参照して後述する。

【０２７１】

＜ステップＳ１３０９＞

ステップＳ１３０９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Ｓ１３０８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３０～図３３を参照して後述する。

【０２７２】

＜ステップＳ１３１０＞

ステップＳ１３１０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Ｓ１３１０：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Ｓ１３１０：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Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１３１０、ステップＳ１３１１及びステップＳ１３１２を繰り返し実行する。

【０２７３】

＜ステップＳ１３１１＞

ステップＳ１３１１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。

【０２７４】

＜ステップＳ１３１２＞

ステップＳ１３１２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Ｓ１３１０に戻す。

【０２７５】

［変動遊技制御処理］

ここで、図２４は、図２３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２４を参照しつつ、変動遊技制御処理を説明する。

【０２７６】

＜ステップＳ１４０１＞

図２４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２３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。

【０２７７】

＜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２６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Ｓ１４

０５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。
【０２７８】
＜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。
【０２７９】
＜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３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３において、当該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）。
【０２８０】
＜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。
【０２８１】
＜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２５を参照して後述する。
【０２８２】
＜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２６を参照して後述する。
【０２８３】
［データ設定処理］
ここで、図２５は、図２４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２５を参照しつつ、データ設定処理を説明する。
【０２８４】
＜ステップＳ１５０１＞
図２５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。
【０２８５】
＜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。

【０２８６】

＜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２４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。

【０２８７】

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。

【０２８８】

＜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２３参照）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２４のステップＳ１４０８に移行する。

【０２８９】

［変動開始処理］

ここで、図２６は、図２４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２６を参照しつつ、変動開始処理を説明する。

【０２９０】

＜ステップＳ１６０１＞

図２６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２３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。

【０２９１】

＜ステップＳ１６０２及びＳ１６０３＞

ステップＳ１６０２では、ＭＰＵ４１は、後述の図２７の設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で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１４（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２７の設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で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１４（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。

【０２９２】

なお、ステップＳ１６０２及びＳ１６０３では、後述の図２７の設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で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２７の設定値変更処理におけるステップＳ１７１０で保存される設定値を読み出した上で、その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。

【０２９３】

＜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３６の第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３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１５（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１５（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１５（Ｃ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。

【０２９４】

＜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２３参照）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。

【０２９５】

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。

【０２９６】

＜ステップＳ１６０６＞

ステップＳ１６０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３６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３６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２４の変動遊技制御処理におけるステップＳ１４０２において、メイン表示部３６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３６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。

【０２９７】

［設定値変更処理］

ここで、図２７は、図２３のメイン処理のステップＳ１３０７で実行される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２７を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。

【０２９８】

＜ステップＳ１７０１＞

図２７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２６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。

【０２９９】

＜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２３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。

【０３００】

＜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、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）、設定値の表示が行われず、設定値の変更も行えない。ここで、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップＳ１７０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７０４に移行し、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。

【０３０１】

＜ステップＳ１７０４～Ｓ１７０６＞

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に保存される設定値を読み出し（ステップＳ１７０４）、読み出した設定値を示す数字を設定値表示部４５に表示させる（ステップＳ１７０５）。これにより、現在の設定値を確認することができる。そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５に設定値が表

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）、当該設定値変更処理を終了する。

【０３０２】

＜ステップＳ１７０７＞

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、上述のように設定値表示部４５に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、当該設定値変更処理を終了する。

【０３０３】

＜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、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。

【０３０４】

＜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、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設定値表示部４５で表示されている数字よりも１つ大きい数字を表示させ、これとは逆に、設定値変更操作部４６が左方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部４５で表示されている数字よりも１つ小さい数字を表示させる。

【０３０５】

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

【０３０６】

＜ステップＳ１７１０＞

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

【０３０７】

＜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、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に対して設定値表示部４５の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１７１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１７１２に移行し、設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップＳ１７１１：Ｎｏ）、当該設定値変更処理を終了する。なお、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）、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設定値を示す数字が消灯され、上述のように設定値が確定される。

【０３０８】

＜ステップＳ１７１２及びＳ１７１３＞

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に保存された設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図１４（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図１４（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、当該設定値変更処理を終了する。

【０３０９】

ここで、ステップＳ１７１２では、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図１４（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図１４（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設定値の当否テーブルが選択されるため、設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの設定値と高確率モードでの設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの設定値を「１」とし、高確率モードの設定値を「６」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の設定値とすることが可能になる。

【０３１０】

［性能情報更新処理］

ここで、図２８は、図２３のメイン処理でのステップＳ１３０８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２９は、図２８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２８及び図２９を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【０３１１】

＜ステップＳ１８０１及びＳ１８０２＞

図２８に示すように、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報のベース演算用のアウト玉数の読み出しを行い（ステップＳ１８０１）、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する（ステップＳ１８０２）。ＭＰＵ５１は、アウト玉数が６００００玉に達している場合（ステップＳ１８０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０５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Ｓ１８０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８０３に移行する。

【０３１２】

＜ステップＳ１８０３及びＳ１８０４＞

アウト玉数が６００００玉に達していない場合（ステップＳ１８０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第１入賞口払出玉数を読み出す（ステップＳ１８０８）。そして、ＭＰＵ５１は、ステップＳ１８０１で読み出したベース情報のベース演算用のアウト玉数と、ステップＳ１８０３で読み出したベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第１入賞口払出玉数とに基づいて、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Ｓ１８０４）（図２９（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。
【０３１３】
＜ステップＳ１８０５～Ｓ１８０８＞
アウト玉数が６００００玉に達している場合（ステップＳ１８０２：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Ｓ１８０５～Ｓ１８０７）。具体的には、図２９（Ａ）及び図２９（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Ｓ１８０５）、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Ｓ１８０６）、現状ベースＢＬを０にクリアする（ステップＳ１８０７）。そして、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄにおけるベース情報として記憶されるベース演算用の一般入賞口払出玉数、第１入賞口払出玉数及びアウト玉数を０玉にクリアする（ステップＳ１８０８）。
【０３１４】
＜ステップＳ１８０９＞
ステップＳ１８０４又はＳ１８０８の処理が終了した場合、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄにおける各種情報を読み出して他の特定性能を算出して算出した値に他の特定性能情報を更新し（ステップＳ１８０９）、当該特定性能情報更新処理を終了する。この場合の特定性能は、例えば単位大当たり抽選回数、連続役物比率、役物比率などである。
【０３１５】
［性能表示モニタの表示制御処理］
ここで、図３０～図３３は、図２３のメイン処理のステップＳ１３０９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３０～図３３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。
【０３１６】
＜ステップＳ１９０１＞
図３０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３３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３１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。
【０３１７】
＜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３１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３２のステップＳ１９１７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。
【０３１８】
＜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３２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３３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。

【０３１９】

＜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。

【０３２０】

＜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２９（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２９（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。

【０３２１】

＜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３１に示すように、ＭＰＵ４１は、図３０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。

【０３２２】

＜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２９（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２９（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。

【０３２３】

＜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。

【０３２４】
＜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。

【０３２５】
＜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３２に示すように、ＭＰＵ４１は、図３１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。

【０３２６】
＜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２９（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２９（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。

【０３２７】
＜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。
【０３２８】
＜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。
【０３２９】
＜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３３に示すように、ＭＰＵ４１は、図３２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。
【０３３０】
＜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２９（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２９（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。
【０３３１】
＜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。
【０３３２】
＜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。
【０３３３】
［音声ランプ制御装置５の処理］
次に、図３４～図４７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。
【０３３４】
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。
【０３３５】
［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］
ここで、図３４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。
【０３３６】
図３４に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、表示順序設定処理（ステップＳ２０００）、カウンタ更新処理（ステップＳ２００１）、コマンド判定処理（ステップＳ２００２）、変動遊技演出処理（ステップＳ２００３）、大当たり遊技演出処理（ステップＳ２００４）、及び設定値示唆処理（ステップＳ２００５）を実行する。
【０３３７】
［表示順序設定処理］
表示順序設定処理（ステップＳ２０００）では、ＭＰＵ５１は、当該遊技機１０での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値（設定値）を参照して、所定期間における７セグメント表示部３９に表示させる数字の順序が決定及び記憶（設定）される。なお、本実施形態では、所定期間の大当たり遊技において設定値示唆処理が実行されることで、設定値以外の複数（５つ）の遊技設定値（非設定値）を特定するための５つの数字が７セグメント表示部３９に所定順序で表示される。そのため、当該表示順序設定処理では、複数の非設定値を特定する５つの数字を７セグメント表示部３９に表示させる順序が設定される。ここで、図３５は図３４の副タイマ割込処理で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート、図３６は図３５の表示順序設定処理で参照される数字表示順序決定テーブルの一例を示す図である。以下、図３５及び図３６を参照して表示順序設定処理の詳細を説明する。
【０３３８】
＜ステップＳ２０１１＞
図３５に示すように、表示順序設定処理では、ＭＰＵ５１は、表示順序設定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Ｓ２０１１）。表示順序設定フラグは、所定期間の大当たり遊技における非設定値を特定する数字の表示順序の設定が終了していることを示すフラグであり、当該表示順序設定処理のステップＳ２０１６でオンに設定される。また、表示順序設定フラグは、遊技機１０の電源投入時にはオフに初期設定される。そのため、音声ランプ制御装置の立ち上げ処理により副タイマ割込処理が許可されることで副タイマ割込処理が実行される場合に、所定期間における７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇによって表示させる数字の順序が設定される（後述のステップＳ２０１４～Ｓ２０１６）。即ち、遊技機１０では、電源投入時に、所定期間における７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇによって表示させる数字の順序が設定される。
【０３３９】
ところで、遊技機１０の電源は、遊技ホールの開店前に投入されることが多い。そのため、遊技機１０の電源投入を契機として７セグメント表示部３９での数字の表示順序が設定されることで、営業日ごとに７セグメント表示部３９での数字の表示順序が設定される。これにより、７セグメント表示部３９での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、７セグメント表示部３９において同じ情報の繰り返し提示されることや、７セグメント表示部３９での情報の表示が単調化されることを防止できる。
【０３４０】

ここで、ＭＰＵ５１は、表示順序設定フラグがオンである場合(ステップＳ２０１１：Ｙｅｓ)、処理をステップＳ２０１２に移行し、表示順序設定フラグがオフである場合(ステップＳ２０１１：Ｎｏ)、処理をステップＳ２０１４に移行する。

【０３４１】

＜ステップＳ２０１２及びＳ２０１３＞

表示順序設定フラグがオンである場合(ステップＳ２０１１：Ｙｅｓ)、ＭＰＵ５１は、設定値変更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Ｓ２０１２）。設定値変更フラグは、当該遊技機１０での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値（設定値）が変更されたことを示すフラグであり、後述の図３７のコマンド判定処理でのステップＳ２１２１においてオンに設定される。ＭＰＵ５１は、設定値変更フラグがオンである場合(ステップＳ２０１２：Ｙｅｓ)、設定値変更フラグをオフに設定した後に（ステップＳ２０１３）、処理をステップＳ２０１４に移行する。即ち、遊技機１０では、設定値変更があった場合に、所定期間における７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇによって表示させる数字の順序が設定される。このように設定値変更があった場合に７セグメント表示部３９での数字の表示順序が設定されることで、設定値に応じて数字の表示順序を決定することが可能になるため、７セグメント表示部３９での情報の提示が単調化されることを防止できる。

【０３４２】

一方、ＭＰＵ５１は、設定値変更フラグがオフである場合(ステップＳ２０１２：ＮＯ)、当該表示順序設定処理を終了する。

【０３４３】

＜ステップＳ２０１４～Ｓ２０１６＞

ステップＳ２０１４では、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２から設定値を取得し、さらに当該設定値及び数字表示順序決定テーブル（図３６参照）を参照して７セグメント表示部３９で表示される数字の順序を設定する（ステップＳ２０１５）。ここで、図３６（Ａ）は数字表示順序決定テーブルの一例を示す図であり、図３６（Ｂ）は図３６（Ａ）示す数字表示順序決定テーブルに記載の表示順序と７セグメント表示部３９での数字の表示順序との対応関係を示す図である。

【０３４４】

図３６（Ａ）に示すように、数字表示順序決定テーブルでは、当該遊技機１０での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値１～６（設定値１～６）ごとに、抽選乱数値によって数字の表示順序が規定されている。抽選乱数値は、０～１１９の１２０個であり、各抽選乱数値に１つの表示順序が対応付けられ、各表示順序の選択確率が同一とされている。表示順序は、設定値１の場合に選択される表示順序Ａ１～Ａ１２０、設定値２の場合に選択される表示順序Ｂ１～Ｂ１２０、設定値３の場合に選択される表示順序Ｃ１～Ｃ１２０、設定値４の場合に選択される表示順序Ｄ１～Ｄ１２０、設定値５の場合に選択される表示順序Ｅ１～Ｅ１２０、及び設定値６の場合に選択される表示順序Ｆ１～Ｆ１２０を含み、設定値１～６ごとに、非設定値を示す数字の全ての組み合わせに相当する１２０個の表示順序が設定されている。

【０３４５】

設定値１が場合に選択される表示順序Ａ１～Ａ１２０は、設定値１を特定する数字の「１」以外の遊技設定値（非設定値）２～６を特定する５つ数字の「２」～「６」を表示する順序を規定する（図３６（Ｂ）参照）。つまり、設定値が１であることで、抽選乱数値に応じて表示順序Ａ１～Ａ１２０のいずれかが選択される場合には、設定値１であることを特定する数字の「１」が７セグメント表示部３９に表示されることはない。

【０３４６】

設定値２が場合に選択される表示順序Ｂ１～Ｂ１２０は、設定値２を特定する数字の「２」以外の設定値「１」、「３」～「６」設定値２～６を特定する５つ数字の「２」～「６」を表示する順序を規定する（図３６（Ｂ）参照）。つまり、設定値が２であることで、抽選乱数値に応じて表示順序Ｂ１～Ｂ１２０のいずれかが選択される場合には、設定値

２であることを特定する数字の「２」が７セグメント表示部３９に表示されることはない。
【０３４７】
設定値３が場合に選択される表示順序Ｃ１～Ｃ１２０は、設定値１を特定する数字の「３」以外の設定値１、２、４～６を特定する５つ数字の「１」、「２」、「４」～「６」を表示する順序を規定する（図３６（Ｂ）参照）。つまり、設定値が３であることで表示順序Ｃ１～Ｃ１２０のいずれかが選択される場合には、設定値３であることを特定する数字の「３」が７セグメント表示部３９に表示されることはない。
【０３４８】
設定値４が場合に選択される表示順序Ｄ１～Ｄ１２０は、設定値４を特定する数字の「４」以外の設定値１～３、５、６を特定する５つ数字の「１」～「３」、「５」、「６」を表示する順序を規定する（図３６（Ｂ）参照）。つまり、設定値が４であることで表示順序Ｄ１～Ｄ１２０のいずれかが選択される場合には、設定値４であることを特定する数字の「４」が７セグメント表示部３９に表示されることはない。
【０３４９】
設定値５が場合に選択される表示順序Ｅ１～Ｅ１２０は、設定値５を特定する数字の「５」以外の設定値１～４、６を特定する５つ数字の「１」～「４」、「６」を表示する順序を規定する（図３６（Ｂ）参照）。つまり、設定値が５であることで表示順序Ｅ１～Ｅ１２０のいずれかが選択される場合には、設定値５であることを特定する数字の「５」が７セグメント表示部３９に表示されることはない。
【０３５０】
設定値６が場合に選択される表示順序Ｆ１～Ｆ１２０は、設定値６を特定する数字の「６」以外の設定値１～５を特定する５つ数字の「１」～「５」を表示する順序を規定する（図３６（Ｂ）参照）。つまり、設定値が６であることで表示順序Ｆ１～Ｆ１２０のいずれかが選択される場合には、設定値６であることを特定する数字の「６」が７セグメント表示部３９に表示されることはない。
【０３５１】
そして、７セグメント表示部３９で表示される数字の順序を設定した場合（ステップＳ２０１５）、ＭＰＵ５１は、表示順序設定フラグをオフに設定し（ステップＳ２０１６）、当該表示順序設定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、電源が投入される場合(ステップＳ２０１１：Ｎｏ)、及び設定値が変更される場合に(ステップＳ２０１３：Ｙｅｓ)、当該遊技機１０での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値１～６（設定値１～６）に応じて、７セグメント表示部３９で表示される数字の順序を設定する。
【０３５２】
このように、遊技機１０では、電源投入により数字表示順序決定テーブルに基づいて７セグメント表示部３９での数字の表示順序が決定され、電源投入後においては設定値の変更により数字表示順序決定テーブルに基づいて７セグメント表示部３９での数字の表示順序が決定される。これにより、所定の条件（例えば電源投入や設定変更）が成立する場合に、規定期間において所定の順序で数字（非設定値）を７セグメント表示部３９において表示させることが可能になる。そして、遊技ホールでは、開店前に遊技機１０の電源が投入されることが多いため、遊技機１０の電源投入を契機として７セグメント表示部３９での数字の表示順序が設定されることで、営業日ごとに７セグメント表示部３９での数字の表示順序が設定される。これにより、７セグメント表示部３９での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、７セグメント表示部３９において同じ情報の繰り返し提示されることや、７セグメント表示部３９での情報の表示が単調化されることを防止できる。
【０３５３】
なお、本実施形態の表示順序設定処理では、遊技機１０の電源が投入される場合、及び設定値変更がなされる場合に７セグメント表示部３９において表示される数字の表示順序が設定されるが、他の条件（所定の条件）を満たす場合に７セグメント表示部３９において表示される数字の表示順序が設定されるようにしてもよい。この場合の所定の条件につ

いては、後述の第３の実施形態において説明するが、所定の条件としては、例えば所定期間が開始されること、大当たり遊技が開始されること、大当たり遊技の開閉実行モードが開始されることなどが挙げられる。これらの所定の条件の成立により７セグメント表示部３９において表示される数字の表示順序が設定される場合にも、７セグメント表示部３９での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、７セグメント表示部３９において同じ情報の繰り返し提示されることや、７セグメント表示部３９での情報の表示が単調化されることを防止できる。

【０３５４】

また、図３６（Ａ）に示す数字表示順序決定テーブルでは、同一設定値については、全ての数字表示順序が選択される確率が同一であるが、数字表示順序が選択される確率は必ずしも同一である必要はない。例えば、数字表示順序決定テーブルは、同一設定値について、少なくとも一部の数字表示順序が選択される確率が他の数字表示順序とは異なるように設定されることも考えられる。即ち、特定の表示順序が選択されやすくし、これとは逆に特定の表示順序が選択され難くすることが考えられる。このように設定値に応じて少なくとも一部の数字表示順序が選択される確率が他の数字表示順序とは異なるように設定すれば、設定値に応じて、特定の数字表示順序を選択され易くし、また特定の数字表示順序を選択され難くすることも可能である。即ち、全ての数字の表示順序が選択される確率が同一にされる場合とは異なり、特定の非設定値の特定を容易にし、これとは逆に、特定の非設定値の特定を困難にすることも可能になる。これにより、高設定値であることの可能性の高低、低設定値であることの可能性の高低などの調整が可能になる。具体的には、例えば設定値が低設定値（例えば設定値２以下や）である場合に高設定値（例えば設定値５以上）に対応する非設定値を示す数字の表示順序が遅くなるようにしてもよい。この場合、低設定値である場合に高設定値であることの可能性を最後まで残すことで、遊技者に高設定値であることの期待感を抱かせつつ、低設定値であることが遊技者に早期に特定されることが防止される。これにより、遊技に対する興味の低下を抑制しつつ、当該遊技機１０での遊技が早期に終了されることを防止し、当該遊技機１０での稼働率の低下を抑制できる。これとは逆に、設定値が高設定値（例えば設定値５以上）である場合に低設定値（例えば設定値２以下）に対応する非設定値を示す数字の表示順序が遅くなるようにしてもよい。この場合には、設定値が高設定値であることが特定される直前まで、高設定値に対応する数字と低設定値に対応する数字とが７セグメント表示部３９に表示されず、遊技者が高設定値であることを把握する直前まで、低設定値であることの可能性が残される。これにより、遊技者にとって有利な高設定値、及び遊技者な不利な低設定値のいずれであるかに着目し、高設定値であることが把握される直前までのドキドキ感を楽しむことができる。また、設定値とは無関係に、非設定値のうちの最低遊技設定値に対応する数字の表示順序が遅くなく、例えば最も遅くなる表示順序が選択され易くすることも考えられる。この場合、遊技者にとって最も不利な非設定値を示す数字が最後に表示されるため、最後の数字が表示されるまでは、遊技者とって最も不利な非設定値と、それよりも遊技者に有利な非設定値との可能性が残される。これにより、遊技者とって最も不利な遊技設定値（大当たり確率）であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機１０での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

【０３５５】

また、高設定値に対応する非設定値を示す数字と、低設定値に対応する非設定値を示す数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。例えば低設定値に対応する「１」及び「２」のうちの少なくとも一方と、高設定値に対応する「５」及び「６」のうちの少なくとも一方との表示順序が遅い数字表示順序が選択され易くすることも考えられる。この場合にも、遊技者が設定値を把握する直前まで、遊技者にとって有利な高設定値である可能性と、遊技者な不利な低設定値である可能性とが含まれるため、設定値を把握する直前まで、高設定値である低設定値であるかのドキドキ感を楽しむことができる。

【０３５６】

また、設定値が最高設定値（設定値が６）である場合を除いて、設定値よりも高い非設定値に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。例えば、設定値よりも有利判定確率が高い非設定値を示す数字の優先順位が、設定値よりも有利判定確率が低い非設定値を示す数字よりも低い表示順序の選択率を高く設定することが考えられる。このように設定値よりも高い非設定値を示す数字の表示順序を遅くすることで、設定値を把握する直前までの実際の設定値よりも設定値が高い可能性を遊技者に期待させることができる。これにより、設定値を把握する直前まで、設定値が高い可能性を期待しつつ非設定値（設定値）を推測して楽しむことができる。これとは逆に、設定値が最低設定値（設定値が１）である場合を除いて、設定値よりも低い非設定値に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。例えば、設定値よりも有利判定確率が低い非設定値を示す数字の優先順位が、設定値よりも有利判定確率が高い非設定値を示す数字よりも低い表示順序の選択率を高く設定することが考えられる。このように設定値よりも低い非設定値を示す数字の表示順序を遅くすることで、設定値が把握される直前に設定値よりも低い遊技設定値に対応する非設定値を示す数字が非表示の数字として残される。これにより、設定値の最終候補が、実際の設定値と、その設定値よりも低い遊技設定値（非設定値）となる。その結果、最終的には、遊技者な有利な遊技設定値のほうを設定値として把握されるため、設定値が把握される場合の喜びが向上される。

【０３５７】

また、設定値を問わず、高設定値（例えば設定値５以上）に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。これとは逆に、低設定値（例えば設定値２以下）に対応する数字の表示順序が早くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。このように低設定値に対応する数字の表示順序が早く、高設定値に対応する数字の表示順序が遅くされることで、より高設定値がより遅く表示される。これにより、遊技者が設定値を把握する直前まで、遊技者にとって有利な高設定値である可能性を遊技者に期待させることができるため、設定値が高い可能性を期待しつつ非設定値（設定値）を推測して楽しむことができる。

【０３５８】

［カウンタ更新処理］

カウンタ更新処理（ステップＳ２００１）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飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第１停止図柄種別カウンタは０～９９の間でループするループカウンタである。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。

【０３５９】

［コマンド判定処理］

コマンド判定処理（ステップＳ２００２）では、主制御装置４から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行される。ここで、図３７は、図３４の副タイマ割込処理でのステップＳ２００２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。

【０３６０】
＜ステップＳ２１０１＞
図３７に示すように、ステップＳ２１０１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Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０２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Ｓ２１０１：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Ｓ２１０１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。
【０３６１】
＜ステップＳ２１０２＞
ステップＳ２１０２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Ｓ２１０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０３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Ｓ２１０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１０６に移行する。
【０３６２】
＜ステップＳ２１０３＞
ステップＳ２１０３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（飾り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３８（Ａ）参照）、変動種別テーブル（図３８（Ｂ）参照）及び演出種別テーブル（図３９（Ａ）～図３９（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。
【０３６３】
飾り図柄の停止図柄組み合わせは、第１停止図柄、第２停止図柄及び最終停止図柄からなる。第１停止図柄は、図柄表示部３４１において最初に停止表示される飾り図柄であり、第２停止図柄は、２番目に停止表示される飾り図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。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種別選択テーブル（図３９（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種別選択テーブル（図３９（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種別選択テーブル（図３９（Ｃ）参照）が含まれる。
【０３６４】
ここに、図３８（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３８（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飾り図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図３８（Ａ）は、飾り図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図

柄組み合わせであることを前提としている。
【０３６５】
抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」には、第１停止図柄として「３」及び「７」の振り分けはなく、「３」及び「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「３３３」又は「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。
【０３６６】
また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「７」の振り分けはなく、「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、５Ｒ確変大当たりであることを示す「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ通常大当たりを示唆する「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」を除く「３」以外の飾り図柄が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において５Ｒ確変大当たりであることを明示する５Ｒ確変昇格演出を実行させる。
【０３６７】
さらに、抽選結果が「１６確変大当たり」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりを示唆する「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において１６Ｒ確変大当たりであることを明示する１６Ｒ確変昇格演出を実行させる。
【０３６８】
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。
【０３６９】
一方、抽選結果が「外れ」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図１４（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、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。

【０３７０】
　また、図３８（Ｂ）は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図３８（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。
【０３７１】
　さらに、図３９（Ａ）～図３９（Ｃ）は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図３９（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選択テーブルであり、図３９（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種別選択テーブルであり、図３９（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種別選択テーブルである。
【０３７２】
　なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が５種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は６種類以上であってよい。また、図３９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。
【０３７３】
　図３９（Ａ）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＸ１～演出パターンＸ３は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。
【０３７４】
　また、図３９（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＹ１～演出パターンＹ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン

種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

【０３７５】

さらに、図３９（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ５」が定められている。そして、ＭＰＵ５１は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンＺ１～演出パターンＺ３は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【０３７６】

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飾り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。

【０３７７】

＜ステップＳ２１０４＞

図３７の説明に戻り、ステップＳ２１０４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３４の副タイマ割込処理でのステップＳ２００１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【０３７８】

＜ステップＳ２１０５＞

ステップＳ２１０５では、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１における飾り図柄の停止図柄組み合わせ、及び変動種別（演出パターン種別）の内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、ステップＳ２１０３で決定された飾り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）を識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。

【０３７９】

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

【０３８０】

また、ＭＰＵ５１は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力する場合に、変動遊技演出中フラグをオンに設定する。この変動遊技演出中フラグは、変動遊技演出が

実行されていることを示すフラグである。
【０３８１】
＜ステップＳ２１０６＞
ステップＳ２１０６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Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０７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Ｓ２１０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１０９に移行する。
【０３８２】
＜ステップＳ２１０７＞
大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ２１０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出決定処理を実行する（ステップＳ２１０７）。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。具体的には、ＭＰＵ５１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を決定する。
【０３８３】
＜ステップＳ２１０８＞
ステップＳ２１０８では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出開始フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。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、図３４の副タイマ割込処理でのステップＳ２００４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。
【０３８４】
＜ステップＳ２１０９＞
ステップＳ２１０９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、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すコマンドであり、図２３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開始する場合に設定される。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Ｓ２１０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１０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Ｓ２１０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１１に移行する。
【０３８５】
＜ステップＳ２３１０＞
ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップＳ２１０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ２３１０）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技開始フラグは、図３４の副タイマ割込処理でのステップＳ２００４の大当たり遊技演出において、ラウンド遊技演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。
【０３８６】
＜ステップＳ２１１１＞
ステップＳ２１１１では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、図２３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する場合に設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップＳ２１１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１２に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップＳ２１１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１３に移行

する。
【０３８７】
＜ステップＳ２３１２＞
　ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ２１１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ２３１２）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、図３４の副タイマ割込処理でのステップＳ２００４の大当たり遊技演出において、ラウンド遊技演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。
【０３８８】
＜ステップＳ２１１３＞
　ステップＳ２１１３では、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か否かを判断する。特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ３８４によっての検出された遊技球がクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した特殊アウト玉であることを示すコマンドであり、図２０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設定される。ここで、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Ｓ２１１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１４に移行し、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドでない場合（ステップＳ２１１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１５に移行する。
【０３８９】
＜ステップＳ２１１４＞
　ステップＳ２１１４では、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉検知フラグをオンに設定、当該コマンド判定処理を終了する。特殊アウト玉検知フラグは、後述の図４０の設定値示唆処理でのステップＳ２２０８において、特殊アウト玉カウンタの値を加算するか否かを判断する場合に参照される。
【０３９０】
＜ステップＳ２１１５＞
　ステップＳ２１１５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２３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Ｓ２１１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１６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Ｓ２１１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１７に移行する。
【０３９１】
＜ステップＳ２１１６＞
　ステップＳ２１１６では、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、図３４の副タイマ割込処理でのステップＳ２００４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開始するか否かを判断する場合に参照される。また、エンディング演出開始フラグは、図４０の設定値示唆処理でのステップＳ２２０１において、遊技球滞留部３８のストッパ部３８３を上限位置から下限位置に下動させるか否かを判断する場合に参照される。
【０３９２】
＜ステップＳ２１１７＞
　ステップＳ２１１７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２３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Ｓ２１１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１８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Ｓ２１１７：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１９に移行する。

【０３９３】
＜ステップＳ２１１８＞
ステップＳ２１１８では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。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、図３４の副タイマ割込処理でのステップＳ２００４の大当たり遊技演出処理において、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。また、大当たり遊技演出終了フラグは、図４１の７セグメント表示部制御処理でのステップＳ２３０１において、７セグメント表示部３９での点灯中のセグメントを消灯させるか否かを判断する場合に参照される。
【０３９４】
＜ステップＳ２１１９＞
ステップＳ２１１９では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが設定値変更コマンドであるか否かを判断する。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２７の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設定値変更コマンドである場合（ステップＳ２１１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１２０に移行し、受信したコマンドが設定値変更コマンドでない場合（ステップＳ２１１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１２１に移行する。
【０３９５】
＜ステップＳ２１２０＞
ステップＳ２１２０では、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶されている設定値を設定値変更コマンドに含まれる変更後の設定値に変更して記憶し、当該コマンド判定処理を終了する。なお、ＲＡＭ５１２に記憶された設定値は、図３５の表示順序設定処理でのステップＳ２０１４で読み出され、７セグメント表示部３９での数字の表示順序を決定するために参照される。
【０３９６】
＜ステップＳ２１２１＞
ステップＳ２１２１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。
【０３９７】
［変動遊技演出処理］
図３４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Ｓ２００３）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３７のコマンド判定処理のステップＳ２１０３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などで実行される。
【０３９８】
［大当たり遊技演出処理］
副タイマ割込み処理の大当たり遊技演出処理（ステップＳ２００４）では、図３７のコマンド判定処理のステップＳ２１０７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。なお、本実施形態では、エンディング演出において、７セグメント表示部３９での表示結果を示すエンディング付加画像が図柄表示部３４１に表示される（図４７参照）。
【０３９９】
［設定値示唆処理］
副タイマ割込み処理の設定値示唆処理（ステップＳ２００５）では、遊技球滞留部３８のストッパ部３８３の上下動が制御されると共に、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの点灯及び消灯が制御される。さらに、設定値示唆処理では、大当たり遊技のエンディング演出として、当該大当たり遊技での７セグメント表示部３９での表示結果を示すエンディング付加画像を図柄表示部３４１に表示させる処理が実行される。ここで、図

４０は、図３７のコマンド判定処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４００】

＜ステップＳ２２０１＞

図４０に示すように、ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。エンディング演出開始フラグは、エンディング演出を開始させるフラグであり、図３７のコマンド判定処理でのステップＳ２１１６でオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグによってエンディング演出が開始されるタイミングであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始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、エンディング演出開始フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２０６に移行する。

【０４０１】

＜ステップＳ２２０２＞

エンディング演出開始フラグがオンである場合（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技球滞留部３８のストッパ部３８３を上限位置から下限位置に下動させる（ステップＳ２２０２）。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始タイミングにおいて遊技球滞留部３８のストッパ部３８３を上限位置から下限位置に下動させる。これにより、遊技球滞留部３８の滞留レーン３８１に遊技球９９が滞留されている場合には、その遊技球９９が排出レーン３８２に移動される。このとき、特殊アウト玉センサ３８４によって滞留レーン３８１から排出レーン３８２に移動される遊技球９９が検知される。

【０４０２】

＜ステップＳ２２０３～Ｓ２２０５＞

遊技球滞留部３８のストッパ部３８３を上限位置から下限位置に下動させた場合（ステップＳ２２０２）、ＭＰＵ５１は、ストッパ部３８３が下動中であることを示すストッパ部下動中フラグをオンに設定する（ステップＳ２２０３）。ストッパ部下動中フラグは、滞留レーン３８１に滞留された遊技球（特殊アウト玉）が特殊アウト玉センサ３８４によって検出され得るタイミングであるか否かを判断するためにステップＳ２２０６において参照される。そして、ＭＰＵ５１は、ストッパ部３８３を上限位置に復帰させるまでの時間に対応させた下動時間カウンタをセットし（ステップＳ２２０４）、さらにエンディング演出開始フラグをオフに設定して（ステップＳ２２０５）、当該設定値示唆処理を終了する。

【０４０３】

＜ステップＳ２２０６＞

エンディング演出開始フラグがオフである場合（ステップＳ２２０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２２０３でオンに設定されるストッパ部下動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２０６）。即ち、ＭＰＵ５１は、滞留レーン３８１に滞留された遊技球（特殊アウト玉）が特殊アウト玉センサ３８４によって検出され得るタイミングであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、ストッパ部下動中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、ストッパ部下動中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２１６に移行する。

【０４０４】

＜ステップＳ２２０７＞

ストッパ部下動中フラグがオンである場合（ステップＳ２２０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉検知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Ｓ２２０７）。特殊アウト玉検知フラグは、特殊アウト玉センサ３８４によって遊技球が検出されたことを示すフラグであり、図３７のコマンド判定処理でのステップＳ２１１４でオンに設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉検知フラグがオンである場合（ステップＳ２２０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２０８に移行し、特殊アウト玉検知フ

ラグがオフである場合（ステップＳ２２０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ２２１０に移行する。

【０４０５】

＜ステップＳ２２０８及びＳ２２０９＞

特殊アウト玉検知フラグがオンである場合（ステップＳ２２０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に設定される特殊アウト玉カウンタの値に１を加算し（ステップＳ２２０８）、特殊アウト玉検知フラグをオフに設定する（ステップＳ２２０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の開閉実行モードにおいてクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した特殊アウト玉が遊技球滞留部３８に滞留されている場合に、特殊アウト玉数をカウントする。このようにカウントされる特殊アウト玉数は、後述の図４１の７セグメント表示部制御処理において７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇの点灯又は消灯を制御するために参照される。

【０４０６】

＜ステップＳ２２１０及びＳ２２１１＞

ステップＳ２２１０では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２２０４でセットされる下動時間カウンタの値から１を減算する。そして、ＭＰＵ５１は、減算後の下動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ２２１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、下限位置にある遊技球滞留部３８のストッパ部３８３を上限位置に復帰させるタイミングであるか否かを判断する。

【０４０７】

なお、ストッパ部３８３を上限位置に復帰させるタイミングであるか否かは、特殊アウト玉が一定期間検出されないか否か、即ち特殊アウト玉検知フラグが所定回数以上連続してオフであるか否かによって判断してもよい。特殊アウト玉が一定期間検出されないことを上限位置にストッパ部３８３を復帰させることの条件とすれば、特殊アウト玉が多い場合であっても、それらの特殊アウト玉を正確にカウントすることができる。

【０４０８】

ここで、ＭＰＵ５１は、下動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２１２に移行し、下動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ２２１１：Ｎｏ）、当該設定値示唆処理を終了する。

【０４０９】

＜ステップＳ２２１２及びＳ２２１３＞

下動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ２２１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技球滞留部３８のストッパ部３８３を下限位置から上限位置に上動させ（ステップＳ２２１２）、ステップＳ２２０３でオンに設定されるストッパ部下動中フラグをオフに設定する（ステップＳ２２１３）。これにより、遊技球滞留部３８は、滞留レーン３８１において遊技球９９を滞留させることができる状態に復帰される。

【０４１０】

＜ステップＳ２２１４＞

ステップＳ２２１４では、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９の点消灯状態を制御する７セグメント表示部制御処理を実行する。つまり、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技ごとに、特定期間経過後の当該大当たり遊技のエンディングにおいて、当該大当たり遊技の開閉実行モード中にクルーン装置の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数に応じて、７セグメント表示部３９の点消灯を制御する７セグメント表示部制御処理を実行する。なお、７セグメント表示部制御処理の詳細は、図４１～図４５を参照して後述する。

【０４１１】

＜ステップＳ２２１５＞

ステップＳ２２１５では、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９の点消灯状態に対応させた付加画像を大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部３４１に表示させるエンディング付加画像制御処理を実行する。このエンディング付加画像制御処理により、７セグメント表示部３９の点消灯状態が図柄表示部３４１においても確認することが可能に

なる。なお、７セグメント表示部制御処理の詳細は、図４６及び図４７を参照して後述する。

【０４１２】

＜ステップＳ２２１６＞

ストッパ部下動中フラグがオフである場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、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する（ステップＳ２２１６）。大当たり遊技演出終了フラグは、大当たり遊技演出を終了させるフラグであり、図３７のコマンド判定処理でのステップＳ２１１８でオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグによって大当たり遊技演出（エンディング演出）が終了されるタイミングであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、大当り遊技演出終了フラグがオンである場合（ステップＳ２２１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２２１７に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフである場合（ステップＳ２２１６：Ｎｏ）、当該設定値示唆処理を終了する。

【０４１３】

＜ステップＳ２２１７＞

大当り遊技演出終了フラグがオンである場合（ステップＳ２２１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９において点灯されているセグメントＡ～Ｇを消灯させる（ステップＳ２２１７）。即ち、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出が終了される場合に７セグメント表示部３９において全てのセグメントＡ～Ｇが消灯された状態にする。換言すれば、７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇは、大当たり遊技のエンディング中においてのみ点灯され得る。

【０４１４】

ここで、７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇには、当該遊技機１０での大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する遊技設定値（設定値）以外の遊技設定値（非設定値）に対応する数字の全部又は一部が表示される。そのため、遊技者は、大当たり遊技が実行されるごとに、当該大当たり遊技のエンディングにおいて非設定値を特定又は推測するための情報を得ることができる。これにより、遊技者は、大当たり遊技が実行されるごとに非設定値の特定又は推測が可能になるため、大当たり遊技において非設定値の特定又は推測を楽しむことができる。また、大当たり遊技ごとに非設定値を特定又は推測できる情報が得られることで、大当たり遊技の回数が多くなると、例えば大当たり連荘の回数が多くなると、全て（５つ）の非設定値を把握することが可能になるため、その場合には設定値を把握することが可能になる。つまり、遊技者は、特定される非設定値に基づいて設定値を把握することが可能であるため、大当たり遊技において設定値を推測することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【０４１５】

＜ステップＳ２２１８及びＳ２２１９＞

ステップＳ２２１８では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグをオフに設定する（ステップＳ２２１８）。さらに、ＭＰＵ５１は、大当たり種別フラグ（５Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグ又は５Ｒ通常大当たりフラグ）をオフに設定し（ステップＳ２２１９）、当該設定値示唆演出を終了する。

【０４１６】

［７セグメント表示部制御処理］

ここで、図４１は、図４０の設定値示唆処理のステップＳ２２１４で実行される７セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４１７】

＜ステップＳ２３０１及びステップＳ２３０２＞

図４１に示すように、７セグメント表示部制御処理では、ＭＰＵ５１は、まず図４０の設定値示唆処理でのステップＳ２２０８において加算されることでＲＡＭ５１２に記憶される特殊アウト玉カウンタの値を取得し（ステップＳ２３０１）、この特殊アウト玉カウンタの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ２３０２）。特殊アウト玉カウン

タの値は、当該大当たりの開閉実行モードにおいて、可変入賞口３１６に入賞してクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した特殊アウト玉の数である。そして、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉カウンタの値が１以上である場合（ステップＳ２３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０３に移行し、特殊アウト玉カウンタの値が１以上でない場合、即ち０である場合（ステップＳ２３０２：Ｎｏ）、７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇのいずれも点灯させる必要がないために当該７セグメント表示部制御処理を終了する。

【０４１８】

＜ステップＳ２３０３～Ｓ２３０７＞

ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５１は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される７セグメント表示部制御情報記憶エリア（図４２（Ａ）参照）から、セグメント表示部制御情報を読み出す（ステップＳ２３０３）。セグメント表示部制御情報は、所定期間（クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数を累積する期間）において、７セグメント表示部３９を制御するために必要な情報である。そして、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２３０１で取得される特殊アウト玉カウンタの値、及びステップＳ２３０３で７セグメント表示部制御情報記憶エリアから読み出される７セグメント表示部制御情報に基づいて７セグメント表示部３９に対する制御内容を決定し（ステップＳ２３０４）、この制御内容に基づいて７セグメント表示部３９の制御を実行する（ステップＳ２３０５）。なお、７セグメント表示部３９に対する制御内容の決定及び制御の詳細については、図４２～図４５を参照して後述する。さらに、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶される７セグメント表示部制御情報のうちの既表示情報記憶エリア（図４２（Ａ）参照）を更新すると共に（ステップＳ２３０６）、特殊アウト玉カウンタの値をクリアし（ステップＳ２３０７）、当該７セグメント表示部制御処理を終了する。

【０４１９】

ここで、図４２は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される７セグメント表示部制御情報記憶エリアを説明するための図である。具体的には、図４２（Ａ）は７セグメント表示部制御情報記憶エリアの一例を示す図であり、図４２（Ｂ）は７セグメント表示部制御情報記憶エリアの制御順序記憶エリアの一例を示す図であり、図４２（Ｃ）は７セグメント表示部制御情報記憶エリアの既表示情報記憶エリアの初期状態の例（未更新）の一例を示す図である。

【０４２０】

図４２（Ａ）に示すように、７セグメント表示部制御情報記憶エリアは、図４２（Ｂ）に示す制御順序記憶エリア、及び図４２（Ｃ）に示す既表示情報記憶エリアを含む。

【０４２１】

図４２（Ｂ）に示すように、制御順序記憶エリアは、所定期間（クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数を累積する期間）において、７セグメント表示部３９に表示する数字の順序、及び各数字を表示する場合のセグメントＡ～Ｇの制御対象順序を記憶するエリアである。この制御順序記憶エリアは、数字表示順序記憶エリア及びセグメント制御順序記憶エリアを含む。

【０４２２】

数字表示順序記憶エリアは、所定期間（例えば低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する大当たり遊技の開閉実行モードの終了まで）が終了するまでの間に、７セグメント表示部３９おいて表示させる数字の順序（数字表示順序）を記憶する。数字表示順序は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する設定値に対して設定される数字表示順序決定テーブル（図３６参照）に基づいて、上述の図３５の表示順序設定処理において決定される。図４２（Ｂ）に示す例の数字表示順序記憶エリアでは、上述の数字表示順序設定処理において、設定値１の場合の数字表示順序決定テーブルに基づいて表示順序Ａ１が設定され、所定期間における７セグメント表示部３９での数字の表示順序として「２」→「３」→「４」→「５」→「６」が記憶されている。即ち、遊技ホールの営業中に設定変更がなされない限り、数字表示順序としては

各営業日ごとに固定された順序が決定され、同一営業日中の所定期間での数字表示順序が固定化される。このように、当該営業日での所定期間での数字表示順序が固定化されることで、所定期間が開始されるたびに、同一の順序で７セグメント表示部３９に数字が表示されるため、数字表示順序の早い数字は表示され易く、数字表示順序の遅い数字は表示され難い。例えば、数字表示順序が「２」→「３」→「４」→「５」→「６」である場合、この順序で数字が表示されるため、「２」や「３」が表示され易い反面、「５」や「６」が表示され難い。これにより、設定値の推測及び特定を可能にしつつ、設定値が容易に特定されてしまうことを防止でき、設定値を推測及び特定することを楽しむことができる。また、数字表示順序が当該営業日中において固定されることによって数字表示順序の早い数字は表示され易く、数字表示順序の遅い数字は表示され難いことで、例えば設定値が低設定である場合に（低確率モードでの大当たり確率が低い場合に）、少ない初当たり回数で遊技者に低設定であることが認識されることを防止でききる。これにより、遊技者が遊技中の遊技機１０での遊技を早期終了してしまうことが防止され、当該遊技機１０の稼働率の低下を抑制できる。

【０４２３】

また、７セグメント表示部３９には、所定期間での特定期間の回数が多いほど（大当たり連荘回数が多いほど）、より多くの数字が表示されることが期待される。そのため、大当たり連荘の回数が多くなるほど、設定値以外の複数の非設定値をのうちの特定できる非設定値の数も多くなる。その結果、大当たり連荘回数が多くなることで、非設定値を特定するための多くの情報を得ることができるため、設定値の候補を絞り込むことができる。そして、遊技者は、所定期間において３５個以上の遊技球９９をクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球させることで、全ての非設定値を特定でき、その結果、設定値を認識することが可能になる。そのため、遊技者は、全ての非設定値を特定すること、即ち設定値を認識することを目標としつつ遊技の進行を楽しむことができ、また大当たり連荘が継続するか（大当り種別が確変大当りであるか通常大当たりであるか）に着目して遊技の進行を楽しむことができ、遊技の興趣が向上される。

【０４２４】

なお、数字表示順序は、遊技機１０への電源投入時や設定変更時に設定したものに固定される場合に限らず、低確率モードでの大当たり（初当たり）に対する大当り遊技が開始される場合などに決定されるようにしてもよい。このように、初当たりなどの大当たり遊技が開始される場合に数字表示順序が決定されることで、例えば所定期間ごとに数字表示順序が決定される。これにより、遊技者は、数字表示順序を推測することが困難となるため、７セグメント表示部３９に表示される非設定値に対応する数字の順位に対するバラツキが軽減される。そのため、少ない初当たり回数で全ての非設定値を特定することが可能になり、早期に設定値を認識することが可能になる。その結果、遊技者は、全ての非設定値を特定して設定値が認識することを目的として、過去に７セグメント表示部３９に表示された数字を踏まえ、７セグメント表示部３９に表示されていない数字が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【０４２５】

一方、セグメント制御順序記憶エリアは、７セグメント表示部３９において数字を表示する際のセグメントＡ～Ｇの制御順序（セグメント制御順序）を記憶する。セグメント制御順序は、セグメントＡ→セグメントＢ→セグメントＣ→セグメントＤ→セグメントＥ→セグメントＦ→セグメントＧに固定されている。即ち、セグメント制御順序は、遊技機１０への電源投入や設定変更、大当たり当選などを契機として決定されるものではなく、遊技機１０に固有の順序として固定されている。このように、セグメント制御順序が遊技機１０に固有の順序として固定されることで、遊技者は７セグメント表示部３９において非設定値に対応する数字が表示される際のセグメントＡ～Ｇの制御順序を把握することが可能になる。これにより、遊技者は、７セグメント表示部３９に数字が表示される前であっても、７セグメント表示部３９に表示される予定の数字を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、７セグメント表示部３９に表示されたことのない数字に関して、セグ

メントＡ～Ｇの制御順序に基づいて推測して楽しむことができるため遊技の興趣が向上される。

【０４２６】

なお、セグメント制御順序は、数字表示順序と同様に遊技機１０の電源投入時や設定値の変更時などに決定することによって同一営業日中で固定化される一方で、営業日ごとに決定されるようにすることも考えられる。この場合、セグメント制御順序が遊技機１０に固有の順序として固定される場合に比べて、７セグメント表示部３９に表示されたことのない数字の把握が困難になる。これにより、全ての非設定値が特定されて設定値が認識されるまでの困難性が高められるため、例えば設定値が低設定である場合に（低確率モードでの大当たり確率が低い場合に）、遊技者に低設定であることが早期に認識されることを防止でききる。これにより、遊技者が遊技中の遊技機１０での遊技を早期終了してしまうことが防止される。

【０４２７】

また、セグメント制御順序は、後述の第３の実施形態において説明するように、低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始される場合（所定期間が開始される場合）などに決定するようにしてもよい。

【０４２８】

図４２（Ｃ）に示すように、既表示情報記憶エリアは、所定期間において７セグメント表示部３９で既に表示した数字、表示途中の数字、既に制御対象としたセグメントＡ～Ｇに関する情報を記憶するエリアである。この既表示情報記憶エリアは、既表示数字フラグ情報、表示中数字フラグ情報及び既表示セグメントフラグ情報を記憶する。

【０４２９】

既表示数字フラグ情報は、所定期間において、７セグメント表示部３９に表示した数字であるか否かを示すフラグに関する情報である。この既表示数字フラグ情報は、数字１既表示フラグ、数字２既表示フラグ、数字３既表示フラグ、数字４既表示フラグ、数字５既表示フラグ、及び数字６既表示フラグを含む。数字１既表示フラグは、所定期間において遊技設定値１に対応する数字の１が非設定値として７セグメント表示部３９に表示されたか否かを示すフラグである。この数字１既表示フラグは、オンに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の１が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の１が表示されていないことを示す。数字２既表示フラグは、所定期間において遊技設定値２に対応する数字の２が非設定値として７セグメント表示部３９に表示されたか否かを示すフラグである。この数字２既表示フラグは、オンに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の２が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の２が表示されていないことを示す。数字３既表示フラグは、所定期間において遊技設定値３に対応する数字の３が非設定値として７セグメント表示部３９に表示されたか否かを示すフラグである。この数字３既表示フラグは、オンに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の３が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の３が表示されていないことを示す。数字４既表示フラグは、所定期間において遊技設定値４に対応する数字の４が非設定値として７セグメント表示部３９に表示されたか否かを示すフラグである。この数字４既表示フラグは、オンに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の４が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の４が表示されていないことを示す。数字５既表示フラグは、所定期間において遊技設定値５に対応する数字の５が非設定値として７セグメント表示部３９に表示されたか否かを示すフラグである。この数字５既表示フラグは、オンに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の５が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の５が表示されていないことを示す。数字６既表示フラグは、所定期間において遊技設定値６に対応する数字の６が非設定値として７セグメント表

示部３９に表示されたか否かを示すフラグである。この数字６既表示フラグは、オンに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の６が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において７セグメント表示部３９に数字の６が表示されていないことを示す。

【０４３０】

表示対象数字フラグ情報は、所定期間において７セグメント表示部３９における表示対象の数字であるか否かを示すフラグである。この表示対象数字フラグ情報は、数字１表示対象フラグ、数字２表示対象フラグ、数字３表示対象フラグ、数字４表示対象フラグ、数字５表示対象フラグ、及び数字６表示対象フラグを含む。数字１表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値１に対応する数字の１が非設定値として７セグメント表示部３９に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字１表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の１が７セグメント表示部３９での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の１が７セグメント表示部３９での表示対象でないことを示す。数字２表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値２に対応する数字の２が非設定値として７セグメント表示部３９に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字２表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の２が７セグメント表示部３９での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の２が７セグメント表示部３９での表示対象でないことを示す。数字３表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値３に対応する数字の３が非設定値として７セグメント表示部３９に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字３表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の３が７セグメント表示部３９での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の３が７セグメント表示部３９での表示対象でないことを示す。数字４表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値４に対応する数字の４が非設定値として７セグメント表示部３９に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字４表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の４が７セグメント表示部３９での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の４が７セグメント表示部３９での表示対象でないことを示す。数字５表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値５に対応する数字の５が非設定値として７セグメント表示部３９に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字５表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の５が７セグメント表示部３９での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の５が７セグメント表示部３９での表示対象でないことを示す。数字６表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値６に対応する数字の６が非設定値として７セグメント表示部３９に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字６表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の６が７セグメント表示部３９での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の６が７セグメント表示部３９での表示対象でないことを示す。

【０４３１】

既対象セグメントフラグ情報は、所定期間での表示対象の数字の表示制御において、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇが点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。この既対象セグメントフラグ情報は、セグメントＡ既対象フラグ、セグメントＢ既対象フラグ、セグメントＣ既対象フラグ、セグメントＤ既対象フラグ、セグメントＥ既対象フラグ、セグメントＦ既対象フラグ、及びセグメントＧ既対象フラグを含む。セグメントＡ既対象フラグは、所定期間での表示対象の数字の表示制御において、７セグメント表示部３９のセグメントＡが点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。このセグメントＡ既対象フラグは、オンに設定されている場合に所定期間での表示対象の数字の表示制御においてセグメントＡが制御対象となったことを示し、オフに設定されている場合にセグメントＡが制御対象となっていないことを示す。セグメントＢ既対象フラグは、所定期間での表示対象の数字の表示制御において、７セグメント表示部３９のセグメントＢが点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。このセグメントＢ既対

象フラグは、オンに設定されている場合に所定期間での表示対象の数字の表示制御においてセグメントＢが制御対象となったことを示し、オフに設定されている場合にセグメントＢが制御対象となっていないことを示す。セグメントＣ既対象フラグは、所定期間での表示対象の数字の表示制御において、７セグメント表示部３９のセグメントＣが点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。このセグメントＣ既対象フラグは、オンに設定されている場合に所定期間での表示対象の数字の表示制御においてセグメントＣが制御対象となったことを示し、オフに設定されている場合にセグメントＣが制御対象となっていないことを示す。セグメントＤ既対象フラグは、所定期間での表示対象の数字の表示制御において、７セグメント表示部３９のセグメントＤが点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。このセグメントＤ既対象フラグは、オンに設定されている場合に所定期間での表示対象の数字の表示制御においてセグメントＤが制御対象となったことを示し、オフに設定されている場合にセグメントＤが制御対象となっていないことを示す。セグメントＥ既対象フラグは、所定期間での表示対象の数字の表示制御において、７セグメント表示部３９のセグメントＥが点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。このセグメントＥ既対象フラグは、オンに設定されている場合に所定期間での表示対象の数字の表示制御においてセグメントＥが制御対象となったことを示し、オフに設定されている場合にセグメントＥが制御対象となっていないことを示す。セグメントＦ既対象フラグは、所定期間での表示対象の数字の表示制御において、７セグメント表示部３９のセグメントＦが点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。このセグメントＦ既対象フラグは、オンに設定されている場合に所定期間での表示対象の数字の表示制御においてセグメントＦが制御対象となったことを示し、オフに設定されている場合にセグメントＦが制御対象となっていないことを示す。セグメントＧ既対象フラグは、所定期間での表示対象の数字の表示制御において、７セグメント表示部３９のセグメントＧが点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。このセグメントＧ既対象フラグは、オンに設定されている場合に所定期間での表示対象の数字の表示制御においてセグメントＧが制御対象となったことを示し、オフに設定されている場合にセグメントＧが制御対象となっていないことを示す。

【０４３２】

そして、既表示情報記憶エリアは、初期状態では、既表示数字フラグ情報、表示対象数字フラグ情報、及び既対象セグメントフラグ情報に含まれる全てのフラグがオフに設定されている。ここで、初期状態は、所定期間外での状態、即ち低確率モードでの大当たり（初大当たり）に対する大当たり遊技の開始時（クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数を累積する所定期間の始期）での状態を示す。本実施形態では、既表示情報記憶エリアに含まれる全てのフラグは、後述の図４６のエンディング付加画像制御処理でのステップＳ２４０５において、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合に（ステップＳ２４０４：Ｙｅｓ）、即ち所定期間の終期が設定される通常大当たりである場合にオフに設定される（クリアされる）。

【０４３３】

ここで、図４３～図４５は、７セグメント表示部制御情報記憶エリアの７セグメント表示部３９の制御例（表示例）、及び既表示情報記憶エリアの更新例を示す図である。以下、図４３～図４５を参照して、７セグメント表示部３９の制御例（表示例）と共に、７セグメント表示部制御情報記憶エリアの既表示情報記憶エリアの更新例を説明する。

【０４３４】

上述のように、図４１の７セグメント表示部制御処理では、７セグメント表示部３９の制御内容を決定し（ステップＳ２３０４）、その制御内容に従って大当たり遊技のエンディングにおいて７セグメント表示部３９が制御される（ステップＳ２３０５）。その後、既表示情報記憶エリアに記憶される各フラグ情報が更新される（ステップＳ２３０６）。

【０４３５】

７セグメント表示部３９の制御内容は、図４１の７セグメント表示部制御処理のステップＳ２３０１で取得される特殊アウト玉カウンタの値（大当たり遊技に設定される特定期

間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の個数）に応じて決定される。例えば、既表示情報記憶エリアが初期状態である場合に（図４２（Ｃ）参照）、特殊アウト玉カウンタの値が７個未満である場合、７セグメント表示部３９の７つのセグメントＡ～Ｇのうちの一部のセグメントが点消灯の制御対象となる。具体的には、例えば特殊アウト玉カウンタの値が５（特定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の個数が５個）であるとすると、制御順序記憶エリアの内容が図４２（Ｂ）に示す状態であり、既表示情報記憶エリアが図４２（Ｃ）に示す初期状態である場合（全てのフラグがオフに設定されている場合）、７セグメント表示部３９の５つのセグメントＡ～Ｅが点消灯の制御対象となる。そして、制御順序記憶エリアの内容が図４２（Ｂ）に示す状態である場合には、最初に数字の２が表示されるため、セグメントＡが点灯状態とされ、セグメントＢが点灯状態とされ、セグメントＣが消灯状態とされ、セグメントＤが点灯状態とされ、セグメントＥが点灯状態とされる。そのため、７セグメント表示部３９では、図４３（Ａ）に示す全てのセグメントＡ～Ｇが消灯された全消灯状態（非制御状態）から、図４３（Ｂ）に示すセグメントＡ、セグメントＢ、セグメントＤ及びセグメントＥが点灯された一部制御状態に変化される。

【０４３６】

なお、図４３（Ａ）に示す非制御状態から図４３（Ｂ）に示す一部制御状態への変化は、一気に行ってもよいし、セグメントＡ～Ｅを順に制御対象として各セグメントＡ～Ｅを点灯又は消灯させることで段階的に行ってもよい。また、セグメントＡ～Ｅを順に制御対象として点灯又は消灯させる場合、制御対象となっているセグメントＡ～Ｅについて、点滅させるなどして制御対象であることを明示するようにしてもよい。もちろん、制御対象となっているセグメントは、必ずしも明示する必要はない。

【０４３７】

一方、７セグメント表示部３９の制御を終了した場合、既表示情報記憶エリアが更新される。例えば、７セグメント表示部３９が図４３（Ａ）に示す非制御状態から図４３（Ｂ）に示す一部制御状態に変化される場合、既表示情報記憶エリアは、図４２（Ｃ）に示す全てのフラグがオフに設定された初期状態から、図４３（Ｃ）に示す内容に更新される。具体的には、図４３（Ｂ）に示す表示状態では、７セグメント表示部３９に最初に表示される数字の２について、セグメントＡ～Ｇのうちの５つのセグメントＡ～Ｅが制御対象とされており、セグメントＦ及びＧが制御対象となっていない。そのため、図４３（Ｃ）に示すように、既表示数字フラグ情報では、１～６のいずれの数字も表示されていないため、数字１既表示フラグ、数字２既表示フラグ、数字３既表示フラグ、数字４既表示フラグ、数字５既表示フラグ、及び数字６既表示フラグの全てのフラグがオフのまま維持される。また、表示中数字フラグ情報では、５つのセグメントＡ～Ｅが制御対象となっている数字の２に対する表示中数字２フラグがオンに設定される。また、既表示セグメントフラグ情報では、セグメントＡ～Ｅが制御対象となっているため、セグメントＡ～Ｅに対するセグメントＡ既対象フラグ、セグメントＢ既対象フラグ、セグメントＣ既対象フラグ、セグメントＤ既対象フラグ、及びセグメントＥ既対象フラグがオンに設定される。

【０４３８】

また、既表示情報記憶エリアが初期状態である場合に（図４２（Ｃ）参照）、図４１の７セグメント表示部制御処理のステップＳ２３０１で取得される特殊アウト玉カウンタの値（大当たり遊技に設定される特定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の個数）が７個を超える場合、７セグメント表示部３９に少なくとも１つの数字（例えば２）が表示される。具体的には、例えば特殊アウト玉カウンタの値が１０（特定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の個数が１０個）であるとすると、７セグメント表示部３９において計１０のセグメントＡ～Ｇが制御対象となる。つまり、７セグメント表示部３９では７つ（全ての）のセグメントＡ～Ｇが点消灯の制御対象となることで７セグメント表示部３９に最初の表示順序の数字が表示され、さらに２番目の表示順序の数字に関して３つのセグメントＡ～Ｃが２回目の点消灯の制御対象となる。具体的には、制御順序記憶エリアの内容が図４２（Ｂ）に示す状態

であり、既表示情報記憶エリアが図４２（Ｃ）に示す初期状態である場合（全てのフラグがオフに設定されている場合）、最初の表示順序の数字が２であるために７セグメント表示部３９において数字の２が表示され、次に数字の３が表示される。そのため、７セグメント表示部３９では、図４４（Ａ）に示す全てのセグメントＡ～Ｇが消灯された非制御状態から、図４４（Ｂ）に示すようにセグメントＡ、Ｂ、Ｄ、Ｅ及びＧが点灯状態とされ、セグメントＣ及びＦが消灯状態とされることで７セグメント表示部３９に数字の２が表示される全セグメント制御状態に変化され、さらにセグメント表示部３９では、図４４（Ｂ）に示す数字の２が表示される全セグメント制御状態から、図４４（Ｃ）に示すセグメントＡ～Ｃが制御対象とされる一部セグメント制御状態に変化される。図４４（Ｃ）に示す例では、２番目に表示される数字が３であるために、セグメントＡ～Ｃが点灯される。

【０４３９】

なお、図４４（Ａ）に示す非制御状態から図４４（Ｂ）に示す全セグメント制御状態への変化、及び図４４（Ｂ）に示す全セグメント制御状態から図４４（Ｃ）に示す一部セグメント制御状態への変化は、一気に行ってもよいし、セグメントＡ～Ｇ、又はセグメントＡ～Ｃを順に点灯又は消灯させることで段階的に行ってもよい。また、セグメントＡ～Ｇ、又はセグメントＡ～Ｃを順に点灯又は消灯させる場合、制御対象となっているセグメントについて、点滅させるなどして制御中であることを明示するようにしてもよい。もちろん、制御対象となっているセグメントは、必ずしも明示する必要はない。

【０４４０】

また、７セグメント表示部３９の制御を行った場合、既表示情報記憶エリアが更新される。例えば、７セグメント表示部３９が図４４（Ａ）に示す非制御状態から、図４４（Ｂ）に示す全セグメント制御状態を経て、図４４（Ｃ）に示す一部セグメント制御状態に変化される場合、既表示情報記憶エリアは、図４２（Ｃ）に示す全てのフラグがオフに設定された初期状態から、図４５（Ａ）及び図４５（Ｂ）に示す内容を経て、最終的に図４５（Ｃ）に示す内容に更新される。具体的には、図４４（Ｂ）に示す状態では、７セグメント表示部３９に最初に表示される数字の２について、セグメントＡ～Ｇの全てのセグメントＡ～Ｅが制御対象となっている。そのため、図４５（Ａ）に示すように、既表示セグメントフラグ情報では、セグメントＡ～Ｇに対する全ての既対象フラグがオンに設定される。そして、セグメントＡ～Ｇに対する全ての既対象フラグがオンに設定される場合、数字２を表示させる制御が終了しているため、図４５（Ｂ）に示すように、既表示数字フラグ情報では数字２既表示フラグがオンに設定され、表示中数字フラグ情報では、表示中数字２フラグがオフに設定される一方で表示中数字３フラグがオンに設定される。その後、既表示セグメントフラグ情報では、セグメントＡ～Ｇに対する全ての既対象フラグがオフに設定される。さらに、図４５（Ｃ）に示すように、既表示セグメントフラグ情報では、セグメントＡ～Ｃに対するセグメントＡ既対象フラグ、セグメントＢ既対象フラグ及びセグメントＣ既対象フラグがオンに設定される。つまり、既表示セグメントフラグ情報の全ての既対象フラグがオンに設定されるたびに（７つのセグメントＡ～Ｇが制御対象とされるたびに）、既表示数字フラグ情報における表示対象となっていた数字に対する既表示フラグがオンに設定され、表示中数字フラグ情報における表示対象となっていた数字に対する表示対象フラグがオフに設定される一方で次の表示対象となる数字に対する表示対象フラグがオンに設定される。

【０４４１】

以上のように、ステップＳ２３０１で取得された特殊アウト玉カウンタの値と、７セグメント表示部制御情報に応じて７セグメント表示部３９が制御されることで、当該遊技機１０での大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する遊技設定値（設定値）以外の遊技設定値（非設定値）に対応する数字の全部又は一部が表示される。これにより、遊技者は、７セグメント表示部３９での表示内容に基づいて非設定値を特定又は推測することが可能になり、その結果、設定値を認識することが可能になる。

【０４４２】

ところで、遊技機としては、本実施形態に係る遊技機１０のように、大当たり抽選での

大当たり当選確率が異なる複数の設定値を有し、遊技ホール側が設定値を選択できるものがある。この場合、遊技ホールは、出玉期待値を下げるために設定値を低く設定することを希望する。そして、設定値を低く設定した場合には、設定値が低いことが遊技者に認識されることにより遊技者が遊技を中止してしまうことを避けたいため、設定値が遊技者に知られない遊技機であることを希望する傾向がある。

【０４４３】

一方、遊技者は、よりで出玉期待値の高い遊技機１０において遊技を行うべく、設定値を有する遊技機に対しては設定値を推測（複数の設定値への絞り込む）又は認識が可能な遊技性を希望する。このように、遊技ホールと遊技者とでは、遊技設定値を示唆又は明示する遊技機に対して、相反することを希望する傾向がある。

【０４４４】

これに対して、本実施形態では、初当たりの大当たり遊技の開始から通常大当たりの開閉実行モードの終了までの特定期間において、可変入賞口３１６に入賞した遊技球９９のうち、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球（特殊アウト玉）を遊技球滞留部３８の滞留レーン３８１に滞留させる。そして、特定期間の経過後に滞留レーン３８１に滞留された遊技球９９（特殊アウト玉）の数をカウントし、そのカウント数に応じた数だけ７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇを制御対象とする。つまり、少なくとも大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなって大当たり遊技に移行されない限り、７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇが制御対象とされることも、点灯されることもない。そのため、大当たり遊技に移行されない限りは、設定値を推測又は認識とされることはない。

【０４４５】

また、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３には、遊技球９９が入球し難く、例えば１回の１６Ｒ大当たり遊技に対して１個～２個（ラウンド遊技の１０Ｒ分で１個程度）の遊技球９９の入球が期待される。そのため、１回の大当たりでは、７セグメント表示部３９により非設定値の特定又は推測は困難である。一方、７セグメント表示部３９は、低確率モードでの抽選結果が大当たりとなることを契機として実行される大当たり遊技（オープニング）が開始されてから、通常大当たり遊技における開閉実行モードが終了（エンディングが開始）されるまでの所定期間において、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の累計に応じて制御される。換言すれば、所定期間は、初当たりが確変大当たりである場合には、高確率モードによる大当たり連荘が継続する限りは終了することなく、通常大当たりに当選した場合の当該通常大当たり遊技の開閉実行モードが終了するまでは継続する。即ち、本実施形態では、非設定値ひいては設定値を認識するのが容易ではないという遊技性を有する反面、高確率モードによる大当たり連荘が継続するほど、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３により多くの遊技球９９の入球が期待され、より正確に非設定値（設定値）を推測でき、所定期間において特殊アウト玉口３７３に３５個以上の遊技球９９が入球される場合には非設定値（設定値）を確実に特定できる。そのため、遊技機１０では、所定期間において成立した特定の条件の数、即ち所定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球の数に応じて設定値を推測可能な情報が表示され、単発大当たりでは特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の入球数の期待値が低いために、非設定値（設定値）の推測又は認識が困難な遊技性を有する。一方、大当たり連荘の場合、連荘回数が少ない場合には非設定値（設定値）の推測又は認識が困難であるが、連荘回数が多くなる従い、特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の入球数の期待値が高くなるために、非設定値（設定値）の推測の困難性が低下する遊技性を有する。即ち、本実施形態では、７セグメント表示部３９において表示される数字の全部又は一部の積み重ねによって複数の非設定値の一部又は全部を特定又は推測することで設定値を推測可能なものである。このように、遊技機１０では、設定値を容易に特定又は推測（絞り込み）されることを抑制することで店舗側の希望に沿いつつ、大当たり連荘によってより正確な非設定値（設定値）の推測を可能にすることで遊技者側の希望にも沿うことができる。これにより、店舗側及び遊技者側の双方の希望に沿う遊技機１０が提供され

る。

【０４４６】

ところで、従来のスロットマシンでは、遊技演出が実行される液晶表示装置などの表示装置において、設定値を示唆又は明示する画像が表示されることがある。設定値を示唆又は明示する画像は、例えば大当たり確定画面、大当たり開始画面、大当たり終了画面、ＡＲＴやＡＴなどの開始画面、継続画面、終了画面において表示され、表示される画像の内容は抽選により決定される。具体的には、液晶表示装置などの画像表示部において、大当たり遊技終了画面などとして、設定値を示唆又は明示しないデフォルト画面の他、一定の確率で、特定設定値以上であること（例えば中間設定値（設定値４～６）以上であること）、高設定値（例えば設定値５又は６）であること、奇数設定値（例えば設定値１、３又は５）であること、偶数設定値（例えば設定値２、４又は６）であること、特定設定値（例えば設定値１の否定）でないこと、最高設定値（例えば設定値６）であることなどを示唆又は明示する画面が提示される。

【０４４７】

しかしながら、従来のスロットマシンでの設定値の示唆又は明示では、設定値が容易に特定又は推測されないように、設定値を示唆又は明示しないデフォルト画面が提示される確率が高く設定され、設定値を示唆又は明示する画面が提示される確率が低く設定される。特に、遊技者に有利な設定値であることに対する設定値の示唆又は明示や、特定の設定値であることを明示が実行される確率が低く設定される。また、奇数設定値や偶数設定値であることの示唆は、信頼度が低い傾向があり、例えば信頼度が６０％程度に設定されることも少なくない。さらに、スロットマシンでは、高設定値であることを示唆又は明示することはあっても、高設定値（例えば設定値５又は６）であることを否定する示唆や明示は実行されず、特に最高設定値（例えば設定値６）であることを否定する示唆や明示は実行されない。即ち、スロットマシンでは、高設定値を否定するような遊技者に不利な情報の提示は実行されない。

【０４４８】

これに対して、本実施形態では、上述のように所定期間において成立した特定の条件の数、即ち所定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球の数に応じて設定値を推測可能な情報（非設定値）が数字として７セグメント表示部３９において表示される。つまり、非設定値の数字が１つずつ７セグメント表示部３９に表示されることによって、非設定値の一部を特定又は推測できるために設定値を推測可能であり、全ての非設定値の数字が表示されることによって非設定値の全てが認識できるために、設定値を特定することが可能になる。

【０４４９】

このように、本実施形態では、スロットマシンなどの遊技機で採用されているような一定割合で設定値の示唆又は明示するものとは根本的に異なり、７セグメント表示部３９に表示される数字に基づいて複数の非設定値を特定していくことで設定値を認識可能なものである。また、本実施形態では、所定期間での大当たり遊技中に満たされる特定の条件（特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の入球）の数に依存して非設定値（設定値）が明示又は示唆され、この点においても一定割合で設定値の示唆又は明示が実行される従来の遊技機とは異なる。さらに、本実施形態では、大当たり連荘回数が多くなるに従い、複数の非設定値の一部又は全部を特定又は推測の困難性が低下するという点においても、従来のスロットマシンなどの遊技機での設定値の示唆又は明示とは異なる。

【０４５０】

そして、本実施形態では、所定期間での大当たり遊技中に満たされる特定の条件（特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の入球）の数に依存して複数の非設定値を示す数値情報が提示されるものであるため、従来の遊技機のように、設定値を特定するための情報が提示される頻度が低くなることはなく、所定期間が継続する限り（大当たり連荘が継続する限り）、非設定値（設定値）を特定するための情報の提示が継続されるため、設定値を推測することをより一層楽しむことができ、遊技の興趣が向上される。

【０４５１】
　また、本実施形態では、所定期間に非設定値の数だけ特定の条件が満たされる場合、全ての非設定値が特定可能である。換言すれば、非設定値の高低を問わず、遊技者に不利な情報を含めて全ての非設定値が遊技者に提示される。このように、本実施形態では、従来のスロットマシンにおいて設定値を示唆又は明示する場合と異なり、最高設定値などを否定するように遊技者に不利な情報であっても提示される。これにより、遊技者は、設定値を特定又は推測するための情報として、有利な情報だけでなく不利な情報も得ることができるため、不利な情報に基づいて当該遊技機１０において遊技を継続するか否かを判断することができる。一方、本実施形態では、高設定値（例えば設定値５以上）に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。これとは逆に、低設定値（例えば設定値２以下）に対応する数字の表示順序が早くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。このように低設定値に対応する数字の表示順序が早く、高設定値に対応する数字の表示順序が遅くされることで、より高設定値がより遅く表示される。これにより、遊技者が設定値を把握する直前まで、遊技者にとって有利な高設定値である可能性を遊技者に期待させることができるため、設定値が高い可能性を期待しつつ非設定値（設定値）を推測して楽しむことができる。
【０４５２】
［エンディング付加画像制御処理］
　ここで、図４６は、図４０の設定値示唆処理でのステップＳ２２１５において実行されるエンディング付加画像制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４５３】
＜ステップＳ２４０１～Ｓ２４０３＞
　図４６に示すように、エンディング付加画像制御処理では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２４０１において、図４１のステップＳ２３０６において更新される既表示情報記憶エリアの各種情報、即ち今回の特定期間の経過により更新される既表示数字フラグ情報、表示中数字フラグ情報、及び既表示セグメントフラグ情報を読み出し、これらの情報に基づいて大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部３４１に表示させる付加画像を決定する（ステップＳ２４０２）。ここで、付加画像は、７セグメント表示部３９の表示内容を示す画像であり、非設定値を特定又は推測可能な画像である（図４７（Ｂ１）、図４７（Ｂ２）及び図４７（Ｃ）参照）。そして、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２４０２において決定される付加画像をエンディング演出において図柄表示部３４１に表示させる付加画像表示コマンドを表示制御装置６に送信する。これにより、図柄表示部３４１では、エンディング演出として、図柄表示部３４１に付加画像が表示される。
【０４５４】
　ここで、図４７は、大当たり遊技のエンディング演出での画面移行例を示す図である。具体的には、図４７（Ａ１）は確変大当たり遊技でのエンディング前半での図柄表示部３４１の画面例であり、図４７（Ａ２）は通常大当たりでのエンディング前半での図柄表示部３４１の画面例である。また、図４７（Ｂ１）、図４７（Ｂ２）及び図４７（Ｃ）は、エンディング後半での図柄表示部３４１の画面例（設定値示唆画面例）である。
【０４５５】
　図４７（Ａ１）に示すように、確変大当たり遊技でのエンディングでは、エンディング演出の前半パートとして図柄表示部３４１に当該確変大当たり遊技の終了後に高確率モードかつ高頻度サポートモードに移行することを明示する画像が表示される。一方、図４７（Ｂ１）に示すように、通常大当たり遊技でのエンディングでは、エンディング演出の前半パートとして図柄表示部３４１に当該通常大当たり遊技の終了後に低確率モードかつ低頻度サポートモード（時短モード）に移行することを明示する画像が表示される。なお、エンディング演出の前半パートでは、当該大当たり遊技の終了後に移行する遊技モードを明示する画像に加えて、大当たり連荘回数や出玉数を明示する画像が表示される。
【０４５６】
　一方、大当たり遊技のエンディング演出の後半パートでは、図４６のエンディング付加

画像制御処理のステップＳ２４０２で決定される付加画像を含む画像が、クルーン装置３７を利用したクルーンゲームの結果として図柄表示部３４１に表示される。図４７（Ｂ１）、図４７（Ｂ２）及び図４７（Ｃ）に示すように、付加画像は、１回の所定期間が終了までの７セグメント表示部３９での表示履歴を示すものであり、非設定値に対応する数字が表示され得る７セグメント表示部３９を模した５つの設定値示唆画像を含む。具体的には、図４３（Ａ）に示す初期状態から図４３（Ｂ）に示す表示状態に７セグメント表示部３９が制御される場合、図４７（Ｂ１）に示すように７セグメント表示部３９での表示状態を模した画像を含む付加画像がエンディング演出の後半パートとして図柄表示部３４１に表示される。また、図４３（Ａ）に示す初期状態から図４４（Ｂ）を経て図４４（Ｃ）に示す表示状態に７セグメント表示部３９が制御される場合、図４７（Ｂ２）に示すように図４４（Ｂ）に示す表示状態を模した設定値示唆画像と、図４４（Ｃ）に示す表示状態を模した設定値示唆画像とを含む付加画像がエンディング演出の後半パートとして図柄表示部３４１に表示される。さらに、所定期間が終了するまでに、７セグメント表示部３９において非設定値に対応する５つの数字が全て表示される場合、図４７（Ｃ）に示すように７セグメント表示部３９に各数字が表示された状態を模した設定値示唆画像を含む付加画像がエンディング演出の後半パートとして図柄表示部３４１に表示される。図４７（Ｃ）に示す例では、数字の「１」以外の数字の「２」～「６」が７セグメント表示部３９において表示されたことを示す画像が表示されている。この場合、非設定値が「２」～「６」であることを特定でき、その結果、設定値が「１」であることを認識できる。

【０４５７】

このように、大当たり遊技のエンディング演出では、後半パートとして１回の所定期間が終了までの７セグメント表示部３９での表示履歴が７セグメント表示部３９を模した５つの設定値示唆画像を含む付加画像として表示される。そのため、遊技者は、各大当たり遊技のエンディングにおいて、当該大当たり遊技までに７セグメント表示部３９において表示された非設定値に関する情報を確認することが可能である。これにより、７セグメント表示部３９において非設定値に関する情報が表示されることを知り得ない場合、７セグメント表示部３９での表示内容を見逃した場合、又は当該所定期間における過去の７セグメント表示部３９での表示内容を忘れてしまった場合などであっても、改めて７セグメント表示部３９での表示内容を認識することができる。そのため、遊技者は、大当たり遊技ごとに、７セグメント表示部３９の表示履歴を示す付加画像に基づいて、エンディングにおいて非設定値を特定又は推測し、設定値を認識又は推測することができる。

【０４５８】

なお、大当たり遊技のエンディング演出として、１回の所定期間が終了までの７セグメント表示部３９での表示履歴を示す付加画像を図柄表示部３４１に表示するか否かは設計事項であり、エンディング演出において図柄表示部３４１に付加画像を表示しないことも考えられる。このようにエンディング演出において付加画像を表示しない場合には、所定期間において過去に表示された数字がある場合に、その数字を記憶又は記録しておかなければ、先に７セグメント表示部３９において表示された数字を踏まえた非設定値の特定又は推測、ひいては設定値の推測又は認識が困難になる。つまり、エンディング演出において付加画像を表示しないことで、非設定値（設定値）の特定又は推測の困難性が高められるため、早期に遊技機１０の設定値が認識され、また少なくとも高設定値でないことが認識されることを防止できる。これにより、遊技機１０の遊技が早期に終了されてしまうことを防止でき、遊技機１０の稼働率の低下を抑制できる。

【０４５９】

＜ステップＳ２４０４＞

図４６の説明に戻り、ステップＳ２４０４では、ＭＰＵ５１は、当該大当たり遊技を実行する契機となった大当たり種別が５Ｒ通常大当たりであるか否かを判断する。大当たり種別が５Ｒ通常大当たりであるか否かは、図３７のステップＳ２１０３においてオンに設定され得る５Ｒ通常大当たりフラグがオンであるか否かに基づいて判断できる。そして、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合（ステップＳ２４０４：Ｙｅ

ｓ）、処理をステップＳ２３０５に移行し、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりでない場合（ステップＳ２４０４：Ｎｏ）、当該エンディング付加画像制御処理を終了する。

【０４６０】

＜ステップＳ２４０５＞

大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合（ステップＳ２４０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、既表示情報記憶エリアを初期化（全てのフラグをオフに設定）し、当該エンディング付加画像制御処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、当該大当たりが所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たりである場合、既表示情報記憶エリアを初期化する。

【０４６１】

以上のように、本実施形態では、非設定値（設定値）が特定又は推測可能である反面、非設定値（設定値）が特定し、又は推測の確度を高めるためには、所定期間においてより多くの遊技球９９をクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球させる必要があり、非設定値（設定値）が特定されるまでのハードルが高い。そのため、遊技ホールにとっては、遊技者に設定値を容易には知られない利点がある。一方、遊技者にとっては、設定値を特定又は推測できる利点がある。加えて、大当たり抽選に当選することを契機として設定値の特定又は推測が可能であり、設定値の推測の正確性が確変大当たりの継続（大当たり連荘）により高まると共に、場合によっては設定値が認識可能になるという遊技性を遊技機１０に付与することができる。これにより、遊技ホールと遊技者の双方の希望に沿いつつ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【０４６２】

また、大当たり遊技が開始された場合、特段の事情が無い限りは、大当たり遊技の途中で遊技を終了し、高確率モードである場合に高確率モード中に遊技を終了することはない。そのため、所定期間が初当たりの大当たり遊技の開始から通常大当たりの開閉実行モードの終了までの期間であることで、所定期間が終了する前に遊技者が遊技を終了することが防止される。これにより、非設定値（設定値）が特定又は推測可能なタイミング（所定期間の終期）を知り得ない遊技者が遊技を進行する場合であっても、非設定値（設定値）が特定又は推測可能となる直前に遊技を終了することが防止される。そのため、非設定値（設定値）が特定又は推測可能なタイミングを知り得ない遊技者であっても、非設定値（設定値）が推測又は認識可能となる。加えて、非設定値（設定値）が特定又は推測可能なタイミングを狙って遊技を行う他の遊技者のいわゆるハイエナ行為を排除できる。

【０４６３】

また、所定期間の始期が初当たりの低確率モードでの大当たり当選を契機とする大当たり遊技の開始時期であることで、非設定値（設定値）が特定又は推測可能となるまでに少なくとも１回の大当たり当選が条件となるだけでなく、たとえ所定期間が開始されたとしても、上述のように非設定値（設定値）の特定できるまでのハードルが高いことで、非設定値（設定値）をある程度推測し、又は特定するまで相当数の遊技球９９を遊技盤３１に発射し、相当数の大当たり抽選を受けることになる。そのため、設定値を高い確度で推測し、又は特定できる段階では、単位大当たり抽選回数（大当たり抽選の受け易さ）も十分判断可能な段階に到達している可能性が高い。これにより、遊技者は、非設定値（設定値）を高い確度で推測し、又は特定できる場合に、非設定値（設定値）だけでなく単位大当たり抽選回数も含めて遊技中の遊技機１０の出玉性能を判断できるため、遊技を継続するかを判断することが可能になる。例えば、設定値が低い場合であっても、単位大当たり抽選回数が多い場合には、総合的に勘案して遊技を継続するとの判断を行うことも可能である。一方、設定値が高い場合であっても、単位大当たり抽選回数が少ない場合には、総合的に勘案して遊技の継続を断念するとの判断を行うことも可能である。

【０４６４】

さらに、遊技機１０では、７セグメント表示部３９に非設定値を特定又は推測するための情報が表示されるが、この７セグメント表示部３９における所定期間での表示履歴が大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部３４１に表示される。そのため、遊技者は、各大当たり遊技のエンディングにおいて、当該大当たり遊技までに７セグメント表示部

３９において表示された非設定値に関する情報を確認することが可能である。これにより、７セグメント表示部３９において非設定値に関する情報が表示されることを知り得ない場合、７セグメント表示部３９での表示内容を見逃した場合、又は当該所定期間における過去の７セグメント表示部３９での表示内容を忘れてしまった場合などであっても、改めて７セグメント表示部３９での表示内容を認識することができる。そのため、遊技者は、大当たり遊技ごとに、７セグメント表示部３９の表示履歴を示す付加画像に基づいて、エンディングにおいて非設定値を特定又は推測し、設定値を認識又は推測して遊技の進行を楽しむことができる。

【０４６５】

また、本実施形態では、７セグメント表示部３９における所定期間での表示履歴が大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部３４１に表示されるが、７セグメント表示部３９における所定期間での表示履歴は、当該所定期間の終期が設定される大当たり遊技の終了後に図柄表示部３４１などの表示部に表示されるようにしてもよい。つまり、所定期間での表示履歴は、規定期間以外の特殊期間において表示可能にしてもよい。例えば、変動遊技も大当たり遊技も実行されていない待機状態において、遊技者による遊技機１０に対する所定の操作によって、図柄表示部３４１などの表示部に、７セグメント表示部３９における所定期間での表示履歴を表示するようにすることが考えられる。このように、７セグメント表示部３９における所定期間での表示履歴を所定期間の終期が設定される大当たり遊技の終了後に図柄表示部３４１などに表示されるようにすることで、過去の７セグメント表示部３９での表示内容を忘れてしまった場合などに確認することが可能になる。これにより、過去の７セグメント表示部３９での表示内容に基づいて非設定値を特定又は推測することが可能になる。なお、待機状態などにおいて表示履歴を図柄表示部３４１などに表示することについては、後述の第４の実施形態において詳細に説明する。

【０４６６】

このように、待機状態などにおいて表示履歴を図柄表示部３４１などに表示可能とする場合、過去の７セグメント表示部３９での表示内容を忘れてしまった場合などに確認することが可能になるという利点がある。その反面、待機状態などにおいて表示履歴を図柄表示部３４１などに表示可能にすれば、空台となっている遊技機１０に対して所定の操作を行うことで、誰でも表示履歴を確認することができる。つまり、他人が得た特典に便乗して非設定値（設定値）を特定又は推測することが可能になり、いわゆるハイエナ行為を許容することになる。これに対して、本実施形態では、７セグメント表示部３９における所定期間での表示履歴を、当該所定期間の終期が設定される大当たり遊技の終了以降に確認することが許容されていない。つまり、所定期間での表示履歴を含む非設定値を示す特定情報は、規定期間以外での表示が制限される。そのため、本実施形態では、他人が得た特典に便乗して非設定値（設定値）を特定又は推測するハイエナ行為を排除できる。

【０４６７】

また、本実施形態では、初当たりが確変大当たりである場合には、初当たりの大当たり遊技の開始から、高確率モードでの通常大当たりに対する通常大当り遊技に跨って所定期間が設定されているが、所定期間は、大当り種別とは無関係に１回の大当たりに対して１つずつ設定してもよい。即ち、初当たり及び連荘当たりを問わず、各大当たり遊技につき所定期間を設定してもよい。この場合の所定期間は、大当たり遊技又は開閉実行モードの開始時点が始期され、大当たり遊技又は開閉実行モードの終了時点が終期とされる。

【０４６８】

また、本実施形態では、７セグメント表示部３９に非設定値の対応する数字が表示される、非設定に対応する数字を表示することに代えて又は加えて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３に非設定値に対応する数字又はアルファベットなどを表示し、図柄表示部３４１において非設定値を明示する非設定値明示リーチ演出を実行するようにしてもよい。非設定値明示リーチ演出としては、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、例えば非設定値に対応するゾロ目の数字で飾り図柄を停止表示させることが考えられる。このように、大

当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３に非設定値に対応する数字を表示し、図柄表示部３４１において非設定値を明示する非設定値明示リーチ演出を実行することで、変動遊技において大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かだけでなく、遊技者は変動遊技において第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３に停止表示される数字などに着目し、図柄表示部３４１に停止表示される飾り図柄の組み合わせに着目して変動遊技を楽しむことができる。また、非設定値明示リーチ演出がリーチ演出の１つとして実行される場合、設定値に対応する数字の飾り図柄のリーチでは当該数字がゾロ目では揃わず外れ目として停止表示されるようにすることも考えられる。例えば設定値が１である場合、飾り図柄が「２２２」、「３３３」、「４４４」、「５５５」及び「６６６」で停止表示可能であるが、「１１１」では停止表示されず、飾り図柄が１の場合のリーチは必ず外れことになる。このように、設定値に対応する数字のゾロ目が停止表示されないことで、通常は飾り図柄がゾロ目の数字で停止表示されることが望ましいが、例えば高設定値の否定する５や６のゾロ目で停止表示されないことが望ましくもあるため、従来とは異なる観点からリーチ演出を楽しむことが可能になる。

【０４６９】

また、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３に非設定値に対応する数字などの表示、又は非設定値明示リーチ演出は、特定のタイミングのみで実行され得るようにすることも考えられる。このように特定のタイミングに限定して第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３に非設定値に対応する数字などの表示、又は非設定値明示リーチ演出を実行することで、特定タイミングで実行される変動遊技に着目して遊技を楽しむことができる。

【０４７０】

特定のタイミングとしては、例えば確変遊技状態又は時短遊技状態で実行される変動遊技において、第１特別図柄表示部３６２又は第２特別図柄表示部３６３、及び図柄表示部３４１において大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを報知するタイミングが考えられる。このように確変遊技状態又は時短遊技状態での変動遊技において非設定値を明示又は示唆することで、高頻度サポートモードによって高速で保留が消化され、単調になりがちな確変遊技状態や時短遊技状態での変動遊技を楽しむことができる。また、特定のタイミングは、確変遊技状態又は時短遊技状態に移行されてから実行される変動遊技の回数が所定回数範囲内にある場合に設定することも考えられる。例えば、所定回数範囲は、確変遊技状態に移行されてから実行される変動遊技の回数が少ない場合（例えば１回～１０回）又は多い場合（例えば１００回以上、１５０回以上、２００回以上など）に設定することが考えられる。即ち、確変遊技状態に移行されてから早期に大当たりとなる場合、又は大当たりとなるまでの変動遊技回数が多いハマリ状態となる場合に非設定値の明示又は示唆を行うようにしてもよい。この場合には、大当たり遊技の終了から早期の大当たりに対する特典として、又はハマリに対する救済として非設定値の明示又は示唆が行われる。また、所定回数範囲は、時短遊技状態に移行されてから実行される変動遊技の回数が少ない場合（例えば１回～１０回）、又は時短遊技状態の終了間際（例えば９０回～１００回）に設定することが考えられる。この場合には、大当たり遊技の終了から早期の大当たり、又は時短終了間際の大当たりに対する特典として非設定値の明示又は示唆が行われる。

【０４７１】

［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。

【０４７２】

［第２の実施形態］
前述の第１の実施形態では、所定期間（低確率モードでの初大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する通常大当たり遊技での開閉実行モードの終了までの期間）において実行される大当たり遊技ごとに特定期間（大当たり遊技の開始から開閉実行モードの終了までの期間）が設定され、特定の条件が満たされる数（当該特定期間内にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数）に基づいて、当該特定期間が設定される大当たり遊技のエンディングにおいて、複数の非設定値（設定値）のそれぞれに対応する特定情報（数字）の全部又は一部が７セグメント表示部３９に提示される場合について説明した。
【０４７３】
ところで、前述の第１の実施形態のように、所定期間に実行される大当たり遊技ごとに特定期間が設定される場合、大当り連荘ではその連荘回数に対応した数の複数の特定期間が所定期間内に設定される。そのため、大当たり連荘では、各回の大当たり遊技のエンディングごとに７セグメント表示部３９に非設定値（設定値）に対応する特定情報の全部又は一部が提示される。即ち、大当たり連荘では、特定情報の全部又は一部が複数回に分けて提示される。しかしながら、大当たり遊技のエンディングごとに特定情報の全部又は一部が７セグメント表示部３９に提示される場合、即ち特定情報の全部又は一部が複数回に分けて提示される場合、先に実行される大当たり遊技のエンディングにおいて提示される特定情報を記憶又は記録していなければ、先に実行される大当たり遊技のエンディングにおいて提示される特定情報を踏まえて非設定値（設定値）を特定することは困難になる。即ち、７セグメント表示部３９において過去に提示された特定情報を正確に記憶又は記録していない場合には、効果的に非設定値（設定値）を特定又は推測することが困難である。そのため、非設定値（設定値）を効果的に特定又は推測するためには、過去に７セグメント表示部３９において提示された特定情報を正確に記憶又は記録するという煩わしさがあり、その結果、遊技者が非設定値（設定値）の特定又は推測を諦めてしまうことも想定される。これでは、非設定値（設定値）を特定又は推測可能であることで遊技の興趣を向上させるという意義が埋没されてしまう。
【０４７４】
一方、本実施形態は、前述の第１の実施形態のように所定期間に特定期間が設定されず、所定期間において満たされる特定の条件の数に基づいて、１回の所定期間に対して１回だけ、非設定値（設定値）を特定又は推測するための特定情報が提示される。このように本実施形態では、所定期間において満たされる特定の条件の数に基づいて、１回の所定期間に対して１回だけ、非設定値（設定値）を特定又は推測するための特定情報が提示される。そのため、本実施形態では、前述の第１の実施形態のように所定期間に複数回に分けて特定情報が提示される場合の不都合が解消される。即ち、本実施形態では、１回の所定期間に対して、当該所定期間の終了後に１回だけ特定情報が提示されるため、当該所定期間において過去に提示される特定情報はなく、遊技者が記憶又は記録すべき特定情報もない。これにより、遊技者は、１回の所定期間に対して１回だけ提示される特定情報に着目することで非設定値（設定値）を特定又は推測することが可能になることで、提示された特定情報を正確に記憶又は記録するという煩わしさから開放される。そのため、遊技者は、容易かつ効果的に非設定値（設定値）を特定又は推測できることで、非設定値（設定値）を特定又は推測しつつ遊技を楽しむことが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【０４７５】
本実施形態の一例では、前述の第１の実施形態と同様に、所定期間が低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する通常大当たり遊技の開閉実行モードの終了までの期間であり、特定の条件がクルーン装置の特殊アウト玉口に遊技球が入球されることである。また、本実施形態の一例では、前述の第１の実施形態と同様に特定情報が７セグメント表示部３９に表示されるが、特定情報の表示タイミング（規定期間）は、１回の所定期間に対して、当該所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技でのエンディング（当該所定期間の終了後）のみである。即ち、所定期間の終了後に

１回だけ７セグメント表示部３９に特定情報が提示される。そのため、本実施形態では、設定値示唆処理、７セグメント表示部制御処理及びエンディング付加画像制御処理の一部のステップが前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４７６】

ここで、図４８は本実施形態に係る遊技機１０の音声ランプ制御装置５で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図４９は図４８の設定値示唆処理で実行される７セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図５０は図４８の設定値示唆処理で実行されるエンディング付加画像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、本実施形態について、図４８～図５０を参照しつつ、前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。

【０４７７】

［設定値示唆処理］

図４８に示すように、本実施形態における設定値示唆処理では、大当たり遊技のエンディングが開始される場合に（ステップＳ２２０１：Ｙｅｓ）、前述の第１の実施形態での設定値示唆処理（図４０参照）とは異なり、当該大当たり遊技が所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技であることを条件に（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９を受け入れる遊技球滞留部３８のストッパ部３８３の上下動の制御、及び所定期間において遊技球滞留部３８に滞留される遊技球９９の数をカウントする処理が実行される（ステップＳ２２０２～Ｓ２２１３）。これにより、本実施形態では、所定期間が終了する場合に、当該所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たりにおいて、当該所定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数が１回で計数される。

【０４７８】

また、本実施形態の設定値示唆処理において５Ｒ通常大当たり遊技であることを条件に（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）、遊技球滞留部３８のストッパ部３８３の上下動の制御、及び所定期間において遊技球滞留部３８に滞留される遊技球９９の数をカウントする処理が実行されることで（ステップＳ２２０２～Ｓ２２１３）、７セグメント表示部制御処理（ステップＳ２５０２）及びエンディング付加画像制御処理（ステップＳ２５０３）についても、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技であることを条件に設定されるストッパ部下動中フラグに基づいて（ステップＳ２２０３）、５Ｒ通常大当たり遊技であることを条件に実行される（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）。

【０４７９】

［７セグメント表示部制御処理］

本実施形態における７セグメント表示部制御処理は、上述のように５Ｒ通常大当たり遊技においてエンディングが開始される場合（開閉実行モード（所定期間）が終了する場合）に実行される。また、図４９に示すように、本実施形態における７セグメント表示部制御処理は、前述の第１の実施形態での７セグメント表示部制御処理（図４１参照）と基本的に同様であるが、特殊アウト玉カウンタの値が１以上である場合に（ステップＳ２３０２：Ｙｅｓ）、７セグメント表示部制御情報の制御順序及び既表示情報（図４２参照）を読み出すことに代えて、７セグメント表示部制御情報の制御順序のみの読み出しが実行される（ステップＳ２５０４）。即ち、本実施形態の７セグメント表示部制御処理では、１回の所定期間に対して当該所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たりのエンディング（所定期間の終了後）においてのみ、７セグメント表示部３９が制御（特定情報の提示）されるため、既表示情報を読み出して７セグメント表示部３９を制御する必要はない。

【０４８０】

［エンディング付加画像制御処理］

図５０に示すように、本実施形態におけるエンディング付加画像制御処理は、基本的に前述の第１の実施形態のエンディング付加画像制御処理（図４６参照）と同様であるが、前述の第１の実施形態でのエンディング付加画像制御処理のけるステップＳ２４０４が省略されている。即ち、本実施形態のエンディング付加画像制御処理が５Ｒ通常大当たりで

あることを契機として実行されるため（図４８の設定値示唆処理のステップＳ２５０１でＹｅｓ）、５Ｒ通常大当たりであることを判断するまでもなくステップＳ２４０５において既表示情報記憶エリアの初期化が実行される。

【０４８１】

以上のように、本実施形態では、所定期間において満たされる特定の条件の数に基づいて、１回の所定期間に対して１回だけ、非設定値（設定値）に対応する特定情報（数字）の全部又は一部が提示される。そのため、当該所定期間において過去に提示される特定情報はなく、遊技者が記憶又は記録すべき特定情報もない。これにより、遊技者は、１回の所定期間に対して１回だけ提示される特定情報に着目することで非設定値（設定値）を特定又は推測することが可能になることで、提示された特定情報を正確に記憶又は記録するという煩わしさから開放される。そのため、遊技者は、容易かつ効果的に非設定値（設定値）を特定又は推測できることで、非設定値（設定値）を特定又は推測しつつ遊技を楽しむことが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【０４８２】

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

【０４８３】

［第３の実施形態］

前述の第１の実施形態では、特定期間に特定の条件が満たされる数に基づいて、特定期間の経過後（大当たり遊技のエンディング）において、複数の非設定値（設定値）を特定又は推測するための特定情報（数字）の全部又は一部が７セグメント表示部３９に提示される場合について説明した。また、前述の第１の実施形態では、７セグメント表示部３９において、特定情報としての非設定値に対応する数字が、遊技機１０の電源投入時又は設定値の変更時に決定される数字表示順序（図３６参照）に従って表示される場合について説明した。さらに、前述の第１の実施形態では、７セグメント表示部３９において数字を表示する場合の数字表示順序が固定される場合について説明した。

【０４８４】

ところで、前述の第１の実施形態では、特定情報としての複数の非設定値に対応する複数の数字が、遊技機１０の電源投入時又は設定値の変更時に決定される数字表示順序（図３６参照）で表示される場合、遊技機１０の電源がオフにされ、又は設定値変更がなされない限り、同一の順序で数字が表示され、また７セグメント表示部３９において各数字を表示する場合のセグメントＡ～Ｇの制御順序が固定されている。そのため、所定期間において満たされる特定の条件の数が、先行する所定期間において満たされる特定の条件の数よりも少ない場合には、既に提示された特定情報よりも少ない量の情報しか得られず、新たな特定情報を得ることができない。その結果、例えば単発大当たりに対する大当たり遊技のように、所定回数において満たされる特定の条件の数が少ないことが予想される場合、特定期間において特定の条件が満たされるか否か、満たされる特定の条件の数、特定期間の経過後に提示される特定情報に対する興味が低下することが懸念される。

【０４８５】

一方、本実施形態に係る遊技機では、所定の条件が満たされる場合、特定情報を提示する順序（数字表示順序及びセグメント表示順序）が決定（変更）される。このように、所定の条件が満たされる場合に特定情報を提示する順序が決定されることで、先行する所定期間において満たされる特定の条件の数よりも当該所定期間において満たされる特定の条件の数が少ない場合でも新たな特定情報が得られる可能性がある。そのため、例えば単発大当たりに対する大当たり遊技のように、所定回数において満たされる特定の条件の数が少ないことが予想される場合であっても、特定期間において特定の条件が満たされるか否か、満たされる特定の条件の数に対して関心を持たせることができると共に、特定期間の経過後に提示される特定情報に対しも関心を持たせることが可能になる。これにより、特定の条件が満たされる数に応じて、非設定値（設定値）を特定又は推測可能な特定情報を提示することにより遊技の興趣の向上を、より効果的に図ることが可能になる。

【０４８６】
なお、特定情報を提示する順序が決定（変更）されるための所定の条件としては、例えば大当たりに当選すること、大当たり遊技のオープニング、開閉実行モード、若しくは大当たり遊技のエンディングが開始されることなどが考えられる。このように所定の条件を設定することで、大当たり遊技が実行されるごとに特定情報の提示順序が決定（変更）される。そのため、特定情報の提示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し提示されることや、特定情報の提示が単調化されることを防止できる。その結果、大当たり遊技が実行されるごとに特定情報として新規な情報が得られることが期待される。これにより、例えば大当たり遊技における特定情報の提示順序に興味を持たせることができるため、大当たり遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。
【０４８７】
また、所定の条件としては、特定の大当たり（例えば確変大当たり、通常大当たり、又は低確率モードでの大当たり）に当選すること、特定の大当たり遊技（例えば確変大当たり、通常大当たり、又は低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技）のオープニング、開閉実行モード、若しくは大当たり遊技のエンディングが開始されることが開始されることなどが考えられる。このように所定の条件を設定することで、所定の条件を特定の大当たりや大当たり遊技に限定しない場合に比べて、特定情報の提示順序が決定（変更）される回数が少なくされる。そのため、先行して提示される特定情報に対して新規な情報が提示される可能性が低減されることで、全ての非設定値の特定（設定値の特定）することに対する困難性が高められ、全ての非設定値が早期に特定（設定値が特定）されることを防止できる。これにより、例えば設定値が低い場合に遊技者が遊技中の遊技機１０での遊技を早期に終了してしまうことを防止できる。
【０４８８】
また、所定の条件としては、所定期間又は特定期間が開始若しくは終了することなどが考えられる。このように所定の条件を設定することで、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報の提示順序が決定（変更）される。そのため、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報として新規な情報が得られることが期待される。これにより、特定情報の提示順序に興味を持たせることができるため、遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。
【０４８９】
また、所定の条件としては、変動遊技演出として特定の演出が決定又は実行されることなども考えられる。この場合の特定の演出は、例えば非リーチ演出及びリーチ演出のいずれに設定してもよい。典型的には、特定の演出は、変動遊技演出のうちの大当たり又は確変大当たりが確定するプレミア演出が挙げられる。さらに、特定の演出としては、図柄表示部３４１において飾り図柄が特定の組み合わせで停止表示、又は仮停止表示（中間停止表示）されることも考えられる。例えば、図柄表示部３４１において飾り図柄が「７７７」で停止表示される場合、「７６７」のように特定のリーチ外れ目で停止表示される場合、「３６７」のように特定の非リーチ外れ目（バラケ目）で停止表示される場合などの他、リーチ演出としてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出などの発展演出が実行される場合に発展演出が実行されることを明示する仮停止表示（中間停止表示）が考えられる。発展演出が実行されることを明示する仮停止表示（中間停止表示）としては、例えば「７発展７」のように、左右の飾り図柄がリーチ状態で仮停止表示（中間停止表示）され、中図柄として「発展」などの発展演出が実行されることを明示する図柄が一時的に停止表示されることが考えられる。このように所定の条件を設定する場合においても、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報の提示順序が決定（変更）される。そのため、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報として新規な情報が得られることが期待される。これにより、特定情報の提示順序に興味を持たせることができるため、遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。
【０４９０】
また、所定の条件としては、単発大当たりが複数回連続すること、同じ特定情報の提示

順序が複数回連続することなども考えられる。このように所定の条件を設定することで、特定情報として新規な情報が得られ難い状況であった場合に、特定情報の提示順序が決定（変更）される。そのため、特定情報として新規な情報が得られ易くなるため、新規な特定情報が得られない場合の退屈感を低減でき、遊技に対する興趣の低下を抑制できる。

【０４９１】

なお、所定期間が開始されるまでに所定の条件が満たされる場合、例えば最初に満たされる所定の条件に対して決定（変更）される特定情報の提示順序を優先してもよいし、最後に満たされる所定の条件に対して決定（変更）される特定情報の提示順序を優先してもよい。

【０４９２】

本実施形態の一例では、低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始されること（所定期間が開始されること、初大当たり遊技が開始されること）を条件に特定情報としての複数の非設定値のそれぞれに対応する数字の表示順序、及び各数字を表示する場合のセグメント表示順序が決定され、これらの表示順序に従って、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技のエンディング（所定期間の経過後）において７セグメント表示部３９に複数の非設定値を特定するための数字の全部又は一部が表示される。

【０４９３】

ここで、図５１は本実施形態に係る遊技機１０の音声ランプ制御装置５で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図５２は図５１の表示順序設定処理の手順で参照されるテーブルの一例を示す図である。以下、本実施形態について、図５１及び図５２を参照しつつ、前述の第１の実施形態との相違点である表示順序設定処理を中心に説明する。

【０４９４】

［表示順序設定処理］

＜ステップＳ２６０１＞

図５１に示すように、本実施形態における表示順序設定処理では、ＭＰＵ５１は、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する（ステップＳ２６０１）。大当たり遊技演出開始フラグは、大当たり遊技演出が開始されることを示すフラグであり、図３７のコマンド判定処理のステップＳ２１０８においてオンに設定される。そして、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出開始フラグがオンである場合（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である場合（ステップＳ２６０１：Ｎｏ）、当該表示順序設定処理を終了する。

【０４９５】

＜ステップＳ２６０２＞

大当たり遊技演出開始フラグがオンである場合（ステップＳ２６０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出が開始される契機となった大当たりが、低確率モードの大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ２６０２）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該大当たりが初当たりであり、所定期間が開始されるか否かを判断する。低確率モードの大当たりであるか否かは、例えば大当たり遊技が開始される場合に当該大当たり遊技が開始される契機となった大当たりが低確率モードのものであるか高確率モードのものであるかを示す確率モード情報を大当たり遊技開始コマンドに含ませると共に、主制御装置４から音声ランプ制御装置５に大当たり遊技開始コマンドが送信される場合に、図３７のコマンド判定処理において確率モード情報に基づいて低確率モードでの大当たりであることを示すフラグをオン又はオフに設定し、当該フラグをＭＰＵ５１によって確認することで判断することができる。なお、確率モード情報は、大当たり遊技開始コマンドとは別のコマンドとして設定してもよい。

【０４９６】

そして、ＭＰＵ５１は、低確率モードの大当たりである場合（ステップＳ２６０２：Ｙｅｓ）、即ち当該大当たりが初当たり（所定期間の始期となる大当たり）である場合、処理をステップＳ２６０３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、低確率モードの大当たりでな

い場合（ステップＳ２６０２：Ｎｏ）、即ち高確率モードでの大当たりである場合（ステップＳ２６０２：Ｎｏ）、該表示順序設定処理を終了する。

【０４９７】

＜ステップＳ２６０３～Ｓ２６０５＞

低確率モードの大当たりである場合（ステップＳ２６０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２から設定値を取得し（ステップＳ２６０３）、さらに７セグメント表示部３９での複数の非設定値に対応する数字の表示順序を決定すると共に（ステップＳ２６０４）、各数字に対するセグメントＡ～Ｇの制御順序を設定し（ステップＳ２６０５）、当該表示順序設定処理を終了する。

【０４９８】

ここで、７セグメント表示部３９での複数の非設定値に対応する数字の表示順序は、前述の第１の実施形態における表示順序設定処理のステップＳ２０１５（図３５参照）と同様に、図３６に示す数字表示順序決定テーブルに基づいて決定される。また、決定された数字の表示順序は、ＲＡＭ５１２に記憶される。

【０４９９】

また、各数字に対するセグメントＡ～Ｇの制御順序は、図５２に示す７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇの制御順序決定テーブルに基づいて決定される。この制御順序決定テーブルでは、図３５の副タイマ割込処理のステップＳ２００１で更新される制御順位種別カウンタの値によってセグメントＡ～Ｇの制御順序が複数規定されており、各制御順序が決定される確率が同一に設定されている。そして、セグメントＡ～Ｇの制御順序は、各数字に対するセグメントＡ～Ｇの制御順序が設定される際の制御順位種別カウンタの値によって、複数の制御順序から各数字に対して同じ順序に決定される。また、決定されたセグメントＡ～Ｇの制御順序は、ＲＡＭ５１２に記憶される。

【０５００】

なお、本実施形態では、非設定値に対応する数字を７セグメント表示部３９において表示する場合、全て数字に対してセグメントＡ～Ｇが同じ順序で制御対象とされるが、各数字の制御順序は異なっていてもよい。つまり、非設定値に対応する複数の数字ごとにセグメントＡ～Ｇの制御順序を個別に決定してもよい。

【０５０１】

以上のように、本実施形態では、所定期間ごとに、非設定値に対応する数字を７セグメント表示部３９に表示する順序が決定される。これにより、所定の条件が満たされる場合に特定情報を提示する順序が決定されることで、先行する所定期間において満たされる特定の条件の数よりも当該所定期間において満たされる特定の条件の数が少ない場合でも新たな特定情報が得られる可能性がある。そのため、例えば単発大当たりに対する大当たり遊技のように、所定回数において満たされる特定の条件の数が少ないことが予想される場合であっても、特定期間において特定の条件が満たされるか否か、満たされる特定の条件の数に対して関心を持たせることができると共に、特定期間の経過後に提示される特定情報に対しも関心を持たせることが可能になる。これにより、非設定値（設定値）を特定又は推測可能な特定の条件が満たされる数に応じて特定情報を提示することにより遊技の興趣の向上を、より効果的に図ることが可能になる。

【０５０２】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第１及び第２の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【０５０３】

［第４の実施形態］

前述の第１の実施形態では、特定期間において特定の条件が満たされる数に基づいて、特定期間の経過後（大当たり遊技のエンディング）において、複数の非設定値に対応する特定情報（数字）の全部又は一部が７セグメント表示部３９に提示され、大当たり遊技の終了に伴い７セグメント表示部３９での特定情報の提示が終了される場合について説明した。つまり、前述の第１の実施形態では、予め定められる規定期間（特定期間の経過後）

において特定情報の全部又は一部が表示される。

【０５０４】

ところで、遊技者は、規定期間での特定情報の提示を見逃した場合や失念した場合などに、過去に表示された特定情報を考慮して複数の非設定値を特定又は推測するために、特定情報の再確認を希望することが想定される。また、遊技者が交代した場合に交代後の遊技者が、過去に表示された特定情報の確認を希望することが想定される。しかしながら、規定期間において特定情報が提示される場合、規定期間以外では特定情報が提示されないため、特定情報を再確認することができない。

【０５０５】

一方、本実施形態では、規定期間以外の特殊期間において、過去に提示された特定情報の全部又は一部の提示が可能とされる。このように、規定期間以外の特殊期間において過去に提示された特定情報の提示が可能であることで、遊技者は、特殊期間において過去に提示された特定情報を確認することが可能になる。即ち、遊技者は、規定期間での特定情報の提示を見逃した場合や失念した場合などに、過去に表示された特定情報を再確認でき、また、遊技者が交代した場合の交代後の遊技者は、過去の遊技者に提示された特定情報を確認することが可能になる。これにより、遊技者は、過去の遊技者に提示された特定情報を考慮して複数の非設定値（設定値）を特定又は推測することが可能になるため、非設定値（設定値）を特定又は推測するための利便性が向上される。

【０５０６】

ここで、特殊期間としては、例えば変動遊技及び大当たり遊技のいずれも実行されていない待機状態（客待ち状態）の期間が挙げられる。このように特殊期間が待機状態の期間であることで、遊技が実行されていない状態において過去に提示された特定情報を確認することが可能になる。そのため、遊技の進行に伴い図柄表示部３４１などで実行される各種演出、例えば変動遊技演出や大当たり遊技演出の視認などが阻害されることを防止できる。

【０５０７】

また、待機状態の期間において過去に提示された特定情報の全部又は一部の提示を可能にする場合、待機状態において移行可能な特定表示画面において、パスワード入力操作やコマンド入力操作などの所定の入力操作を行うことを条件とすることも考えられる。パスワードやコマンドは、所定期間の終期が設定される大当たり遊技において、エンディングなどに図柄表示部３４１に表示させることで入手可能にしてもよい。また、パスワードやコマンドは、当該大当たり遊技においてマトリックス型二次元コードなどを図柄表示部３４１に表示させ、このマトリックス型二次元コードなどをスマートフォンや携帯電話などの携帯端末を利用して読み込むことで外部サーバから携帯端末に送信される、いわゆる携帯連動によって入手可能としてもよい。

【０５０８】

このように、パスワード入力操作やコマンド入力操作などの所定の入力操作を行うことを条件に、待機状態の期間において過去に提示された特定情報の全部又は一部の提示を可能にすることで、パスワードやコマンドなどを入球可能な遊技者のみ、即ち特定情報の全部又は一部が提示された遊技者のみが待機状態の期間において過去に提示された特定情報の全部又は一部を確認することが可能になる。これにより、他の遊技者によって過去の特定情報の全部又は一部が確認されるという、いわゆるハイエナ行為やタダ乗りを排除できる。

【０５０９】

また、待機状態において移行可能な特定表示画面においてマトリックス型二次元コードなどをスマートフォンや携帯電話などの携帯端末を利用して読み込むことで、携帯端末に過去に提示された特定情報の全部又は一部の提示させるようにすることも考えられる。

【０５１０】

また、特殊期間は、大当たり遊技中、例えばオープニング中、開閉実行モード中、エンディング中に設定することも考えられる。このように特殊期間が大当たり遊技中に設定され

ることで、大当たり抽選での抽選結果が明示又は示唆されない状態において過去の特定情報が提示される。そのため、大当たり抽選での結果の明示又は示唆が特定情報の提示によって阻害されることを防止できる。また、大当たり遊技は、変動遊技によって大当たり抽選での結果が大当たりであることを明示した後に実行されるために遊技者の興味が低下する傾向にあるが、このような大当たり遊技において過去に提示された特定情報が提示されることで、大当たり遊技に対する興味が向上される。

【０５１１】

また、特殊期間としては、変動遊技中に設定することも考えられる。ここで、遊技を実行される合計時間（遊技機１０での電源がオンである時間から待機状態の時間を除いた時間）において、理論値としては、大当たり変動遊技の実行時間に比べて変動遊技の実行時間のほうが長い。そのため、変動遊技中に過去の特定情報の提示が可能とされることで、過去の特定情報を提示できるタイミングを多く設定することが可能になる。但し、特殊期間を変動遊技中に設定する場合、飾り図柄の停止表示される前の一定期間、例えば変動遊技演出としてリーチ演出が実行されていない非リーチ状態中や変動時間が短い場合には、特定情報の提示を制限することが好ましい。これにより、飾り図柄の停止表示による大当たり抽選での抽選結果の明示又は示唆の視認が阻害されることを防止できる。

【０５１２】

また、特殊期間での過去の特定情報の提示は、遊技機１０によって決定されるタイミングで行ってもよいし、遊技者の意思により実行してもよい。

【０５１３】

遊技機１０によって決定されるタイミングにおいて過去の特定情報の提示が行われる場合、遊技者が予想しないタイミングにおいて過去の特定情報を提示させることが可能になる。そのため、遊技機１０に意外性を有する遊技性を付与できる。また、遊技者が遊技機１０に対して何らの操作も行うことなく遊技機１０によって決定されるタイミングで過去の特定情報が提示されるため、遊技機１０に対する知識が少ない遊技者であっても、過去に提示された特定情報を知り得ることが可能になる。これにより、遊技者間の公平性が担保される。

【０５１４】

ここで、遊技機１０によって決定されるタイミングにおいて過去の特定情報の提示が行われる場合の例としては、例えば待機状態においけるデモンストレーション画面として過去に提示された特定情報を提示すること、変動遊技において特定のリーチ演出が実行されることが予定されている場合に一定割合（１００％を含む）で当該リーチ演出が実行される前に過去に提示された特定情報を提示すること、変動遊技や大当たり遊技の特定のタイミングで実行される抽選によって過去に提示された特定情報を提示することが決定されることなどが挙げられる。待機状態においけるデモンストレーション画面として過去に提示された特定情報が提示される場合、遊技者はデモンストレーション画面において提示される過去の特定情報を考慮して、空台から遊技を実行するための遊技機１０を選択することが可能になるため、遊技を実行する遊技機１０を選択する際の自由度や利便性が向上される。また、変動遊技において特定のリーチ演出が実行されることが予定されている場合に当該リーチ演出が実行される前に過去に提示された特定情報が提示される場合、過去の特定情報の提示が特定のリーチ演出が実行されることに対する事前告知演出としての役割を果たすため、変動遊技での興趣が向上される。なお、変動遊技における過去の特定情報の提示を大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の期待度（信頼度）を示唆する期待度示唆演出（大当たりであることを示す確定演出を含む）や期待度（信頼度）を向上させるチャンスアップ演出として実行することも考えられる。この場合にも変動遊技での興趣が向上される。また、変動遊技や大当たり遊技の特定のタイミングで実行される抽選によって過去に提示された特定情報が提示される場合、遊技機１０によって決定されるランダムな特定のタイミングで過去の特定情報が提示されるため、遊技に対する意外性を特に付与することができる。また、特定情報が提示される特定のタイミングを遊技者が知り得る場合、遊技者は特定のタイミングにおいて特定情報が提示されるかに着目して遊技の進

行を楽しむことができるために遊技の興趣が向上される。
【０５１５】
一方、特殊期間での過去の特定情報の提示が遊技者の意思により実行される場合、遊技機１０によって決定されるタイミングにおいて過去の特定情報が提示されることを受動的に待つことなく、特殊期間であれば、遊技者は自身の好みのタイミングにおいて過去の特定情報を積極的に確認することが可能になる。そのため、過去の特定情報を考慮して複数の非設定値（設定値）を特定又は推測する場合、過去の特定情報を提示させるタイミングについて、遊技機１０によって制限されることなく自身の意思が反映されるため、利便性が向上される。
【０５１６】
ここで、特殊期間での過去の特定情報の提示が遊技者の意思により実行される例としては、待機状態、変動遊技中、大当たり遊技中に設定される特殊期間において、遊技者によって操作ボタン２０などに対する所定の操作が行われる場合に過去に提示された特定情報を提示することが挙げられる。
【０５１７】
本実施形態の一例では、大当たり遊技のエンディング（規定期間）において７セグメント表示部３９によって表示された複数の非設定値に対応する特定情報（数字）の全部又は一部が表示され、待機状態の期間（特殊期間）において、操作ボタン２０や選択決定部２１に対して所定の操作を行うことで、直近の３回の大当たり遊技のエンディングにおいて表示された特定情報（数字）の全部又は一部が図柄表示部３４１に表示される。なお、本実施形態の一例では、パスワードやコマンドなどの入力操作を行うことなく、過去に７セグメント表示部３９に表示された特定情報の全部又は一部を図柄表示部３４１に表示させることが可能である。
【０５１８】
以下、本実施形態について、図５３～図６３を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。
【０５１９】
ここで、図５３は本実施形態に係る遊技機１０の構成の一例を示す斜視図であり、図５４は図５３に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図である。
【０５２０】
図５３に示すように、本実施形態に係る遊技機１０は、前面枠１１に設けられる選択決定部２１をさらに備える。
【０５２１】
選択決定部２１は、遊技者により操作されるものであり、後述の待機状態において遊技者の押下操作を受け付け、図柄表示部３４１での表示画面（図６０参照）を移行させる押しボタンである。選択決定部２１は、複数の選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂを含む。
【０５２２】
複数の選択ボタン２１Ａは、後述の図６１及び図６２の待機状態画面移行処理において、トップメニュー画面などの各種画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり（図６０参照）、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン２１Ｂが操作されることによって仮選択された内容が確定される（ＲＡＭ５１２に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、図５４に示すように音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ２１１ａ、下選択操作スイッチ２１１ｂ、左選択操作スイッチ２１１ｃ、及び右選択操作スイッチ２１１ｄを備える。これらのスイッチ２１１ａ～２１１ｄは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、各スイッチ２１１ａ～２１１ｄの入力信号に基づいて、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【０５２３】
　また、本実施形態では、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が開始されたことが検出される場合に、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたと判断される。もちろん、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が継続していること、又は操作が終了したことが検出される場合に、各選択ボタン２１１～２１４に対する操作が行われたと判断されるようにしてもよい。
【０５２４】
　一方、決定ボタン２１Ｂは、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、決定ボタン２１Ｂは、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える決定操作スイッチ２１Ｂａを備える。決定操作スイッチ２１Ｂａは、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置５では、決定操作スイッチ２１Ｂａの入力信号に基づいて、決定操作スイッチ２１Ｂａに対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。
【０５２５】
　また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーに対する遊技者の操作を受け付けるタッチパネルが操作手段として設けられることも考えられる。さらに、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに代えて、図柄表示部３４１の正面側に遊技者の操作を受け付ける透光性のタッチパネルを設けることも考えられる。また、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）に代えて、ジョグダイヤルを設けることも考えられる。また、選択スイッチ２１１ａ～２１１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａは、接点式スイッチなどであるが、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。
【０５２６】
　ここで、図５５は、図５３に示す遊技機１０の音声ランプ制御装置５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。
【０５２７】
　図５５に示すように、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第１の実施形態での副タイマ割込処理と同様な処理（ステップＳ２０００～Ｓ２００５）に加えて、操作検出処理（ステップＳ２７０１）及び待機状態画面移行処理（ステップＳ２７０２）が実行される。
【０５２８】
［操作検出処理］
　操作検出処理は、各種ボタン２０，２１Ａ，２１Ｂに対する操作が行われたか否かを検出する処理である。ここで、図５６は、図５５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である。
【０５２９】
　図５６に示すように、操作検出処理において、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０６）を実行する。
【０５３０】
［操作ボタン操作検出処理］
　操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップＳ２２０１）では、操作ボタン２０の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ４１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。ここで、図５７は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図５７を参照しつつ操

作ボタン操作検出処理を説明する。
【０５３１】
＜ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３＞
図５７に示すように、ステップＳ２９０１では、ＭＰＵ４１は、第２検出フラグの設定を第１検出フラグにシフト（上書き）させる。また、ステップＳ２９０２では、ＭＰＵ４１は、第３検出フラグの設定を第２検出フラグにシフト（上書き）させる。その後、ステップＳ２９０３では、ＭＰＵ４１は、操作スイッチ２０ａにより検出される操作ボタン２０の操作状態を第３検出フラグに設定（上書き）し、当該操作検出処理は終了する。
【０５３２】
このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３の処理が実行されることにより、操作ボタン２０の操作履歴として１ｍｓｅｃ間隔の直近の３回分の操作状態が第１検出フラグ～第３検出フラグとしてＲＡＭ５１２に記憶される。具体的に、第３検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第２検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第１検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。
【０５３３】
［操作検出パターン判定処理］
図５７の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ２８０２の操作検出パターン判定処理では、第１操作検出フラグ、第２操作検出フラグ及び第３操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン２０の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第１～第３操作パターンフラグからなり、第１～第３操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン２０の操作状態を判定できる。例えば、第１操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が継続されていると判定できる（図３８（Ａ）参照）。また、第２操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が開始されたと判定できる（図３８（Ａ）参照）。また、第３操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作が終了したと判定できる（図３８（Ａ）参照）。そして、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン２０に対する操作がなされていないと判定できる（図３８（Ａ）参照）。ここで、図５８は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図５９（Ａ）は、操作ボタン２０に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図５８及び図５９（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。
【０５３４】
＜ステップＳ３００１＞
図５８に示すように、ステップＳ３００１では、ＭＰＵ４１は、３回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第１操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第１操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２に移行し、第１操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。
【０５３５】
＜ステップＳ３００２＞
ステップＳ３００２では、ＭＰＵ４１は、２回前の操作ボタン２０の操作状態を示す第２操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００３に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００８に移行する。
【０５３６】
＜ステップＳ３００３＞
ステップＳ３００３では、ＭＰＵ４１は、直近の操作ボタン２０の操作状態を示す第３操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、第３

操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００４に移行し、第３操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０５３７】

＜ステップＳ３００４＞

ステップＳ３００４では、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグをオン、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１操作パターンフラグをオンに設定し、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する（図５９（Ａ）参照）。そして、第１操作パターンフラグは、操作ボタン２０の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第１操作パターンフラグがオンに設定されている場合、ＭＰＵ４１は、操作ボタン操作継続コマンドをＲＡＭ４１２に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置５に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン２０が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置５は、操作ボタン２０が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン２０に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

【０５３８】

＜ステップＳ３００５＞

ＭＰＵ４１は、ステップＳ３００１において第１操作検出フラグがオンでないと判断した場合（ステップＳ３００１：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Ｓ３００５）。ここで、ＭＰＵ４１は、第２操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００６に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０５３９】

＜ステップＳ３００６＞

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

【０５４０】

＜ステップＳ３００７＞

ステップＳ３００７では、ＭＰＵ４１は、第２操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し（図５９（Ａ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第２操作パターンフラグを用いて、操作ボタン２０が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン２０の３回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン２０の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン２０の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

【０５４１】

＜ステップＳ３００８＞
　ＭＰＵ４１は、ステップＳ３００２において第２操作検出フラグがオンでないと判断した場合（ステップＳ３００２：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Ｓ３００８）。ここで、ＭＰＵ４１は、第３操作検出フラグがオンである場合（ステップＳ３００８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３０１０に移行し、第２操作検出フラグがオフである場合（ステップＳ３００８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００９に移行する。
【０５４２】
＜ステップＳ３００９＞
　ステップＳ３００９では、ＭＰＵ４１は、第３操作パターンフラグをオン、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３操作パターンフラグをオンに設定し、第１操作パターンフラグ及び第２操作パターンフラグをオフに設定する（図５９（Ａ）参照）。そして、第３操作パターンフラグは、操作ボタン２０が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン２０の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。
【０５４３】
＜ステップＳ３０１０＞
　ステップＳ３０１０では、ＭＰＵ４１は、第１操作パターンフラグ、第２操作パターンフラグ及び第３操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、操作ボタン２０の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図５９（Ａ）参照）。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン２０が非操作状態であると判定する。
【０５４４】
［選択ボタン操作検出処理］
　図５６の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２８０３）では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。
【０５４５】
＜上選択ボタン操作処理＞
　上選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５４６】
＜下選択ボタン操作処理＞
　下選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。
【０５４７】
＜左選択ボタン操作処理＞
　左選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。な

お、左選択ボタン操作処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０５４８】

＜右選択ボタン操作処理＞

右選択ボタン操作処理では、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０５４９】

［選択操作検出パターン判定処理］

選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２８０４）では、ＭＰＵ４１は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

【０５５０】

＜上選択操作検出パターン判定処理＞

上選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１上選択操作検出フラグ、第２上選択操作検出フラグ及び第３上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン２１１の操作履歴から上選択ボタン２１１に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０５５１】

ここで、図５９（Ｂ）に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５５２】

また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第３上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５５３】

さらに、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１上選択操作パターンフラグ及び第２上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン２１１が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン２１１の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【０５５４】

また、ＭＰＵ４１は、上選択ボタン２１１の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン２１１が非操作状態であると判定す

る。
【０５５５】
＜下選択操作検出パターン判定処理＞
下選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１下選択操作検出フラグ、第２下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン２１２の操作履歴から下選択ボタン２１２に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【０５５６】
ここで、図５９（Ｃ）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。
【０５５７】
また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第２下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第３下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第２下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５５８】
さらに、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１下選択操作パターンフラグ及び第２下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン２１２が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン２１２の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【０５５９】
また、ＭＰＵ４１は、下選択ボタン２１２の３回分の操作状態として「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第１～第３下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、ＭＰＵ４１は、第１～第３下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン２１２が非操作状態であると判定する。
【０５６０】
＜左選択操作検出パターン判定処理＞
左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。
【０５６１】
ここで、図５９（Ｄ）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、左選択ボタン２１３の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の

操作パターンが発生した場合に、第１左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２左選択操作パターンフラグ及び第３左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン２１３の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

右選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１右選択操作検出フラグ、第２右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン２１４の操作履歴から右選択ボタン２１４に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【０５６６】

ここで、図５９（Ｅ）に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第２右選択操作パターンフラグ及び第３右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５６７】

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

【０５６８】

さらに、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「Ｏ

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

【０５６９】

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

【０５７０】

［決定ボタン操作検出処理］

決定ボタン操作検出処理（図５６のステップＳ２８０５）では、ＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの操作状態を検出し、過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図５７の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０５７１】

［決定操作検出パターン判定処理］

決定操作検出パターン判定処理（図５６のステップＳ２８０６）では、ＭＰＵ４１は、第１決定操作検出フラグ、第２決定操作検出フラグ及び第３決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン２１Ｂの操作履歴から決定ボタン２１Ｂに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図５８の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【０５７２】

ここで、図５９（Ｆ）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてＭＰＵ４１は、決定ボタン２１Ｂの３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＮ」、「ＯＮ」の操作パターンが発生した場合に、第１決定操作パターンフラグをオンに設定し、第２決定操作パターンフラグ及び第３決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第１決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

［待機状態画面移行処理］

図５５の説明に戻り、副タイマ割込処理の２７０２で実行される待機状態画面移行処理では、変動遊技及び大当たり遊技のいずれも実行されていない待機状態において、操作ボタン２０、選択ボタン２１Ａ又は決定ボタン２１Ｂに対する操作に応じて、図柄表示部３４１の画面を移行させ、遊技者による各種の選択や設定を可能にする処理が実行される。ここで、図６０は待機状態における図柄表示部３４１での画面移行の一例を示す図である。

【０５７７】

図６０に示すように、飾り図柄の変動表示が停止された場合、保留数Ｎ及び保留数Ｍが「０」であり、かつ大当たり遊技状態に移行しない場合には、飾り図柄の変動が停止した状態の変動停止画面が維持される。そして、変動停止画面が表示されてから遊技者によって操作ボタン２０が操作された場合には、表示画面が変動停止画面からトップメニュー画面に移行される。このトップメニュー画面は、複数の画面移行画像及びカーソル画像を含む。

【０５７８】

複数の画面移行画像は、移行先の表示画面を選択するための画像であり、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を含む。複数の画面移行画像は、「７セグメント表示部履歴」と表示される７セグメント表示部履歴選択画面に移行させるための７セグメント表示部履歴選択画面移行画像、「キャラクタ選択」と表示されるキャラクタ選択画面に移行させるためのキャラクタ選択画面移行画像、「キャラクタカスタマイズ」と表示されるキャラクタカスタマイズ画面に移行させるためのキャラクタカスタマイズ画面移行画像、及び「戻る」と表示される変動停止画面に移行させるための変動停止画面移行画像を含む。

【０５７９】

カーソル画像は、選択可能な複数の項目のうちのいずれの項目が現在仮選択されているかを示す画像であり、複数の画面移行画像のうちのカーソル画像の右側の画面移行画像に対応する項目が仮選択されている項目である。図６０に示す例では、「７セグメント表示部履歴」が仮選択されていることを示している。また、複数の画面移行画像のうちの仮選択されている項目に対応する画面移行画像は、仮選択されていることを強調するために、他の画面移行画像と区別可能な態様で表示される。なお、仮選択項目の変更は、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２に対する操作によって実行可能である。

【０５８０】

トップメニュー画面において、決定ボタン２１Ｂが操作されることで仮選択されている項目（移行先の表示画面）が決定され、当該項目に対応する表示画面に移行される。例えば、遊技者によって「７セグメント表示部履歴」の７セグメント表示部履歴選択画面移行画像が選択された場合に決定ボタン２１Ｂが操作されると、表示画面がトップメニュー画面から７セグメント表示部履歴選択画面に移行される。

【０５８１】

７セグメント表示部履歴選択画面は、所定期間に対して７セグメント表示部３９において表示された特定情報の内容が表示される履歴画面に移行させることが可能な画面である。この履歴画面は、直近の３回の所定期間のいずれかに対する７セグメント表示部３９における表示内容を示すものであり、１回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される１回前履歴画面、２回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される２回前履歴画面、及び３回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される３回前履歴画面を含む。各履歴画面は、大当たり遊技のエンディングの後半パートにおいて図柄表示部３４１に表示される付加画像（図４７（Ｂ１）、図４７（Ｂ２）及び図４７（Ｃ）参照）と同様な形態の履歴画像を含む。履歴画像は、１回の所定期間が終了までの７セグメント表示部３９

での表示履歴を示すものであり、非設定値に対応する数字が表示され得る７セグメント表示部３９を模した５つの設定値示唆画像を含む。図６０に示す例では、１回前の所定期間におけるクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の入球によって、７セグメント表示部３９に数字の２が表示された後にセグメントＡ～Ｃが点灯された履歴を有することを示している。

【０５８２】

また、７セグメント表示部履歴選択画面は、仮選択されていることを示すカーソル画像、「履歴１（１回前）」と表示される１回前履歴画面に移行させるための１回前履歴画面移行画像、「履歴２（２回前）」と表示される２回前履歴画面に移行させるための２回前履歴画面移行画像、「履歴３（３回前）」と表示される３回前履歴画面に移行させるための３回前履歴画面移行画像、及び「終了」と表示される変動停止画面に移行させるための変動停止画面移行画像を含む。そして、７セグメント表示部履歴選択画面において、決定ボタン２１Ｂが操作されることで仮選択されている項目（移行先の表示画面）が決定され、当該項目に対応する表示画面に移行される。例えば、遊技者によって「履歴１（１回前）」の１回前履歴画面移行画像が仮選択された場合に決定ボタン２１Ｂが操作されると、表示画面が７セグメント表示部履歴選択画面から１回前履歴画面に移行される。また、「履歴２（２回前）」が選択される場合には７セグメント表示部履歴選択画面から２回前履歴画面に移行され、「履歴３（３回前）」が選択される場合には７セグメント表示部履歴選択画面から３回前履歴画面に移行される。また、「終了」が選択される場合には７セグメント表示部履歴選択画面からトップメニュー画面に移行される。

【０５８３】

このように、７セグメント表示部履歴選択画面から、遊技者の選択により１回前履歴画面、２回前履歴画面及び３回前履歴画面のいずれかに移行させることが可能である。即ち、遊技者は、自身が希望する履歴画面に移行させることで自身が希望する履歴情報を確認することができる。これにより、以前に確認した情報、情報量の少ない情報などの履歴情報の確認を回避しつつ効果的に履歴を確認することができるため、履歴の確認を効率良く行うことができる。

【０５８４】

また、本実施形態では、大当たり遊技のエンディングにおいて非設定値を特定するための情報が、飾り図柄が変動表示される図柄表示部３４１とは異なる７セグメント表示部３９に表示される。そのため、非設定値を特定するための情報を表示する場合であっても、図柄表示部３４１において実行される画像演出の視認が阻害されることはない。一方、待機状態では、エンディングにおいて７セグメント表示部３９に表示された情報と同一内容の履歴情報が、７セグメント表示部３９とは異なる図柄表示部３４１において表示される。ここで、一般に、図柄表示部３４１は、表示面積が大きいため、図柄表示部３４１に履歴情報を表示することで履歴情報の視認性が向上される。また、図柄表示部３４１は、遊技機１０において実行される演出やキャラクタなどの各種の設定を行うために利用されることがある。そのため、エンディングでの７セグメント表示部３９での表示内容を図柄表示部３４１に表示させるようにすれば、各種の設定を行うための操作と同様な操作によって履歴情報を確認することが可能になるため、履歴情報を確認作業の利便性が向上される。

【０５８５】

なお、本実施形態では、複数の履歴画面から遊技者により選択される履歴画面に移行可能であるが、複数の履歴情報が同時に１つの画面において表示されるようにすることも考えられる。この場合、一度に多くの履歴を確認できるため、この場合にも効率良く提示内容を確認できる。

【０５８６】

また、トップメニュー画面において、「キャラクタ選択」のキャラクタ画面移行画像が選択された場合には表示画面がキャラクタ選択画面に移行され、「キャラクタカスタマイズ」のキャラクタカスタマイズ画面移行画像が選択された場合には表示画面がキャラクタカスタマイズ画面に移行される。即ち、本実施形態では、変動遊技演出などで登場するキ

ャラクタを選択可能であり、当該キャラクタのコスチューム、装身具、髪型などなどのカスタマイズが可能である。

【０５８７】

なお、トップメニュー画面において、「戻る」の変動停止画面移行画像が選択された場合には表示画面が変動停止画面に移行される。

【０５８８】

このように、本実施形態では、待機状態における選択決定部２１（選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作によって、直近の３回の所定期間に対する７セグメント表示部３９での表示履歴を確認することができる。そのため、遊技者は、大当たり遊技のエンディングでの７セグメント表示部３９の表示内容を見逃した場合や失念した場合などに過去の７セグメント表示部３９の表示内容を再確認でき、また、遊技者が交代した場合の交代後の遊技者は、過去の７セグメント表示部３９の表示内容を確認することが可能になる。これにより、遊技者は、過去の７セグメント表示部３９の表示内容を考慮して複数の非設定値（設定値）を特定又は推測することが可能になるため、非設定値（設定値）を特定又は推測するための利便性が向上される。

【０５８９】

ここで、図６１及び図６２は、図５５の副タイマ割込処理で実行される待機状態画面移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図６１及び図６２を参照しつつ、図５５の副タイマ割込処理のステップＳ２７０２において実行される待機状態画面移行処理の手順を説明する。

【０５９０】

＜ステップＳ３１０１及びＳ３１０２＞

図６１に示すように、待機状態画面移行処理では、ＭＰＵ５１は、まず待機状態であるか否かを判断する（ステップＳ３１０１及びＳ３１０２）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図３７のコマンド判定処理でのステップＳ２１０５でオンに設定される変動遊技演出中フラグがオフに設定され（ステップＳ３１０１：Ｎｏ）、図３４の副タイマ割込処理のステップＳ２００４の大当たり遊技演出処理において表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信する場合にオンに設定される大当たり遊技演出中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１０２：Ｎｏ）、待機状態であると判断する。一方、ＭＰＵ５１は、変動遊技演出中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１０１：Ｙｅｓ）、又は大当たり遊技演出中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１０２：Ｙｅｓ）、待機状態ではないと判断する。

【０５９１】

そして、ＭＰＵ５１は、待機状態である場合（ステップＳ３１０１及びＳ３１０２が共にＮｏ）、処理をステップＳ３１０３に移行し、待機状態でない場合（ステップＳ３１０１又はＳ３１０２でＹｅｓ）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【０５９２】

＜ステップＳ３１０３＞

待機状態である場合（ステップＳ３１０１及びＳ３１０２が共にＮｏ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面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Ｓ３１０３）。変動停止画面フラグは、図柄表示部３４１での表示画面が変動停止画面であることを示すフラグである。この変動停止画面フラグは、変動遊技状態又は大当たり遊技状態から待機状態に移行される場合、即ち待機状態において変動停止画面フラグ以外の全ての画面フラグがオフに設定されている場合に後述の図６２のステップＳ３１２０においてオンに設定される。また、変動停止画面フラグは、変動停止画面以外の表示画面から変動停止画面に移行される場合にもオンに設定される。具体的には、変動停止画面フラグは、後述の図６２のステップＳ３１０９のトップメニュー画面処理において表示画面がトップメニュー画面から変動停止画面に移行される場合、ステップＳ３１１３の１回前履歴画面処理において表示画面が１回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合、ステップＳ３１１５の２回前履歴画面処理において表示画面が２回前履歴画面処理から変動停止画面に移

行される場合、及びステップＳ３１１７の３回前履歴画面処理において表示画面が３回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合にもオンに設定される。なお、変動停止画面フラグは、表示画面が変動停止画面からトップメニュー画面に移行される場合にステップＳ３１０７においてオフに設定され、飾り図柄の変動表示が開始される場合にオフに設定される。

【０５９３】

そして、ＭＰＵ５１は、変動停止画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０４に移行し、変動停止画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１０３：Ｎｏ）、処理を図６２のステップＳ３１０８に移行する。

【０５９４】

＜ステップＳ３１０４＞

変動停止画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２操作パターン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Ｓ３１０４）。第２操作パターンフラグは、操作ボタン２０に対する操作が開始されたことを示すフラグであり、図５８の操作検出パターン判定処理でのステップＳ３００７においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面である場合に操作ボタン２０に対する操作がなされた否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、第２操作パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０５に移行し、第２操作パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１０４：Ｎｏ）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【０５９５】

＜ステップＳ３１０５～Ｓ３１０７＞

第２操作パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を変動停止画面から、各種の選択や設定を行うトップメニュー画面に移行させる（ステップＳ３１０５）（図６０参照）。即ち、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動表示画面である場合に操作ボタン２０に対する操作がなされた場合に、表示画面を変動停止画面からトップメニュー画面に移行させる。

【０５９６】

そして、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面であることを示すトップメニュー画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３１０６）、表示画面が変動停止画面であることを示す変動停止画面フラグをオフに設定し（ステップＳ３１０７）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【０５９７】

＜ステップＳ３１０８＞

変動停止画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１０３：Ｎｏ）、図６２に示すように、ＭＰＵ５１は、表示画面がトップメニュー画面であることを示すトップメニュー画面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Ｓ３１０８）。トップメニュー画面フラグは、待機状態において、変動停止画面などの各種画面から表示画面をトップメニュー画面に移行させる場合にオンに設定される（例えば図６１のステップＳ３１０６など）。ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０９に移行し、トップメニュー画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１０に移行する。

【０５９８】

＜ステップＳ３１０９＞

トップメニュー画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面処理を実行する（ステップＳ３１０９）。トップメニュー画面処理では、選択ボタン２１Ａに対する操作に応じて仮選択される項目を変更する。また、トップメニュー画面処理では、決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされた場

合に仮選択されている項目に対応する画面、具体的には変動停止画面、７セグメント表示部履歴選択画面、キャラクタ選択画面、又はキャラクタカスタマイズ画面に表示画面を移行させる。また、ＭＰＵ５１は、表示画面をトップメニュー画面から他の画面に移行させた場合、移行先の画面に対する画面フラグをオンに設定する一方で、トップメニュー画面フラグをオフに設定する。

【０５９９】

＜ステップＳ３１１０＞

トップメニュー画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、表示画面が７セグメント表示部履歴選択画面であることを示す７セグ履歴選択画面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Ｓ３１１０）。７セグ履歴選択画面フラグは、ステップＳ３１０９のトップメニュー画面処理において、表示画面がトップメニュー画面から７セグメント表示部履歴選択画面に移行される場合にオンに設定される。７セグ履歴選択画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１１に移行し、７セグ履歴選択画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１２に移行する。

【０６００】

＜ステップＳ３１１１＞

７セグ履歴選択画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、７セグ履歴選択画面処理を実行する。７セグ履歴選択画面処理は、７セグメント表示部履歴選択画面が表示されている場合に実行される処理である。７セグ履歴選択画面処理の詳細は、図６３を参照して後述する。

【０６０１】

＜ステップＳ３１１２＞

７セグ履歴選択画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、表示画面が１回前履歴画面であることを示す１回前履歴画面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Ｓ３１１２）。１回前履歴画面フラグは、後述の図６３の７セグ履歴選択画面処理のステップＳ３２１２において、表示画面が７セグメント表示部履歴選択画面から１回前履歴画面に移行される場合にオンに設定される。そして、ＭＰＵ５１は、１回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１３に移行し、１回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１４に移行する。

【０６０２】

＜ステップＳ３１１３＞

１回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、１回前履歴画面処理を実行し、当該待機状態画面移行処理を終了する。１回前履歴画面処理では、「戻る」が選択される場合に表示画面を１回前履歴画面から７セグメント表示部履歴選択画面に移行させる。このとき、ＭＰＵ５１は、１回前履歴画面フラグをオフに設定する一方で、７セグ履歴選択画面フラグをオンに設定する。

【０６０３】

＜ステップＳ３１１４＞

１回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、表示画面が２回前履歴画面であることを示す２回前履歴画面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Ｓ３１１４）。２回前履歴画面フラグは、後述の図６３の７セグ履歴選択画面処理のステップＳ３２１５において、表示画面が７セグメント表示部履歴選択画面から２回前履歴画面に移行される場合にオンに設定される。そして、ＭＰＵ５１は、２回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１５に移行し、２回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１６に移行す

る。
【０６０４】
＜ステップＳ３１１５＞
２回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、２回前履歴画面処理を実行し、当該待機状態画面移行処理を終了する。２回前履歴画面処理では、「戻る」が選択される場合に表示画面を２回前履歴画面から７セグメント表示部履歴選択画面に移行させる。このとき、ＭＰＵ５１は、２回前履歴画面フラグをオフに設定する一方で、７セグ履歴選択画面フラグをオンに設定する。
【０６０５】
＜ステップＳ３１１６＞
２回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１４：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、表示画面が３回前履歴画面であることを示す３回前履歴画面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Ｓ３１１６）。６回前履歴画面フラグは、後述の図６３の７セグ履歴選択画面処理のステップＳ３２１７において、表示画面が７セグメント表示部履歴選択画面から３回前履歴画面に移行される場合にオンに設定される。そして、ＭＰＵ５１は、３回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１１７に移行し、３回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１８に移行する。
【０６０６】
＜ステップＳ３１１７＞
３回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、３回前履歴画面処理を実行し、当該待機状態画面移行処理を終了する。３回前履歴画面処理では、「戻る」が選択される場合に表示画面を３回前履歴画面から７セグメント表示部履歴選択画面に移行させる。このとき、ＭＰＵ５１は、３回前履歴画面フラグをオフに設定する一方で、７セグ履歴選択画面フラグをオンに設定する。
【０６０７】
＜ステップＳ３１１８及びＳ３１１９＞
３回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、他の画面フラグ（キャラクタ選択画面フラグ又はキャラクタカスタマイズ画面フラグ）がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３１１８）。他の画面フラグは、ステップＳ３１０９のトップメニュー画面処理において、表示画面がトップメニュー画面から他の画面に移行される場合にオンに設定される。他の画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３１１８：Ｙｅｓ）、他の画面の対応するその他の画面処理を実行し（ステップＳ３１１９）、当該待機状態画面移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ５１は、他の画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１８：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１２０に移行する。
【０６０８】
＜ステップＳ３１２０＞
他の画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３１１８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３１２０）、当該待機状態画面移行処理を終了する。つまり、ＭＰＵ５１は、待機状態である場合に、全ての画面フラグもオフである場合、変動遊技状態又は大当たり遊技状態から待機状態に移行され、表示画面が変動停止画面であると判断できるため、変動停止画面フラグをオンに設定する。
【０６０９】
［７セグ履歴選択画面処理］
待機状態画面移行処理のステップＳ３１１１で実行される７セグ履歴選択画面処理では、遊技者による選択決定部２１（選択ボタン２１Ａ及び決定ボタン２１Ｂ）に対する操作に応じて、表示画面を７セグメント表示部履歴選択画面から、変動停止画面、１回前履歴画面、２回前履歴画面又は３回前履歴画面に移行させる処理が実行される（図６０参照）

。ここで、図６３は、図６２の待機状態画面移行処理で実行される７セグ履歴選択画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０６１０】

＜ステップＳ３２０１＞

図６３に示すように、７セグ履歴選択画面処理では、ＭＰＵ５１は、まず第２上選択パターンフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０１）。第２上選択パターンフラグは、上選択ボタン２１１に対する操作が開始されたことを示すフラグであり、図５６の操作検出処理におけるステップＳ２８０４での選択操作検出パターン判定処理で実行される上選択操作検出パターン判定処理においてオンに設定される。ＭＰＵ５１は、第２上選択パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０２に移行し、第２上選択パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２０３に移行する。

【０６１１】

＜ステップＳ３２０２＞

第２上選択パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部履歴選択画面における仮選択されている項目（仮選択表示）を上側に変更する処理を実行する。例えば、第２上選択パターンフラグがオンに設定される前に「履歴２（２回前）」が仮選択されている場合には、「履歴１（１回前）」に仮選択表示が変更される（図６０参照）。なお、選択肢画像のうちの最も上側に表示される「履歴１（１回前）」が仮選択されている場合に上選択ボタン２１１に対する操作がなされた場合、仮選択表示を変更しないようにしてもよいし、選択肢画像のうちの最も下側に表示される「終了」に仮選択表示が変更されるようにしてもよい（図６０参照）。

【０６１２】

＜ステップＳ３２０３＞

第２上選択パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０１：Ｎｏ）、即ち上選択ボタン２１１に対する操作が開始されていない場合、ＭＰＵ５１は、第２下選択パターン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Ｓ３２０３）。第２下選択パターンフラグは、下選択ボタン２１２に対する操作が開始されたことを示すフラグであり、図５６の操作検出処理におけるステップＳ２８０４での選択操作検出パターン判定処理で実行される下選択操作検出パターン判定処理においてオンに設定される。ＭＰＵ５１は、第２下選択パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０４に移行し、第２下選択パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２０５に移行する。

【０６１３】

＜ステップＳ３２０４＞

第２下選択パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部履歴選択画面における仮選択されている項目（仮選択表示）を下側に変更する処理を実行する。例えば、第２上選択パターンフラグがオンに設定される前に「履歴２（２回前）」が仮選択されている場合には、「履歴３（３回前）」に仮選択表示が変更される（図６０参照）。なお、選択肢画像のうちの最も下側に表示される「終了」が仮選択されている場合に下選択ボタン２１２に対する操作がなされた場合、仮選択表示を変更しないようにしてもよいし、選択肢画像のうちの最も上側に表示される「履歴１（１回前）」に仮選択表示が変更されるようにしてもよい（図６０参照）。

【０６１４】

＜ステップＳ３２０５＞

第２下選択パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第２決定操作パターンフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３２０５）。第２決定操作パターンフラグは、決定ボタン２１Ｂに対する操作が開始されたことを示すフラグであり、図５６の操作検出処理でのステップＳ２８０６

で実行される決定ボタン操作検出パターン判定処理においてオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、表示画面が７セグメント表示部履歴選択画面である場合に決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされた否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、第２決定操作パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０６に移行し、第２決定操作パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｎｏ）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【０６１５】

＜ステップＳ３２０６及びＳ３２０７＞

第２決定操作パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３２０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、７セグ履歴画面フラグをオフに設定し（ステップＳ３２０６）、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する（ステップＳ３２０７）。ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」である場合（ステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０８に移行し、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」でない場合（ステップＳ３２０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２１０に移行する。

【０６１６】

＜ステップＳ３２０８及びＳ３２０９＞

決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」である場合（ステップＳ３２０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を７セグメント表示部履歴選択画面から、変動停止画面に移行させる（ステップＳ３２０８）（図６０参照）。そして、ＭＰＵ５１は、表示画面が変動停止画面であることを示す変動停止画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３２０９）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【０６１７】

＜ステップＳ３２１０＞

決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」でない場合（ステップＳ３２０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、に仮選択されていた項目が「履歴１（１回前）」であるか否かを判断する（ステップＳ３２１０）。ＭＰＵ５１は、仮選択されていた項目が「履歴１（１回前）」である場合（ステップＳ３２１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２１１に移行し、仮選択されていた項目が「履歴１（１回前）」でない場合（ステップＳ３２１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２１３に移行する。

【０６１８】

＜ステップＳ３２１１及びＳ３２１２＞

仮選択されていた項目が「履歴１（１回前）」である場合（ステップＳ３２１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を７セグメント表示部履歴選択画面から１回前履歴画面に移行させ（ステップＳ３２１１）（図６０参照）、１回前履歴画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３２１２）、当該７セグ履歴選択画面処理を終了する。

【０６１９】

＜ステップＳ３２１３＞

決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「履歴１（１回前）」でない場合（ステップＳ３２１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、に仮選択されていた項目が「履歴２（２回前）」であるか否かを判断する（ステップＳ３２１３）。ＭＰＵ５１は、仮選択されていた項目が「履歴２（２回前）」である場合（ステップＳ３２１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２１４に移行し、仮選択されていた項目が「履歴２（２回前）」でない場合（ステップＳ３２１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２１６に移行する。

【０６２０】

＜ステップＳ３２１４及びＳ３２１５＞

仮選択されていた項目が「履歴２（２回前）」である場合（ステップＳ３２１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を７セグメント表示部履歴選択画面から２回前履歴画面に移行させ（ステップＳ３２１４）（図６０参照）、２回前履歴画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３２１５）、当該７セグ履歴選択画面処理を終了する。

【０６２１】
＜ステップＳ３２１６及びＳ３２１７＞
決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「履歴２（２回前）」でない場合（ステップＳ３２１３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、に仮選択されていた項目が「履歴３（３回前）」であると判断できるため、表示画面を７セグメント表示部履歴選択画面から３回前履歴画面に移行させ（ステップＳ３２１６）（図６０参照）、３回前履歴画面フラグをオンに設定し（ステップＳ３２１７）、当該７セグ履歴選択画面処理を終了する。
【０６２２】
このように、待機状態で実行される７セグ履歴画面では、表示画面を７セグメント表示部履歴選択画面から、１回前履歴画面、２回前履歴画面及び３回前履歴画面のいずれにも移行させ、過去の３回分の所定期間に対するクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数に応じて７セグメント表示部３９において表示された複数の非設定値のそれぞれに対応する特定情報の全部又は一部を確認することができる（図６０参照）。そのため、遊技者は、大当たり遊技のエンディングでの７セグメント表示部３９の表示内容を見逃した場合や失念した場合などに過去の７セグメント表示部３９の表示内容を再確認でき、また、遊技者が交代した場合の交代後の遊技者は、過去の７セグメント表示部３９の表示内容を確認することが可能になる。これにより、遊技者は、過去の７セグメント表示部３９の表示内容を考慮して複数の非設定値（設定値）を特定又は推測することが可能になるため、非設定値（設定値）を特定又は推測するための利便性が向上される。
【０６２３】
特に、待機状態では、遊技球９９の打ち出しを行うことで変動遊技が実行されない限り、遊技者による意図的な画面移行操作が行われる場合を除いて、表示画面が履歴画面（１回前履歴画面、２回前履歴画面及び３回前履歴画面）からへの変動停止画面などの他の画面に移行されることはない。そのため、遊技者は、大当たり遊技のエンディングにおいて７セグメント表示部３９に特定情報が表示される場合のような時間的な制約を受けることなく、遊技球９９の打ち出しを停止して待機状態を維持することで、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで、過去に７セグメント表示部３９に表示された特定情報を確認することができる。これにより、遊技者は、過去の特定情報に基づいて複数の非設定値（設定値）を特定又は推測する場合に、自己のペースで熟慮することが可能になるため、複数の非設定値（設定値）を特定又は推測に対する利便性が向上される。
【０６２４】
なお、本実施形態では、待機状態における遊技者の操作（意思）によって図柄表示部３４１に表示させることができる可能な７セグメント表示部３９での過去の特定情報が、過去の３回分の所定期間に対するものであるが、表示可能な過去の特定情報の数には制限はない。即ち、過去の１回分、２回分、又は４回分以上の所定期間に対する特定情報を確認可能にしてもよい。
【０６２５】
また、過去の特定情報の表示は、図柄表示部３４１に限らず、表示機能を有する手段であれば他の表示手段によって行ってもよい。例えば、過去の特定情報は、７セグメント表示部３９において表示されてもよいし、図柄表示部３４１や７セグメント表示部３９とは異なる表示部、例えば過去の特定情報を表示するために別途設けられる表示部であってもよい。また、図柄表示部３４１とは別に、変動遊技演出などの演出の一部を実行するために設けられる表示部が存在する場合には、当該表示部において過去の情報を表示するようにすることも考えられる。
【０６２６】
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から第３の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。
【０６２７】
［第５の実施形態］
前述の第１の実施形態では、特定期間に特定の条件が満たされる数に基づいて、特定期

間の経過後（大当たり遊技のエンディング）において、複数の非設定値（設定値）のそれぞれに対応する特定情報の全部又は一部が７セグメント表示部３９に提示され、大当たり遊技の終了に伴い７セグメント表示部３９での特定情報の提示が終了される場合について説明した。つまり、前述の第１の実施形態では、所定期間に設定される特定期間が経過するごとに、特定期間の経過後に設定される規定期間において特定情報が表示される。

【０６２８】

ところで、７セグメント表示部３９において複数の非設定値に対応する数字を表示する場合、７セグメント表示部３９の全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となることで表示対象となっている数字（非設定値）を特定することができる。また、７セグメント表示部３９において表示対象となっている数字は、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に把握することも可能である。例えば、セグメントＡ→セグメントＢ→セグメントＣ→セグメントＤ→セグメントＥ→セグメントＦ→セグメントＧの順序でセグメントＡ～Ｇが制御対象となる場合、最初の制御対象であるセグメントＡが消灯状態とされると、７セグメント表示部３９に表示される数字の候補は「１」及び「４」である。そして、６番目の制御対象であるセグメントＦが点灯状態とされることで「４」であると認識でき、セグメントＦが消灯状態とされることで「１」であると認識できる。即ち、数字の「１」又は「４」は、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前の６番目の制御対象であるセグメントＦが制御対象となった段階で認識することができる。また、最初の制御対象であるセグメントＡが点灯状態とされると、７セグメント表示部３９に表示される数字の候補は「２」、「３」、「５」及び「６」である。そして、２番目の制御対象であるセグメントＢが点灯状態とされることで「２」及び「３」のいずれかであると判断でき、セグメントＢが消灯状態とされることで「５」及び「６」のいずれかであると判断できる。さらに、３番目の制御対象であるセグメントＣが点灯状態とされることで「３」であると認識でき、セグメントＣが消灯状態とされることで「２」であると認識できる。即ち、数字の「２」又は「３」は、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前の３番目の制御対象であるセグメントＣが制御対象となった段階で認識することができる。さらに、５番目の制御対象であるセグメントＥが点灯状態とされることで「６」であると認識でき、セグメントＥが消灯状態とされることで「５」であると認識できる。即ち、数字の「５」又は「６」は、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前の５番目の制御対象であるセグメントＥが制御対象となった段階で認識することができる。つまり、数字の「２」及び「３」は３番目の制御対象であるセグメントＣが点灯又は消灯される段階で認識でき、数字の「５」及び「６」は５番目の制御対象であるセグメントＥが点灯又は消灯される段階で認識でき、数字の「１」及び「４」は６番目の制御対象であるセグメントＦが点灯又は消灯される段階で認識できる。

【０６２９】

しかしながら、前述の第１の実施形態では、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となった後に次の表示対象となる数字を表示するためにセグメントＡ～Ｇが制御される。そのため、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に７セグメント表示部３９に表示される数字を認識できても、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となった後でないと、次の表示対象である数字を表示するためのセグメントＡ～Ｇの制御が開始されない。従って、遊技者が全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となる前に７セグメント表示部３９に表示される数字を認識した場合であっても、次に表示対象となる数字の表示が開始されるまで、既に遊技者が認識した数字を特定するため情報が７セグメント表示部３９に表示される。つまり、全てのセグメントＡ～Ｇが制御対象となった後に次の表示対象となる数字を表示するためにセグメントＡ～Ｇが制御される場合、遊技者にとって不必要な情報が７セグメント表示部３９に表示されることがあり、このような不必要な情報が７セグメント表示部３９に表示される期間では遊技に対する興味が低下することが懸念される。

【０６３０】

また、前述の第１の実施形態では、大当たり遊技に設定される特定期間が経過するごとに当該大当たり遊技のエンディングにおいて７セグメント表示部３９が制御されるため、

複数の非設定値のそれぞれに対応する数字（特定情報）の全部又は一部が、特定期間が経過するごとに小出しにされる。そのため、先に経過した特定期間において何れかの非設定値に対応する数字が表示された場合に、その数字を失念してしまうことも想定される。この場合には、複数の非設定値から設定値を特定又は推測することが困難になる。

【０６３１】

一方、本実施形態では、非設定値の数（５つ）以上の数の複数の情報表示部（６つの個別ランプ部）を有する非設定値表示手段（ランプ表示部）において、各情報表示部によって非設定値を特定する情報（数字）が表示される。各情報表示部は、特定情報を提示する表示状態（点灯状態）、及び特定情報を提示しない非表示状態（消灯状態）の２つの態様とされ、情報表示部が表示状態とされることで当該情報表示部に表示される特定情報によって非設定値が特定可能である。このように情報表示部が表示状態及び非表示状態の２つの態様の何れかとされることで、表示状態である情報表示部に提示される特定情報によって非設定値が特定可能である。即ち、本実施形態では、特定情報として、非設定値を特定可能な情報のみが表示され、非設定値を推測可能な情報は表示されない。そのため、１つの非設定値が特定可能な特定情報が提示された後に、当該非設定値を推測するための特定情報が不必要に提示されることがないため、不必要な特定情報が提示されることによる遊技に対する興味の低下が防止される。

【０６３２】

なお、非設定値表示手段としては特に制限はないが、例えば個別に点消灯可能な複数のランプ群を有する表示装置、複数の７セグメント表示部を有する表示装置、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、プラズマディスプレイなどが挙げられる。また、非設定値表示手段としては、飾り図柄が変動表示される表示手段を利用することも考えられる。

【０６３３】

また、本実施形態では、所定期間に満たされる特定の条件の数に対応した数の情報表示部が表示状態とされ、所定期間の終期が設定される大当たり遊技が終了するまでにおいて、少なくとも特定期間おいて先に表示状態とされた情報表示部が表示状態とされる。例えば、同一の所定期間における先の特定期間において表示状態とされた情報表示部は、当該所定期間の後の特定期間においても表示状態とされる。このように同一の所定期間における先の特定期間において表示状態とされた情報表示部は、当該所定期間の後の特定期間においても表示状態とされることで、当該所定期間において少なくとも特定期間において何時でも確認することができる。そのため、同一の所定期間における先の特定期間において表示された特定情報を失念することはなく、特定情報に基づいて複数の非設定値を特定する際、ひいては設定値を特定又は推測する際の利便性が向上される。

【０６３４】

なお、特定期間において表示状態とされた情報表示部は、所定期間及び当該所定期間の終期が設定される大当たり遊技が終了するまでの間、常時表示状態が維持されてもよく、大当たり遊技中のみ表示状態が維持されてもよく、特定期間のみ表示状態が維持されてもよい。

【０６３５】

本実施形態の一例では、１～６の数字のいずれかの数字が付された６つの個別ランプ部を有するランプ表示部において、特定期間においてクルーン装置の特殊アウト玉口に遊技球が入球されることを契機として実行されるランプ点灯抽選に当選することで、特定期間の経過を待つまでもなく、ランプ点灯抽選に当選した段階で非設定値に対応する数字が付された個別ランプ部が点灯状態とされる。そして、当該特定期間が設定される所定期間では、当該所定期間の終期が設定される大当たり遊技が終了するまで点灯状態が維持される。

【０６３６】

以下、本実施形態について、図６４～図７１を参照して前述の第１の実施形態との相違点を中心に説明する。なお、図６９～図７１は、本実施形態の変形例を示す図である。

【０６３７】

ここで、図６４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６５は図６４に示す遊技機１０のシステム構成の一例を示すブロック図であり、図６６はランプ表示部３５での点消灯例を示す図である。

【０６３８】

図６４に示すように、本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態の遊技球滞留部３８に代えて、特殊アウト玉排出部３８Ａが設けられ、前述の第１の実施形態における７セグメント表示部３９に代えて遊技盤３１にランプ表示部３５が設けられている。

【０６３９】

特殊アウト玉排出部３８Ａは、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球された遊技球９９を遊技盤３１の背面側に排出するものである。この特殊アウト玉排出部３８Ａは、前述の第１の実施形態の遊技球滞留部３８においてストッパ部３８３が省略された構成を有し、ストッパ部３８３が省略されている以外は遊技球滞留部３８と同様な構成を有する。このような特殊アウト玉排出部３８Ａでは、特殊アウト玉口３７３に入球された遊技球９９は、特殊アウト玉排出部３８Ａに滞留（停止）されることなく、遊技盤３１の背面側に排出される。そのため、特殊アウト玉口３７３に入球された遊技球９９は、前述の第１の実施形態のように特定期間の経過後に特殊アウト玉センサ３８４によって検出されるのではなく、特定期間中であっても、特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されるたびに特殊アウト玉センサ３８４によって検出される。

【０６４０】

ランプ表示部３５は、非設定値を特定する特定情報を提示するものであり、個別に点灯及び消灯可能な複数（６つ）の個別ランプ部（第１～第６個別ランプ部３５１～３５６）を含む。第１～第６個別ランプ部３５１～３５６は、左右方向に列状（線状）に並んで配置されている。図６５に示すように、ランプ表示部３５は、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。これにより、図６６から理解できるように、第１～第６個別ランプ部３５１～３５６が個別に点灯及び消灯が可能とされている。

【０６４１】

第１個別ランプ部３５１には数字の１が付されており、第１個別ランプ部３５１が点灯されることで複数の非設定値の１つが遊技設定値１であり、設定値として遊技設定値１が否定される。第２個別ランプ部３５２には数字の２が付されており、第２個別ランプ部３５２が点灯されることで複数の非設定値の１つが遊技設定値２であり、設定値として遊技設定値２が否定される。第３個別ランプ部３５３には数字の３が付されており、第３個別ランプ部３５３が点灯されることで複数の非設定値の１つが遊技設定値３であり、設定値として遊技設定値３が否定される。第４個別ランプ部３５４には数字の４が付されており、第４個別ランプ部３５４が点灯されることで複数の非設定値の１つが遊技設定値４であり、設定値として遊技設定値４が否定される。第５個別ランプ部３５５には数字の５が付されており、第５個別ランプ部３５５が点灯されることで複数の非設定値の１つが遊技設定値５であり、設定値として遊技設定値５が否定される。第６個別ランプ部３５６には数字の６が付されており、第６個別ランプ部３５６が点灯されることで複数の非設定値の１つが遊技設定値６であり、設定値として遊技設定値６が否定される。

【０６４２】

つまり、ランプ表示部３５では、点灯状態とされる個別ランプ部３５１～３５６に付された数字が複数の非設定値に対応しており、当該数字に対応する遊技設定値が設定値として否定される。そして、全ての（５つの）非設定値に対応する５つの個別ランプ部３５１～３５６が点灯状態とされる場合、設定値に対応する１つの個別ランプ部３５１～３５６が消灯状態とされ、消灯状態である１つの個別ランプ部３５１～３５６に対応する数字が設定値に対応する。

【０６４３】

具体的には、図６６（Ａ）に示すように、第２～第５個別ランプ部３５２～３５６が点灯され、第１個別ランプ部３５１のみが消灯されている場合、非設定値が２～６であり、設定値が１であることが特定される。図６６（Ｂ）に示すように、第１、第３～第６個別

ランプ部３５１、３５３～３５６が点灯され、第２個別ランプ部３５２のみが消灯されている場合、非設定値が１、３～６であり、設定値が２であることが特定される。図６６（Ｃ）に示すように、第１、第２、第４～第６個別ランプ部３５１、３５２、３５４～３５６が点灯され、第３個別ランプ部３５３のみが消灯されている場合、非設定値が１、２、４～６であり、設定値が３であることが特定される。図６６（Ｄ）に示すように、第１～第３、第５、第６個別ランプ部３５１～３５３、３５５、３５６が点灯され、第４個別ランプ部３５４のみが消灯されている場合、非設定値が１～３、５、６であり、設定値が４であることが特定される。図６６（Ｅ）に示すように、第１～第４、第６個別ランプ部３５１～３５４、３５６が点灯され、第５個別ランプ部３５５のみが消灯されている場合、非設定値が１～４、６であり、設定値が５であることが特定される。図６６（Ｆ）に示すように、第１～第５個別ランプ部３５１～３５５が点灯され、第６個別ランプ部３５６のみが消灯されている場合、非設定値が１～５であり、設定値が６であることが特定される。そして、ランプ表示部３５の第１～第６個別ランプ部３５１～３５６は、図３４の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆処理において制御される。

【０６４４】

［設定値示唆処理］

本実施形態の設定値示唆処理では、ランプ表示部３５（第１～第６個別ランプ部３５１～３５６）の点灯及び消灯するための制御が実行され、第１～第６個別ランプ部３５１～３５６の点灯状態又は消灯状態によって非設定値を特定することで設定値が示唆される。ここで、図６７は、図３４の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の設定値示唆処理では、ランプ表示部３５（第１～第６個別ランプ部３５１～３５６）の点灯及び消灯するための制御が実行され、第１～第６個別ランプ部３５１～３５６の点灯状態又は消灯状態によって非設定値を特定することで設定値が示唆される。以下、図６７を参照して設定値示唆処理の手順を説明する。

【０６４５】

＜ステップＳ３３０１＞

図６７に示すように、ステップＳ３３０１では、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。エンディング演出開始フラグは、エンディング演出を開始させるフラグであり、図３７のコマンド判定処理でのステップＳ２１１６でオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグによってエンディング演出が開始されるタイミングであるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンである場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０２に移行し、エンディング演出開始フラグがオフである場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３１１に移行する。

【０６４６】

＜ステップＳ３３０２＞

エンディング演出開始フラグがオンである場合（ステップＳ３３０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉検知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Ｓ３３０２）。特殊アウト玉検知フラグは、特殊アウト玉センサ３８４によって遊技球が検出されたことを示すフラグであり、図３７のコマンド判定処理でのステップＳ２１１４でオンに設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、特殊アウト玉検知フラグがオンである場合（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０３に移行し、特殊アウト玉検知フラグがオフである場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、当該設定値示唆処理を終了する。

【０６４７】

＜ステップＳ３３０３＞

特殊アウト玉検知フラグがオンである場合（ステップＳ３３０２：Ｙｅｓ）、即ちクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されたことが検出される場合、個別ランプ部３５１～３５６を点灯させるか否かのランプ点灯抽選を行う。即ち、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されるたびに、個別ランプ部３５

１～３５６を点灯させるか否かのランプ点灯抽選を行う。

【０６４８】

ところで、前述の第１の実施形態では、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技が終了させるまでに、７セグメント表示部３９において複数の非設定値に対応する５個の数字を表示させることで設定値が認識可能になる。そして、７セグメント表示部３９では、５個の数字を表示させるためには、７つのセグメントＡ～Ｇを５回ずつ制御対象とする必要があるため、特定の条件が３５回（７×５回）以上成立する必要がある。即ち、所定期間において、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に３５個の遊技球９９を入球させる必要がある。

【０６４９】

一方、本実施形態では、ランプ表示部３５の第１～第６個別ランプ部３５１～３５６によって非設定値に対応する情報が表示され、第１～第６個別ランプ部３５１～３５６は、点灯状態及び消灯状態の２態様のみで制御される。そのため、設定値を認識可能とするためにランプ表示部３５によって５つの非設定値を表示させるためには、特定の条件が５回以上成立すればよい。また、本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様なクルーン装置３７が採用されている。そのため、第１～第６個別ランプ部３５１～３５６を制御するための特定の条件を前述の第１の実施形態と同様に設定すると、非設定値を表示する５つの個別ランプ部３５１～３５６が少ない大当たり回数で点灯されてしまうことは明白である。

【０６５０】

そこで、本実施形態では、第１～第６個別ランプ部３５１～３５６を制御するための特定の条件として、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されることに加えて、ランプ点灯抽選に当選することを条件としている。換言すれば、ランプ点灯抽選を採用することによって、特定の条件の成立困難度が調整され、複数の非設定値の全てが特定されることの困難性を調整される。これにより、ランプ表示部３５の非設定値に対応する数字を表示する５つの個別ランプ部３５１～３５６を点灯させることの難易度が調整され、５つの非設定値が容易に特定されること、即ち設定値が容易に認識されることが防止される。

【０６５１】

そして、ランプ点灯抽選での当選確率は、５個の個別ランプ部３５１～３５６が点灯制御させるための困難度が、前述の第１の実施形態において７セグメント表示部３９によって５つの数字を表示するための困難度と同一又は略同一になるように設定される。また、ランプ点灯抽選での当選確率は、複数の非設定値に対応する５つの個別ランプ部３５１～３５６に関して、同一の当選確率であってもよいし、少なくとも１つの個別ランプ部３５１～３５６に対する当選確率が他の個別ランプ部３５１～３５６と異なっていてもよい。

【０６５２】

ランプ点灯抽選での当選確率を５つの個別ランプ部３５１～３５６に関して同一に設定すれば、非設定値に対応する個別ランプ部３５１～３５６が点灯される確率が安定化される遊技性が付与される。当選確率を５つの個別ランプ部３５１～３５６に関して同一に設定する場合、例えば当選確率は、１００×（１／７）％（＝１４．３％）程度（例えば１０％以上２０％以下）に設定される。これは、前述の第１の実施形態では、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に７個の遊技球９９が入球されることで７セグメント表示部３９によって１つの数字が表示されるため、本実施形態でも、特殊アウト玉口３７３に７個の遊技球９９が入球されることで、平均して１つ程度の個別ランプ部３５１～３５６が点灯されるようにするためである。なお、複数の非設定値に対応する５つの個別ランプ部３５１～３５６に関してランプ点灯抽選での当選確率を同一に設定する場合、当該当選確率は１０％以上２０％以下には限定されず、適宜変更可能である。

【０６５３】

また、複数の非設定値に対応する５つの個別ランプ部３５１～３５６の１つの個別ランプ部３５１～３５６を点灯させるためのランプ点灯抽選を実行する契機となる抽選条件が

、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球することは異なる抽選条件である場合、この抽選条件の成立困難度に応じて、ランプ点灯抽選での当選確率を設定すればよい。即ち、抽選条件の成立困難度が低い場合には、ランプ点灯抽選での当選確率を低く設定し、抽選条件の成立困難度が高くなるほど、ランプ点灯抽選での当選確率を高く設定することが考えられる。このようにランプ点灯抽選での当選確率を抽選条件の成立困難度に応じて設定することで、１つの個別ランプ部３５１～３５６を点灯させるために必要な特定の条件の成立困難度を、特定の条件の種別に関係なく均一化できる。これにより、特定の条件として（正確には抽選契機として）、種々の条件を適用することが可能になる。

【０６５４】

一方、少なくとも１つの個別ランプ部３５１～３５６に対する当選確率が他の個別ランプ部３５１～３５６と異ならせれば、非設定値に対応する個別ランプ部３５１～３５６が点灯される確率にバラツキを有する遊技性が付与される。少なくとも１つの個別ランプ部３５１～３５６に対する当選確率が他の個別ランプ部３５１～３５６と異ならせる場合、例えば制御順序が遅い個別ランプ部３５１～３５６ほど当選確率が低く設定することが考えられる。一例として、制御順序が早い個別ランプ部３５１～３５６から順に、当選確率が２５％、２０％、１５％、１０％、５％に設定される。

【０６５５】

＜ステップＳ３３０４＞

ステップＳ３３０４では、ＭＰＵ５１は、ランプ点灯抽選に当選しているか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、ランプ点灯抽選に当選している場合（ステップＳ３３０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３０５に移行し、ランプ点灯抽選に当選していない場合（ステップＳ３３０４：Ｎｏ）、当該設定値処理を終了する。

【０６５６】

＜ステップＳ３３０５＞

ランプ点灯抽選に当選している場合（ステップＳ３３０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、既点灯ランプ情報を読み出す（ステップＳ３３０５）。

【０６５７】

ここで、既点灯ランプ情報は、点灯中の個別ランプ部３５１～３５６関する情報であり、図６８（Ｂ）及び図６８（Ｃ）に示すように、既点灯ランプフラグ情報を含む。既点灯ランプフラグ情報は、第１個別ランプ部３５１が点灯しているか否かを示す第１既点灯ランプフラグ、第２個別ランプ部３５２が点灯しているか否かを示す第２既点灯ランプフラグ、第３個別ランプ部３５３が点灯しているか否かを示す第３既点灯ランプフラグ、第４個別ランプ部３５４が点灯しているか否かを示す第４既点灯ランプフラグ、第５個別ランプ部３５５が点灯しているか否かを示す第５既点灯ランプフラグ、及び第６個別ランプ部３５６が点灯しているか否かを示す第６既点灯ランプフラグからなる。各既点灯ランプフラグは、個別ランプ部３５１～３５６が点灯している場合にオンに設定され、消灯している場合にオフに設定される。図６８（Ｂ）に示す例では、全ての既点灯ランプフラグがオフ（初期状態）に設定されており、第１～第６個別ランプ部３５１～３５６の全てが消灯していることを示す。また、図６８（Ｃ）に示す例では、第２既点灯ランプフラグがオンに設定され、第１、第３～第６既点灯ランプフラグがオフに設定されており、第２個別ランプ部３５２が点灯しており、第１、第３～第６個別ランプ部３５１、３５３～３５６が消灯していることを示す。

【０６５８】

＜ステップＳ３３０６＞

ステップＳ３３０６では、ＭＰＵ５１は、既点灯ランプ情報において全ての既点灯ランプフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ５１は、非設定値を特定する５つの個別ランプ部３５１～３５６が全て点灯しているか否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、既点灯ランプ情報において全ての既点灯ランプフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３３０６：Ｙｅｓ）、当該設定値示唆処理を終了する。即ち、非

設定値を特定する５つの個別ランプ部３５１～３５６が全て点灯している場合、他に点灯させるべき個別ランプ部３５１～３５６が存在しないため、当該設定値示唆処理を終了する。一方、既点灯ランプ情報においてオフに設定されている既点灯ランプフラグがある場合（ステップＳ３３０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３３０７に移行する。

【０６５９】

＜ステップＳ３３０７＞

既点灯ランプ情報においてオフに設定されている既点灯ランプフラグがある場合（ステップＳ３３０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、個別ランプの制御順序（ランプ制御順序）を読み出す（ステップＳ３３０７）。

【０６６０】

ここで、ランプ制御順序は、例えば前述の第１の実施形態の表示順序設定処理（図３５参照）と同様の手順によって設定される。即ち、ランプ制御順序は、電源投入時又は設定値変更時において、ＲＡＭ４１２に記憶される設定値に基づいて、ランプ制御順序決定テーブルを参照して決定される。このランプ制御順序決定テーブルは、前述の第１の実施形態での数字表示順序決定テーブル（図３６参照）とう同様であり、数字表示順序決定テーブルの数字を個別ランプに付される数字として考えればよい。前述の第１の実施形態での数字表示順序決定テーブルでの数字の１は、第１個別ランプ部３５１に対応し、同様に、前述の第１の実施形態での数字表示順序決定テーブルでの数字の２～６は、それぞれ第２～第６個別ランプ部３５２～３５６に対応している。例えば、図６８（Ａ）に示すように、設定値が１である場合に表示順序Ａ１が決定される場合、個別ランプ部３５１～３５６の制御順序は、第２個別ランプ部３５２→第３個別ランプ部３５３→第４個別ランプ部３５４→第５個別ランプ部３５５→第６個別ランプ部３５６となる。また、前述の第１の実施形態での数字表示順序決定テーブルでは、各表示順序が選択される確率が同一であり、本実施形態でのランプ制御順序決定テーブルにおいても、各ランプ制御順序が選択される確率が同一である。

【０６６１】

なお、ランプ制御順序は、電源投入時又は設定値変更時に設定すればよいが、所定期間が開始される場合などに設定してもよい。また、ランプ制御順序は、選択される確率が同一である必要はない。

【０６６２】

＜ステップＳ３３０８～Ｓ３３１０＞

ステップＳ３３０８では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３３０５で読み出されるランプ制御順序と、ステップＳ３３０７で読み出される既点灯ランプ情報に基づいて、制御対象となる個別ランプ部３５１～３５６を決定し（ステップＳ３３０８）、当該個別ランプ部３５１～３５６を点灯させる（ステップＳ３３０９）。即ち、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されるごとにランプ点灯抽選が実行され、このランプ点灯抽選に当選した場合に個別ランプ部３５１～３５６が点灯されることによって非設定値を示す特定情報が提示される。そして、ＭＰＵ５１は、既点灯ランプ情報を更新し（ステップＳ３３１０）、当該設定値示唆処理を終了する。例えば、既点灯ランプ情報が図６８（Ｂ）に示す例のように全ての既点灯ランプフラグがオフ（初期状態）に設定されている場合に第２個別ランプ部３５２が点灯される場合、図６８（Ｃ）に示すように、第２個別ランプ部３５２に対応する第２既点灯ランプフラグをオンに設定する。

【０６６３】

このように、本実施形態では、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されるごとにランプ点灯抽選が実行され、このランプ点灯抽選に当選した場合に個別ランプ部３５１～３５６が点灯されることによって非設定値が特定可能である。即ち、本実施形態では、特定期間が経過する前であっても個別ランプ部３５１～３５６が点灯されることによって非設定値が特定可能である。このように個別ランプ部３５１～３５６が点灯状態及び消灯状態の２つの態様の何れかとされることで、点灯状態である個別ランプ部３５１～３５６に付される数字によって非設定値が特定可能である。即ち、本実施形態

では、個別ランプ部３５１～３５６の点灯によって非設定値を特定可能な情報のみが提示され、非設定値を推測可能な情報は提示されない。そのため、１つの非設定値が特定可能な特定情報が提示された後に、当該非設定値を推測するための特定情報が不必要に提示されることがないため、不必要な特定情報が提示されることによる遊技に対する興味の低下が防止される。

【０６６４】

＜ステップＳ３３１１＞

エンディング演出開始フラグがオフである場合（ステップＳ３３０１：Ｎｏ）、大当たり遊技演出終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ３３１１）。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、図３７のコマンド判定処理のステップＳ２１１８においてオンに設定される。そして、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグがオンである場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１２に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフである場合（ステップＳ３３１１：Ｎｏ）、当該設定値示唆処理を終了する。

【０６６５】

＜ステップＳ３３１２＞

大当たり遊技演出終了フラグがオンである場合（ステップＳ３３１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、終了する大当たり種別が５Ｒ通常大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３３１２）。大当たり種別が５Ｒ通常大当たりであるか否かは、図３７のステップＳ２１０３においてオンに設定され得る５Ｒ通常大当たりフラグがオンであるか否かに基づいて判断できる。そして、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合（ステップＳ３３１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３３１３に移行し、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりでない場合（ステップＳ３３１２：Ｎｏ）、当該設定値示唆処理を終了する。

【０６６６】

＜ステップＳ３３１３及びＳ３３１４＞

大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合（ステップＳ３３１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ランプ表示部３５の個別ランプ部３５１～３５６のうち、点灯している個別ランプ部３５１～３５６がある場合には、その個別ランプ部３５１～３５６を消灯し（ステップＳ３３１３）、さらに既点灯ランプ情報をクリア（初期化）し、当該設定値示唆処理を終了する。即ち、ランプ表示部３５の個別ランプ部３５１～３５６は、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たりである場合に個別ランプ部３５１～３５６が消灯される。これにより、点灯された個別ランプ部３５１～３５６は、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技が終了するまで点灯状態が維持される。そのため、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技が終了するまでは、何時でも個別ランプ部３５１～３５６が点灯されていること、即ち非設定値を特定する特定情報を確認することができる。そのため、同一の所定期間における先の提示された特定情報を失念することはなく、特定情報に基づいて複数の非設定値を特定する際、ひいては設定値を特定又は推測する際の利便性が向上される。

【０６６７】

なお、本実施形態では、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されることを契機として実行されるランプ点灯抽選に当選した場合にランプ表示部３５における非設定値に対応する個別ランプ部３５１～３５６が点灯状態とされるが、ランプ点灯抽選を行うは任意であり、前述の第１の実施形態のようにランプ点灯抽選を行うことなく、特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球される場合に非設定値に対応する個別ランプ部３５１～３５６が点灯状態としてもよい。このようにランプ点灯抽選を行わない場合、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３への遊技球９９の困難性を高め、又は特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９を特殊アウト玉センサ３８４によって検出されるルートと、特殊アウト玉センサ３８４によって検出されないルートに振り分けることで、個別ランプ部３５１～３５６が点灯される確率を調整することが考えられる。

【０６６８】

以上のように、本実施形態では、非設定値を提示するランプ表示部３５の個別ランプ部３５１～３５６が点灯状態及び消灯状態の２つの態様の何れかとされ、点灯状態である個別ランプ部３５１～３５６の種別（数字）によって非設定値を特定する情報が提示される。即ち、本実施形態では、個別ランプ部３５１～３５６の点灯によって非設定値を特定可能な情報のみが提示され、非設定値を推測可能な情報は提示されない。そのため、１つの非設定値が特定可能な特定情報が提示された後に、当該非設定値を推測するための特定情報が不必要に提示されることがないため、不必要な特定情報が提示されることによる遊技に対する興味の低下が防止される。

【０６６９】

また、点灯された個別ランプ部３５１～３５６は、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されることを契機として実行されるランプ点灯抽選に当選することで直ちに点灯され、点灯された個別ランプ部３５１～３５６は、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技が終了するまで点灯状態が維持される。そのため、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たり遊技が終了するまでは、何時でも個別ランプ部３５１～３５６が点灯されているか否かに基づいて、非設定値を特定する特定情報を確認することができる。そのため、同一の所定期間における先の特定期間において提示された特定情報を失念することはなく、特定情報に基づいて複数の非設定値を特定する際、ひいては設定値を特定又は推測する際の利便性が向上される。

【０６７０】

また、本実施形態では、第１～第６個別ランプ部３５１～３５６を制御するための特定の条件として、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されることに加えて、ランプ点灯抽選に当選することを条件としている。これにより、ランプ点灯抽選の当選確率によって、特定の条件の成立困難度が調整され、複数の非設定値の全てが特定されることの困難性を調整される。そのため、ランプ表示部３５の非設定値に対応する数字を表示する５つの個別ランプ部３５１～３５６のそれぞれを点灯させることの難易度が調整され、５つの非設定値が容易に特定されること、即ち設定値が容易に認識されることが防止される。

【０６７１】

なお、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されることを契機として実行されるランプ点灯抽選に当選することで直ちに点灯されるが、ランプ点灯抽選が実行されること（特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されたこと）、及びランプ点灯抽選の結果を、ランプ表示部３５以外の表示手段において遊技者に明示してもよい。例えば、図６９（Ａ）に示すように、ランプ点灯抽選が実行されること（クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されたこと）が遊技者に明示され、図６９（Ｂ１）又は図６９（Ｂ２）に示すようにランプ点灯抽選の結果を遊技者に明示され、さらに図６９（Ｃ１）又は図６９（Ｃ２）に示すように点灯された個別ランプ部３５１～３５６に関する情報が図柄表示部３４１に明示される。具体的には、図６９（Ａ）に示すように、クルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球される場合、ランプ表示部３５の個別ランプ部３５１～３５６が点灯される可能性があること、即ちランプ表示部３５（ルーレット）に着目させるための画像が表示される。このように、図柄表示部３４１によってランプ点灯抽選が実行されること（特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されたこと）が明示されることで、特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されたことを見逃した場合であっても、図柄表示部３４１に表示される画像もよって特殊アウト玉口３７３に遊技球９９が入球されたこと、即ち個別ランプ部３５１～３５６が点灯される可能性があることを把握することができる。

【０６７２】

そして、ランプ点灯抽選に当選している場合、図６９（Ｂ１）に示すように、点灯状態とされる個別ランプ部３５１～３５６に関する情報が明示される。図示した例では、第２個別ランプ部３５２が点灯されることが明示される。このように、図柄表示部３４１においてランプ点灯抽選の結果が明示されることで、ランプ表示部３５だけでなく図柄表示部

３４１においても個別ランプ部３５１～３５６が点灯されるか否かを把握することが可能になるため利便性が向上される。

【０６７３】

さらに、図６９（Ｃ１）に示すように、図柄表示部３４１では、大当たり遊技の実行中（少なくとも開閉実行モードの実行中）において、点灯中の個別ランプ部３５１～３５６に関する情報が継続して明示される。即ち、点灯中の個別ランプ部３５の個別ランプ部３５１～３５６が図柄表示部３４１において表示される。なお、所定期間の終期が設定される５Ｒ通常大当たりが終了するまでは、例えば大当たり遊技（少なくとも開閉実行モード）において、点灯されている個別ランプ部３５１～３５６に関する情報を表示するようにしてもよい。

【０６７４】

一方、ランプ点灯抽選の結果が非当選である場合、図６９（Ｂ１）に示すようにランプ点灯抽選の結果が非当選であることを明示する画像が表示される。このように、大当たり遊技の実行中（少なくとも開閉実行モードの実行中）において図柄表示部３４１によって点灯中の個別ランプ部３５１～３５６に関する情報が継続して明示されることで、ランプ表示部３５を確認するまでもなく、図柄表示部３４１においても点灯中の個別ランプ部３５１～３５６を確認できるため利便性が向上される。

【０６７５】

また、非設定値を示す特定情報は、図柄表示部３４１とは別に設けられるランプ表示部３５ではなく、図柄表示部３４１においてのみ提示するようにしてもよい。つまり、図６９を参照して説明した大当たり遊技（開閉実行モード）でのランプ点灯抽選に関する図柄表示部３４１での演出のみによって、遊技者に特定情報を提示してもよい。

【０６７６】

また、本実施形態においても、前述の第１の実施形態と同様に、大当たり遊技のエンディング演出において、図柄表示部３４１に非設定値を特定するためのエンディング付加画像を表示するようにしてもよい。例えば、図７０に示すように、大当たり遊技のエンディングにおいて、図柄表示部３４１にエンディング付加画像としてランプ表示部３５を模した画像が表示される。図７０（Ａ）に示す例では、ランプ表示部３５において第２個別ランプ部３５２のみが点灯されていることが明示され、図７０（Ｂ）に示す例では、ランプ表示部３５において第２～第６個別ランプ部３５２～３５６が点灯され、第１個別ランプ部３５１のみが消灯されていることが明示される。このように、大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部３４１によってランプ表示部３５の点消灯状態が表示されることで、当該大当たり遊技までに点灯された個別ランプ部３５１～３５６の点消灯状態が確認できるため利便性が向上される。

【０６７７】

また、本実施形態では、ランプ表示部３５として個別ランプ部３５１～３５６が列状（線状）に並んで配置されたものが採用されていたが、ランプ表示部３５は個別ランプ部３５１～３５６が列状に配置されたものに限らず、他の形態のものを採用することもできる。例えば、図７１（Ａ）に示すように個別ランプ部３５１～３５６が環状に配置されたランプ表示部３５、図７１（Ｂ）に示すようにマトリックス状に配置されたランプ表示部３５を採用することもできる。また、ランプ表示部３５としては、個別ランプ部３５１～３５６が千鳥状に配置されたものであってもよい。

【０６７８】

また、ランプ表示部３５に代えて、複数の７セグメント表示装置が列状、環状、マトリックス状、千鳥状などに配置された表示装置を採用してもよい。

【０６７９】

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から第４の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【０６８０】

［第６の実施形態］

前述の第１の実施形態では、所定期間（低確率モードでの初大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する通常大当たり遊技での開閉実行モードの終了までの期間）において実行される大当たり遊技ごとに特定期間（大当たり遊技の開始から開閉実行モードの終了までの期間）が設定され、特定の条件が満たされる数（当該特定期間内にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の数）に基づいて、当該特定期間が設定される大当たり遊技のエンディングにおいて、複数の非設定値（設定値）のそれぞれに対応する特定情報（数字）の全部又は一部が７セグメント表示部３９に提示される場合について説明した。

【０６８１】

ところで、従来の遊技機としては、大当たり抽選での抽選結果を液晶ディスプレイなどの画像表示装置で実行される遊技演出によって報知されるものがある。遊技演出は、例えば飾り図柄が高速で変動表示される高速変動表示演出、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を含み、スペシャルリーチ演出、スーパーリーチ演出、ノーマルリーチ演出、及び高速変動表示演出の順で、抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が高くなる。そして、大当たり期待度が高いスペシャルリーチ演出では、特定のキャラクタを主人公（主体）とする演出、例えば特定のキャラクタ（主体キャラクタ）が敵キャラクタとバトルする演出を含むことがある。

【０６８２】

また、飾り図柄が高速で変動表示される場合、一般に、飾り図柄の背後（下層レイヤー）で、ステージ演出が実行される。このステージ演出は、特定の場所、特定の状況、特定のキャラクタなどをメインテーマとするステージにおいて実行される演出であり、変動遊技が繰り返される場合には複数の設定されるステージ間を移行し、各ステージに対応したステージ演出が実行される。

【０６８３】

ここで、スペシャルリーチ演出は、大当たり期待度が高い演出であるため、スペシャルリーチ演出が実行された場合に、当該スペシャルリーチ演出が、抽選結果が外れであることを報知するものである場合のショックや残念さは大きい。そのため、特定のキャラクタを主体（主人公）とするスペシャルリーチ演出が外れであった場合に、遊技者は当該特定のキャラクタに対して嫌悪感などの不快な感情を抱くことがある。一方、従来では、ステージ間の移行（ステージチェンジ）は、ランダムに行われている。例えば、ステージ間の移行（ステージチェンジ）は、変動開始時の移行抽選の結果に基づいて行われている。そのため、当該特定のキャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることがある。この場合、遊技者の当該特定のキャラクタに対する嫌悪感や不快感が増幅することが想定され、遊技に対する興味が低下しかねない。また、ステージ間の移行がランダムに行われる場合、当該特定のキャラクタのステージに滞在する変動遊技において当該特定のキャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行され、さらに次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージに継続して滞在することがある。その場合には、遊技者の当該特定のキャラクタに対する嫌悪感や不快感がさらに増幅することが想定され、遊技に対する興味がさらに低下しかねない。

【０６８４】

また、特定のキャラクタのスペシャルリーチ演出は、特定のキャラクタと敵キャラクタとの生死を掛けたバトルして実行されることがあり、特定のキャラクタが敵キャラクタに敗北する外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に実行される場合には、遊技者が違和感を覚えることが想定され、この場合にも遊技に対する興味が低下しかねない。また、ステージ間の移行がランダムに行われる場合、当該特定のキャラクタのステージに滞在する変動遊技において当該特定のキャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行され、さらに次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージに継続して滞在することがある。その場合には、遊技者がより大きな違和感を覚えることが想定され、遊技に対する興味が

さらに低下しかねない。

【０６８５】

一方、本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果が所定の結果である当該変動遊技において大当たり期待度を明示又は示唆する複数の特定演出のうちの所定の特定演出が実行された場合に、複数のモード画像演出のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が、当該所定の特定演出が実行された所定期間後に、図柄表示部において実行される。

【０６８６】

このように、本実施形態では、所定の特定演出が実行される変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が所定の結果である場合において所定の特定演出が実行された所定期間後に、複数のモード画像演出のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行される。即ち、所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されない。このように、所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されないため、所定の特定演出の実行後に、当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０６８７】

また、本実施形態では、所定の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタのモード画像演出が即座に実行されることがないため、当該所定の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０６８８】

所定の特定演出としては、例えばスペシャルリーチ演出、スーパーリーチ演出が挙げられる。また、複数のキャラクタのうちの特定キャラクタを主体とする特定キャラクタスペシャルリーチ演出、特定キャラクタを主体とする特定キャラクタスーパーリーチ演出が考えられ、典型的には、特定キャラクタスペシャルリーチ演出が考えられる。

【０６８９】

また、大当たり抽選での抽選結果が所定の結果である場合の所定の結果としては、外れ及び大当たりのいずれでもよいが、典型的には外れである。所定の結果が外れである場合、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に大当たり遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において実行されたモード画像演出種別、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０６９０】

所定の特定演出が実行された所定期間後としては、例えば当該変動遊技、当該変動遊技以降に実行される変動遊技が考えられる。また、当該変動遊技以降に実行される変動遊技としては、例えば当該変動遊技の開始時における変動遊技を実行する権利の保留に対する変動遊技が考えられ、典型的には、当該変動遊技の次に実行される変動遊技が考えられる。そして、前記所定期間後としては、典型的には、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時が考えられる。

【０６９１】

また、本実施形態の一例では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行される。このように、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることに

起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０６９２】

また、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の変動遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の変動遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０６９３】

また、本実施形態では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された場合であっても、所定条件を満たす場合、例えば変動遊技を実行する権利の保留中に大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が高い演出が実行される保留が含まれる場合には次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行される。このように、所定条件を満たす場合には、例外的に、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された場合であっても当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることで、例外の発生により、遊技の進行上において遊技者に有利な展開に発展すること、例えば変動遊技を実行する権利の保留に対する変動遊技において大当たり期待度が高い演出が実行されることを期待感しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０６９４】

ここで、所定条件としては、例えば特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技の開始時の第１特図又は第２特図に対する第１保留又は第２保留に所定の変動遊技を実行する保留が含まれていることが考えられる。つまり、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された場合であっても特定キャラクタのステージ演出が実行される例外は、第１特図又は第２特図に対する第１保留又は第２保留の先読み演出としてとして利用される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定キャラクタのステージ演出が実行される例外（矛盾）が発生した場合、遊技者は、保留中の変動遊技において所定の変動遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、ステージ演出の例外（矛盾）が発生した場合には所定の変動遊技が発生することを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０６９５】

所定の変動遊技としては、例えば大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを報知する変動遊技、スーパーリーチ演出が実行される変動遊技、スペシャルリーチ演出が実行される変動遊技が挙げられる。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定キャラクタのステージ演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、大当たりを報知する変動遊技、スーパーリーチ演出が実行される変動遊技、及びスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技のいずれかが実行されることを把握できる。また、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度が高い演出である。そのため、遊技者は、ステージ演出の例外（矛盾）が発生した場合、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることが報知されることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０６９６】

［主制御装置４の処理］

まず、図７２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、前述の第１の実施形態との相違点を説明する。本実施形態では、データ設定処理の一部が前述の第１の実施形態のデータ設定処理とは異なる。

【０６９７】

［データ設定処理］

本実施形態のデータ設定処理は、シフトコマンドの設定する処理が前述の第１の実施形

態とは異なる。ここで、図７２は、本実施形態に係る遊技機の主制御装置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である。

【０６９８】

＜ステップＳ３４０１＞

図７２に示すように、ＭＰＵ４１は、第１特図の保留に対する変動遊技を実行する場合、前述の第１の実施形態と同様な処理を実行する（ステップＳ１５０２～Ｓ１５０４）。具体的には、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（ステップＳ１５０３）、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）。続いて、ＭＰＵ４１は、第１保留シフトコマンドを設定し（ステップＳ３４０１）、当該データ設定処理を終了する。

【０６９９】

ここで、第１保留シフトコマンドは、第１特図の保留数Ｎが減少する場合に、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４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。

【０７００】

＜ステップＳ３４０２＞

ＭＰＵ４１は、第２特図の保留に対する変動遊技を実行する場合、前述の第１の実施形態と同様な処理を実行する（ステップＳ１５０５～Ｓ１５０７）。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（ステップＳ１５０６）、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）。続いて、ＭＰＵ４１は、第２保留シフトコマンドを設定し（ステップＳ３４０２）、当該データ設定処理を終了する。

【０７０１】

ここで、第２保留シフトコマンドは、第２特図の保留数Ｍが減少する場合に、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。

【０７０２】

第１保留シフトコマンド及び第２保留シフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図２３参照）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。一方、音声ランプ制御装置５は、第１保留シフトコマンド又は第２保留シフトコマンドを受信した場合、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される後述の保留情報記憶エリア５３（図７３参照）の第１保留情報記憶エリア５３Ａ又は第２保留情報記憶エリア５３Ｂの内容を更新する処理を実行する（図８３のコマンド判定処理のステップＳ３５０６又はＳ３５０８）。

【０７０３】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図７３～図８８を参照しつつ、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について、前述の第１の実施形態との相違点を説明する。本実施形態では、コマンド判定処理、演出パターン設定処理及び飾り図柄組み合わせ設定処理が、前述の第１の実施形態のデータ設定処理とは異なる。

【０７０４】

［保留情報記憶エリア］

ここで、図７３は、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３の一例を示すブロック図である。

【０７０５】

図７３に示すように、保留情報記憶エリア５３は、第１保留情報記憶エリア５３Ａ、及び第２保留情報記憶エリア５３Ｂを備える。

【０７０６】

第１保留情報記憶エリア５３Ａは、第１保留エリア５３Ａ１、第２保留エリア５３Ａ２、第３保留エリア５３Ａ３、第４保留エリア５３Ａ４、及び第１保留数記憶エリア５３ＡＮを含む。第１保留エリア５３Ａ１、第２保留エリア５３Ａ２、第３保留エリア５３Ａ３、及び第４保留エリア５３Ａ４には、第１特図の保留に対する大当たり抽選での抽選結果に対する当否情報、及び第１特図の変動表示時間（変動パターン）に関する情報が記憶され、その記憶内容は主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される第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に格納される内容と同一である。第１保留数記憶エリア５３ＡＮ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（保留数Ｎ）が記憶され、その記憶内容は主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される第１保留格納エリアＲＥＡの保留数記憶エリアＮＡＡに格納される内容と同一である。

【０７０７】

また、第１保留情報記憶エリア５３Ａの記憶内容は、主制御装置４から送信される第１保留コマンド又は第１保留シフトコマンドを音声ランプ制御装置５が受信した場合に更新される（図８３のコマンド判定処理のステップＳ３５０２及びＳ３５０６）。

【０７０８】

第２保留情報記憶エリア５３Ｂは、第１保留エリア５３Ｂ１、第２保留エリア５３Ｂ２、第３保留エリア５３Ｂ３、第４保留エリア５３Ｂ４、及び第２保留数記憶エリア５３ＢＭを含む。第１保留エリア５３Ｂ１、第２保留エリア５３Ｂ２、第３保留エリア５３Ｂ３、及び第４保留エリア５３Ｂ４には、第２特図の保留に対する大当たり抽選での抽選結果に対する当否情報、及び第２特図の変動表示時間（変動パターン）に関する情報が記憶され、その記憶内容は主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される第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に格納される内容と同一である。第２保留数記憶エリア５３ＢＭ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（保留数Ｍ）が記憶され、その記憶内容は主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される第２保留格納エリアＲＥＢの保留数記憶エリアＮＡＢに格納される内容と同一である。

【０７０９】

また、第２保留情報記憶エリア５３Ｂの記憶内容は、主制御装置４から送信される第２保留コマンド又は第２保留シフトコマンドを音声ランプ制御装置５が受信した場合に更新される（図８３のコマンド判定処理のステップＳ３５０４及びＳ３５０８）。

【０７１０】

そして、本実施形態では、ＭＰＵ５１が保留情報記憶エリア５３を参照することで、保留に格納された当否情報を示唆又は明示する、いわゆる先読み演出を実行することが可能になる。また、本実施形態では、後述のようにステージ移行（ステージチェンジ）が実行されるが、このステージ移行（ステージチェンジ）が先読み演出に利用される。即ち、本実施形態では、従来とは異なり、ステージ移行（ステージチェンジ）の契機として、変動遊技によって報知される大当たり抽選での抽選結果（変動遊技演出の内容（変動表示時間））や先読みによる当否判定の結果が利用される。なお、ステージ移行（ステージチェンジ）や先読み演出の詳細については後述する。

【０７１１】

［飾り図柄］

ここで、図７４は、変動遊技において図柄表示部３１４で変動表示及び停止表示される複数の飾り図柄の一例を示す図である。図７４に示すように、複数の飾り図柄は、所定の図柄に「１」～「９」の数字が付されたものである。具体的には、複数の飾り図柄は、「サム」の図柄に数字の「１」が付された飾り図柄１、「ジュゴン」の図柄に数字の「２」が付された飾り図柄２、「ワリン」の図柄に数字の「３」が付された飾り図柄３、「エビ」の図柄に数字の「４」が付された飾り図柄４、「ウリン」の図柄に数字の「５」が付された飾り図柄５、「タコ」の図柄に数字の「６」が付された飾り図柄６、「マリン」の図柄に数字の「７」が付された飾り図柄７、「カメ」の図柄に数字の「８」が付された飾り

図柄８、及び「クジラッキー」の図柄に数字の「９」が付された飾り図柄９を含む。
【０７１２】
本実施形態では、変動遊技が終了される場合に、図柄表示部３１４において有効ラインに３つの飾り図柄停止表示され、停止表示される３つの飾り図柄組み合わせによって大当たり抽選での抽選結果が報知される。具体的には、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には、同一の飾り図柄の組み合わせ（ゾロ目）が停止表示され、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合には、ゾロ目以外の飾り図柄の組み合わせ（外れ目）が停止表示される。
【０７１３】
外れ目としては、例えば最初に停止表示される飾り図柄と２番目に停止表示される飾り図柄とが同一で、最後に停止表示される飾り図柄が他の飾り図柄と異なるリーチ目、及び最初に停止表示される飾り図柄と２番目に停止表示される飾り図柄とが異なるバラケ目を含む。そして、本実施形態では、バラケ目は、次回の変動遊技においてステージ移行が発生することを予告する後述のステージ移行出目を含む。このステージ移行出目は、バラケ目のうちの特定の図柄組み合わせであり、その組み合わせ種別によって移行先のステージを明示又は示唆するものであってもよい。なお、ステージ移行出目の詳細は後述する。
【０７１４】
また、「１」～「９」の数字が付された飾り図柄の９つのキャラクタのうち、「ワリン」、「ウリン」及び「マリン」の３つのキャラクタは、後述の変動遊技においてステージ演出での滞在ステージのうちのキャラクタステージにおいて、主体（主人公）となる特定キャラクタである。即ち、本実施形態では、キャラクタステージとして、ワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージの３つのステージが設定されている。
【０７１５】
［演出パターン］
ここで、図７５は、音声ランプ制御装置で使用される演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。
【０７１６】
図７５に示すように、本実施形態の演出パターン種別選択テーブルは、前述の第１の実施形態と同様に、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種別選択テーブル（図７５（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種別選択テーブル（図７５（Ｂ）参照）、及び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種別選択テーブル（図７５（Ｃ）参照）を含む。
【０７１７】
図７５（Ａ）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、変動遊技においてステージ演出での滞在ステージが後述の通常ステージ又はキャラクタステージであり、変動表示時間が３０秒である場合に使用される演出パターン種別選択テーブルである。なお、図７５（Ａ）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、前述の第１の実施形態でのノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３９（Ａ）参照）と同様であるため、詳細な説明は省略する。
【０７１８】
ここで、ステージ演出での滞在ステージは、後述のように通常ステージ及びキャラクタステージを含む。キャラクタステージは、ステージ演出として特定キャラクタ（本実施形態ではワリン、ウリン又はマリン）を主体（主人公）とする演出が実行されるステージである（マリステージ演出の一例については図８０（Ｂ）参照）。一方、通常ステージは、ステージ演出として特定キャラクタ（本実施形態ではワリン、ウリン又はマリン）を主体（主人公）としない演出（例えば複数のキャラクタが登場し、主体（主人公）が不明確な演出）が実行されるステージである（通常ステージ演出の一例については図８０（Ａ）参照）。
【０７１９】
そして、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ステージ演出での滞在ステ

ージが通常ステージ及びキャラクタステージのいずれの場合にも使用される。即ち、変動表示時間が３０秒である場合（ノーマルリーチである場合）には、ステージ演出での滞在ステージに関係なく、図７５（Ａ）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルを使用して、前述の第１の実施形態と同様にしてノーマルリーチ演出パターンが設定される。

【０７２０】

図７５（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ステージ演出での滞在ステージが通常ステージであり、変動表示時間が６０秒である場合に使用される演出パターン種別選択テーブルである。ここで、図７５（Ｂ）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、前述の第１の実施形態でのスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３９（Ｂ）参照）と同様である。即ち、ステージ演出での滞在ステージが通常ステージであり、変動表示時間が６０秒である場合には、前述の第１の実施形態と同様にしてスーパーリーチ演出パターンが設定される。

【０７２１】

なお、スーパーリーチ演出パターンとしては、典型的には、高速変動演出→ノーマルリーチ演出→スーパーリーチ演出の順で実行される演出パターンが考えられる。もちろん、スーパーリーチ演出パターンは、高速変動演出及びノーマルリーチ演出のうちの少なくとも１つの演出が省略された、いわゆるショートカットスーパーリーチ演出パターンであってもよい。例えば、スーパーリーチ演出パターンとしては、高速変動演出→スーパーリーチ演出の順で実行されるノーマルリーチ演出が省略されるショートカット演出パターンなども考えられる。即ち、スーパーリーチ演出パターンは、最終の個別演出種別としてスーパーリーチ演出が実行される演出パターンである。

【０７２２】

また、ノーマルリーチ演出の終了後にスーパーリーチ演出の実行を示唆するＳＰ発展示唆演出を実行し、ＳＰ発展示唆演出に成功した場合にスーパーリーチ演出を実行するようにしてもよい。なお、ノーマルリーチ演出パターンでは、ＳＰ発展示唆演出に失敗することで、スーパーリーチ演出に発展することなく最終の個別演出がノーマルリーチ演出で終了する。

【０７２３】

ここで、図７６（Ａ）は演出パターン種別と、最終の個別演出種別との関係を示す図である。

【０７２４】

図７６（Ａ）に示すように、スーパーリーチ演出パターンＹ１～Ｙ５のうちの演出パターンＹ１は、最終の個別演出種別がマリンスーパーリーチ演出（マリンＳＰリーチ演出、特定ＳＰリーチ１演出）であるスーパーリーチ演出パターンである。マリンスーパーリーチ演出は、マリンを主体（主人公）として実行されるスーパーリーチ演出である。このマリンスーパーリーチ演出は、例えば敵キャラクタとのバトルで使用する必殺技の習得などのミッション、必殺技を習得したか確認するためのミッションを達成するか否かの演出であり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合にはミッションが達成され、抽選結果が外れである場合にはミッションが達成されない。

【０７２５】

ここで、図７７は、スーパーリーチ演出パターンＹ１における最終の個別演出種別としてのマリンスーパーリーチ演出の一例を示す図である。図７７に示す例では、マリンスーパーリーチ演出は、大岩の破壊するミッション演出であり、大岩の破壊に成功した場合に抽選結果が大当たりであることが明示され、大岩の破壊に失敗した場合に抽選結果が外れあることが明示される。具体的には、マリンスーパーリーチ演出では、まず図柄表示部３４１にミッションの内容を示す画像が表示され（図７７（Ａ）参照）、次いで大岩に必殺技を仕掛ける画像が表示される（図７７（Ｂ）参照）。

【０７２６】

そして、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合、大岩の破壊に成功する画像

と共にマリンが喜ぶ画像が表示され（図７７（Ｃ１）参照）、次いで飾り図柄がゾロ目で停止表示された画像が表示される（図７７（Ｄ１）参照）。なお、図７７（Ｄ１）に示す状態では、停止表示された飾り図柄の背後では、背景演出としてステージ演出を実行してもよい。

【０７２７】

一方、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合、大岩の破壊に失敗する画像と共にマリンが残念がる画像が表示され（図７７（Ｃ２）参照）、次いで飾り図柄がリーチ状態の外れ目で停止表示された画像が表示される（図７７（Ｄ２）参照）。なお、図７７（Ｄ２）に示す状態では、停止表示された飾り図柄の背後では、背景演出としてステージ演出を実行してもよい。

【０７２８】

ここで、遊技機としては、図柄表示部３４１において飾り図柄が外れ目で一定時間仮停止表示されることで大当たり抽選での抽選結果が外れであることが示唆された後に、飾り図柄が停止表示させることで抽選結果が外れであることが明示（確定）されるものがある。例えば、図柄表示部３４１において飾り図柄が外れ目で上下に微動する状態で仮停止表示され、このような微動状態が一定期間経過してから、飾り図柄が外れ目で完全に停止表示されるものがある。このような遊技機では、例えばスペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には前記一定期間の経過後にスペシャルリーチ演出に発展し、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選結果が大当たりである場合には前記一定期間の経過後に大当たりであることを明示する復活演出が実行される。そして、スペシャルリーチ演出への発展や復活演出の実行のために飾り図柄が一定期間仮停止表示される遊技機では、飾り図柄が停止表示（確定停止）された場合だけでなく、飾り図柄が仮停止表示（未確定停止）されている一定期間において、飾り図柄の背後では、背景演出としてステージ演出を実行してもよい。

【０７２９】

このように、マリンスーパーリーチ演出は、後述のマリンスペシャルリーチ演出のバトル演出のようにマリンが生死を掛けた演出ではなくミッションに失敗した場合であってもマリンが受けるダメージは無いか軽度である。そのため、マリンスーパーリーチ演出が外れた変動遊技の次の変動遊技において、マリンステージ演出が即座に実行される場合であっても、遊技者が違和感を覚えることがない。

【０７３０】

また、マリンスーパーリーチ演出を含めたスーパーリーチ演出は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）がスペシャルリーチ演出よりも低い。そのため、スーパーリーチ演出が外れた場合、遊技者が当該特定のキャラクタに対する嫌悪感などの不快な感情を抱く程度は、スペシャルリーチ演出が外れた場合に比べて小さい。

【０７３１】

図７６（Ａ）の説明に戻り、スーパーリーチ演出パターンのうちの演出パターンＹ２は、最終の個別演出種別がウリンスーパーリーチ演出（ウリンＳＰリーチ演出、特定ＳＰリーチ２演出）であるスーパーリーチ演出パターンである。ウリンスーパーリーチ演出は、ウリンを主体（主人公）として実行されるスーパーリーチ演出である。このウリンスーパーリーチ演出は、例えば敵キャラクタとのバトルで使用する必殺技の習得などのミッション、必殺技を習得したか確認するためのミッションを達成するか否かの演出であり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合にはミッションが達成され、抽選結果が外れである場合にはミッションが達成されない。

【０７３２】

スーパーリーチ演出パターンのうちの演出パターンＹ３は、最終の個別演出種別がワリンスーパーリーチ演出（ワリンＳＰリーチ演出、特定ＳＰリーチ３演出）であるスーパーリーチ演出パターンである。ワリンスーパーリーチ演出は、ワリンを主体（主人公）として実行されるスーパーリーチ演出である。このワリンスーパーリーチ演出は、例えば敵キ

ャラクタとのバトルで使用する必殺技の習得などのミッション、必殺技を習得したか確認するためのミッションを達成するか否かの演出であり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合にはミッションが達成され、抽選結果が外れである場合にはミッションが達成されない。

【０７３３】

なお、スーパーリーチ演出パターンＹ２におけるウリンスーパーリーチ演出、及びスーパーリーチ演出パターンＹ３におけるワリンスーパーリーチ演出では、これの演出がミッション演出として実行される場合、図７７を参照して説明したスーパーリーチ演出パターンＹ１におけるマリンスーパーリーチ演出と同様なミッション演出が、大当たり抽選での抽選結果に応じて実行される。

【０７３４】

スーパーリーチ演出パターンのうちの演出パターンＹ４及び演出パターンＹ５は、最終の個別演出種別が特定キャラクタを主体（主人公）としないスーパーリーチ演出、例えば特定キャラクタ以外のキャラクタを主体（主人公）とするスーパーリーチ演出である。

【０７３５】

なお、後述の最終の個別演出として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パターンＺ１～Ｚ５において、スペシャルリーチ演出が実行される前にスーパーリーチ演出が実行される場合には、スーパーリーチ演出によって大当たり抽選での抽選結果が外れであることが示唆される。例えば、スーパーリーチ演出がミッション演出である場合には、ミッションが達成されず、抽選結果が外れであることが示唆され、その後にスペシャルリーチ演出が実行される。

【０７３６】

ここで、図７６（Ｂ）はキャラクタステージ滞在時の演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。

【０７３７】

図７６（Ｂ）に示すように、変動表示時間が６０秒であり、ステージ演出での滞在ステージがキャラクタステージである場合には、キャラクタステージ種別に対応した演出パターンが選択される。具体的には、変動表示時間が６０秒である場合、滞在ステージがマリンステージである場合に、最終の個別演出種別がマリンスーパーリーチ演出（マリンＳＰリーチ演出）である演出パターンＹ１が決定される。また、変動表示時間が６０秒である場合、滞在ステージがウリンステージである場合に、最終の個別演出種別がウリンスーパーリーチ演出（ウリンＳＰリーチ演出）である演出パターンＹ２が決定される。また、変動表示時間が６０秒である場合、滞在ステージがワリンステージである場合に、最終の個別演出種別がワリンスーパーリーチ演出（ワリンＳＰリーチ演出）である演出パターンＹ３が決定される。即ち、キャラクタステージに滞在する場合には、スーパーリーチ演出として、必ず滞在ステージの特定キャラクタに対応するキャラクタスーパーリーチ演出が実行される。

【０７３８】

なお、スーパーリーチ演出パターンＹ１～Ｙ５のうちの少なくともスーパーリーチ演出パターンＹ１～Ｙ３は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が相互に異なっていてもよく、例えばウリンスーパーリーチ演出の大当たり期待度が最も低く、マリンスーパーリーチ演出の大当たり期待度が最も高く、ワリンスーパーリーチ演出の大当たり期待度が中間的なものに設定することが考えられる。

【０７３９】

また、本実施形態では、通常ステージ滞在時とキャラクタステージ滞在時とで特定キャラクタのスーパーリーチ演出が共通しているが、通常ステージ滞在時及びキャラクタステージ滞在時の少なくとも一方で、他の滞在ステージでは実行されない特定キャラクタのスーパーリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【０７４０】

図７５（Ｃ）の説明に戻り、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ステ

ージ演出での滞在ステージが通常ステージであり、変動表示時間が９０秒である場合に使用される演出パターン種別選択テーブルである。ここで、図７５（Ｃ）に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、前述の第１の実施形態でのスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３９（Ｃ）参照）と同様である。即ち、ステージ演出での滞在ステージが通常ステージであり、変動表示時間が９０秒である場合には、前述の第１の実施形態と同様にしてスペシャルリーチ演出パターンが設定される。

【０７４１】

なお、スペシャルリーチ演出パターンとしては、典型的には、高速変動演出→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の順で実行される演出パターンが考えられる。即ち、スペシャルリーチ演出パターンとしては、スーパーリーチ演出では、大当たり抽選での抽選結果が外れであることが示唆され、スーパーリーチ演出の終了後にスペシャルリーチ演出に発展する演出パターンが考えられる。もちろん、スペシャルリーチ演出パターンは、高速変動演出、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出のうちの少なくとも１つの演出が省略された、いわゆるショートカット演出パターンであってもよい。例えば、スペシャルリーチ演出パターンとしては、高速変動演出→ノーマルリーチ演出→スペシャルリーチ演出の順で実行されるスーパーリーチ演出が省略されるショートカット演出パターンなども考えられる。

【０７４２】

また、スーパーリーチ演出の終了後にスペシャルリーチ演出の実行を示唆するＳＰＳＰ発展示唆演出を実行し、ＳＰＳＰ発展示唆演出に成功した場合にスペシャルリーチ演出を実行するようにしてもよい。なお、スーパーリーチ演出パターンでは、ＳＰＳＰ発展示唆演出に失敗することで、スペシャルリーチ演出に発展することなく最終の個別演出がスーパーリーチ演出で終了する。

【０７４３】

また、図７６（Ａ）に示すように、スペシャルリーチ演出パターンＺ１～Ｚ５のうちの演出パターンＺ１は、最終の個別演出種別がマリンスペシャルリーチ演出（マリンＳＰＳＰリーチ演出、特定ＳＰＳＰリーチ１演出）であるスペシャルリーチ演出パターンである。マリンスペシャルリーチ演出は、マリンを主体（主人公）として実行されるスペシャルリーチ演出である。このマリンスペシャルリーチ演出は、例えばマリンが敵キャラクタと生死を掛けて戦うバトル演出であり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合にはマリンがバトルに勝利し、抽選結果が外れである場合にはマリンがバトルに敗北する。

【０７４４】

ここで、図７８は、スペシャルリーチ演出パターンＺ１における最終の個別演出種別としてのマリンスペシャルリーチ演出の一例を示す図である。図７８に示す例では、マリンスペシャルリーチ演出は、マリンが敵キャラクタを対決するバトル演出であり、マリンが敵キャラクタとの対決に勝利した場合に抽選結果が大当たりであることが明示され、マリンが敵キャラクタとの対決に敗北した場合に抽選結果が外れあることが明示される。具体的には、マリンスペシャルリーチ演出では、まず図柄表示部３４１にバトルが開始されることを示す画像が表示され（図７８（Ａ）参照）。

【０７４５】

そして、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合、マリンの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示され（図７８（Ｂ１）参照）、その後に、マリンが敵キャラクタに勝利したことを示す画像と共にマリンが喜ぶ画像が表示され（図７８（Ｃ１）参照）、次いで飾り図柄がゾロ目で停止表示された画像が表示される（図７８（Ｄ１）参照）。

【０７４６】

一方、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合、敵キャラクタの攻撃がマリンにヒットする画像が表示され（図７８（Ｂ２）参照）、その後に、マリンが敵キャラクタに敗北したことを示す画像と共にマリンが地面に倒れた画像が表示され（図７８（Ｃ２）参照）、次いで飾り図柄がリーチ状態の外れ目で停止表示された画像が表示される（図７８（Ｄ２）参照）。

【０７４７】
ここで、前述のような図柄表示部３４１において飾り図柄が外れ目で一定時間仮停止表示されることで大当たり抽選での抽選結果が外れであることが示唆された後に、飾り図柄が停止表示させることで抽選結果が外れであることが明示（確定）される遊技機では、例えばスペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選結果が大当たりである場合には前記一定期間の経過後に大当たりであることを明示する復活演出が実行される。そして、復活演出の実行のために飾り図柄が一定期間仮停止表示される遊技機では、飾り図柄が停止表示（確定停止）された場合だけでなく、飾り図柄が仮停止表示（未確定停止）されている一定期間において、飾り図柄の背後では、背景演出としてステージ演出を実行してもよい。

【０７４８】
図７６（Ａ）の説明に戻り、スペシャルリーチ演出パターンのうちの演出パターンＺ２は、最終の個別演出種別がウリンスペシャルリーチ演出（ウリンＳＰＳＰリーチ演出、特定ＳＰＳＰリーチ２演出）であるスペシャルリーチ演出パターンである。ウリンスペシャルリーチ演出は、ウリンを主体（主人公）として実行されるスペシャルリーチ演出である。このウリンスペシャルリーチ演出は、例えばウリンが敵キャラクタと生死を掛けて戦うバトル演出であり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合にはウリンがバトルに勝利し、抽選結果が外れである場合にはウリンがバトルに敗北する。

【０７４９】
スペシャルリーチ演出パターンのうちの演出パターンＺ３は、最終の個別演出種別がワリンスペシャルリーチ演出（ワリンＳＰＳＰリーチ演出、特定ＳＰＳＰリーチ３演出）であるスペシャルリーチ演出パターンである。ワリンスペシャルリーチ演出は、ワリンを主体（主人公）として実行されるスペシャルリーチ演出である。このワリンスペシャルリーチ演出は、例えばワリンが敵キャラクタと生死を掛けて戦うバトル演出であり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合にはワリンがバトルに勝利し、抽選結果が外れである場合にはワリンがバトルに敗北する。

【０７５０】
なお、スペシャルリーチ演出パターンＺ２におけるウリンスペシャルリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出パターンＺ３におけるワリンスペシャルリーチ演出では、これの演出がバトル演出として実行される場合、図７８を参照して説明したスペシャルリーチ演出パターンＺ１におけるマリンスペシャルリーチ演出と同様なバトル演出が、大当たり抽選での抽選結果に応じて実行される。

【０７５１】
スペシャルリーチ演出パターンのうちの演出パターンＺ４及び演出パターンＺ５は、最終の個別演出種別が特定キャラクタを主体（主人公）としないスペシャルリーチ演出、例えば特定キャラクタ以外のキャラクタを主体（主人公）とするスペシャルリーチ演出である。

【０７５２】
また、図７６（Ｂ）に示すように、変動表示時間が９０秒であり、ステージ演出での滞在ステージがキャラクタステージである場合には、キャラクタステージ種別に対応した演出パターンが選択される。具体的には、変動表示時間が９０秒である場合、滞在ステージがマリンステージである場合に、最終の個別演出種別がマリンスペシャルリーチ演出（マリンＳＰＳＰリーチ演出）である演出パターンＺ１が決定される。また、変動表示時間が９０秒である場合、滞在ステージがウリンステージである場合に、最終の個別演出種別がウリンスペシャルリーチ演出（ウリンＳＰＳＰリーチ演出）である演出パターンＺ２が決定される。また、変動表示時間が９０秒である場合、滞在ステージがワリンステージである場合に、最終の個別演出種別がマリンスペシャルリーチ演出（ワリンＳＰＳＰリーチ演出）である演出パターンＺ３が決定される。即ち、キャラクタステージに滞在する場合には、スペシャルリーチ演出として、必ず滞在ステージの特定キャラクタに対応するキャラクタスペシャルリーチ演出が実行される。

【０７５３】
なお、スペシャルリーチ演出パターンＺ１～Ｚ５のうちの少なくともスペシャルリーチ演出パターンＺ１～Ｚ３は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が相互に異なっていてもよく、例えばウリンスペシャルリーチ演出の大当たり期待度が最も低く、マリンスペシャルリーチ演出の大当たり期待度が最も高く、ワリンスペシャルリーチ演出の大当たり期待度が中間的なものに設定することが考えられる。
【０７５４】
また、本実施形態では、通常ステージ滞在時とキャラクタステージ滞在時とで特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が共通しているが、通常ステージ滞在時及びキャラクタステージ滞在時の少なくとも一方で、他の滞在ステージでは実行されない特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が実行されるようにしてもよい。
【０７５５】
［ステージ及びステージ移行（ステージチェンジ）］
ここで、図７９は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）におけるステージ演出での滞在ステージの移行例を示す図である。
【０７５６】
なお、本実施形態では、ステージ演出は、例えば前述の高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）を含み、図柄表示部３４１において高速変動する飾り図柄の背後（下層レイヤー）で、移行条件が満たされるまでの所定回数の変動遊技において実行される演出である。即ち、ステージ演出は、少なくとも飾り図柄の高速変動時において飾り図柄の背後において滞在ステージ種別に応じて実行される背景演出を含む。また、本実施形態では、基本演出は、少なくとも飾り図柄の変動表示の開始からリーチ状態となるまでの間において実行される演出、又は飾り図柄の変動表示の開始からノーマルリーチが終了するまでの演出を含む。また、本実施形態では、非リーチ演出は、飾り図柄の変動表示の開始からリーチ状態となることなく飾り図柄が停止表示されるまでに実行される演出である。即ち、ステージ演出は、少なくとも飾り図柄の変動表示の開始からリーチ状態となるまでの間において実行される演出、又は飾り図柄の変動表示の開始からノーマルリーチが終了するまでの演出、及び飾り図柄の変動表示の開始からリーチ状態となることなく飾り図柄が停止表示されるまでに実行される演出を含む。
【０７５７】
また、図柄表示部３４１において飾り図柄が外れ目で一定時間仮停止表示されることで大当たり抽選での抽選結果が外れであることが示唆された後に、飾り図柄が停止表示させることで抽選結果が外れであることが明示（確定）される前述のような遊技機では、飾り図柄が仮停止状態である前記一定期間においてステージ演出を実行してもよい。
【０７５８】
また、変動遊技も大当たり遊技も実行されていない非遊技状態において、ステージ演出を実行してもよい。但し、非遊技状態において、いわゆるデモ画面を表示する場合には、ステージ演出よりもでも画面を優先すればよい。
【０７５９】
図７９に示すように、通常遊技状態におけるステージ演出での滞在ステージとしては、通常ステージ（グループ）及びキャラクタステージ（グループ）を含む。
【０７６０】
通常ステージは、ステージ演出として特定キャラクタ（本実施形態ではワリン、ウリン又はマリン）を主体（主人公）としない演出（例えば複数のキャラクタが登場し、主体（主人公）が不明確な演出）が実行されるステージである。本実施形態では、通常ステージは、自宅ステージ、学校ステージ及び町中ステージを含む。自宅ステージでは、例えば特定キャラクタの自宅における家族との日常生活をモチーフにしたステージ演出が実行される。学校ステージでは、例えば特定キャラクタの学校における友達や先生との日常生活をモチーフにしたステージ演出が実行される。町中ステージでは、例えば特定キャラクタの登校途中や帰宅途中における友達との日常生活をモチーフにしたステージ演出が実行され

る。
【０７６１】
ここで、図８０（Ａ）は、通常ステージにおける町中ステージでのステージ演出の一例を示す図である。この町中ステージでのステージ演出としては種々の演出が実行されるが、図８０（Ａ）の例は、学校帰りに町中のプールを楽しむ様子を描いたステージ演出である。そして、図８０（Ａ）に示すステージ演出では、滞在ステージを示す「町中ステージ」の文字画像も表示されている。なお、滞在ステージを示す画像を表示するか否かは適宜設定すればよく、この点については町中ステージ以外の他の通常ステージでのステージ演出についても同様である。また、滞在ステージ名は、ステージ移行が行われた変動遊技（例えば変動遊技の開始時）において明示するようにしてもよい。
【０７６２】
図７９の説明に戻り、通常ステージでは、自宅ステージ、学校ステージ及び町中ステージ相互でのステージ移行（ステージチェンジ）が実行される。具体的には、通常ステージでは、自宅ステージから学校ステージ又は町中ステージへのステージ移行、学校ステージから自宅ステージ又は町中ステージへのステージ移行、町中ステージから自宅ステージ又は町中ステージへのステージ移行が実行される。このように、通常ステージ内でのステージ移行が実行されることで、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することを防止できるため、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することに起因して遊技者が退屈感などの不快感を抱くことが抑制される。
【０７６３】
このような通常ステージ内でのステージ移行は、規定条件が満たされる場合に実行される。規定条件としては、例えば先のステージ移行から規定回数の変動遊技の実行、大当たり遊技の終了から規定回数の変動遊技の実行、通常ステージ内の他のステージへの移行抽選に当選、通常ステージ内の他のステージ移行出目の停止、所定演出（特定外れリーチ演出を除く）の実行などが挙げられる。このように、規定条件の成立によって通常ステージ内でのステージ移行が実行されることで、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することがより確実に防止されるため、遊技者が退屈感などの不快感を抱くことがより適切に抑制される。
【０７６４】
一方、キャラクタステージは、ステージ演出として特定キャラクタ（本実施形態ではワリン、ウリン又はマリン）を主体（主人公）とする演出が実行されるステージである。本実施形態では、キャラクタステージは、ワリンを主体（主人公）とするステージ演出が実行されるワリンステージ、ウリンを主体（主人公）とするステージ演出が実行されるウリンステージ、及びマリンを主体（主人公）とするステージ演出が実行されるワリンステージを含む。
【０７６５】
ここで、図８０（Ｂ）は、キャラクタステージにおけるマリンステージでのステージ演出の一例を示す図である。このマリンステージでのステージ演出としては、例えばマリンが様々なコスチュームやポーズの画像が表示される種々の演出が実行される。図８０（Ｂ）の例は、マリンが水着を着用しているステージ演出である。そして、図８０（Ａ）に示すステージ演出では、滞在ステージを示す「マリンステージ」の文字画像も表示されている。なお、滞在ステージを示す画像を表示するか否かは適宜設定すればよく、この点についてはマリンステージ以外の他のキャラクタステージでのステージ演出についても同様である。また、滞在ステージ名は、ステージ移行が行われた変動遊技（例えば変動遊技の開始時）において明示するようにしてもよい。
【０７６６】
なお、キャラクタステージでは、ワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージ相互でのステージ移行（ステージチェンジ）、即ちキャラクタステージ内でのステージ移行は、原則として実行されない。但し、本実施形態では、例外として、先読み演出として、キャラクタステージ内でのステージ移行が実行される。この点の詳細は後述する。

【０７６７】
　また、キャラクタステージに対応するキャラクタは、人間に限らず、生物的なもの、地理的、場所的、空間的なもの、時間的要素、季節的要素を含むもの、又はこれらの組み合わせなどであってもよい。例えば、キャラクタステージに対応するキャラクタとしては、例えば動物や昆虫などの実在生物、仮想生物、ロボット、車やバイク、自転車などの乗り物、山、海、川、湖、沼、遊園地、ゲームセンター、キャンプ場、朝、昼、夕方、夜、春、夏、秋、冬、これらの組み合わせが考えられる。
【０７６８】
　また、本実施形態では、通常遊技状態におけるステージ演出での滞在ステージは、２つステージ（グループ）に限らず、３つ以上のステージ（グループ）を含んでいてもよい。また、通常ステージ（グループ）は、少なくとも１つの（個別）ステージを含んでいればよい。また、キャラクタステージ（グループ）は、少なくとも２つの（個別）ステージを含んでいればよい。即ち、本実施形態では、２以上の（個別）ステージを含む第１ステージグループと、１以上の（個別）ステージを含む第２ステージグループとの少なくとも２つのステージグループを含み、少なくとも３つの（個別）ステージを含んでいればよい。
【０７６９】
　また、本実施形態では、通常ステージがキャラクタの日常生活などのキャラクタに関するステージであり、キャラクタステージはキャラクタを主体とするステージであるが、通常ステージ及びキャラクタステージの一方及び双方は、キャラクタと全く無関係なものに関するステージであってもよい。
【０７７０】
＜通常ステージ滞在時のステージへの移行＞
　図７９の説明に戻り、本実施形態では、通常遊技状態における通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行は、特定外れリーチ演出（特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出又は外れスペシャルリーチ演出）が実行される当該変動遊技の次回の変動遊技（図８１（Ａ）参照）、又は後述の第１特定条件が成立する変動遊技の次回の変動遊技（図８１（Ｂ）参照）において実行される。即ち、本実施形態での通常遊技状態における通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行契機は、特定外れリーチ演出の実行、及び第１特定条件の成立であり、通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行タイミングは、ステージ移行契機が発生した当該変動遊技の次回の変動遊技である。
【０７７１】
　もちろん、通常遊技状態における通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行契機としては、特定外れリーチや第１特定条件の成立に限らず、他の契機を設定することもできる。また、以下においては通常遊技状態での通常ステージからキャラクタステージへの移行を説明するが、以下に説明する移行態様は、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）での通常ステージからキャラクタステージへの移行にも適用可能である。
【０７７２】
　また、本実施形態では、通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行タイミングは、ステージ移行契機が発生した当該変動遊技の次に実行される変動遊技に限らず、当該変動遊技であっても良いし、当該変動遊技の次々回以降に実行される変動遊技であってもよい。つまり、通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行タイミングは、ステージ移行契機が発生してから所定期間経過後であればよい。また、通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行が行われる場合、キャラクタステージに移行する直前に、ステージ移行が行われることを明示又は示唆するステージ移行予告演出（チェンジ演出）を実行してもよい。なお、通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行タイミングやステージ移行予告演出の詳細については、後述する。
【０７７３】
　ここで、図８１（Ａ）は、通常ステージでの特定外れリーチ後のキャラクタステージへの移行例を示す図である。

【０７７４】
図８１（Ａ）に示すように、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出（外れワリンスーパーリーチ演出（外れワリンＳＰリーチ演出）、外れウリンスーパーリーチ演出（外れウリンＳＰリーチ演出）、又は外れマリンスーパーリーチ演出（外れマリンＳＰリーチ演出））が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行する。例えば、通常ステージに滞在する場合にワリン外れスーパーリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、キャラクタステージのうちのワリンステージに移行する。また、通常ステージに滞在する場合にウリン外れスーパーリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、キャラクタステージのうちのウリンステージに移行する。通常ステージに滞在する場合にマリン外れスーパーリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、キャラクタステージのうちのマリンステージに移行する。即ち、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行された場合には、特定キャラクタに対応するキャラクタのステージに移行し、特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のステージには移行しない。
【０７７５】
ここで、スーパーリーチ演出は、スペシャルリーチ演出よりも大当たり期待度が低い演出であり、スペシャルリーチ演出のように特定キャラクタが生死を掛けたバトルの演出として実行されることはない。そのため、スーパーリーチ演出が大当たり抽選での抽選結果が外れであることを報知するものである場合に、外れリーチ演出が実行される当該変動遊技の次に実行される変動遊技において特定キャラクタのキャラクタステージに移行される場合であっても、遊技者が特定キャラクタに対して嫌悪感や違和感を覚えることを抑制することが可能になる。
【０７７６】
なお、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタ以外の外れスーパーリーチ演出（非特定外れスーパーリーチ演出）が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技では通常ステージに滞在する（図７９参照）。この場合に滞在する通常ステージは、非特定外れスーパーリーチ演出が実行された変動遊技での滞在ステージと同じであっても異なっていてもよい。また、大当たりスーパーリーチ演出が実行される場合には、当該変動遊技の終了後に大当たり遊技が実行される（図７９参照）。
【０７７７】
また、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行された場合、特定キャラクタに対応するキャラクタのステージに移行することに加えて、又は代えて、特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のステージに移行するようにしてもよい。また、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行された後の変動遊技での移行先のステージが複数設定されている場合に、移行先のステージ種別に応じて第１特図又は第２特図の保留中における大当たり期待度を明示又は示唆するようにしてもよい。即ち、外れスーパーリーチ演出の次の変動遊技におけるステージ移行（ステージチェンジ）を先読み演出として利用してもよい。
【０７７８】
一方、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出（外れワリンスペシャルリーチ演出（外れワリンＳＰＳＰリーチ演出）、外れウリンスペシャルリーチ演出（外れウリンＳＰＳＰリーチ演出）、又は外れマリンスペシャルリーチ演出（外れマリンＳＰＳＰリーチ演出））が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、原則として、特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行する。例えば、通常ステージに滞在する場合に外れワリンスペシャルリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技において、原則として、外れワリンスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ（ワリン）とは

異なるキャラクタ（ウリン又はマリン）のキャラクタステージ（ウリンステージ又はマリンステージ）に移行する。また、通常ステージに滞在する場合に外れウリンスペシャルリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技において、原則として、外れウリンスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ（ウリン）とは異なるキャラクタ（ワリン又はマリン）のキャラクタステージ（ワリンステージ又はマリンステージ）に移行する。通常ステージに滞在する場合に外れマリンスペシャルリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技において、原則として、外れマリンスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ（マリン）とは異なるキャラクタ（ウリン又はワリン）のキャラクタステージ（ウリンステージ又はワリンステージ）に移行する。

【０７７９】

これに対して、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時において、第１特図に対する第１保留の中に特定保留（大当たり抽選での抽選結果が大当たりである大当たり保留（例えば変動表示時間が９０秒である大当たりスペシャルリーチ演出が実行される保留）、又は変動表示時間が９０秒である外れ保留（外れスペシャルリーチ演出が実行される保留））が含まれている場合には、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行する。例えば、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時に第１特図に対する第１保留の中に特定保留が含まれる場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタがワリンであればワリンステージに、特定キャラクタがウリンであればウリンステージに、特定キャラクタがマリンであればマリンステージに移行される。

【０７８０】

即ち、本実施形態では、通常遊技状態において通常ステージに滞在する場合、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行されることを契機として、通常ステージからキャラクタステージに移行される。この場合の移行先のキャラクタステージは、原則として外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のキャラクタステージである。このように、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージに移行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０７８１】

また、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の変動遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の変動遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０７８２】

また、本実施形態では、例外として、第１特図に対する第１保留中の特定保留がある場合には、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ種別に応じて決定されるキャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行される。そのため、通常ステージ滞在時に特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行され、次の変動遊技において外れスペシャルリーチ演出での特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行される場合には、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技開始時の第１特図に対する第１保留中に、大当たりを報知する変動遊技に対する保留（例えば変動表示時間が９０秒である大当たりスペシャルリーチ演出が実行される保留）又は外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技に対する保留が含まれることが確定する。従って、遊技者は、通常ステージ滞在時に特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行され、次の変動遊技において外れスペシャルリーチ演出での特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキ

ャラクタステージに移行される場合には、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである変動遊技が実行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため遊技の興趣が向上される。

【０７８３】

また、大当たりを報知する変動遊技に対する保留として変動表示時間が９０秒である大当たりスペシャルリーチ演出が実行される保留が設定される場合、当該大当たりスペシャルリーチ演出として特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が実行される。即ち、特定保留が大当たりを報知する変動遊技に対する保留である場合には、先に実行された外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタと同一の特定キャラクタ（対応キャラクタ）の大当たりスペシャルリーチ演出が実行される（図７６（Ｂ）参照）。そのため、例えばスペシャルリーチ演出が敵キャラクタとのバトル演出である場合、先に実行された外れスペシャルリーチ演出において特定キャラクタが敗北した敵キャラクタを、その後に実行される大当たりスペシャルリーチ演出において倒すことができる。このように、遊技者は、先に敗北した敵キャラクタにリベンジを果たしたことによる満足感を得ることができ、また先に外れたスペシャルリーチ演出と同じスペシャルリーチ演出によって大当たりが報知されることによって当該スペシャルリーチ演出そのものに対するリベンジ感を得ることができるため、この点においても遊技の興趣が向上される。

【０７８４】

また、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技の次に実行される変動遊技において当該特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行される場合、その後に、大当たりであるか外れであるかを問わず、必ずスペシャルリーチ演出が実行される。そのため、遊技者は、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技の次に実行される変動遊技において当該特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行されることにより遊技者が違和感を覚える場合であっても、大当たり期待度が高い当該特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が実行されることによって、違和感を覚えることの意味を納得することができる。

【０７８５】

図７９の説明に戻り、通常遊技状態における通常ステージ滞在時に第１特定条件が成立する場合、次の変動遊技の開始時に滞在ステージが通常ステージからキャラクタステージに移行される。

【０７８６】

第１特定条件としては、例えば先のステージ移行（通常ステージ内でのステージ移行、及びキャラクタステージから通常ステージへのステージ移行を含む）からの変動遊技回数が規定回数に到達すること、大当たり遊技の終了からの変動遊技回数が規定回数に到達すること、通常ステージからキャラクタステージへの移行抽選に当選すること、所定演出（特定外れリーチ演出を除く）が実行されること、などが挙げられる。このように、第１特定条件が成立する場合に通常ステージからキャラクタステージに移行されることで、特定外れリーチ演出（特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されない場合であってもキャラクタステージに移行され得る。そのため、多数回の変動遊技演出が実行される場合に特定外れリーチ演出の実行頻度が低い場合でも、キャラクタステージに移行される。これにより、通常ステージに長期間滞在し、又は通常ステージの滞在割合が長くなることによる退屈感などの不快な感情を遊技者が抱くことが抑制される。

【０７８７】

また、本実施形態では、第１特定条件が成立する変動遊技において飾り図柄が特定図柄組み合わせで停止表示される。このように、第１特定条件が成立する変動遊技において飾り図柄が特定図柄組み合わせで停止表示されることで、当該特定図柄組み合わせがステージ移行出目としての役割を果たすことになる。これにより、特定図柄組み合わせ（ステージ移行出目）が停止表示される場合に、通常ステージからキャラクタステージに移行されることを明示又は示唆することが可能になる。そのため、遊技者は、特定図柄組み合わせ

（ステージ移行出目）が停止表示される場合に、通常ステージからキャラクタステージに移行されることを事前に把握することが可能になる。

【０７８８】

特定図柄組み合わせ（ステージ移行出目）は、例えば当該第１特定条件が成立する変動遊技での大当たり抽選結果が完全外れ（非リーチ外れ）である場合に停止表示される。これにより、特定外れリーチ演出を含めたリーチ演出が実行されない場合にステージ移行出目を停止表示させることが可能になり、リーチ外れ目以外の出目（バラケ目）にステージ移行出目を設定することが可能になる。

【０７８９】

また、ステージ移行出目は、移行先のキャラクタステージ種別を明示又は示唆するものであってもよい。このように、ステージ移行出目が移行先のキャラクタステージ種別を明示又は示唆するものであることで、遊技者は、ステージ移行出目が停止表示される場合に、通常ステージからキャラクタステージに移行されることだけでなく、移行先のキャラクタステージを事前に把握することが可能になる。

【０７９０】

ここで、図８１（Ｂ）は、通常遊技状態における通常ステージでのステージ移行出目と移行先キャラクタステージへとの関係の一例を示す図である。

【０７９１】

図８１（Ｂ）に示すように、本実施形態では、ステージ移行出目として、ワリン移行出目、ウリン移行出目及びマリン移行出目を含む。

【０７９２】

ワリン移行出目は、通常遊技状態における通常ステージの滞在時に停止表示される出目であり、当該ワリン移行出目が停止表示される変動遊技の次の変動遊技の開始時に、滞在ステージがワリンステージに移行することを明示又は示唆する出目である。このワリン移行出目は、バラケ目（非リーチ出目）の１つであり、３つの飾り図柄の組み合わせのうちの２つの飾り図柄が、ワリン図柄に数字の３が付された飾り図柄３（図７４参照）である。本実施形態では、ワリン移行出目は、「飾り図柄３－飾り図柄３－飾り図柄５」である。即ち、ワリン移行出目は、飾り図柄の数字の組み合わせが「３－３－５」であり、飾り図柄のキャラクタの組み合わせが「ワリン－ワリン－ウリン」である。

【０７９３】

ウリン移行出目は、通常遊技状態における通常ステージの滞在時に停止表示される出目であり、当該ウリン移行出目が停止表示される変動遊技の次の変動遊技の開始時に、滞在ステージがウリンステージに移行することを明示又は示唆する出目である。このウリン移行出目は、バラケ目（非リーチ出目）の１つであり、３つの飾り図柄の組み合わせのうちの２つの飾り図柄が、ウリン図柄に数字の５が付された飾り図柄５（図７４参照）である。本実施形態では、ウリン移行出目は、「飾り図柄５－飾り図柄５－飾り図柄７」である。即ち、ウリン移行出目は、飾り図柄の数字の組み合わせが「５－５－７」であり、飾り図柄のキャラクタの組み合わせが「ウリン－ウリン－マリン」である。

【０７９４】

マリン移行出目は、通常遊技状態における通常ステージの滞在時に停止表示される出目であり、当該マリン移行出目が停止表示される変動遊技の次の変動遊技の開始時に、滞在ステージがマリンステージに移行することを明示又は示唆する出目である。このマリン移行出目は、バラケ目（非リーチ出目）の１つであり、３つの飾り図柄の組み合わせのうちの２つの飾り図柄が、マリン図柄に数字の７が付された飾り図柄７（図７４参照）である。本実施形態では、マリン移行出目は、「飾り図柄７－飾り図柄７－飾り図柄３」である。即ち、マリン移行出目は、飾り図柄の数字の組み合わせが「７－７－３」であり、飾り図柄のキャラクタの組み合わせが「マリン－マリン－ワリン」である。

【０７９５】

つまり、本実施形態のステージ移行出目は、停止図柄組み合わせの中に移行先の主体（主人公）キャラクタに関する飾り図柄が含まれる。このように、ステージ移行出目が、停

止図柄組み合わせの中に移行先の主体（主人公）キャラクタ（特定キャラクタ）に関する飾り図柄を含むことで、ステージ移行出目に含まれる特定キャラクタの飾り図柄に基づいて移行先のキャラクタステージを把握することができる。

【０７９６】

また、本実施形態のステージ移行出目は、停止図柄組み合わせの中に移行先の主体（主人公）キャラクタに関する飾り図柄が複数含まれる。このように、ステージ移行出目が、停止図柄組み合わせの中に移行先の主体（主人公）キャラクタ（特定キャラクタ）に関する飾り図柄を複数含むことで、ステージ移行出目に含まれる複数の特定キャラクタの飾り図柄に基づいて移行先のキャラクタステージをより容易に把握することができる。

【０７９７】

なお、本実施形態のステージ移行出目では、停止図柄組み合わせの中に移行先の主体（主人公）キャラクタに関する飾り図柄以外の飾り図柄としては、特に制限はなく、例えば移行先のキャラクタステージにおける特定キャラクタ以外であればよい。

【０７９８】

また、本実施形態では、ステージ移行出目が停止表示された変動遊技の次の変動遊技の開始時に通常ステージからキャラクタステージに移行されるが、ステージ移行出目が停止表示された変動遊技から複数回目の変動遊技において通常ステージからキャラクタステージに移行されるようにしてもよい。即ち、ステージ移行出目は、通常ステージからキャラクタステージへの移行の予告目として利用してもよい。

【０７９９】

＜キャラクタステージ滞在時のステージ移行＞

図７９に示すように、本実施形態では、通常遊技状態におけるキャラステージから通常ステージへのステージ移行は、外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技において後述の所定条件が成立しない場合、又は当該変動遊技において後述の第２特定条件が成立する場合、当該変動遊技の次回の変動遊技（図８１（Ｂ）参照）において実行される。即ち、本実施形態での通常遊技状態におけるキャラステージから通常ステージへのステージ移行契機は、外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技において所定条件が成立しない場合、及び第２特定条件の成立である。つまり、キャラクタステージ滞在時に外れスペシャルリーチ演出が実行される場合には、原則として当該変動遊技の次に実行される変動遊技において通常ステージに移行される。

【０８００】

なお、本実施形態では、キャラクタステージから通常ステージへのステージ移行タイミングは、ステージ移行契機が発生した当該変動遊技の次に実行される変動遊技に限らず、当該変動遊技であっても良いし、当該変動遊技の次々回以降に実行される変動遊技であってもよい。つまり、キャラクタステージから通常ステージへのステージ移行タイミングは、ステージ移行契機が発生してから所定期間経過後であればよい。また、通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行が行われる場合、キャラクタステージに移行する直前に、ステージ移行が行われることを明示又は示唆するステージ移行予告演出（チェンジ演出）を実行してもよい。なお、通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行タイミングやステージ移行予告演出の詳細については、後述する。

【０８０１】

一方、本実施形態では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技において所定条件が成立する場合（所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される場合）、キャラクタステージから通常ステージへのステージ移行はなく、当該所定外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技において滞在するキャラクタステージに滞留するか、当該キャラクタステージとは異なるキャラクタステージに移行する。即ち、所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、例外的にキャラクタステージから通常ステージへ移行されない。このように、外れスペシャルリーチ演出が実行される場合にキャラクタステージから通常ステージへ移行されない例外を設けることで、例外が発生した場合に、当該変動遊技の次に実行される変動遊技において遊技者に有利な事象が発生するこ

との期待感を抱かせることが可能になる。これにより、遊技者は、例外発生後に実行される変動遊技を、有利な事象が発生することを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０８０２】

また、キャラクタステージ滞在時には、スペシャルリーチ演出以外のリーチ演出（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）が実行される場合、及び外れ演出が実行される場合、第２特定条件は成立する場合を除き、当該変動遊技の次に実行される変動遊技において滞在するキャラクタステージに滞留する。

【０８０３】

ここで、第２特定条件としては、例えば先のステージ移行（キャラクタステージ内でのステージ移行、及び通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行を含む）からの変動遊技回数が規定回数に到達すること、大当たり遊技の終了からの変動遊技回数が規定回数に到達すること、キャラクタステージから通常ステージへの移行抽選に当選すること、所定演出（特定外れスペシャル演出を除く）が実行されること、などが挙げられる。このように、第２特定条件が成立する場合にキャラクタステージから通常ステージに移行されることで、後述の所定条件が成立しないスペシャルリーチ演出が実行されない場合であっても通常ステージに移行され得る。そのため、多数回の変動遊技演出が実行される場合に所定条件が成立しないスペシャルリーチ演出の実行頻度が低い場合でも、通常ステージに移行される。これにより、キャラクタステージに長期間滞在し、又はキャラクタステージの滞在割合が長くなることによる退屈感などの不快な感情を遊技者が抱くことが抑制される。

【０８０４】

なお、通常遊技状態におけるキャラステージから通常ステージへのステージ移行契機としては、所定の外れスペシャルリーチ演出の実行や第２特定条件の成立に限らず、他の契機を設定することもできる。また、以下においては通常遊技状態でのキャラステージから通常ステージへの移行、キャラクタステージ内でのステージ移行及び滞留を説明するが、以下に説明する移行態様及び滞留態様は、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）でのキャラクタステージ滞在時のステージ移行や滞留にも適用可能である。

【０８０５】

ここで、外れスペシャルリーチ演出が実行される場合に、例外的に、キャラクタステージから通常ステージへのステージ移行が実行されない「所定条件」としては、例えば外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留に所定の変動遊技を実行する保留が含まれていることが考えられる。つまり、キャラクタステージから通常ステージへのステージ移行が実行されない例外は、第１特図に対する第１保留の先読み演出としてとして利用される。これにより、キャラクタステージから通常ステージへのステージ移行が実行されない例外が発生した場合、この例外が先読み演出であることで、遊技者は、当該変動遊技の次に実行される変動遊技として、所定の変動遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、例外発生後に実行される変動遊技が、所定の変動遊技であることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０８０６】

所定の変動遊技としては、例えば大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを報知する変動遊技、スーパーリーチ演出が実行される変動遊技（変動表示時間が６０秒である変動遊技）、スペシャルリーチ演出が実行される変動遊技（変動表示時間が９０秒である変動遊技）が挙げられる。これにより、キャラクタステージから通常ステージへのステージ移行が実行されない例外が発生した場合に、遊技者は、当該変動遊技の次に実行される変動遊技として、大当たりを報知する変動遊技、スーパーリーチ演出が実行される変動遊技、及びスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技のいずれかが実行されることを把握できる。また、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出は、大当たり抽選での抽

選結果が大当たりであることの期待度が高い演出である。そのため、遊技者は、例外発生後に実行される変動遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることが報知されることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０８０７】

ここで、図８２は、キャラクタステージでの外れスペシャルリーチ演出実行後の移行先キャラクタステージへとの関係の一例を示す図である。なお、図８２では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技において所定条件が成立する場合（所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される場合）の変動遊技での滞在ステージと、当該変動遊技の終了後の滞在ステージとが同じである場合、即ち特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の終了後の変動遊技において当該変動遊技と同一のキャラクタステージに「滞留」する場合であっても、説明の簡便のため「移行」という用語をしており、図８２を参照する説明においても同様である。また、図８４～図８７を参照して説明する演出パターン処理においても同様である。

【０８０８】

図８２に示すように、通常遊技状態においてキャラクタステージに滞在する場合に所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、第１特図の第１保留に対する先読み内容が特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出（変動表示時間が６０秒）の実行である場合、所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技での滞在ステージ（移行前ステージ）と、当該変動遊技の次に実行される変動遊技での滞在ステージ（移行先ステージ）とが異なる。

【０８０９】

例えば、移行前ステージがワリンステージである場合に先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技においてウリンステージ又はマリンステージに移行される。また、移行前ステージがウリンステージである場合に先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技においてワリンステージ又はマリンステージに移行される。また、移行前ステージがマリンステージである場合に先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技においてワリンステージ又はウリンステージに移行される。

【０８１０】

一方、通常遊技状態においてキャラクタステージに滞在する場合に所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、第１特図の第１保留に対する先読み内容が大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを報知する変動遊技の実行、又は外れスペシャルリーチ演出の実行である場合、所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技での滞在ステージ（移行前ステージ）と、当該変動遊技の次に実行される変動遊技での滞在ステージ（移行先ステージ）とが同一又は異なる。即ち、先読み内容が大当たりを報知する変動遊技の実行又は外れスペシャルリーチ演出の実行である場合には、当該変動遊技と次の変動遊技との間で、異なるキャラクタステージ間のステージ移行（異キャラ移行）、又は同一キャラクタステージ間のステージ移行（同キャラ移行）が実行される。

【０８１１】

例えば、移行前ステージがワリンステージである場合に先読み内容が大当たりを報知する変動遊技の実行又は外れスペシャルリーチ演出の実行である場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技においてワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージのいずれにも移行される。また、移行前ステージがウリンステージである場合に先読み内容が大当たりを報知する変動遊技の実行又は外れスペシャルリーチ演出の実行である場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技においてワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージのいずれにも移行される。移行前ステージがマリンステージである場合に先読み内容が大当たりを報知する変動遊技の実行又は外れスペシャルリーチ演出の実行である場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技においてワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージのいずれにも移行される。

【０８１２】
つまり、通常遊技状態においてキャラクタステージに滞在する場合に所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技においてキャラクタステージに移行される場合、大当たりを報知する変動遊技、外れスーパーリーチ演出、又は外れスペシャルリーチ演出が実行されることが予定される。そのため、遊技者は、キャラクタステージ滞在時に外れスペシャルリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の終了後にキャラクタステージに移行されることを期待し、またキャラクタステージに移行された場合には大当たりであることを報知する変動遊技が実行されることを期待して遊技の進行を楽しむことができるために遊技の興趣が向上される。
【０８１３】
また、通常遊技状態においてキャラクタステージに滞在する場合に所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技と次の変動遊技との間で、異なるキャラクタステージ間のステージ移行（異キャラ移行）が発生した場合、先読み内容としては、大当たりを報知する変動遊技の実行、外れスーパーリーチ演出及び外れスペシャルリーチ演出の実行の全ての可能性がある。一方、同一キャラクタステージ間のステージ移行が実行される場合には、先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である可能性がない。また、スペシャルリーチ演出は、スーパーリーチ演出に比べて大当たり期待度が高い。そのため、同一キャラクタステージ間のステージ移行は、先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行でないことから、異なるキャラクタステージ間のステージ移行に比べて、先読み内容が大当たりの遊技の実行であることの期待感が高くなる。これにより、遊技者は、キャラクタステージ滞在時に外れスペシャルリーチ演出が実行された場合、同一キャラクタステージ間のステージ移行が実行されることを期待し、また同一キャラクタステージ間のステージ移行が実行された場合には大当たりであることを報知する変動遊技が実行されることを期待して遊技の進行を楽しむことができるために遊技の興趣が向上される。
【０８１４】
また、先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である場合には、当該変動遊技と次の変動遊技との間で、異なるキャラクタステージ間のステージ移行（異キャラ移行）が実行される。換言すれば、先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である場合には、当該変動遊技と次の変動遊技との間で、同一キャラクタステージ間のステージ移行（同キャラ移行）が実行されることがない。そのため、同一キャラクタステージ間のステージ移行（同キャラ移行）が実行される場合には、先読み内容が大当たりを報知する変動遊技の実行、及び外れスペシャルリーチ演出の実行のいずれかとなる。そして、先読み内容が大当たりを報知する変動遊技の変動表示時間として９０秒が設定される場合、大当たりスペシャルリーチ演出が実行される。そのため、当該変動遊技と次の変動遊技との間で、同一キャラクタステージ間のステージ移行（同キャラ移行）が実行される場合、大当たりである外れであるかを問わず、必ずスペシャルリーチ演出が実行される。これにより、例えばスペシャルリーチ演出が敵キャラクタとのバトル演出である場合、先に実行された外れスペシャルリーチ演出において特定キャラクタが敗北した敵キャラクタを、その後に実行される大当たりスペシャルリーチ演出において倒すことができる。このように、遊技者は、先に敗北した敵キャラクタにリベンジを果たしたことによる満足感を得ることができ、また先に外れたスペシャルリーチ演出と同じスペシャルリーチ演出によって大当たりが報知されることによって当該スペシャルリーチ演出そのものに対するリベンジ感を得ることができるため、この点においても遊技の興趣が向上される。
【０８１５】
また、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技の次に実行される変動遊技において当該特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行される場合、その後に、大当たりであるか外れであるかを問わず、必ずスペシャルリーチ演出が実行される。そのため、遊技者は、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技の次に実行される変動遊技において当該特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行されることにより遊技者が違和感を覚える場合であ

っても、大当たり期待度が高い当該特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が実行されることによって、違和感を覚えることの意味を納得することができる。

【０８１６】

また、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技の次に実行される変動遊技において当該特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行される場合に、その後に、スーパーリーチ演出パターンＹ１～Ｙ３が実行される変動表示時間（６０秒）である場合においても、最終の個別演出としてスペシャルリーチ演出を実行してもよい。つまり、本実施形態では、スペシャルリーチ演出パターンが実行される変動表示時間でない場合に、最終の個別演出としてスペシャルリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【０８１７】

また、特定のキャラクタのスペシャルリーチ演出に対してリベンジのために最終の個別演出としてスペシャルリーチ演出は、当該変動遊技における変動遊技演出の一部を省略して実行し、スペシャルリーチ演出の途中から最後の部分までを実行し、当該変動遊技よりも前に実行される変動遊技からスペシャルリーチ演出を開始させてもよい。これにより、当該変動遊技において特定のキャラクタのスペシャルリーチ演出を実行するための時間が不足する場合であっても、当該変動遊技においてスペシャルリーチ演出の最後まで実行すること（報知結果を表示すること）が可能になる。例えば、スーパーリーチ演出パターンＹ１～Ｙ３が実行される変動表示時間（６０秒）である場合において、最終の個別演出としてスペシャルリーチ演出を実行する場合などに適切に対応できる。

【０８１８】

なお、本実施形態では、第１特図の第１保留に対する先読み内容を外れスペシャルリーチ演出が実行される場合のステージ移行と関連付ける場合について説明したが、第２特図の第２保留に対する先読み内容を外れスペシャルリーチ演出が実行される場合のステージ移行と関連付けてもよく、保留に対する先読み内容と外れスペシャルリーチ演出が実行される場合のステージ移行とを関連付けてもよい。

【０８１９】

［コマンド判定処理］

本実施形態のコマンド判定処理は、変動パターンコマンドを受信した場合に第１特図の第１保留に対する先読み内容を外れスペシャルリーチ演出が実行される場合のステージ移行と関連付けた処理が演出パターン設定処理において実行される点で、前述１の実施形態とは異なる。また、本実施形態のコマンド判定処理では、所定コマンドを受信した場合に第１特図の第１保留及び第２特図の第２保留の内容が更新される。

【０８２０】

ここで、図８３は、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。以下、図８３を参照し、本実施形態のコマンド判定処理を説明する。

【０８２１】

＜ステップＳ３５０１及びＳ３５０２＞

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、主制御装置４から送信されるコマンドを受信した場合に（ステップＳ２１０１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが第１保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。ここで、第１保留コマンドは、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される保留格納エリア４１２ｂの第１保留格納エリアＲＥＡ（図１３参照）に記憶されている保留数Ｎ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を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。

【０８２２】

そして、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１保留コマンドである場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３Ａの第１保留情報記憶エリア５３Ａに記憶されている内容を、受信した第１保留

コマンドの内容に従って更新する。
【０８２３】
一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１保留コマンドでない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０２に処理を移行する。
【０８２４】
＜ステップＳ３５０３及びＳ３５０４＞
受信したコマンドが第１保留コマンドでない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２保留コマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３５０３）。ここで、第２保留コマンドは、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される保留格納エリア４１２ｂの第２保留格納エリアＲＥＢ（図１３参照）に記憶されている保留数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Ｍを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。
【０８２５】
そして、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２保留コマンドである場合（ステップＳ３５０３：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３Ｂの第２保留情報記憶エリア５３Ｂに記憶されている内容を、受信した第２保留コマンドの内容に従って更新する。
【０８２６】
一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２保留コマンドでない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０５に処理を移行する。
【０８２７】
＜ステップＳ３５０５及びＳ３５０６＞
受信したコマンドが第２保留コマンドでない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１保留シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３５０５）。ここで、第１保留シフトコマンドは、第１特図の保留数Ｎが減少する場合に、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される保留格納エリア４１２ｂの第１保留格納エリアＲＥＡにおける第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４（図１３参照）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。
【０８２８】
そして、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１保留シフトコマンドである場合（ステップＳ３５０５：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３Ａの第１保留情報記憶エリア５３Ａに記憶されている内容を、受信した第１保留シフトコマンドの内容に従って更新する。
【０８２９】
一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１保留シフトコマンドでない場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０７に処理を移行する。
【０８３０】
＜ステップＳ３５０７及びＳ３５０８＞
受信したコマンドが第１保留シフトコマンドでない場合（ステップＳ３５０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第１保留シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップＳ３５０７）。ここで、第２保留シフトコマンドは、第２特図の保留数Ｍが減少する場合に、主制御装置４のＲＡＭ４１２に設定される保留格納エリア４１２ｂの第２保留格納エリアＲＥＢにおける第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４（図１３参照）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。
【０８３１】
そして、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２保留シフトコマンドである場合（ステップＳ３５０７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置５のＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３Ａの第２保留情報記憶エリア５３Ｂに記憶されている内容を、受信した第

２保留シフトコマンドの内容に従って更新する。
【０８３２】
　一方、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが第２保留シフトコマンドでない場合（ステップＳ３５０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０７に処理を移行する。
【０８３３】
＜ステップＳ３５０９＞
　受信したコマンドが第２保留シフトコマンドでない場合（ステップＳ３５０７：Ｎｏ）、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（ステップＳ３５０９）。ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１０に移行し、受信したコマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップＳ３５０９：Ｎｏ）、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ２１０６～Ｓ２１２２）、当該コマンド判定処理を終了する。
【０８３４】
＜ステップＳ３５１０～Ｓ３５１３＞
　受信したコマンドが変動パターンコマンドである場合（ステップＳ３５０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンド及び第１特図に対する第１保留に基づいて、演出パターン設定処理を実行し（ステップＳ３５１０）、及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップＳ３５１１）を実行する。なお、演出パターン設定処理及び停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は後述する。そして、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドに基づいて変動表示時間を設定し（ステップＳ３５１３）、さらに図柄表示部３４１における飾り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）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（ステップＳ３５１３）、当該コマンド判定処理を終了する。
【０８３５】
［演出パターン設定処理］
　本実施形態の演出パターン設定処理では、当該変動遊技で実行される演出パターンと共に、移行先のステージが設定される。ここで、図８４～図８７は、図８３のコマンド判定処理で実行される演出パターン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８４～図８７を参照し、本実施形態の演出パターン設定処理を説明する。
【０８３６】
＜ステップＳ３６０１＞
　図８４に示すように、本実施形態の演出パターン設定処理では、ＭＰＵ５１は、キャラクタステージに滞在していることを示すキャラクタステージ滞在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Ｓ３６０１）。即ち、ＭＰＵ５１は、滞在ステージがキャラクタステージであるか否か（通常ステージであるか否か）を判断する。このキャラクタステージ滞在フラグは、通常ステージからキャラクタステージに移行される場合にオンに設定され（後述の図８６のステップＳ３６４１）、通常ステージからキャラクタステージに移行される場合にオフに設定される（後述のステップＳ３６０８）。また、キャラクタステージ滞在フラグは、ワリンステージに滞在することを示すワリンステージ滞在フラグ、ウリンステージに滞在することを示すウリンステージ滞在フラグ、及びマリンステージに滞在することを示すマリンステージ滞在フラグを含み、キャラクタステージのうちのどのキャラクタステージに滞在しているかを区別可能である。
【０８３７】
　そして、ＭＰＵ５１は、キャラクタステージ滞在フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ちキャラクタステージに滞在している場合、処理をステップＳ３６０５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、キャラクタステージ滞在フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち通常ステージに滞在している場合、処理をステップＳ３６０２に移行する。
【０８３８】

＜ステップＳ３６０２＞
キャラクタステージ滞在フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、即ち通常ステージに滞在している場合、ＭＰＵ５１は、滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させる第１キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０２）。即ち、ＭＰＵ５１は、滞在ステージ通常ステージからをキャラクタステージに移行させるか否かを判断する。
【０８３９】
この第１キャラクタステージ移行フラグは、通常ステージに滞在している場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行される場合、後述の第１特図の第１保留中に特定保留を含む特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、又は通常ステージからキャラクタステージに移行させる第１特定条件が成立する場合にオンに設定され（後述のステップＳ３６１６、図８５のステップＳ３６２３及びＳ３６２７）、滞在ステージをキャラクタステージに移行させた場合にオフに設定される（後述の図８６のステップＳ３６３１）。また、第１キャラクタステージ移行フラグは、滞在ステージをワリンステージに移行させる第１ワリンステージ移行フラグ、滞在ステージを第ウリンステージに移行させる第１ウリンステージ移行フラグ、及び滞在ステージをマリンステージに移行させる第１マリンステージ移行フラグを含む。
【０８４０】
そして、ＭＰＵ５１は、第１キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させる場合、処理を図８６のステップＳ３６２９に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第１キャラクタステージ移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち滞在ステージを通常ステージに滞留させる場合、処理をステップＳ３６０３に移行する。
【０８４１】
＜ステップＳ３６０３及びＳ３６０４＞
第１キャラクタステージ移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０２：Ｎｏ）、即ち滞在ステージを通常ステージに滞留させる場合、ＭＰＵ５１は、通常ステージ内でのステージ移行が行われる規定条件が成立しているか否かを判断する（ステップＳ３６０３）。即ち、ＭＰＵ５１は、通常ステージ内でステージ移行を行うか否かを判断する。
【０８４２】
ここで、通常ステージ内でのステージ移行が行われる規定条件は、前述のように、例えば先のステージ移行から規定回数の変動遊技の実行、大当たり遊技の終了から規定回数の変動遊技の実行、通常ステージ内の他のステージへの移行抽選に当選、通常ステージ内の他のステージ移行出目の停止、所定演出（特定外れリーチ演出を除く）の実行などが挙げられる。
【０８４３】
そして、ＭＰＵ５１は、規定条件が成立している場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、即ち通常ステージ内でステージ移行を行う場合、通常ステージ内でのステージ移行を行い（ステップＳ３６０４）、処理をステップＳ３６０９に移行する。
【０８４４】
なお、通常ステージ内でのステージ移行は、滞在ステージが他のステージに移行すればよく、移行先ステージの選択方法などについても特に制限はない。例えば、移行先ステージは、抽選により決定してもよく、当該変動遊技に対して設定される演出パターンに基づいて決定してもよい。
【０８４５】
このように、通常ステージ内でのステージ移行が実行されることで、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することを防止できるため、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することに起因して遊技者が退屈感などの不快感を抱くことが抑制される

。特に、規定条件の成立によって通常ステージ内でのステージ移行が実行されることで、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することがより確実に防止されるため、遊技者が退屈感などの不快感を抱くことがより適切に抑制される。

【０８４６】

一方、ＭＰＵ５１は、規定条件が成立していない場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、即ち通常ステージ内でステージ移行を行わない場合、通常ステージ内でのステージ移行を行うことなく、処理をステップＳ３６０９に移行する。

【０８４７】

＜ステップＳ３６０５＞

キャラクタステージ滞在フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０１：Ｙｅｓ）、即ちキャラクタステージに滞在している場合、ＭＰＵ５１は、滞在ステージをキャラステージから通常ステージに移行させる通常ステージ移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０５）。即ち、ＭＰＵ５１は、滞在ステージをキャラクタステージから通常ステージに移行させるか否かを判断する。

【０８４８】

この通常ステージ移行フラグは、キャラクタステージに滞在する場合に前述の第２特定条件が成立する場合、又はキャラステージに滞在時に外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時に、第１特図に対する第１保留の中に特定保留（大当たり抽選での抽選結果が大当たりである大当たり保留、変動表示時間が６０秒である外れ保留（外れスーパーリーチ演出が実行される保留）、又は変動表示時間が９０秒である外れ保留（外れスペシャルリーチ演出が実行される保留））が含まれていない場合にオンに設定され（後述の図８６のステップＳ３６４１、図８７のステップＳ３６５３）、滞在ステージを通常ステージに移行させた場合にオフに設定される（後述のステップＳ３６０８）。また、通常ステージ移行フラグは、滞在ステージを自宅ステージに移行させる自宅ステージ移行フラグ、滞在ステージを学校ステージに移行させる学校ステージ移行フラグ、及び滞在ステージを町中ステージに移行させる町中ステージ移行フラグを含む。

【０８４９】

そして、ＭＰＵ５１は、通常ステージ移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、即ち滞在ステージをキャラステージから通常ステージに移行させる場合、処理をステップＳ３６０６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、通常ステージ移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０５：Ｎｏ）、即ち滞在ステージをキャラクタステージに滞留させる場合、処理を図８６のステップＳ３６３２に移行する。

【０８５０】

＜ステップＳ３６０６～Ｓ３６０８＞

通常ステージ移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、滞在ステージをキャラステージから通常ステージに移行させる（ステップＳ３６０６）。そして、ＭＰＵ５１は、滞在ステージがキャラクタステージであることを示すキャラクタステージ滞在フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ３６０７）、滞在ステージをキャラクタステージから通常ステージに移行させる通常ステージ移行フラグをオフに設定し（ステップＳ３６０８）、処理をステップＳ３６０９に移行する。

【０８５１】

＜ステップＳ３６０９及びＳ３６１０＞

滞在ステージが通常ステージである場合（当該変動遊技の開始時に通常ステージ内でのステージ移行又はキャラクタステージからの通常ステージへのステージ移行が行われる場合を含む（ステップＳ３６０４及びＳ３６０６））、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が３０秒であるか否かを判断する（ステップＳ３６０９）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。

【０８５２】

そして、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が３０秒である場合（ステップＳ

３６１０：Ｙｅｓ）、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図７５（Ａ）参照）に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定し（ステップＳ３６１０）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０８５３】

一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が３０秒でない場合（ステップＳ３６１０：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定しない場合、処理をステップＳ３６１１に移行する。

【０８５４】

＜ステップＳ３６１１及びＳ３６１２＞

当該変動遊技の変動表示時間が３０秒でない場合（ステップＳ３６１０：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定しない場合、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が６０秒であるか否かを判断する（ステップＳ３６１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。

【０８５５】

そして、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が６０秒である場合（ステップＳ３６１１：Ｙｅｓ）、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（図７５（Ｂ）参照）に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定し（ステップＳ３６１１）、処理をステップＳ３６１３に移行する。

【０８５６】

一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が６０秒でない場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定しない場合、処理を図８５のステップＳ３６１７に移行する。

【０８５７】

＜ステップＳ３６１３＞

当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定した場合（ステップＳ３６１１）、ＭＰＵ５１は、当該スーパーリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンＹ１～Ｙ３（図７６（Ａ）参照）であるか否かを判断する（ステップＳ３６１３）。ＭＰＵ５１は、当該スーパーリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンＹ１～Ｙ３（図７６（Ａ）参照）である場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１４に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該スーパーリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンＹ１～Ｙ３（図７６（Ａ）参照）でない場合（ステップＳ３６１３：Ｎｏ）、即ち特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスーパーリーチ演出以外のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンＹ４～Ｙ５（図７６（Ａ）参照）である場合、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０８５８】

＜ステップＳ３６１４＞

当該スーパーリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンＹ１～Ｙ３（図７６（Ａ）参照）である場合（ステップＳ３６１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れであるか否かを判断する（ステップＳ３６１４）。ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６１５に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れでない場合（ステップＳ３６１４：Ｎｏ）、即ち抽選結果が大当たりである場合、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０８５９】

＜ステップＳ３６１５及びＳ３６１６＞

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップＳ３６１

４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ステージ移行先として外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージを設定する（ステップＳ３６１５）。具体的には、ＭＰＵ５１は、外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタがワリンである場合にはワリンステージを移行先ステージとして設定し、外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタがウリンである場合にはウリンステージを移行先ステージとして設定し、外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタがマリンである場合にはマリンステージを移行先ステージとして設定する。

【０８６０】

そして、ＭＰＵ５１は、滞在ステージを通常ステージから、キャラクタステージのうちの外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行させるための第１キャラクタステージ移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３６１６）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０８６１】

この第１キャラクタステージ移行フラグは、滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させるか否かを判断するために参照され（ステップＳ３６０２）、第１キャラクタステージ移行フラグがオンである場合には（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、滞在ステージを通常ステージから、キャラクタステージのうちの外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行される（図８６のステップＳ３６２９）。即ち、通常ステージ滞在時に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行される場合、当該変動遊技の次の変動遊技において、当該外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行される。

【０８６２】

＜ステップＳ３６１７及びＳ３６１８＞

当該変動遊技の変動表示時間が６０秒でない場合（ステップＳ３６１１：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定しない場合、図８５に示すように、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が９０秒であるか否かを判断する（ステップＳ３６１７）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の演出パターンとしてスペシャルリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。

【０８６３】

そして、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が９０秒である場合（ステップＳ３６１７：Ｙｅｓ）、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図７５（Ｃ）参照）に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとしてスペシャルリーチ演出パターンを設定し（ステップＳ３６１８）、処理をステップＳ３６１９に移行する。

【０８６４】

一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が９０秒でない場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてスペシャルリーチ演出パターンを設定しない場合、処理をステップＳ３６２５に移行する。

【０８６５】

＜ステップＳ３６１９＞

当該変動遊技の演出パターンとしてスペシャルリーチ演出パターンを設定した場合（ステップＳ３６１８）、ＭＰＵ５１は、当該スペシャルリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンＺ１～Ｚ３（図７６（Ａ）参照）であるか否かを判断する（ステップＳ３６１９）。ＭＰＵ５１は、当該スペシャルリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンＺ１～Ｚ３（図７６（Ａ）参照）である場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２０に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該スペシャルリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンＺ１～Ｚ３（図７６（Ａ）参照）でない場合（ステップＳ３６１９：Ｎｏ）、即ち特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出以外のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンＺ

４～Ｚ５（図７６（Ａ）参照）である場合、当該演出パターン設定処理を終了する。
【０８６６】
＜ステップＳ３６２０＞
当該スペシャルリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンＺ１～Ｚ３（図７６（Ａ）参照）である場合（ステップＳ３６１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れであるか否かを判断する（ステップＳ３６２０）。ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップＳ３６２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２１に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れでない場合（ステップＳ３６２０：Ｎｏ）、即ち抽選結果が大当たりである場合、当該演出パターン設定処理を終了する。
【０８６７】
＜ステップＳ３６２１～３６２３＞
当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップＳ３６１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３の第１保留情報記憶エリア５３Ａ（図７３参照）を参照し、第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留、又はスペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が９０秒の保留）が含まれているか否かを判断する（ステップＳ３６２１）。
【０８６８】
そして、ＭＰＵ５１は、第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留、又はスペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が９０秒の保留）が含まれていない場合（ステップＳ３６２１：Ｎｏ）、当該演出パターン設定処理を終了する。即ち、通常ステージ滞在時に特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が実行される場合、第１保留中に特定の保留が含まれる状況でない限り、通常ステージからキャラクタステージには移行されない。
【０８６９】
一方、ＭＰＵ５１は、第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留、又はスペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が９０秒の保留）が含まれている場合（ステップＳ３６２１：Ｙｅｓ）、ステージ移行先として外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージを設定する（ステップＳ３６２２）。具体的には、ＭＰＵ５１は、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタがワリンである場合にはワリンステージを移行先ステージとして設定し、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタがウリンである場合にはウリンステージを移行先ステージとして設定し、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタがマリンである場合にはマリンステージを移行先ステージとして設定する。
【０８７０】
そして、ＭＰＵ５１は、滞在ステージを通常ステージから、キャラクタステージのうちの外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行させるための第１キャラクタステージ移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２３）、当該演出パターン設定処理を終了する。
【０８７１】
この第１キャラクタステージ移行フラグは、滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させるか否かを判断するために参照され（ステップＳ３６０２）、第１キャラクタステージ移行フラグがオンである場合には（ステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、滞在ステージを通常ステージから、キャラクタステージのうちの外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行される（図８６のステップＳ３６２９）。即ち、通常ステージ滞在時に特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、当該変動遊技の次の変動遊技において、当該外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行される。つまり、通常ステージ滞在時

に特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が実行される場合、第１保留中に特定の保留が含まれる状況である限り、例外として、通常ステージからキャラクタステージに移行される。

【０８７２】

このように、通常ステージに滞在する場合、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行されることを契機として、通常ステージからキャラクタステージに移行される。この場合の移行先のキャラクタステージは、原則として外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のキャラクタステージである。このように、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージに移行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０８７３】

また、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の変動遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の変動遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【０８７４】

また、本実施形態では、例外として、第１特図に対する第１保留中の特定保留がある場合には、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ種別に応じて決定されるキャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行される。そのため、通常ステージに滞在時に特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行され、次の変動遊技において外れスペシャルリーチ演出での特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行される場合には、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技開始時の第１特図に対する第１保留中に、大当たりを報知する変動遊技又はスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技が含まれることが確定する。従って、遊技者は、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行され、次の変動遊技において外れスペシャルリーチ演出での特定キャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行される場合には、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである変動遊技が実行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため遊技の興趣が向上される。

【０８７５】

＜ステップＳ３６２４及びＳ３６２５＞

当該変動遊技の変動表示時間が９０秒でない場合（ステップＳ３６１７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の演出パターンとして完全外れ演出パターンを設定し（ステップＳ３６２４）、通常ステージからキャラクタステージに移行させるための前述の第１特定条件が成立しているか否かを判断する（ステップＳ３６２５）。

【０８７６】

ここで、第１特定条件としては、前述のように、例えば先のステージ移行（通常ステージ内でのステージ移行、及びキャラクタステージから通常ステージへのステージ移行を含む）からの変動遊技回数が規定回数に到達すること、大当たり遊技の終了からの変動遊技回数が規定回数に到達すること、通常ステージからキャラクタステージへの移行抽選に当選すること、所定演出（特定外れリーチ演出を除く）が実行されること、などが挙げられる。このように、第１特定条件が成立する場合に通常ステージからキャラクタステージに移行されることで、特定外れリーチ演出（特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されない場合であってもキャラクタステージに移行され得る。そのため、多数回の変動遊技演出が実行される場合に特定外れリーチ演出の実行頻度が低い場合でも、キャラクタステージに移行される。これにより、通常ステージに長期間

滞在し、又は通常ステージの滞在割合が長くなることによる退屈感などの不快な感情を遊技者が抱くことが抑制される。

【０８７７】

そして、ＭＰＵ５１は、第１特定条件が成立している場合（ステップＳ３６２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６２６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第１特定条件が成立していない場合（ステップＳ３６２５：Ｎｏ）、通常ステージからキャラクタステージにステージ移行を行うことなく通常ステージに滞在させ、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０８７８】

＜ステップＳ３６２６＞

第１特定条件が成立している場合（ステップＳ３６２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、移行先のキャラクタステージを設定する（ステップＳ３６２６）。なお、移行先のキャラクタステージの決定方法については特に制限はなく、例えば抽選により決定してもよく、当該変動遊技に対して設定される演出パターンに基づいて決定してもよい。

【０８７９】

＜ステップＳ３６２７及びＳ３６２８＞

移行先のキャラクタステージを設定した場合（ステップＳ３６２６）、ＭＰＵ５１は、滞在ステージを通常ステージから設定されたキャラクタステージに移行させるための第１キャラクタステージ移行フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６２７）、通常ステージからキャラクタステージに移行されることを明示又は示唆するステージ移行出目フラグをオンに設定し（ステップＳ３６２８）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０８８０】

ここで、第１キャラクタステージ移行フラグは、滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させるか否かを判断するために参照され（ステップＳ３６０２）、第１キャラクタステージ移行フラグがオンである場合には（図８４のステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、滞在ステージが通常ステージからキャラクタステージに移行される（図８６のステップＳ３６２９）。即ち、通常ステージ滞在時に第１特定条件が成立する場合、当該変動遊技の次の変動遊技において、滞在ステージが通常ステージからキャラクタステージに移行される。

【０８８１】

＜ステップＳ３６２９～Ｓ３６３１＞

第１キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されている場合（図８４のステップＳ３６０２：Ｙｅｓ）、即ち滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させる場合、図８６に示すように、ＭＰＵ５１は、第１キャラクタステージ移行フラグの種別に応じたキャラクタステージに滞在ステージを移行させる（ステップＳ３６２９）。即ち、第１キャラクタステージ移行フラグが第１ウリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージを通常ステージからウリンステージに移行させ、第１キャラクタステージ移行フラグが第１ワリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージを通常ステージからワリンステージに移行させ、第１キャラクタステージ移行フラグが第１マリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージを通常ステージからマリンステージに移行させる。

【０８８２】

そして、ＭＰＵ５１は、キャラクタステージに滞在していることを示すキャラクタステージ滞在フラグをオフに設定する共に（ステップＳ３６３０）、滞在ステージをキャラクタステージに移行させる第１キャラクタステージ移行フラグをオフに設定する（ステップＳ３６３１）。

【０８８３】

＜ステップＳ３６３２＞

通常ステージ移行フラグがオフに設定されている場合（図８４のステップＳ３６０５：Ｎｏ）、即ち滞在ステージがキャラクタステージである場合、ＭＰＵ５１は、第２キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６３２

）。
【０８８４】
　第２キャラクタステージ移行フラグは、キャラクタステージ内でのステージ移行を行わせるためのフラグである。この第２キャラクタステージ移行フラグは、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時において、第１特図の第１保留中に特定保留（大当たり抽選での抽選結果が大当たりである大当たり保留、変動表示時間が６０秒である外れ保留（外れスーパーリーチ演出が実行される保留）、及び変動表示時間が９０秒である外れ保留（外れスペシャルリーチ演出が実行される保留））が含まれている場合にオンに設定される（後述の図８７のステップＳ３６４８、Ｓ３６５１及びＳ３６５４）。また、第２キャラクタステージ移行フラグは、滞在ステージをワリンステージに移行させる第２ワリンステージ移行フラグ、滞在ステージを第ウリンステージに移行させる第２ウリンステージ移行フラグ、及び滞在ステージをマリンステージに移行させる第２マリンステージ移行フラグを含む。
【０８８５】
　そして、ＭＰＵ５１は、第２キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３２：Ｙｅｓ）、即ちキャラクタステージ内でのステージ移行を行う場合、処理をステップＳ３６３３に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第２キャラクタステージ移行フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３２：Ｎｏ）、即ちキャラクタステージ内でのステージ移行を行わない場合、処理をステップＳ３６３５に移行する。
【０８８６】
＜ステップＳ３６３３及びＳ３６３４＞
　第２キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６３２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第２キャラクタステージ移行フラグの種別に応じたキャラクタステージに滞在ステージを移行させる。即ち、第２キャラクタステージ移行フラグが第２ウリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージをウリンステージに移行させ、第２キャラクタステージ移行フラグが第２ワリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージをワリンステージに移行させ、第２キャラクタステージ移行フラグが第２マリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージを通常ステージからマリンステージに移行させる。
【０８８７】
＜ステップＳ３６３５及びＳ３６３６＞
　通常ステージからキャラクタステージに移行した場合、キャラクタステージ内でステージ移行を行った場合、キャラクタステージ内でステージ移行を行わない場合、即ち滞在ステージがキャラクタステージである場合、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が３０秒であるか否かを判断する（ステップＳ３６３５）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。
【０８８８】
　そして、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が３０秒である場合（ステップＳ３６３５：Ｙｅｓ）、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図７５（Ａ）参照）に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定し（ステップＳ３６３６）、当該演出パターン設定処理を終了する。即ち、滞在ステージがキャラクタステージである場合には、当該変動遊技の次の変動遊技においてステージ移行が行われず、キャラクタステージにおける同一ステージに滞留する。
【０８８９】
　一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が３０秒でない場合（ステップＳ３６３５：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定しない場合、処理をステップＳ３６３７に移行する。
【０８９０】
＜ステップＳ３６３７及びＳ３６３８＞
　当該変動遊技の変動表示時間が３０秒でない場合（ステップＳ３６３５：Ｎｏ）、即ち

当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定しない場合、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が６０秒であるか否かを判断する（ステップＳ３６３７）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。

【０８９１】

ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が６０秒である場合（ステップＳ３６３７：Ｙｅｓ）、キャラクタステージ滞在時の演出パターン種別選択テーブル（図７６（Ｂ）参照）に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとして滞在するキャラクタステージの特定キャラクタに対応するスーパーリーチ演出パターンＹ１～Ｙ３を設定する（ステップＳ３６３８）。具体的には、ワリンステージに滞在する場合にはワリンスーパーリーチ演出パターンＹ１を設定し、ウリンステージに滞在する場合にはウリンスーパーリーチ演出パターンＹ２を設定し、マリンステージに滞在する場合にはマリンスーパーリーチ演出パターンＹ３を設定する（図７６（Ｂ）参照）。そして、ＭＰＵ５１は、スーパーリーチ演出パターンＹ１～Ｙ３を設定した場合（ステップＳ３６３８）、処理をステップＳ３６４２に移行する。

【０８９２】

一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が６０秒でない場合（ステップＳ３６３７：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定しない場合、処理をステップＳ３６３９に移行する。

【０８９３】

＜ステップＳ３６３９～Ｓ３６４１＞

当該変動遊技の変動表示時間が６０秒でない場合（ステップＳ３６３７：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定しない場合、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が９０秒であるか否かを判断する（ステップＳ３６３９）。即ち、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の演出パターンとしてスペシャルリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。

【０８９４】

そして、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が９０秒である場合（ステップＳ３６３９：Ｙｅｓ）、キャラクタステージ滞在時の演出パターン種別選択テーブル（図７６（Ｂ）参照）に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとして滞在するキャラクタステージの特定キャラクタに対応するスペシャルリーチ演出パターンＺ１～Ｚ３を設定する（ステップＳ３６４０）。具体的には、ワリンステージに滞在する場合にはワリンスペシャルリーチ演出パターンＺ１を設定し、ウリンステージに滞在する場合にはウリンスペシャルリーチ演出パターンＺ２を設定し、マリンステージに滞在する場合にはマリンスペシャルリーチ演出パターンＺ３を設定する（図７６（Ｂ）参照）。そして、ＭＰＵ５１は、スペシャルリーチ演出パターンＺ１～Ｚ３を設定した場合（ステップＳ３６４０）、処理をステップＳ３６４５に移行する。

【０８９５】

一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の変動表示時間が９０秒でない場合（ステップＳ３６３９：Ｎｏ）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてリーチ演出パターンが設定されない場合、完全外れ演出パターンを設定し（ステップＳ３６４１）、処理をステップＳ３６４２に移行する。

【０８９６】

＜ステップＳ３６４２～Ｓ３６４４＞

スーパーリーチ演出パターンＹ１～Ｙ３を設定した場合（ステップＳ３６３８）、又は完全外れ演出パターンを設定した場合（ステップＳ３６４１）、ＭＰＵ５１は、滞在ステージをキャラクタステージから通常ステージに移行させるための前述の第２特定条件が成立しているか否かを判断する（ステップＳ３６４２）。

【０８９７】

ＭＰＵ５１は、第２特定条件が成立している場合（ステップＳ３６４２：Ｙｅｓ）、移

行先の通常ステージを自宅ステージ、学校ステージ、及び町中ステージのいずれから設定する（ステップＳ３６４３）。そして、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３６５５で設定された通常ステージ種別に対応する通常ステージ移行フラグをオンに設定し（ステップＳ３６４４）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０８９８】

通常ステージ移行フラグは、滞在ステージをキャラクタステージから通常ステージへ移行させるためのフラグであり、前述のように通常ステージ移行フラグは、滞在ステージを自宅ステージに移行させる自宅ステージ移行フラグ、滞在ステージを学校ステージに移行させる学校ステージ移行フラグ、及び滞在ステージを町中ステージに移行させる町中ステージ移行フラグを含む。即ち、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３６４３で設定された通常ステージ種別に対応する通常ステージ移行フラグをオンに設定する。

【０８９９】

一方、ＭＰＵ５１は、第２特定条件が成立していない場合（ステップＳ３６４２：Ｎｏ）、キャラクタステージから通常ステージへの移行を行うことなくキャラクタステージに滞留させ、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０９００】

＜ステップＳ３６４５＞

スペシャルリーチ演出パターンＺ１～Ｚ３を設定した場合（ステップＳ３６４０）、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れであるか否かを判断する（ステップＳ３６４５）。ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップＳ３６４５：Ｙｅｓ）、処理を図８７のステップＳ３６４６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れでない場合（ステップＳ３６４５：Ｎｏ）、即ち抽選結果が大当たりである場合、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０９０１】

＜ステップＳ３６４６＞

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップＳ３６４５：Ｙｅｓ）、即ち当該変動遊技において外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、図８７に示すように、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３の第１保留情報記憶エリア５３Ａ（図７３参照）を参照し、第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれているか否かを判断する（ステップＳ３６４６）。

【０９０２】

そして、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれている場合（ステップＳ３６４６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６４７に移行し、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれていない場合（ステップＳ３６４６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６４９に移行する。

【０９０３】

＜ステップＳ３６４７及びＳ３６４８＞

当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれている場合（ステップＳ３６４６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、移行先のステージとして、当該変動遊技で実行されるスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ（対応キャラクタ）に対応するキャラクタステージ、又は当該変動遊技で実行されるスペシャルリーチ演出の特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のキャラクタステージを設定する（ステップＳ３６４７）。即ち、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれている場合には（ステップＳ３６４６：Ｙｅｓ）、当該変動遊技の次の変動遊技における滞在ステージとしては、通常ステージが設定されることはなく、キャラクタステージにおけるワリンステー

ジ、ウリンステージ及びマリンステージのいずれかのステージに設定される。なお、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれている場合の当該変動遊技の次の変動遊技における滞在ステージの選択方法は、特に制限はなく、抽選などにより選択すればよい。

【０９０４】

そして、ＭＰＵ５１は、移行先のキャラクタステージを設定した場合（ステップＳ３６４７）、次の変動遊技においてステップＳ３６４７で設定されたキャラクタステージに移行させるための第２キャラクタステージ移行フラグ（ワリンステージ移行フラグ、ウリンステージ移行フラグ、及びマリンステージ移行フラグのいずれか）をオンに設定し（ステップＳ３６４８）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０９０５】

＜ステップＳ３６４９＞

キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれていない場合（ステップＳ３６４６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３の第１保留情報記憶エリア５３Ａ（図７３参照）を参照し、当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スーパーリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が６０秒）が含まれているか否かを判断する（ステップＳ３６４９）。

【０９０６】

そして、ＭＰＵ５１は、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スーパーリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が６０秒）が含まれている場合（ステップＳ３６４９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５０に移行し、当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スーパーリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が６０秒）が含まれていない場合（ステップＳ３６４９：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６５２に移行する。

【０９０７】

＜ステップＳ３６５０及びＳ３６５１＞

キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スーパーリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が６０秒）が含まれている場合（ステップＳ３６４９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、移行先のステージとして、当該変動遊技で実行されるスペシャルリーチ演出の特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のキャラクタステージを設定する（ステップＳ３６５０）。即ち、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スーパーリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が６０秒）が含まれている場合（ステップＳ３６５０：Ｙｅｓ）、当該変動遊技の次の変動遊技における滞在ステージとしては、通常ステージが設定されることはなく、キャラクタステージのスーパーリーチ演出の特定キャラクタとは異なる非対応キャラクタのキャラクタステージが設定される。具体的には、当該外れスペシャルリーチ演出が外れワリンスペシャルリーチ演出である場合にはウリンステージ又はマリンステージが設定され、当該外れスペシャルリーチ演出が外れウリンスペシャルリーチ演出である場合にはワリンステージ又はマリンステージが設定され、当該外れスペシャルリーチ演出が外れマリンスペシャルリーチ演出である場合にはワリンステージ又はウリンステージが設定される。なお、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スーパーリーチ演出が実行される保留が含まれている場合の当該変動遊技の次の変動遊技における滞在ステージの選択方法は、特に制限はなく、非選択キャラクタのキャラクタステージから抽選などにより選択すればよい。

【０９０８】

＜ステップＳ３６５２＞
キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、外れスーパーリーチ演出が実行される保留が含まれていない場合（ステップＳ３６４９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に設定される保留情報記憶エリア５３の第１保留情報記憶エリア５３Ａ（図７３参照）を参照し、当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が９０秒）が含まれているか否かを判断する（ステップＳ３６５２）。

【０９０９】
そして、ＭＰＵ５１は、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が９０秒）が含まれている場合（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６５３に移行し、当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が９０秒）が含まれていない場合（ステップＳ３６５２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３６５５に移行する。

【０９１０】
＜ステップＳ３６５３及びＳ３６５４＞
キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が９０秒）が含まれている場合（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、移行先のステージとして、当該変動遊技で実行されるスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ（対応キャラクタ）に対応するキャラクタステージ、又は当該変動遊技で実行されるスペシャルリーチ演出の特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のキャラクタステージを設定する（ステップＳ３６４３）。即ち、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、外れスペシャルリーチ演出が実行される保留が含まれている場合には（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、当該変動遊技の次の変動遊技における滞在ステージとしては、通常ステージが設定されることはなく、キャラクタステージにおけるワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージのいずれかのステージに設定される。なお、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スペシャルリーチ演出が実行される保留が含まれている場合の当該変動遊技の次の変動遊技における滞在ステージの選択方法は、特に制限はなく、抽選などにより選択すればよい。

【０９１１】
そして、ＭＰＵ５１は、移行先のキャラクタステージを設定した場合（ステップＳ３６５３）、次の変動遊技においてステップＳ３６４７で設定されたキャラクタステージに移行させるための第２キャラクタステージ移行フラグ（ワリンステージ移行フラグ、ウリンステージ移行フラグ、及びマリンステージ移行フラグのいずれか）をオンに設定し（ステップＳ３６５４）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０９１２】
＜ステップＳ３６５５及びＳ３６５６＞
キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第１特図に対する第１保留中に、スペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が９０秒）が含まれていない場合、移行先の通常ステージを自宅ステージ、学校ステージ、及び町中ステージのいずれから設定する（ステップＳ３６５５）。

【０９１３】
そして、ＭＰＵ５１は、ステップＳ３６５５で設定された通常ステージ種別に対応する通常ステージ移行フラグ（自宅ステージ移行フラグ、学校ステージ移行フラグ、又は町中ステージ移行フラグ）をオンに設定し（ステップＳ３６５６）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【０９１４】
このように、キャラクタステージ滞在時に外れスペシャルリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技開始時の第１特図に対する第１保留中に内容に応じて、通常ステージ又はキャラクタステージに移行される。具体的には、当該第１保留中に特定保留（大当たりである保留、外れスーパーリーチ演出が実行される保留、又は外れスペシャルリーチ演出が実行される保留）が含まれていない場合には、当該変動遊技の次の変動遊技において通常ステージに移行され、当該第１保留中に特定保留が含まれている場合には当該変動遊技の次の変動遊技においてキャラクタステージに移行される。
【０９１５】
そして、当該外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技の開始時に特定保留を有しない場合、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【０９１６】
また、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の変動遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の変動遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【０９１７】
また、本実施形態では、当該外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技の開始時に特定保留を有する場合には次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行される。このように、所定条件を満たす場合には、例外的に、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された場合であっても当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることで、例外の発生により、遊技の進行上において遊技者に有利な展開に発展することを期待感しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【０９１８】
［停止図柄組み合わせ設定処理］
本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、通常ステージ滞在時にキャラクタステージに移行されることを明示又は示唆するステージ移行出目（飾り図柄の停止図柄組み合わせ）を当該変動遊技において停止表示させるための設定処理が実行される。
【０９１９】
ここで、図８８は、図８３のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ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８８を参照し、本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理を説明する。
【０９２０】
＜ステップＳ３７０１～Ｓ３７０３＞
図８８に示すように、本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、ＭＰＵ５１は、ステージ移行出目フラグがオン設定されているか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。ステージ移行出目フラグは、ステージ移行出目（通常ステージ滞在時にキャラクタステージに移行されることを明示又は示唆する飾り図柄の停止図柄組み合わせ）が停止表示されるように飾り図柄の停止表示組み合わせを設定するためのフラグである。このステージ移行出目フラグは、前述のキャラクタステージに移行させるための第１特定条件が成立する場合にオンに設定される（ステップＳ３６２８）。即ち、通常ステージ滞在時に特定条件が成立する変動遊技においてステージ移行出目が停止表示され、ステージ移行出目が停止表示されることで次の変動遊技においてキャラクタステージに移行されることが明示又

は示唆される。
【０９２１】
　ステージ移行出目フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、当該変動遊技の飾り図柄の停止表示組み合わせとして、ステージ移行出目を設定する（ステップＳ３７０２）。ステージ移行出目は、前述のように、ワリン移行出目、ウリン移行出目、及びマリン移行出目を含み、これらのステージ移行出目の種別（飾り図柄の数字やキャラクタ）によって、移行先のキャラクタステージが明示又は示唆される。そのため、遊技者は、ステージ移行出目によって移行先のキャラクタステージを把握することができる。
【０９２２】
　また、ＭＰＵ５１は、ステージ移行出目を設定した場合（ステップＳ３７０２）、ステージ移行出目フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０３）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。
【０９２３】
　一方、ＭＰＵ５１は、ステージ移行出目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０４に移行する。
【０９２４】
＜ステップＳ３７０４＞
　ステージ移行出目フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、前述の第１の実施形態と同様にして当該変動遊技の飾り図柄の停止表示組み合わせを設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。但し、ステップＳ３７０４では、大当たり抽選での抽選結果が完全外れである場合には、ステージ移行出目が設定されないように処理される。
【０９２５】
　以上のように、本実施形態では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行される。このように、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【０９２６】
　また、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の変動遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の変動遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【０９２７】
　また、本実施形態では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された場合であっても、第１特図の第１保留に特定保留が含まれる場合には次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定キャラクタのステージ演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、大当たりを報知する変動遊技、及びスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技のいずれかが実行されることを把握できる。また、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度が高い演出である。そのため、遊技者は、ステージ演出の例外（矛盾）が発生した場合、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることが報知されることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【０９２８】

なお、本実施形態では、通常ステージからキャラクタステージに移行される場合、移行先のキャラクタステージがランダムに決定され、又はリーチ演出のキャラクタに基づいて決定されるが、例えば変動遊技演出における主体キャラクタを遊技者が選択可能な遊技機では、通常ステージからキャラクタステージに移行される場合に、遊技者が選択したキャラクタのステージに必ず移行し、又は他のキャラクタよりも高確率で移行するようにしてもよい。

【０９２９】

また、変動遊技演出における主体キャラクタを遊技者が選択可能とする場合、デモ画面（遊技が実行されていない待機状態での画面）からキャラクタの選択可能とすることが考えられ、例えば遊技者がキャラクタ選択を行った場合には、選択キャラクタのキャラクタステージから変動遊技が開始されるようにしてもよい。また、遊技者がキャラクタ選択を行った場合に通常ステージから遊技を開始してもよく、キャラクタステージに滞在時にキャラクタの選択が行われた場合に限り、選択キャラクタのステージから遊技を開始してもよい。

【０９３０】

また、変動遊技演出における主体キャラクタを遊技者が選択可能とする場合、変動遊技中にキャラクタの選択可能とすることが考えられ、例えば遊技者がキャラクタ選択を行った場合には、キャラクタが選択された次の変動遊技が選択キャラクタのキャラクタステージから開始されるようにしてもよい。また、遊技者が変動遊技中にキャラクタ選択を行った場合に次の変動遊技を通常ステージから遊技を開始してもよく、キャラクタステージに滞在時にキャラクタの選択が行われた場合に限り次の変動遊技を選択キャラクタのステージから開始してもよく、キャラクタ選択を行った変動遊技中に選択キャラクタのキャラクタステージに移行するようにしてもよい。

【０９３１】

また、本実施形態では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された場合に第１特図の第１保留に特定保留が含まれる場合、当該外れスペシャルリーチ演出の次の変動遊技において、例外的に当該特定キャラクタに対応するキャラクタのステージに移行されるが、この場合、当該特定キャラクタのキャラクタステージから他のステージに移行されるまでの間に、抽選結果が大当たりであることを報知する変動遊技が実行される場合、この大当たりを報知する変動遊技において、当該特定キャラクタのキャラクタステージに移行する契機となったスペシャルリーチ演出と同様なスペシャルリーチ演出を実行して大当たりであることを報知することも考えられる。これにより、先の外れスペシャルリーチ演出に対する悪印象を少なからず払拭でき、当該遊技機に対する印象を向上させることも可能になる。

【０９３２】

また、本実施形態では、ステージ移行が行われるタイミングは、ステージ移行契機の発生が確認された変動遊技の次の変動遊技の開始時である場合について説明したが、ステージ移行が行われるタイミングは種々に設定可能であり、またステージ移行が行われることを明示又は示唆するステージ移行予告演出を実行した後にステージ移行を行うようにしてもよい。具体的には、ステージ移行契機の発生が確認された後のステージ移行態様としては、本実施形態において既に記載されているステージ移行態様を含めて以下の態様が考えられる。

【０９３３】

まず、ステージ移行契機の発生が確認された場合のステージ移行態様としては、ステージ移行タイミングによって、以下に説明するように、ステージ移行契機の発生が確認された変動遊技の次回の変動遊技以降の変動遊技である移行態様、及びステージ移行契機の発生が確認された変動遊技である移行態様が考えられる。

【０９３４】

＜ステージ移行契機が発生した変動遊技の次回の変動遊技以降の変動遊技での移行態様＞

ステージ移行を行う場合の移行タイミングとしては、ステージ移行契機の発生が確認さ

れた変動遊技の次回の変動遊技の開始から、第１特図又は第２特図に対する保留中の特定保留（大当たり抽選での抽選結果が大当たりである大当たり保留、スーパーリーチ演出が実行される保留、スペシャルリーチ演出が実行される保留）に対する変動遊技が終了されるまでの所定期間に設定することが考えらえる。

【０９３５】

ステージ移行タイミングが、ステージ移行契機の発生が確認された変動遊技の次回の変動遊技の開始から、第１特図又は第２特図に対する保留中の特定保留に対する変動遊技が終了されるまでの所定期間としては、当該変動遊技の次の変動遊技の開始から、第１特図又は第２特図の保留に含まれる前述の所定の変動遊技が終了されるまでであれば特に制限はない。例えば、当該変動遊技の開始時の第１特図に対する保留数Ｎが３で第２特図に対する保留数Ｍが０であり、第１特図に対する第３保留が所定の変動遊技を実行する保留である場合、ステージ移行のタイミングは、当該変動遊技の次の変動遊技（保留１変動遊技）の実行中、次の次の変動遊技（保留２変動遊技）の実行中、及び次の次の次の変動遊技（保留３変動遊技）の実行中のいずれであってもよい。

【０９３６】

また、ステージ移行が実行される変動遊技におけるステージ移行タイミングは、ステージ移行が実行される変動遊技の実行中（図柄表示部３４１における飾り図柄の変動開始時から飾り図柄の変動停止時までの間）であれば特に制限はないが、例えば高速変動遊技演出の実行中（少なくとも変動遊技におおける複数の飾り図柄の変動開始から、複数の飾り図柄うちの１つの飾り図柄が停止表示されるまでの期間）であり、典型的には、ステージ移行が実行される変動遊技の開始時（図柄表示部３４１での飾り図柄の変動開始時）である。

【０９３７】

ここで、本実施形態では、前述のように、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出の実行される変動遊技の開始時に保留中に特定保留が含まれる場合、当該外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタに対応するステージへのステージ移行（同キャラ移行）が実行される。また、特定キャラクタのスペシャルリーチ演出は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が高い演出であるため、特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が外れである場合には、当該変動遊技の終了時の遊技者の落胆は大きい。そして、ステージ移行タイミングが、ステージ移行契機の発生が確認された変動遊技の次回の変動遊技の開始から、第１特図又は第２特図に対する保留中の特定保留に対する変動遊技が終了されるまでの所定期間に設定される場合には、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技が終了して落胆した状況において、同キャラ移行が実行される。そのため、遊技者は、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行されることで落胆した状況において同キャラ移行が実行されることで、落胆した状況から短期間のうちの保留中に特定保留が含まれることを把握できるため、落胆した状況が早期に好転するため、遊技の興趣が向上される。

【０９３８】

また、ステージ移行契機の発生が確認された変動遊技の次回の変動遊技以降の変動遊技においてステージ移行を行う場合、前述のようにステージに移行する前に、前述のステージ移行予告演出（チェンジ演出）を実行してもよい。この場合にステージ移行予告演出が実行される変動遊技は、前述のようにステージ移行が実行される変動遊技、及びステージ移行が実行される変動遊技よりも前に実行される変動遊技であっても。また、ステージ移行予告演出は、複数の変動遊技に連続して実行してもよい。また、ステージ移行予告演出（チェンジ演出）を実行する場合、当該ステージ移行予告演出（チェンジ演出）を実行する時間を利用して、変動遊技演出における主体キャラクタを遊技者が選択可能とする画像を表示してもよい。例えば、キャラクタステージから通常ステージに移行する場合には、ステージ移行予告演出（チェンジ演出）の実行時に、全ての特定キャラクタから前記主体キャラクタを選択可能にすることが考えられる。また、通常ステージに移行する場合には、ステージ移行予告演出（チェンジ演出）の実行時に、移行先の通常ステージ種別を選択

可能にすることも考えられる。また、異キャラ移行の場合には、ステージ移行予告演出（チェンジ演出）の実行時に、滞在ステージの特定キャラクタ以外の特定キャラクタから前記主体キャラクタを選択可能にすることが考えられる。

【０９３９】

例えば、当該変動遊技の開始時の第１特図に対する保留数Ｎが３で第２特図に対する保留数Ｍが０であり、第１特図に対する第３保留が所定の変動遊技を実行する保留である場合、ステージ移行予告演出を実行する変動遊技としては、当該変動遊技の次の変動遊技（保留１変動遊技）のみ、次の次の変動遊技（保留２変動遊技）のみ、次の次の次の変動遊技（保留３変動遊技）のみ、保留１変動遊技と保留２変動遊技の２回の変動遊技、保留１変動遊技と保留３変動遊技の２回の変動遊技、保留２変動遊技と保留３変動遊技の２回の変動遊技、及び保留１変動遊技と保留２変動遊技と保留３変動遊技の３回の変動遊技が考えられる。

【０９４０】

ここで、ステージ移行予告演出としては、ステージ移行が行われる場合に実行される固有の演出であれは特に制限はなく、例えばブラックアウト演出、カットイン演出、タイトル演出、キャラクタ演出、可動役物（ギミック）作動演出、操作ボタン演出などが考えられる。また、ステージ移行予告演出の種別、例えばステージ移行予告演出の実行時間、ステージ移行予告演出の画像中の特定箇所の色などによって、当該変動遊技の開始時の第１特図又は第２特図の保留に対する変動遊技の抽選結果が大当たりであることの期待度をアップさせることも考えられる。

【０９４１】

このように、ステージに移行する前にステージ移行予告演出（チェンジ演出）が実行されることで、遊技者は、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される遊技者が落胆する状況においても、同キャラ移行、即ち特定保留に対する変動遊技が実行されることを事前に把握することができる。そのため、遊技者は、ステージ移行予告演出が行われた後の遊技の進行において、同キャラ移行が実行されることを期待し、さらには特定保留に対する変動遊技が実行されることを期待しつつ楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０９４２】

また、ステージ移行予告演出（チェンジ演出）が複数の変動遊技において連続して実行される場合には、遊技者は、同キャラ移行がどの変動遊技において実行されるかを、ステージ移行予告演出が実行されるたびに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０９４３】

＜ステージ移行契機が発生した当該変動遊技での移行態様＞

ステージ移行を行う場合の移行タイミングとしては、ステージ移行契機が発生した当該変動遊技が考えられる。このように、ステージ移行契機の発生が確認された当該変動遊技においてステージ移行を行う場合のステージ移行タイミングについては、当該変動遊技中であれば特に制限はないが、例えば特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出の実行後から当該変動遊技が終了するまでの期間、即ち当該変動遊技の終了直前又は終了時が考えられる。具体的には、例えば前述のように図柄表示部３４１において飾り図柄が仮停止状態で大当たり抽選での抽選結果が示唆される一定期間、飾り図柄が完全に停止表示されることで大当たり抽選での抽選結果が示唆されるタイミング、前述のようにリーチ演出の終了後にステージ演出が実行される期間などが考えられる。

【０９４４】

このように、ステージ移行のタイミングが、ステージ移行契機の発生が確認された当該変動遊技である場合、当該変動遊技が終了されるまでに、遊技者は、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技の後に実行される保留中に特定保留が含まれることを把握できる。そのため、遊技者は、特定のキャラクタの外れスペシャルリーチ演出が大当たり抽選での抽選結果が外れであることを報知するものであっても、即ち本来

であれば遊技者が当該変動遊技において落胆する状況であっても、同一キャラ移行が実行されることで状況が一気に好転する遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。
【０９４５】
なお、ステージ移行契機が発生した変動遊技においてステージ移行を行う場合においても、前述のようにステージに移行する前に、ステージ移行が行われることを明示又は示唆するステージ移行予告演出（チェンジ演出）を実行してもよい。
【０９４６】
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から第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。
【０９４７】
［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。
【０９４８】
［付記Ａ１’］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、
を備える遊技機であって、
複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、
特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、
を備え、
前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。
【０９４９】
付記Ａ１’に係る遊技機では、特定の条件が成立する場合に、規定期間において、複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。これにより、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【０９５０】
［付記Ａ２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ａ１’に記載の遊技機。
【０９５１】
［付記Ａ３’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す

特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ａ１’に記載の遊技機。

【０９５２】

付記Ａ２’又は付記Ａ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０９５３】

［付記Ａ４’］

前記表示手段（３５、３９、３４１）は、前記特定情報が表示される複数の表示領域を有し、

前記表示制御手段（５１）は、前記複数の表示領域の一部によって前記特殊情報を表示させることを特徴とする付記Ａ２’又は付記Ａ３’に記載の遊技機。

【０９５４】

付記Ａ４’に係る遊技機では、特定情報が表示される表示手段の複数の表示領域の一部によって特殊情報が表示される。つまり、特殊情報の表示領域が特定情報の表示領域と共通化される。これにより、特定情報及び特殊情報を共通の表示手段において表示させることができるため、特定情報及び特殊情報を表示させるための制御が簡略化可能であり、表示手段の構成も簡略化可能である。

【０９５５】

［付記Ａ５’］

前記表示手段（３９）は、前記複数の表示領域として複数の発光領域（セグメントＡ～Ｇ）を有することを特徴とする付記Ａ４’に記載の遊技機。

【０９５６】

付記Ａ５’に係る遊技機では、表示手段が複数の発光領域が有する。このような表示手段は、例えば７セグメント表示装置などの入手容易で低コストの表示装置によって実現可能である。そのため、遊技機の構成の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、特定情報及び特殊情報が表示される表示手段を装備可能である。

【０９５７】

［付記Ａ６’］

前記表示手段（３４１）は、画像を表示可能であり、

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報又は前記特殊情報を前記表示手段（３４１）に画像として表示させることを特徴とする付記Ａ４’に記載の遊技機。

【０９５８】

付記Ａ６’に係る遊技機では、特定情報及び特殊情報が画像を表示手段において画像として表示される。そのため、特定情報及び特殊情報として表示すべき画像種別や表示態様の選択肢が多く、特定情報及び特殊情報を多様な形態で表示させることができる。これにより、特定情報及び特殊情報に基づいて、特定数値情報や所定数値情報を特定又は推測させることに対する遊技者の興味を向上させることが可能になる。

【０９５９】

［付記Ａ７’］

前記画像表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像を表示可能であることを特徴とする付記Ａ６’に記載の遊技機。

【０９６０】

付記Ａ７’に係る遊技機では、移行判定の結果を示唆又は明示する図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に、特定情報及び特殊情報が表示される。そのため、遊技機にお

いて画像表示手段に変動表示画像を表示させる場合には、その画像表示手段を利用して特定画像を表示させることができる。これにより、特定情報及び特殊情報を表示させるための表示手段を別途設けることなく、遊技機に必要な表示手段を利用して特定画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【０９６１】

［付記Ａ８’］

前記規定期間は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する期間に設定され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。

【０９６２】

付記Ａ８’に係る遊技機では、特定の条件が成立する場合に特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示され、所定数値情報を示す所定情報が表示手段に表示されない規定期間が、移行判定の結果を示唆又は明示する期間に設定される。そのため、移行判定の結果と共に特定情報を表示させることが可能になる。例えば、画像表示手段において移行判定の結果を示唆又は明示する図柄の変動表示画像が表示される場合に、画像表示手段に特定情報を同時に表示させることも可能になる。これにより、移行判定の結果を示唆又は明示に対する興味を、特定情報の表示によって向上させることが可能になる。

【０９６３】

［付記Ａ９’］

前記特定の条件は、特定領域（３７３）を遊技球が通過することを契機として成立することを特徴する付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。

【０９６４】

付記Ａ９’に係る遊技機では、特定の条件が特定領域を通過することを契機として成立し得るため、遊技者は特定の条件が満たされたことを容易に把握することができる。これにより、特定の条件が満たされるか否かについてより楽しむことができる。また、特定領域を遊技球が通過することを契機として、表示制御手段によって表示手段に表示される特定情報が制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな状況においても、特定領域を遊技球が通過するか否かに着目させることで遊技性を向上させることが可能になる。

【０９６５】

［付記Ａ１０’］

遊技球が打ち出される遊技盤（３１）の背面側に排出する排出口（３７３）をさらに備え、

前記特定領域は、前記排出口（３７３）であることを特徴とする付記Ａ９’に記載の遊技機。

【０９６６】

［付記Ａ１１’］

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）をさらに備え、

前記排出口（３７３）は、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（３１）の背面側に排出する第１排出口（３１８）と、前記第１排出口（３１８）とは異なる第２排出口（３７３）と、を含み、

前記特定領域は、前記第２排出口（３７３）であることを特徴とする付記Ａ１０’に記載の遊技機。

【０９６７】

［付記Ａ１２’］

前記第２排出口（３７３）は、前記特別遊技において入球可能であることを特徴とする付記Ａ１１’に記載の遊技機。

【０９６８】

付記Ａ１０’から付記Ａ１２’に係る遊技機では、特別遊技において遊技球が入球可能な第２排出口を通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊

技において、第２排出口に遊技球が入球されるか否かに着目させることで遊技性を向上させることが可能になる。

【０９６９】

［付記Ａ１３’］

前記複数の入賞口（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、

前記第２排出口（３７３）は、前記可変入賞口（３１６）を通過した遊技球が通過可能であることを特徴とする付記Ａ１２’に記載の遊技機。

【０９７０】

付記Ａ１３’に係る遊技機では、特別遊技において可変入賞口に入球した遊技球が通過可能な第２排出口を遊技球が通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、特別遊技において遊技領域に遊技球を打ち出して可変入賞口に遊技球を入賞させることで第２排出口に遊技球が通過され得る。そのため、特別遊技において通常通りに遊技を進行させるだけで、特別な技量を要することなく、表示手段に特定情報を表示させることが可能になる。これにより、第２排出口に遊技球が入球させるために技量差が発生し得る場合に比べて、技量差が発生し得るという理由で当該遊技機において遊技を行うことが敬遠されることが防止される。

【０９７１】

［付記Ａ１４’］

前記可変入賞口（３１６）に入球した遊技球が通過可能であり、前記第２排出口（３７３）とは異なる前記第３排出口（３７８）と、

前記可変入賞口（３１６）に入球した遊技球を、前記第２排出口（３７３）及び前記第３排出口（３７８）のいずれかに振り分ける振分手段（３７）と、

をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１３’に記載の遊技機。

【０９７２】

付記Ａ１４’に係る遊技機では、振分手段によって第２排出口と第３排出口とに遊技球が振り分けられるため、特定の条件を満たすか否かについて振分手段による遊技球の振り分けに依存するという遊技性が付与される。これにより、特定の条件を満たすか否かに関して、振分手段での遊技球の挙動に着目して遊技を楽しむことが可能になる。

【０９７３】

［付記Ａ１５’］

前記表示制御手段（５１）は、前記特別遊技に始期が設定される所定期間に、前記特定の条件が満たされる場合に前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。

【０９７４】

付記Ａ１５’に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【０９７５】

［付記Ａ１６’］

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（

５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、
前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ａ１５’に記載の遊技機。
【０９７６】
付記Ａ１６’に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第２遊技状態よりも低い第１遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、１回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、１回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも１回は保証される。
【０９７７】
［付記Ａ１７’］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、
前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ａ１５’又は付記Ａ１６’に記載の遊技機。
【０９７８】
付記Ａ１７’に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。
【０９７９】
［付記Ａ１８’］
前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ａ１５’から付記Ａ１７’のいずれかに記載の遊技機。
【０９８０】
付記Ａ１８’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。
【０９８１】
［付記Ａ１９’］
前記特別遊技状態は、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、
前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ａ１８’に記載の遊技機。
【０９８２】
付記Ａ１９’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特

別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第２特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【０９８３】

［付記Ａ２０’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了後に設定されることを特徴とする付記Ａ１８’又は付記Ａ１９’に記載の遊技機。

【０９８４】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ａ２０’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【０９８５】

［付記Ａ２１’］

前記規定期間は、前記特別遊技の実行期間に設定されることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。

【０９８６】

付記Ａ２１’に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に特定数値情報を示す特定情報が、特別遊技の実行期間に設定される規定期間において表示手段に表示される。これにより、遊技者は、特別遊技の実行期間（規定期間）において表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０９８７】

［付記Ａ２２’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）、及び前記価値付与遊技（開閉実行モード）の終了後に実行されるエンディングを有し、

前記規定期間は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ａ２１’に記載の遊技機。

【０９８８】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ａ

２２’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率よく特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【０９８９】

［付記Ａ２３’］

前記表示制御手段（５１）は、所定期間において前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、少なくとも前記特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、

前記規定期間は、少なくとも前記所定期間の経過後に設定されることを特徴とする付記Ａ２１’又は付記Ａ２２’に記載の遊技機。

【０９９０】

付記Ａ２３’に係る遊技機では、所定期間において特定の条件が満たされる場合に、所定期間の経過後に特定数値情報を示す特定情報が表示される。そのため、遊技者は、所定期間において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技の進行を楽しみ、所定期間の経過後には表示手段に表示される特定情報に着目して遊技を楽しむことができる。これにより、所定期間の開始から所定期間が経過して特定情報が表示されるまでの一連の期間における遊技の興趣が向上される。

【０９９１】

［付記Ａ２４’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定され、

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ａ２１’から付記Ａ２３’のいずれかに記載の遊技機。

【０９９２】

付記Ａ２４’に係る遊技機では、所定期間の始期が、第１遊技状態において移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される当該特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、初当たりである特別遊技に設定される。一方、所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特定遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の終期は、初当たりであるか連荘当たりであるかを問わず、最後に実行される特別遊技に設定される。このように、所定期間は、初当たりを契機として開始され、最後に実行される特別遊技に終期が設定され、当該所定期間の経過後に表示手段に特定情報が表示される。これにより、特別遊技が実行される期間を有効に利用して特定数値情報を示す特定情報を遊技者に提示する遊技性を付与できる。また、連荘当たりの場合、この連荘当たりで満たされる特定の条件の数に応じた数（量）の情報を所定期間の経過後に一括して提示することも可能になる。そのため、遊技者は、特定情報について多くの情報を、所定期間経過後の短期間で確認することが可能になるため、特定数値情報を示す特定情報に

基づいて、特定数値情報、ひいては所定数値情報を特定又は推測する際の利便性が向上される。

【０９９３】

［付記Ａ２５’］

前記所定期間は、当該所定期間内に開始される前記特別遊技に設定される特定期間を含み、

前記規定期間は、前記特定期間の経過後に設定され、

前記表示制御手段（５１）は、前記特定期間に前記特定の条件が満たされる場合に、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ａ２３’又は付記Ａ２４’に記載の遊技機。

【０９９４】

付記Ａ２５’に係る遊技機では、所定期間内に開始される特別遊技に設定される特定期間を含む。即ち、連荘当たりのように所定期間において複数回の特別遊技が開始される場合、所定期間において開始される特別遊技の回数に応じて複数の特別期間が設定される。また、特定期間の経過後に特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、所定期間に複数の特定期間が存在する場合には、特定期間ごとに特定の条件が満たされるか判断され、当該特定期間において特定の条件が満たされる場合に特定期間が経過するたびに特定情報が表示手段に表示される。これにより、特別遊技ごとに特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には表示手段に表示される特定情報に着目させることができるため、特別遊技での興趣を向上させることが可能になる。

【０９９５】

［付記Ａ２６’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）と、前記価値付与遊技の終了後に実行されるエンディングとを有し、

前記特定期間は、前記価値付与遊技が実行される期間を含み、

前記規定期間は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ａ２５’に記載の遊技機。

【０９９６】

付記Ａ２６’に係る遊技機では、価値付与遊技を含む特定期間ごとに特定の条件が満たされるか否かが判断され、当該特定期間において特定の条件が満たされる場合に価値付与遊技が終了されてから実行されるエンディングにおいて特定情報が表示される。そのため、価値付与遊技では特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には価値付与遊技の終了後のエンディングでは特定情報の内容に着目させることができる。これにより、特別遊技のエンディングを有効に利用して特定情報を表示する遊技性を付与でき、また特別遊技の全体において遊技の進行に着目させることができるため遊技の興趣が向上される。

【０９９７】

［付記Ａ２７’］

前記特定の条件は、特定領域（３７３）を遊技球が通過し、前記特定領域（３７３）を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することであり、

前記規定期間は、前記表示抽選に当選した後であることを特徴とする付記Ａ２１’から付記Ａ２６’のいずれかに記載の遊技機。

【０９９８】

付記Ａ２７’に係る遊技機では、特定領域を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することで表示手段に特定情報が表示される。このように表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行うことで、特定領域を遊技球が通過した場合に、表示抽選に当選しているか否か（特定情報が表示されるか否か）に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行う場合、特定の条件が満たされる難易度やバラツキ（特

定情報が表示される難易度やバラツキ）を調整することが容易になる。これにより、表示抽選での当選確率や抽選方式などに応じて、特定情報の表示に関して種々の遊技性を付与できる。

【０９９９】

［付記Ａ２８’］

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が満たされる場合に、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１０００】

付記Ａ２８’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が満たされる場合に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。これにより、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を推測することができ、全ての特定数値情報が表示されることで全ての特定数値情報を特定することができる。また、全ての特定数値情報が特定されることによって所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。特に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示されるため、所定期間において特定の条件が多く満たされることを期待しつつ、満たされる特定の条件の数に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１００１】

［付記Ａ２９’］

前記表示手段は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する情報を表示可能な情報表示手段（３５，３９，３４１）であることを特徴とする付記Ａ２８’に記載の遊技機。

【１００２】

付記Ａ２９’に係る遊技機では、表示手段が情報表示手段である。そのため、遊技者は、表示手段の表示内容に基づいて視覚的に特定情報を把握できる。これにより、遊技者は、特定情報を容易に把握することができるため、特定情報に基づいて特定数値情報を特定又は推測することも容易化される。

【１００３】

［付記Ａ３０’］

前記特定情報は、複数の個別情報を含み、

前記情報表示手段は、前記複数の個別情報に対応する複数の表示領域（セグメントＡ～Ｇ）を有し、

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされる前記特定の条件の数に対応する数の前記個別情報を、前記情報表示手段の前記複数の表示領域によって表示させることを特徴とする付記Ａ２９’に記載の遊技機。

【１００４】

付記Ａ３０’に係る遊技機では、特定情報が複数の個別情報を含み、情報表示手段が複数の個別の情報を表示するための複数の表示領域を有する。そのため、特定数値情報の特定に必要な複数の個別情報を複数の表示領域のいずれかで個別に表示させることが可能になる。これにより、複数の個別情報のうちのどの情報を表示させるかによって特定数値情報を特定又は推測する困難性を調整することが可能な遊技性を付与できるため、遊技の興趣が向上される。

【１００５】

［付記Ａ３１’］

前記複数の表示領域（セグメントＡ～Ｇ）のそれぞれには、前記特定情報のうちの対応関係にある前記個別情報が表示されることを特徴とする付記Ａ３０’に記載の遊技機。

【１００６】

付記Ａ３１’に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の個別情報のうちの対応関係にある個別情報が表示されるため、対応関係に基づいて特定数値情報を特定又は推測することが可能になる。これにより、遊技者は、特定の条件が満たされる場合に、複数の個別情報のうちのどの個別情報を表示されるかを楽しみにしつつ、特定数値情報の特定又は推測を楽しむことができる。

【１００７】

［付記Ａ３２’］

前記情報表示手段（３９）は、前記複数の表示領域として複数の発光領域を有することを特徴とする付記Ａ３０’又は付記Ａ３１’に記載の遊技機。

【１００８】

付記Ａ３２’に係る遊技機では、情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような情報表示手段は、例えば７セグメント表示装置などの入手容易で低コストの表示装置によって実現可能である。そのため、遊技機の構成の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、特定情報が表示される情報表示手段を装備可能である。

【１００９】

［付記Ａ３３’］

前記情報表示手段（３４１）は、前記特定情報を当該特定情報に対応させた特定画像として表示可能であることを特徴とする付記Ａ３０’又は付記Ａ３１’に記載の遊技機。

【１０１０】

付記Ａ３３’に係る遊技機では、情報表示手段に特定数値情報の特定又は推測可能な特定画像を表示可能であるため、特定画像の態様や特定画像を表示させるまでのプロセスの選択肢が多い。そのため、特定画像の態様や特定画像を表示させるまでのプロセスに応じて多様なパターンで特定数値情報の特定又は推測させることができる。これにより、特定数値情報の特定又は推測することに対する遊技性が向上される。

【１０１１】

［付記Ａ３４’］

前記情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像を表示可能な画像表示手段であることを特徴とする付記Ａ３３’に記載の遊技機。

【１０１２】

付記Ａ３４’に係る遊技機では、移行判定の結果を示唆又は明示する図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に、特定画像が表示される。そのため、遊技機において画像表示手段に変動表示画像を表示させる場合には、その画像表示手段を利用して特定画像を表示させることができる。これにより、特定画像を表示させるための表示手段を別途設けることなく、遊技機に必要な表示手段を利用して特定画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【１０１３】

［付記Ａ３５’］

前記情報表示手段（３９）は、前記複数の表示領域によって数字又はアルファベットを表示可能であり、

前記特定情報は、数字又はアルファベットであることを特徴とする付記Ａ２９’から付記Ａ３４’のいずれかに記載の遊技機。

【１０１４】

付記Ａ３５’に係る遊技機では、情報表示手段が数字又はアルファベットを表示可能であり、特定情報が数字又はアルファベットに対応させて表示される。これにより、数字やアルファベットなどの簡易な識別情報として特定情報の全部又は一部が表示されるため、特定数値情報の特定又は推測がし易く、高度な遊技知識を要することなく特定数値情報の特定又は推測を簡易に楽しむことができる。

【１０１５】

［付記Ａ３６’］

前記情報表示手段（３５）は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する複数の個別表示部（３５１～３５６）を有し、
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に応じて、前記複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する前記個別表示部（３５１～３５６）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ａ２９’に記載の遊技機。
【１０１６】
付記Ａ３６’に係る遊技機では、複数種類の数値情報のうちの特定数値情報に対応する個別表示部に特定情報が表示される。即ち、特定数値情報ごとに特定情報が表示される個別表示部が規定されている。そのため、特定情報が表示される個別表示部の種別によって簡易に特定情報を把握でき、特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。
【１０１７】
［付記Ａ３７’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報が表示される表示状態と、前記特定情報が表示されない非表示状態との２態様のいずれかに前記個別表示部（３５１～３５６）を制御することを特徴とする付記Ａ３６’に記載の遊技機。
【１０１８】
付記Ａ３７’に係る遊技機では、個別表示部が表示状態と非表示状態との２態様のいずれかに制御される。そのため、個別表示部の態様によって特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。
【１０１９】
［付記Ａ３８’］
前記複数の個別表示部（３５１～３５６）は、列状、環状、マトリックス状又は千鳥状に配置されていることを特徴とする付記Ａ３６’又は付記Ａ３７’に記載の遊技機。
【１０２０】
［付記Ａ３９’］
前記複数の個別表示部（３５１～３５６）は、ランプ群であることを特徴とする付記Ａ３６’から付記Ａ３８’のいずれかに記載の遊技機。
【１０２１】
付記Ａ３８’及び付記Ａ３９’に係る遊技機では、簡易かつ安価に情報表示手段を形成することが可能になる。
【１０２２】
［付記Ａ４０’］
所定の条件が成立する場合に、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させる表示順序を決定する表示順序決定手段（５１）と、
をさらに備え、
前記表示制御手段（５１）は、所定期間に前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記表示順序決定手段（５１）によって決定される前記表示順序に基づいて、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１０２３】
付記Ａ４０’に係る遊技機では、所定の条件が満たされる場合に表示手段に特定情報を表示させる表示順序を決定される。このように所定の条件が成立することによって特定情報を表示させる表示順序が決定されることで、特定情報の表示順序が一定化されることが防止される。これにより、同じ特定情報が繰り返し表示されることを防止でき、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。
【１０２４】
［付記Ａ４１’］
前記所定の条件は、当該遊技機（１０）の電源が投入されることであることを特徴とする付記Ａ４０’に記載の遊技機。

【１０２５】
付記Ａ４１’に係る遊技機では、遊技機の電源が投入されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。ところで、遊技機の電源は、遊技場の開店前に投入されることが多い。そのため、遊技機の電源投入を契機として特定情報の表示順序が決定されることで、営業日ごとに特定情報の表示順序が決定される。これにより、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が異なる営業日においても繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。
【１０２６】
［付記Ａ４２’］
前記所定の条件は、前記数値情報記憶手段（４１）に前記所定数値情報（設定値）が記憶されることであることを特徴とする付記Ａ４０’に記載の遊技機。
【１０２７】
付記Ａ４２’に係る遊技機では、数値情報記憶手段に所定数値情報が記憶されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定数値情報に応じて特定情報の表示順序を決定することが可能になるため、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。
【１０２８】
［付記Ａ４３’］
前記所定の条件は、前記所定期間が開始されることであることを特徴とする付記Ａ４０’に記載の遊技機。
【１０２９】
付記Ａ４３’に係る遊技機では、所定期間が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定期間ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。
【１０３０】
［付記Ａ４４’］
前記所定の条件は、前記特別遊技が開始されることであることを特徴とする付記Ａ４０’に記載の遊技機。
【１０３１】
付記Ａ４４’に係る遊技機では、特別遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、特別遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。
【１０３２】
［付記Ａ４５’］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、
前記所定の条件は、前記価値付与遊技が開始されることであることを特徴とする付記Ａ４０’に記載の遊技機。
【１０３３】
付記Ａ４５’に係る遊技機では、価値付与遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、価値付与遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。
【１０３４】
［付記Ａ４６’］
前記規定期間において前記第１表示手段（３５，３９，３４１）に表示される前記特定情報の表示内容を記憶する表示内容記憶手段（５１２）と、

前記規定期間とは異なる特殊期間（例えば待機状態の期間）において、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させるために遊技者によって操作される操作手段（２１）と、
前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させる第２表示制御手段（５１）と、
をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１０３５】
付記Ａ４６’に係る遊技機では、規定期間において表示される特定情報の表示内容を、規定期間とは異なる特殊期間において操作手段に対する操作によって表示可能である。これにより、遊技者は、特殊期間において操作手段を操作することで、規定期間において表示される特定情報の表示内容を第２表示手段に表示させることができる。そのため、遊技者は、規定期間において表示される特定情報の表示内容を確認したい場合、例えば表示内容を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、特殊期間において表示内容を確認することができる。その結果、遊技者は、特殊期間において規定期間での表示内容を確認することによって、特定数値情報を特定又は推測することが可能であり、その特定又は推測に従って当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することが可能になる。
【１０３６】
［付記Ａ４７’］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）をさらに備え、
前記特殊期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定されることを特徴とする付記Ａ４６’に記載の遊技機。
【１０３７】
付記Ａ４７’に係る遊技機では、規定期間での表示内容の確認が可能な特殊期間が、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定される。これにより、遊技者は、時間的な制約を受けることなく、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで表示内容を確認して当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することできる。
【１０３８】
［付記Ａ４８’］
前記表示内容記憶手段（５１２）は、互いに異なる複数の前記規定期間に表示された複数の前記特定情報の表示内容を記憶可能であり、
前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも１つの前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ４６’又は付記Ａ４７’に記載の遊技機。
【１０３９】
［付記Ａ４９’］
前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において前記複数の特定情報の表示内容から、遊技者によって前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされることによって選択される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ４８’に記載の遊技機。
【１０４０】
［付記Ａ５０’］
前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの２以上を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ４９’に記載の遊技機。
【１０４１】

付記Ａ４８’から付記Ａ５０’に係る遊技機では、複数の規定期間に表示された複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも１つの表示内容を第２表示手段に提示させることができる。例えば、表示内容記憶手段（５１２）に記憶される複数の特定情報の表示内容から遊技者によって選択される表示内容を第２表示手段に提示させることができる。この場合、遊技者が複数の特定情報の表示内容から第２表示手段に提示させる提示内容を選択できるため、遊技者の意思により自身が希望する表示内容を確認することができる。これにより、以前に確認した情報、情報量の少ない情報などの表示内容の確認を回避しつつ効果的に表示内容を確認することができるため、表示内容の確認を効率良く行うことができる。また、２以上の表示内容が第２表示手段に表示される場合、一度に多くの表示内容を確認できるため、この場合にも効率良く提示内容を確認できる。

【１０４２】

［付記Ａ５１’］

前記第１表示手段（３５，３９）と、前記第２表示手段（３４１）とは、異なる表示手段であることを特徴とする付記Ａ４６’から付記Ａ５０’のいずれかに記載の遊技機。

【１０４３】

［付記Ａ５２’］

前記第２表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像表示手段であることを特徴とする付記Ａ５１’に記載の遊技機。

【１０４４】

付記Ａ５１’及び付記Ａ５２’に係る遊技機では、規定期間に表示される第１表示手段と特殊期間に表示される第２表示手段とを備え、規定期間及び特殊期間のそれぞれの期間において異なる表示手段によって特定情報が表示される。そのため、規定期間では、第２表示手段での特定情報以外の情報が表示される場合に、その表示が阻害されることを防止できる。例えば、第２表示手段が変動表示画像表示手段である場合、この変動表示画像表示手段において表示される画像（例えば画像演出）の視認が阻害されることが防止される。一方、特殊期間（例えば待機状態）では、図柄が変動表示される変動表示画像表示手段などの第２表示手段によって、規定期間での特定情報の表示内容が提示される。一般に、変動表示画像表示手段は、表示面積が大きいため、規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させる場合、視認性が向上される。また、変動表示画像表示手段は、遊技機において実行される演出やキャラクタなどの各種の設定を行うために利用されることがある。そのため、規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させるようにすれば、各種の設定を行うための操作と同様な操作によって規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させることが可能になる。そのため、特殊期間において変動表示画像表示手段に特定情報の表示内容を表示させる場合の利便性が向上される。

【１０４５】

［付記Ａ５３’］

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ８’のいずれかに記載の遊技機。

【１０４６】

付記Ａ５３’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１０４７】

［付記Ａ５４’］
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ａ５３’に記載の遊技機。
【１０４８】
付記Ａ５４’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。
【１０４９】
なお、付記Ａ５４’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。
【１０５０】
［付記Ａ５５’］
前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から１つの表示順序を選択する表示順序選択手段（５１）と、
前記表示順序選択手段（５１）によって選択される前記１つの表示順序を記憶する選択表示順序記憶手段（５１）をさらに備え、
前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（５１）に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ５３’に記載の遊技機。
【１０５１】
付記Ａ５５’に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。
【１０５２】
［付記Ａ５６’］
前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、
前記表示順序選択手段（５１）は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択することを特徴とする付記Ａ５５’に記載の遊技機。
【１０５３】
付記Ａ５６’に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。
【１０５４】
［付記Ａ５７’］
前記複数の表示順序は、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が異なる表示順序を含むことを特徴とする付記Ａ５６’に記載の遊技機。
【１０５５】

付記Ａ５７’に係る遊技機では、特定の表示順序を選択され易くし、また特定の表示順序を選択され難くすることも可能である。即ち、全ての表示順序が選択される確率が同一にされる場合とは異なり、特定の非設定値の特定を容易にし、これとは逆に、特定の非設定値の特定を困難にすることも可能になる。これにより、高設定値であることの可能性の高低、低設定値であることの可能性の高低などの調整が可能になる。

【１０５６】

［付記Ａ５８’］

前記複数の表示順序は、前記複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の前記優先順位が最も低い第１表示順序を含み、

前記第１表示順序は、前記第１表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）選択率が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ａ５７’に記載の遊技機。

【１０５７】

付記Ａ５８’に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が最も低い第１表示順序が選択され易い。即ち、所定数値情報に対応する有利判定確率を除いて、有利判定確率が最も低く遊技者にとって最も不利な特定数値情報を示す特定情報は、表示順序における優先順位が最も低い。そのため、遊技者にとって最も不利な特定数値情報が最後に表示されるため、最後の特定情報が表示されるまでは、遊技者とって最も不利な有利判定確率と、それよりも遊技者に有利な有利判定確率との可能性が残される。これにより、遊技者とって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

【１０５８】

［付記Ａ５９’］

前記特定情報は、前記複数の特定数値情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す第１特定情報と、前記複数の有利判定確率のうちの最も確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す第２特定情報と、を含み、

前記複数の表示順序は、前記第１特定情報及び前記第２特定情報の前記優先順位が下位の２つである第２表示順序を含み、

前記第２表示順序は、前記第２表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）選択率が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ａ５７’に記載の遊技機。

【１０５９】

付記Ａ５９’に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い第２表示順序が選択され易い。そのため、付記Ａ５８’に係る遊技機と同様に、遊技者とって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。さらに、第２表示順序は、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い。そのため、遊技者にとって不利な有利判定確率だけでなく、遊技者に有利が有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなる。このように遊技者にとって不利な有利判定確率と遊技者に有利が有利判定確率とに対応する２つの特定数値情報を示す２つの特定情報の優先順位が低いことで、遊技者にとって有利さが相反する２つの有利判定確率のいずれであるかが最後まで判断し難くなるため、表示手段に表示される特定情報に対する興味を向上させることが可能になる。

【１０６０】

［付記Ａ６０’］
前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第１有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第３表示順序を含み、
前記第３表示順序は、前記第３表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ａ５７’に記載の遊技機。
【１０６１】
付記Ａ６０’に係る遊技機では、第１有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第３表示順序の選択率が高く設定されている。このような第３表示順序の選択率が高く設定されていることで、第１有利判定確率を把握する直前までの実際の第１有利判定確率よりも有利判定確率が高い可能性を遊技者に期待させることができる。これにより、第１有利判定確率を把握する直前まで、有利判定確率が高い可能性を期待しつつ特定情報（所定情報）を推測して楽しむことができる。
【１０６２】
［付記Ａ６１’］
前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第１有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第４表示順序を含み、
前記第４表示順序は、前記第４表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ａ５７’に記載の遊技機。
【１０６３】
付記Ａ６１’に係る遊技機では、第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第１有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第４表示順序の選択率が高く設定されている。このような第４表示順序の選択率が高く設定されていることで、第１有利判定確率が把握される直前に第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報が非表示の特定情報として残される。これにより、第１有利判定確率の最終候補が、実際の第１有利判定確率と、その第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報となる。その結果、最終的には、遊技者な有利な第１有利判定確率に対応する所定数値情報のほうを第１有利判定確率（所定数値情報）として把握されるため、設定値が把握される場合の喜びが向上される。
【１０６４】
［付記Ａ６２’］
前記規定期間以外の期間において、前記特定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されることを制限する表示制限手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１０６５】
付記Ａ６２’に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。そのため、特定情報の表示が、その特定情報を表示させるための特定の条件を満たす遊技を行った遊技者に対する特典として実行される。これにより、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることを防止できる。
【１０６６】
［付記Ａ６３’］

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）をさらに備え、
前記規定期間以外の期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間であることを特徴とする付記Ａ６２’に記載の遊技機。
【１０６７】
付記Ａ６３’に係る遊技機では、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。ここで、遊技者の交代は、一般に待機状態の期間において行われる。そのため、待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限されることで、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。
【１０６８】
［付記Ａ６４’］
前記表示制限手段（５１）は、前記規定期間以外の期間において、前記規定期間において前記表示手段（３５、３９、３４１）に過去に表示された前記特定情報の表示を制限することを特徴とする付記Ａ６２’又は付記Ａ６３’に記載の遊技機。
【１０６９】
付記Ａ６４’に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、規定期間において表示手段に過去に表示された特定情報の表示が制限される。つまり、特定情報は、規定期間においてのみ表示され、規定期間以外では過去の特定情報の表示履歴の表示も制限される。これにより、表示履歴に基づいて過去に表示された特定情報を確認することができないため、表示履歴に基づいて他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。
【１０７０】
［付記Ａ６５’］
前記表示制御手段（５１）は、所定期間に第１の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を第１表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、前記第１の特定の条件とは異なる第２の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を前記第１表示順序とは異なる第１表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１０７１】
付記Ａ６５’に係る遊技機では、第１の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報が第１表示順序で前記表示手段に表示され、第２の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報（数字）が第１表示順序とは異なる第２表示順序で表示手段に表示される。即ち、成立する特定の条件の種別に応じて複数の特定情報の表示順序が設定される。そのため、複数の特定情報の表示順序が遊技者に認識され難くすることができ、特定情報に基づいて容易に複数の特定数値情報が特定又は認識されることが防止される。これにより、有利判定確率が低い場合に対応するものである場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に早期に把握されることが防止される。その結果、有利判定確率が低い場合あっても、当該遊技機での遊技が早期に終了されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が防止される。
【１０７２】
［付記Ａ６６’］
前記第１の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される第１所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含み、
前記第２の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される前記第１所定数値情報（設定値）とは異なる第２所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含むことを特徴とする付記Ａ６５’に記載の遊技機。
【１０７３】
付記Ａ６６’に係る遊技機では、第１の特定の条件が数値情報記憶手段に第１所定数値情報が記憶されていることを含み、第２の特定の条件が数値情報記憶手段に第２所定数値情

報が記憶されていることを含む。即ち、特定の条件の種別が所定数値情報に依存する。そのため、所定数値情報に基づいて表示順序が規定され、その表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【１０７４】

［付記Ａ６７’］

前記第１の特定の条件又は前記第２の特定の条件が成立する場合に、前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から１つの表示順序を選択する表示順序選択手段（５１）と、

前記表示順序選択手段（５１）によって選択される前記１つの表示順序を記憶する選択表示順序記憶手段（５１）をさらに備え、

前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（５１）に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ６５’又は付記Ａ６６’に記載の遊技機。

【１０７５】

付記Ａ６７’に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１０７６】

［付記Ａ６８’］

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

前記表示順序選択手段（５１）は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択することを特徴とする付記Ａ６７’に記載の遊技機。

【１０７７】

付記Ａ６８’に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【１０７８】

［付記Ａ６９’］

前記所定数値情報を示す所定情報（数字）を第２表示手段（４５）に表示させる第２表示制御手段（４１）をさらに備え、

前記表示手段（３５、３９、３４１）は、遊技者に視認可能な位置に設けられ、

前記第２表示手段（４５）は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、

前記規定期間においては、前記所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１０７９】

付記Ａ６９’に係る遊技機では、遊技者に視認可能な位置に設けられる第１表示手段に所定情報以外の特定情報が表示され、遊技者の視認が制限される位置に設けられ第２表示手

段（４５）に所定情報が表示される。即ち、特定の条件が成立する場合に、規定期間において、複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が、遊技者に視認可能な位置に設けられる第１表示手段に表示される。これにより、遊技者は、第１表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、第１表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１０８０】

また、遊技者の視認が制限される位置に設けられ第２表示手段に所定情報が表示されることで、営業時間内に第２表示手段の表示される所定情報に基づいて遊技者に所定数値情報が把握されることを防止することができる。その一方で、営業時間外において、遊技ホール側で所定情報を把握することができる。これにより、遊技ホール側は、営業時間外において第２表示手段の表示される所定情報に基づいて所定数値情報を確認することができると共に、所定数値情報を変更する場合に変更後の所定数値情報を示す所定情報を確認できるため、所定数値情報を変更する作業が容易化される。

【１０８１】

［付記Ａ７０’］

遊技球が打ち出される遊技盤（３１）をさらに備え、

前記表示手段（３５、３９、３４１）は、前記遊技盤（３１）の正面側に設けられ、

前記第２表示手段（４５）は、前記遊技盤（３１）の背面側に設けられることを特徴とする付記Ａ６９’に記載の遊技機。

【１０８２】

付記Ａ７０’に係る遊技機では、所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が遊技盤の正面側に設けられる第１表示手段に表示され、所定数値情報を示す所定情報が遊技盤の背面側に設けられる第２表示手段に表示される。そのため、第１表示手段に表示される特定情報の視認が容易であり、第２表示手段に表示される所定情報の視認を容易に制限可能である。

【１０８３】

［付記Ａ７１’］

前記遊技盤（３１）は、開閉可能に枠体（１２）に固定されており、

前記第２表示手段（４５）は、前記遊技盤（３１）が開放される場合に視認可能な位置に設けられることを特徴とする付記Ａ７０’に記載の遊技機。

【１０８４】

付記Ａ７１’に係る遊技機では、開閉可能に枠体に固定される遊技盤の裏面側に第２表示手段が設けられる。そのため、遊技盤を閉鎖することで第２表示手段に表示される所定情報が遊技者に視認されることを防止できる一方で、遊技盤を開放することで第２表示手段に表示される所定情報を遊技ホール側で確認することができる。これにより、遊技盤の開閉という簡易な作業によって第２表示手段の所定情報が視認可能な状態と視認が制限される状態とを達成することができる。

【１０８５】

［付記Ａ７２’］

前記第２表示制御手段（４１）は、

前記第２表示手段（４５）に前記所定数値情報が表示される表示状態と、前記第２表示手段（４５）に前記所定数値情報が表示されない非表示状態と、の間で制御可能であり、

前記遊技盤（３１）の背面側に設けられる特定の操作手段（４６）に対して第１操作がなされる場合に前記非表示状態から前記表示状態に制御し、

前記特定の操作手段（４６）に対して第２操作がなされる場合に前記表示状態から前記非表示状態に制御することを特徴とする付記Ａ７０’又は付記Ａ７１’に記載の遊技機。

【１０８６】

付記Ａ７２’に係る遊技機では、遊技盤の背面側に設けられる特定の操作手段に対する操作によって、第２表示手段に所定情報が表示される表示状態と、所定情報が表示されない非表示状態とを選択できる。そのため、遊技ホールの営業時間内では非表示状態と選択することで、遊技機で玉詰まりなどが発生した場合に遊技盤を開放する場合であっても、第２表示手段によって所定情報が遊技者に把握されることを確実に防止できる。

【１０８７】

［付記Ｂ１’］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、

を備え、

前記特定の条件は、特定領域（３７３）を遊技球が通過することを契機として成立可能であり、

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。

【１０８８】

付記Ｂ１’に係る遊技機では、特定の条件が特定領域を通過することを契機として成立可能であるため、遊技者は特定の条件が満たされたことを容易に把握することができる。これにより、特定の条件が満たされるか否かについてより楽しむことができる。また、特定領域を遊技球が通過することを契機として、表示制御手段によって表示手段に表示される特定情報が制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな状況においても、特定領域を遊技球が通過するか否かに着目させることで、遊技性を向上させることが可能になる。

【１０８９】

［付記Ｂ２’］

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｂ１’に記載の遊技機。

【１０９０】

［付記Ｂ３’］

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｂ１’に記載の遊技機。

【１０９１】

付記Ｂ２’又は付記Ｂ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができ

るため、遊技の興趣が向上される。
【１０９２】
［付記Ｂ４’］
遊技球が打ち出される遊技盤（３１）の背面側に排出する排出口（３７３）をさらに備え、
前記特定領域は、前記排出口（３７３）であることを特徴とする付記Ｂ１’から付記Ｂ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１０９３】
［付記Ｂ５’］
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）をさらに備え、
前記排出口（３７３）は、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（３１）の背面側に排出する第１排出口（３１８）と、前記第１排出口（３１８）とは異なる第２排出口（３７３）と、を含み、
前記特定領域は、前記第２排出口（３７３）であることを特徴とする付記Ｂ４’に記載の遊技機。
【１０９４】
［付記Ｂ６’］
前記第２排出口（３７３）は、前記特別遊技において入球可能であることを特徴とする付記Ｂ５’に記載の遊技機。
【１０９５】
付記Ｂ４’から付記Ｂ６’に係る遊技機では、特別遊技において遊技球が入球可能な第２排出口を通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊技において、第２排出口に遊技球が入球されるか否かに着目させることで遊技性を向上させることが可能になる。
【１０９６】
［付記Ｂ７’］
前記複数の入賞口（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、
前記第２排出口（３７３）は、前記可変入賞口（３１６）を通過した遊技球が通過可能であることを特徴とする付記Ｂ６’に記載の遊技機。
【１０９７】
付記Ｂ７’に係る遊技機では、特別遊技において可変入賞口に入球した遊技球が通過可能な第２排出口を遊技球が通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、特別遊技において遊技領域に遊技球を打ち出して可変入賞口に遊技球を入賞させることで第２排出口に遊技球が通過され得る。そのため、特別遊技において通常通りに遊技を進行させるだけで、特別な技量を要することなく、表示手段に特定情報を表示させることが可能になる。これにより、第２排出口に遊技球が入球させるために技量差が発生し得る場合に比べて、技量差が発生し得るという理由で当該遊技機において遊技を行うことが敬遠されることが防止される。
【１０９８】
［付記Ｂ８’］
前記可変入賞口（３１６）に入球した遊技球が通過可能であり、前記第２排出口（３７３）とは異なる前記第３排出口（３７８）と、
前記可変入賞口（３１６）に入球した遊技球を、前記第２排出口（３７３）及び前記第３排出口（３７８）のいずれかに振り分ける振分手段（３７）と、
をさらに備えることを特徴とする付記Ｂ７’に記載の遊技機。
【１０９９】
付記Ｂ８’に係る遊技機では、振分手段によって第２排出口と第３排出口とに遊技球が振

り分けられるため、特定の条件を満たすか否かについて振分手段による遊技球の振り分けに依存するという遊技性が付与される。これにより、特定の条件を満たすか否かに関して、振分手段での遊技球の挙動に着目して遊技を楽しむことが可能になる。

【１１００】

［付記Ｂ９’］

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｂ１’から付記Ｂ８’のいずれかに記載の遊技機。

【１１０１】

付記Ｂ９’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１１０２】

［付記Ｂ１０’］

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｂ９’に記載の遊技機。

【１１０３】

付記Ｂ１０’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１１０４】

なお、付記Ｂ１０’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【１１０５】

［付記Ｃ１’］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、

特定の条件が成立する場合に、所定期間に特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、

を備え、

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されず、

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする遊技機。
【１１０６】
付記Ｃ１’に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。
【１１０７】
［付記Ｃ２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｃ１’に記載の遊技機。
【１１０８】
［付記Ｃ３’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｃ１’に記載の遊技機。
【１１０９】
付記Ｃ２’又は付記Ｃ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１１１０】
［付記Ｃ４’］
前記特別遊技状態は、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、
前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｃ１’から付記Ｃ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１１１１】
付記Ｃ４’に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第２遊技状態よりも低い第１遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、１回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、１回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも１回は保証される。
【１１１２】

［付記Ｃ５’］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、
前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｃ１’から付記Ｃ４’のいずれかに記載の遊技機。
【１１１３】
付記Ｃ５’に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。
【１１１４】
［付記Ｃ６’］
前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｃ１’から付記Ｃ５’のいずれかに記載の遊技機。
【１１１５】
付記Ｃ６’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。
【１１１６】
［付記Ｃ７’］
前記特別遊技状態は、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、
前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｃ６’に記載の遊技機。
【１１１７】
付記Ｃ７’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第２特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測

又は特定し易くなるという利益を得ることができる。
【１１１８】
［付記Ｃ８’］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）と、前記価値付与遊技の終了後に実行されるエンディングとを有し、
前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｃ６’又は付記Ｃ７’に記載の遊技機。
【１１１９】
ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｃ８’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。
【１１２０】
［付記Ｃ９’］
前記特定情報は、複数の特定情報を含み、
前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ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。
【１１２１】
付記Ｃ９’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。
【１１２２】
［付記Ｃ１０’］
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｃ９’に記載の遊技機。
【１１２３】
付記Ｃ１０’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。
【１１２４】
なお、付記Ｃ１０’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。
【１１２５】
［付記Ｄ１’］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う

移行判定手段（４１）と、
　互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
　前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、
　を備える遊技機であって、
　複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、
　特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、
　を備え、
　前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されず、
　前記規定期間は、前記特別遊技の実行期間に設定されることを特徴とする遊技機。
【１１２６】
　付記Ｄ１’に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に特定数値情報を示す特定情報が、特別遊技の実行期間に設定される規定期間において表示手段に表示される。これにより、遊技者は、特別遊技の実行期間（規定期間）において表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１１２７】
［付記Ｄ２’］
　前記表示制御手段（５１）は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｄ１’に記載の遊技機。
【１１２８】
［付記Ｄ３’］
　前記表示制御手段（５１）は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｄ１’に記載の遊技機。
【１１２９】
　付記Ｄ２’又は付記Ｄ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１１３０】
［付記Ｄ４’］
　前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）、及び前記価値付与遊技（開閉実行モード）の終了後に実行されるエンディングを有し、
　前記規定期間は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｄ１’から付記Ｄ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１１３１】
　ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される

訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｄ４’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率よく特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【１１３２】

［付記Ｄ５’］

前記表示制御手段（５１）は、所定期間において前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、少なくとも前記特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、

前記規定期間は、少なくとも前記所定期間の経過後に設定されることを特徴とする付記Ｄ１’から付記Ｄ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１１３３】

付記Ｄ５’に係る遊技機では、所定期間において特定の条件が満たされる場合に、所定期間の経過後に特定数値情報を示す特定情報が表示される。そのため、遊技者は、所定期間において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技の進行を楽しみ、所定期間の経過後には表示手段に表示される特定情報に着目して遊技を楽しむことができる。これにより、所定期間の開始から所定期間が経過して特定情報が表示されるまでの一連の期間における遊技の興趣が向上される。

【１１３４】

［付記Ｄ６’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定され、

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｄ５’に記載の遊技機。

【１１３５】

付記Ｄ６’に係る遊技機では、所定期間の始期が、第１遊技状態において移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される当該特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、初当たりである特別遊技に設定される。一方、所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特定遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の終期は、初当たりであるか連荘当たりであるかを問わず、最後に実行される特別遊技に設定される。このように、所定期間は、初当たりを契機として開始され、最後に実行される特別遊技に終期が設定され、当該所定期間の経過後に表示手段に特定情報が表示される。これにより、特別遊技が実行される期間を有効に利用して特定数値情報を示す特定情報を遊技者に提示する遊技性を付与できる。また、連荘当たりの場合、この連荘当たりで満たされる特定の条件の数に応じた数（量）の情報を所定期間の経過後に一括して

提示することも可能になる。そのため、遊技者は、特定情報について多くの情報を、所定期間経過後の短期間で確認することが可能になるため、特定数値情報を示す特定情報に基づいて、特定数値情報、ひいては所定数値情報を特定又は推測する際の利便性が向上される。

【１１３６】

［付記Ｄ７’］

前記所定期間は、当該所定期間内に開始される前記特別遊技に設定される特定期間を含み、

前記規定期間は、前記特定期間の経過後に設定され、

前記表示制御手段（５１）は、前記特定期間に前記特定の条件が満たされる場合に、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ｄ５’又は付記Ｄ６’に記載の遊技機。

【１１３７】

付記Ｄ７’に係る遊技機では、所定期間内に開始される特別遊技に設定される特定期間を含む。即ち、連荘当たりのように所定期間において複数回の特別遊技が開始される場合、所定期間において開始される特別遊技の回数に応じて複数の特別期間が設定される。また、特定期間の経過後に特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、所定期間に複数の特定期間が存在する場合には、特定期間ごとに特定の条件が満たされるか判断され、当該特定期間において特定の条件が満たされる場合に特定期間が経過するたびに特定情報が表示手段に表示される。これにより、特別遊技ごとに特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には表示手段に表示される特定情報に着目させることができるため、特別遊技での興趣を向上させることが可能になる。

【１１３８】

［付記Ｄ８’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）と、前記価値付与遊技の終了後に実行されるエンディングとを有し、

前記特定期間は、前記価値付与遊技が実行される期間を含み、

前記規定期間は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｄ７’に記載の遊技機。

【１１３９】

付記Ｄ８’に係る遊技機では、価値付与遊技を含む特定期間ごとに特定の条件が満たされるか否かが判断され、当該特定期間において特定の条件が満たされる場合に価値付与遊技が終了されてから実行されるエンディングにおいて特定情報が表示される。そのため、価値付与遊技では特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には価値付与遊技の終了後のエンディングでは特定情報の内容に着目させることができる。これにより、特別遊技のエンディングを有効に利用して特定情報を表示する遊技性を付与でき、また特別遊技の全体において遊技の進行に着目させることができるため遊技の興趣が向上される。

【１１４０】

［付記Ｄ９’］

前記特定の条件は、特定領域（３７３）を遊技球が通過し、前記特定領域（３７３）を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することであり、

前記規定期間は、前記表示抽選に当選した後であることを特徴とする付記Ｄ１’から付記Ｄ８’のいずれかに記載の遊技機。

【１１４１】

付記Ｄ９’に係る遊技機では、特定領域を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することで表示手段に特定情報が表示される。このように表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行うことで、特定領域を遊技球が通過した場合に、表示抽選に当選しているか否か（特定情報が表示されるか否か）に着目して遊技の進行

を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行う場合、特定の条件が満たされる難易度やバラツキ（特定情報が表示される難易度やバラツキ）を調整することが容易になる。これにより、表示抽選での当選確率や抽選方式などに応じて、特定情報の表示に関して種々の遊技性を付与できる。

【１１４２】

［付記Ｄ１０’］

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ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。

【１１４３】

付記Ｄ１０’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１１４４】

［付記Ｄ１１’］

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｄ１０’に記載の遊技機。

【１１４５】

付記Ｄ１１’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１１４６】

なお、付記Ｄ１１’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【１１４７】

［付記Ｅ１’］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、

所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、

を備え、
前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。
【１１４８】
付記Ｅ１’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が満たされる場合に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。これにより、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を推測することができ、全ての特定情報が表示されることで全ての特定数値情報を特定することができる。また、全ての特定数値情報が特定されることによって所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。特に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定情報が表示手段に表示されるため、所定期間において特定の条件が多く満たされることを期待しつつ、満たされる特定の条件の数に着目して遊技の進行を楽しむことができる。
【１１４９】
［付記Ｅ２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｅ１’に記載の遊技機。
【１１５０】
［付記Ｅ３’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｅ１’に記載の遊技機。
【１１５１】
付記Ｅ２’又は付記Ｅ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１１５２】
［付記Ｅ４’］
前記表示手段は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する情報を表示可能な情報表示手段（３５，３９，３４１）であ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。
【１１５３】
付記Ｅ４’に係る遊技機では、表示手段が情報表示手段である。そのため、遊技者は、表示手段の表示内容に基づいて視覚的に特定情報を把握できる。これにより、遊技者は、特定情報を容易に把握することができるため、特定情報に基づいて特定数値情報を特定又は推測することも容易化される。
【１１５４】
［付記Ｅ５’］
前記特定情報は、複数の個別情報を含み、
前記情報表示手段は、前記複数の個別情報に対応する複数の表示領域（セグメントＡ～Ｇ）を有し、
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされる前記特定の条件の数に対応する数の前記個別情報を、前記情報表示手段の前記複数の表示領域によって表示させること

を特徴とする付記Ｅ４’に記載の遊技機。
【１１５５】
付記Ｅ５’に係る遊技機では、特定情報が複数の個別情報を含み、情報表示手段が複数の個別の情報を表示するための複数の表示領域を有する。そのため、特定数値情報の特定に必要な複数の個別情報を複数の表示領域のいずれかで個別に表示させることが可能になる。これにより、複数の個別情報のうちのどの情報を表示させるかによって特定数値情報を特定又は推測する困難性を調整することが可能な遊技性を付与できるため、遊技の興趣が向上される。
【１１５６】
［付記Ｅ６’］
前記複数の表示領域（セグメントＡ～Ｇ）のそれぞれには、前記特定情報のうちの対応関係にある前記個別情報が表示されることを特徴とする付記Ｅ５’に記載の遊技機。
【１１５７】
付記Ｅ６’に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の個別情報のうちの対応関係にある個別情報が表示されるため、対応関係に基づいて特定数値情報を特定又は推測することが可能になる。これにより、遊技者は、特定の条件が満たされる場合に、複数の個別情報のうちのどの個別情報を表示されるかを楽しみにしつつ、特定数値情報の特定又は推測を楽しむことができる。
【１１５８】
［付記Ｅ７’］
前記情報表示手段（３９）は、前記複数の表示領域として複数の発光領域を有することを特徴とする付記Ｅ５’又は付記Ｅ６’に記載の遊技機。
【１１５９】
付記Ｅ７’に係る遊技機では、情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような情報表示手段は、例えば７セグメント表示装置などの入手容易で低コストの表示装置によって実現可能である。そのため、遊技機の構成の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、特定情報が表示される情報表示手段を装備可能である。
【１１６０】
［付記Ｅ８’］
前記情報表示手段（３４１）は、前記特定情報を当該特定情報に対応させた特定画像として表示可能であることを特徴とする付記Ｅ５’又は付記Ｅ６’に記載の遊技機。
【１１６１】
付記Ｅ８’に係る遊技機では、情報表示手段に特定数値情報の特定又は推測可能な特定画像を表示可能であるため、特定画像の態様や特定画像を表示させるまでのプロセスの選択肢が多い。そのため、特定画像の態様や特定画像を表示させるまでのプロセスに応じて多様なパターンで特定数値情報の特定又は推測させることができる。これにより、特定数値情報の特定又は推測することに対する遊技性が向上される。
【１１６２】
［付記Ｅ９’］
前記情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像を表示可能な画像表示手段であることを特徴とする付記Ｅ８’に記載の遊技機。
【１１６３】
付記Ｅ９’に係る遊技機では、移行判定の結果を示唆又は明示する図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に、特定画像が表示される。そのため、遊技機において画像表示手段に変動表示画像を表示させる場合には、その画像表示手段を利用して特定画像を表示させることができる。これにより、特定画像を表示させるための表示手段を別途設けることなく、遊技機に必要な表示手段を利用して特定画像が表示されるため製造コスト的に有利である。
【１１６４】

［付記Ｅ１０’］
前記情報表示手段（３９）は、前記複数の表示領域によって数字又はアルファベットを表示可能であり、
前記特定情報は、数字又はアルファベットであることを特徴とする付記Ｅ５’から付記Ｅ９’のいずれかに記載の遊技機。
【１１６５】
付記Ｅ１０’に係る遊技機では、情報表示手段が数字又はアルファベットを表示可能であり、特定情報が数字又はアルファベットに対応させて表示される。これにより、数字やアルファベットなどの簡易な識別情報として特定情報の全部又は一部が表示されるため、特定数値情報の特定又は推測がし易く、高度な遊技知識を要することなく特定数値情報の特定又は推測を簡易に楽しむことができる。
【１１６６】
［付記Ｅ１１’］
前記情報表示手段（３５）は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する複数の個別表示部（３５１～３５６）を有し、
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に応じて、前記複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する前記個別表示部（３５１～３５６）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ｅ４’に記載の遊技機。
【１１６７】
付記Ｅ１１’に係る遊技機では、複数種類の数値情報のうちの特定数値情報に対応する個別表示部に特定情報が表示される。即ち、特定数値情報ごとに特定情報が表示される個別表示部が規定されている。そのため、特定情報が表示される個別表示部の種別によって簡易に特定情報を把握でき、特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。
【１１６８】
［付記Ｅ１２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報が表示される表示状態と、前記特定情報が表示されない非表示状態との２態様のいずれかに前記個別表示部（３５１～３５６）を制御することを特徴とする付記Ｅ１１’に記載の遊技機。
【１１６９】
付記Ｅ１２’に係る遊技機では、個別表示部が表示状態と非表示状態との２態様のいずれかに制御される。そのため、個別表示部の態様によって特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。
【１１７０】
［付記Ｅ１３’］
前記複数の個別表示部（３５１～３５６）は列状、環状、マトリックス状又は千鳥状に配置されていることを特徴とする付記Ｅ１１’又は付記Ｅ１２’に記載の遊技機。
【１１７１】
［付記Ｅ１４’］
前記複数の個別表示部（３５１～３５６）は、ランプ群であることを特徴とする付記Ｅ１１’から付記Ｅ１３’のいずれかに記載の遊技機。
【１１７２】
付記Ｅ１３’及び付記Ｅ１４’に係る遊技機では、簡易かつ安価に情報表示手段を形成することが可能になる。
【１１７３】
［付記Ｅ１５’］
前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｅ１’から付記Ｅ１４’のいずれかに記載の遊技機。
【１１７４】
付記Ｅ１５’に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満

たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１１７５】

［付記Ｅ１６’］

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｅ１５’に記載の遊技機。

【１１７６】

付記Ｅ１６’に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第２遊技状態よりも低い第１遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、１回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、１回の初当たりに対して特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも１回は保証される。

【１１７７】

［付記Ｅ１７’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｅ１５’又は付記Ｅ１６’に記載の遊技機。

【１１７８】

付記Ｅ１７’に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１１７９】

［付記Ｅ１８’］

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｅ１５’から付記Ｅ１７’のいずれかに記載の遊技機。

【１１８０】

付記Ｅ１８’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【１１８１】

［付記Ｅ１９’］

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記

移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、
前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｅ１８’に記載の遊技機。

【１１８２】

付記Ｅ１９’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第２特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を特定するための特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【１１８３】

［付記Ｅ２０’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）と、前記価値付与遊技の終了後に実行されるエンディングとを有し、
前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｅ１８’又は付記Ｅ１９’に記載の遊技機。

【１１８４】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｅ２０’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【１１８５】

［付記Ｅ２１’］

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、
前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｅ１’から付記Ｅ２０’のいずれかに記載の遊技機。

【１１８６】
付記Ｅ２１’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。
【１１８７】
［付記Ｅ２２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｅ２１’に記載の遊技機。
【１１８８】
付記Ｅ２２’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。
【１１８９】
なお、付記Ｅ２２’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。
【１１９０】
［付記Ｆ１’］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、
を備える遊技機であって、
複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、
所定期間に特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、
所定の条件が成立する場合に、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させる表示順序を決定する表示順序決定手段（５１）と、
を備え、
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記表示順序決定手段（５１）によって決定される前記表示順序に基づいて、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させ、
前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。
【１１９１】
付記Ｆ１’に係る遊技機では、所定の条件が満たされる場合に表示手段に特定情報を表示させる表示順序を決定される。このように所定の条件が成立することによって特定情報を表示させる表示順序が決定されることで、特定情報の表示順序が一定化されることが防止

される。これにより、同じ特定情報が繰り返し表示されることを防止でき、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【１１９２】

［付記Ｆ２’］

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｆ１’に記載の遊技機。

【１１９３】

［付記Ｆ３’］

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｆ１’に記載の遊技機。

【１１９４】

付記Ｆ２’又は付記Ｆ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１１９５】

［付記Ｆ４’］

前記所定の条件は、当該遊技機（１０）の電源が投入されることであることを特徴とする付記Ｆ１’から付記Ｆ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１１９６】

付記Ｆ４’に係る遊技機では、遊技機の電源が投入されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。ところで、遊技機の電源は、遊技場の開店前に投入されることが多い。そのため、遊技機の電源投入を契機として特定情報の表示順序が決定されることで、営業日ごとに特定情報の表示順序が決定される。これにより、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が異なる営業日においても繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【１１９７】

［付記Ｆ５’］

前記所定の条件は、前記数値情報記憶手段（４１）に前記所定数値情報（設定値）が記憶されることであることを特徴とする付記Ｆ１’から付記Ｆ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１１９８】

付記Ｆ５’に係る遊技機では、数値情報記憶手段に所定数値情報が記憶されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定数値情報に応じて特定情報の表示順序を決定することが可能になるため、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【１１９９】

［付記Ｆ６’］

前記所定の条件は、前記所定期間が開始されることであることを特徴とする付記Ｆ１’から付記Ｆ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１２００】

付記Ｆ６’に係る遊技機では、所定期間が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定期間ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【１２０１】

［付記Ｆ７’］
前記所定の条件は、前記特別遊技が開始されることであることを特徴とする付記Ｆ１’から付記Ｆ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１２０２】
付記Ｆ７’に係る遊技機では、特別遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、特別遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。
【１２０３】
［付記Ｆ８’］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、
前記所定の条件は、前記価値付与遊技が開始されることであることを特徴とする付記Ｆ１’から付記Ｆ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１２０４】
付記Ｆ８’に係る遊技機では、価値付与遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、価値付与遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。
【１２０５】
［付記Ｆ９’］
前記所定の条件が成立する場合に前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から１つの表示順序を選択する表示順序選択手段（５１）と、
前記表示順序選択手段（５１）によって選択される前記１つの表示順序を記憶する選択表示順序記憶手段（５１）と、
をさらに備え、
前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（５１）に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｆ１’から付記Ｆ８’のいずれかに記載の遊技機。
【１２０６】
付記Ｆ９’に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。
【１２０７】
［付記Ｆ１０’］
前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、
前記表示順序選択手段（５１）は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択することを特徴とする付記Ｆ９’に記載の遊技機。
【１２０８】
付記Ｆ１０’に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報

ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【１２０９】

［付記Ｆ１１’］

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｆ１’から付記Ｆ１０’のいずれかに記載の遊技機。

【１２１０】

付記Ｆ１１’に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１２１１】

［付記Ｆ１２’］

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｆ１１’に記載の遊技機。

【１２１２】

付記Ｆ１２’に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第２遊技状態よりも低い第１遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、１回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、１回の初当たりに対して特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも１回は保証される。

【１２１３】

［付記Ｆ１３’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｆ１１’又は付記Ｆ１２’に記載の遊技機。

【１２１４】

付記Ｆ１３’に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１２１５】

［付記Ｆ１４’］

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｆ１１’から付記Ｆ１３’のいずれかに記載の遊技機。

【１２１６】

付記Ｆ１４’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【１２１７】

［付記Ｆ１５’］

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｆ１４’に記載の遊技機。

【１２１８】

付記Ｆ１５’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第２特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【１２１９】

［付記Ｆ１６’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）と、前記価値付与遊技の終了後に実行されるエンディングとを有し、

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｆ１４’又は付記Ｆ１５’に記載の遊技機。

【１２２０】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｆ１６’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者に

とっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【１２２１】

［付記Ｆ１７’］

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｆ１’から付記Ｆ１６’のいずれかに記載の遊技機。

【１２２２】

付記Ｆ１７’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１２２３】

［付記Ｆ１８’］

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｆ１７’に記載の遊技機。

【１２２４】

付記Ｆ１８’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１２２５】

なお、付記Ｆ１８’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【１２２６】

［付記Ｇ１’］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる第１表示制御手段（５１）と、

前記規定期間において前記第１表示手段（３５，３９，３４１）に表示される前記特定情報の表示内容を記憶する表示内容記憶手段（５１２）と、

前記規定期間とは異なる特殊期間（例えば待機状態の期間）において、前記表示内容記

憶手段（５１２）に記憶される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させるために遊技者によって操作される操作手段（２１）と、
前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させる第２表示制御手段（５１）と、
を備え、
前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。
【１２２７】
付記Ｇ１’に係る遊技機では、規定期間において表示される特定情報の表示内容を、規定期間とは異なる特殊期間において操作手段に対する操作によって表示可能である。これにより、遊技者は、特殊期間において操作手段を操作することで、規定期間において表示される特定情報の表示内容を第２表示手段に表示させることができる。そのため、遊技者は、規定期間において表示される特定情報の表示内容を確認したい場合、例えば表示内容を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、特殊期間において表示内容を確認することができる。その結果、遊技者は、特殊期間において規定期間での表示内容を確認することによって、特定数値情報を特定又は推測することが可能であり、その特定又は推測に従って当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することが可能になる。
【１２２８】
［付記Ｇ２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｇ１’に記載の遊技機。
【１２２９】
［付記Ｇ３’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｇ１’に記載の遊技機。
【１２３０】
付記Ｇ２’又は付記Ｇ３’に係る遊技機では、第１表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、第１表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、第１表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１２３１】
［付記Ｇ４’］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）をさらに備え、
前記特殊期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定されることを特徴とする付記Ｇ１’から付記Ｇ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１２３２】
付記Ｇ４’に係る遊技機では、規定期間での表示内容の確認が可能な特殊期間が、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定される。これにより、遊技者は、時間的な制約を受けることなく、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで表示内容を確認して当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することできる。
【１２３３】
［付記Ｇ５’］
前記表示内容記憶手段（５１２）は、互いに異なる複数の前記規定期間に表示された複

数の前記特定情報の表示内容を記憶可能であり、
　前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも１つの前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ１’から付記Ｇ４’のいずれかに記載の遊技機。
【１２３４】
［付記Ｇ６’］
　前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において前記複数の特定情報の表示内容から、遊技者によって前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされることによって選択される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ５’に記載の遊技機。
【１２３５】
［付記Ｇ７’］
　前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの２以上を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ５’に記載の遊技機。
【１２３６】
　付記Ｇ５’から付記Ｇ７’に係る遊技機では、複数の規定期間に表示された複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも１つの表示内容を第２表示手段に提示させることができる。例えば、表示内容記憶手段（５１２）に記憶される複数の特定情報の表示内容から遊技者によって選択される表示内容を第２表示手段に提示させることができる。この場合、遊技者が複数の特定情報の表示内容から第２表示手段に提示させる提示内容を選択できるため、遊技者の意思により自身が希望する表示内容を確認することができる。これにより、以前に確認した情報、情報量の少ない情報などの表示内容の確認を回避しつつ効果的に表示内容を確認することができるため、表示内容の確認を効率良く行うことができる。また、２以上の表示内容が第２表示手段に表示される場合、一度に多くの表示内容を確認できるため、この場合にも効率良く提示内容を確認できる。
【１２３７】
［付記Ｇ８’］
　前記第１表示手段（３５，３９）と、前記第２表示手段（３４１）とは、異なる表示手段であることを特徴とする付記Ｇ１’から付記Ｇ７’のいずれかに記載の遊技機。
【１２３８】
［付記Ｇ９’］
　前記第２表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像表示手段であることを特徴とする付記Ｇ８’に記載の遊技機。
【１２３９】
　付記Ｇ８’及び付記Ｇ９’に係る遊技機では、規定期間に表示される第１表示手段と特殊期間に表示される第２表示手段とを備え、規定期間及び特殊期間のそれぞれの期間において異なる表示手段によって特定情報が表示される。そのため、規定期間では、第２表示手段での特定情報以外の情報が表示される場合に、その表示が阻害されることを防止できる。例えば、第２表示手段が変動表示画像表示手段である場合、この変動表示画像表示手段において表示される画像（例えば画像演出）の視認が阻害されることが防止される。一方、特殊期間（例えば待機状態）では、図柄が変動表示される変動表示画像表示手段などの第２表示手段によって、規定期間での特定情報の表示内容が提示される。一般に、変動表示画像表示手段は、表示面積が大きいため、規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させる場合、視認性が向上される。また、変動表示画像表示手段は、遊技機において実行される演出やキャラクタなどの各種の設定を行うために利用されるこ

とがある。そのため、規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させるようにすれば、各種の設定を行うための操作と同様な操作によって規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させることが可能になる。そのため、特殊期間において変動表示画像表示手段に特定情報の表示内容を表示させる場合の利便性が向上される。

【１２４０】

［付記Ｇ１０’］

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ１’から付記Ｇ９’のいずれかに記載の遊技機。

【１２４１】

付記Ｇ１０’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１２４２】

［付記Ｇ１１’］

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｇ１０’に記載の遊技機。

【１２４３】

付記Ｇ１１’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１２４４】

なお、付記Ｇ１１’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【１２４５】

［付記Ｈ１’］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、

所定期間に特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の複数の特定数値情報（非設定値）を示す複数の特定情報（数字）をそれぞれ区別可能に表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、

を備え、

前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、
前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。
【１２４６】
付記Ｈ１’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。
【１２４７】
［付記Ｈ２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｈ１’に記載の遊技機。
【１２４８】
［付記Ｈ３’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｈ１’に記載の遊技機。
【１２４９】
付記Ｈ２’又は付記Ｈ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１２５０】
［付記Ｈ４’］
前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から１つの表示順序を選択する表示順序選択手段（５１）と、
前記表示順序選択手段（５１）によって選択される前記１つの表示順序を記憶する選択表示順序記憶手段（５１）をさらに備え、
前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（５１）に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｈ１’から付記Ｈ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１２５１】
付記Ｈ４’に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。
【１２５２】
［付記Ｈ５’］

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、
は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択することを特徴とする付記Ｈ４’に記載の遊技機。
【１２５３】
付記Ｈ５’に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。
【１２５４】
［付記Ｈ６’］
前記複数の表示順序は、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が異なる表示順序を含むことを特徴とする付記Ｈ５’に記載の遊技機。
【１２５５】
付記Ｈ６’に係る遊技機では、特定の表示順序を選択され易くし、また特定の表示順序を選択され難くすることも可能である。即ち、全ての表示順序が選択される確率が同一にされる場合とは異なり、特定の非設定値の特定を容易にし、これとは逆に、特定の非設定値の特定を困難にすることも可能になる。これにより、高設定値であることの可能性の高低、低設定値であることの可能性の高低などの調整が可能になる。
【１２５６】
［付記Ｈ７’］
前記複数の表示順序は、前記複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の前記優先順位が最も低い第１表示順序を含み、
前記第１表示順序は、前記第１表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ｈ６’に記載の遊技機。
【１２５７】
付記Ｈ７’に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が最も低い第１表示順序が選択され易い。即ち、所定数値情報に対応する有利判定確率を除いて、有利判定確率が最も低く遊技者にとって最も不利な特定数値情報を示す特定情報は、表示順序における優先順位が最も低い。そのため、遊技者にとって最も不利な特定数値情報が最後に表示されるため、最後の特定情報が表示されるまでは、遊技者とって最も不利な有利判定確率と、それよりも遊技者に有利な有利判定確率との可能性が残される。これにより、遊技者とって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。
【１２５８】
［付記Ｈ８’］
前記特定情報は、前記複数の特定数値情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す第１特定情報と、前記複数の有利判定確率のうちの最も確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す第２特定情報と、を含み、
前記複数の表示順序は、前記第１特定情報及び前記第２特定情報の前記優先順位が下位の２つである第２表示順序を含み、
前記第２表示順序は、前記第２表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ｈ６’に記載の遊技機。

【１２５９】
付記Ｈ８’に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い第２表示順序が選択され易い。そのため、付記Ｈ６’に係る遊技機と同様に、遊技者とって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。さらに、第２表示順序は、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い。そのため、遊技者にとって不利な有利判定確率だけでなく、遊技者に有利が有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなる。このように遊技者にとって不利な有利判定確率と遊技者に有利が有利判定確率とに対応する２つの特定数値情報を示す２つの特定情報の優先順位が低いことで、遊技者にとって有利さが相反する２つの有利判定確率のいずれであるかが最後まで判断し難くなるため、表示手段に表示される特定情報に対する興味を向上させることが可能になる。
【１２６０】
［付記Ｈ９’］
前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第１有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第３表示順序を含み、
前記第３表示順序は、前記第３表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ｈ６’に記載の遊技機。
【１２６１】
付記Ｈ９’に係る遊技機では、第１有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第３表示順序の選択率が高く設定されている。このような第３表示順序の選択率が高く設定されていることで、第１有利判定確率を把握する直前までの実際の第１有利判定確率よりも有利判定確率が高い可能性を遊技者に期待させることができる。これにより、第１有利判定確率を把握する直前まで、有利判定確率が高い可能性を期待しつつ特定情報（所定情報）を推測して楽しむことができる。
【１２６２】
［付記Ｈ１０’］
前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第１有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第４表示順序を含み、
前記第４表示順序は、前記第４表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ｈ６’に記載の遊技機。
【１２６３】
付記Ｈ１０’に係る遊技機では、第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第１有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第４表示順序の選択率が高く設定されている。このような第４表示順序の選択率が高く設定されていることで、第１有利判定確率が把握される直前に第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報が非表示の特定情報として残される。これにより、第１有利判定確率の最終候補が、実際の第１有利判定確率と、その第１有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報となる。その結果、最終的に

は、遊技者な有利な第１有利判定確率に対応する所定数値情報のほうを第１有利判定確率（所定数値情報）として把握されるため、設定値が把握される場合の喜びが向上される。

【１２６４】

［付記Ｈ１１’］

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｈ１’から付記Ｈ１０’のいずれかに記載の遊技機。

【１２６５】

付記Ｈ１１’に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１２６６】

［付記Ｈ１２’］

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｈ１１’に記載の遊技機。

【１２６７】

付記Ｈ１２’に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第２遊技状態よりも低い第１遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、１回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、１回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも１回は保証される。

【１２６８】

［付記Ｈ１３’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｈ１１’又は付記Ｈ１２’に記載の遊技機。

【１２６９】

付記Ｈ１３’に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１２７０】

［付記Ｈ１４’］

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｈ１１’から付記Ｈ１３’のいずれかに記載の遊技機。

【１２７１】

付記Ｈ１４’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期

間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【１２７２】

［付記Ｈ１５’］

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｈ１４’に記載の遊技機。

【１２７３】

付記Ｈ１５’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第２特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【１２７４】

［付記Ｈ１６’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了後に設定されることを特徴とする付記Ｈ１４’又は付記Ｈ１５’に記載の遊技機。

【１２７５】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｈ１６’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させる

ことが可能になる。
【１２７６】
［付記Ｈ１７’］
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｈ１’から付記Ｈ１５’のいずれかに記載の遊技機。
【１２７７】
付記Ｈ１７’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。
【１２７８】
なお、付記Ｈ１７’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。
【１２７９】
［付記Ｉ１’］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、
を備える遊技機であって、
複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、
特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、
前記規定期間以外の期間において、前記特定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されることを制限する表示制限手段（５１）と、
を備え、
前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。
【１２８０】
付記Ｉ１’に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。そのため、特定情報の表示が、その特定情報を表示させるための特定の条件を満たす遊技を行った遊技者に対する特典として実行される。これにより、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることを防止できる。
【１２８１】
［付記Ｉ２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｉ１’に記載の遊技機。
【１２８２】

［付記Ｉ３’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｉ１’に記載の遊技機。
【１２８３】
付記Ｉ２’又は付記Ｉ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１２８４】
［付記Ｉ４’］
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）をさらに備え、
前記規定期間以外の期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間であることを特徴とする付記Ｉ１’から付記Ｉ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１２８５】
付記Ｉ４’に係る遊技機では、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。ここで、遊技者の交代は、一般に待機状態の期間において行われる。そのため、待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限されることで、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。
【１２８６】
［付記Ｉ５’］
前記表示制限手段（５１）は、前記規定期間以外の期間において、前記規定期間において前記表示手段（３５、３９、３４１）に過去に表示された前記特定情報の表示を制限することを特徴とする付記Ｉ１’から付記Ｉ４’のいずれかに記載の遊技機。
【１２８７】
付記Ｉ５’に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、規定期間において表示手段に過去に表示された特定情報の表示が制限される。つまり、特定情報は、規定期間においてのみ表示され、規定期間以外では過去の特定情報の表示履歴の表示も制限される。これにより、表示履歴に基づいて過去に表示された特定情報を確認することができないため、表示履歴に基づいて他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。
【１２８８】
［付記Ｉ６’］
前記特定情報は、複数の特定情報を含み、
前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｉ１’から付記Ｉ５’のいずれかに記載の遊技機。
【１２８９】
付記Ｉ６’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特

定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。
【１２９０】
［付記Ｉ７’］
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｉ６’に記載の遊技機。
【１２９１】
付記Ｉ７’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。
【１２９２】
なお、付記Ｉ７’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。
【１２９３】
［付記Ｊ１’］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、
を備える遊技機であって、
複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、
所定期間に第１の特定の条件又は前記第２の特定の条件とは異なる第２特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の複数の特定数値情報（非設定値）を示す複数の特定情報（数字）をそれぞれ区別可能に表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、
を備え、
前記表示制御手段（５１）は、前記第１の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を第１表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、前記第２の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を前記第１表示順序とは異なる第２表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、
前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。
【１２９４】
付記Ｊ１’に係る遊技機では、第１の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報が第１表示順序で前記表示手段に表示され、第２の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報（数字）が第１表示順序とは異なる第２表示順序で表示手段に表示される。即ち、成立する特定の条件の種別に応じて複数の特定情報の表示順序が設定される。そのため、複数の特定情報の表示順序が遊技者に認識され難くすることができ、特定情報に基づいて容易に複数の特定数値情報が特定又は認識されることが防止される。これにより、有利判定確率が低い場合に対応するものである場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に早期に把握されることが防止される。その結果、有利判定確率が低い場合あっても、当該遊技機での遊技が早期に終了されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が防止される。

【１２９５】
［付記Ｊ２’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｊ１’に記載の遊技機。
【１２９６】
［付記Ｊ３’］
前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｊ１’に記載の遊技機。
【１２９７】
付記Ｊ２’又は付記Ｊ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１２９８】
［付記Ｊ４’］
前記第１の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される第１所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含み、
前記第２の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される前記第１所定数値情報（設定値）とは異なる第２所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含むことを特徴とする付記Ｊ１’から付記Ｊ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１２９９】
付記Ｊ４’に係る遊技機では、第１の特定の条件が数値情報記憶手段に第１所定数値情報が記憶されていることを含み、第２の特定の条件が数値情報記憶手段に第２所定数値情報が記憶されていることを含む。即ち、特定の条件の種別が所定数値情報に依存する。そのため、所定数値情報によって表示順序が規定され、その表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率が高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。
【１３００】
［付記Ｊ５’］
前記第１の特定の条件又は前記第２の特定の条件が成立する場合に、前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から１つの表示順序を選択する表示順序選択手段（５１）と、
前記表示順序選択手段（５１）によって選択される前記１つの表示順序を記憶する選択表示順序記憶手段（５１）をさらに備え、
前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（５１）に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｊ１’から付記Ｊ４’のいずれかに記載の遊技機。
【１３０１】
付記Ｊ５’に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定

情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１３０２】

［付記Ｊ６’］

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

前記表示順序選択手段（５１）は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択することを特徴とする付記Ｊ５’に記載の遊技機。

【１３０３】

付記Ｊ６’に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【１３０４】

［付記Ｊ７’］

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｊ１’から付記Ｊ６’のいずれかに記載の遊技機。

【１３０５】

付記Ｊ７’に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１３０６】

［付記Ｊ８’］

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｊ７’に記載の遊技機。

【１３０７】

付記Ｊ８’に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第２遊技状態よりも低い第１遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、１回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、１回の初当たりに対して特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも１回は保証される。

【１３０８】
［付記Ｊ９’］
前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、
前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｊ７’又は付記Ｊ８’に記載の遊技機。
【１３０９】
付記Ｊ９’に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。
【１３１０】
［付記Ｊ１０’］
前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｊ７’から付記Ｊ９’のいずれかに記載の遊技機。
【１３１１】
付記Ｊ１０’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。
【１３１２】
［付記Ｊ１１’］
前記特別遊技状態は、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が報知される第１遊技状態（低確率モード）に移行される第１特別遊技状態（５Ｒ通常大当たり）と、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（４１）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第２遊技状態（高確率モード）に移行される第２特別遊技状態（５Ｒ確変大当たり遊技状態及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態）と、を含み、
前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｊ１０’に記載の遊技機。
【１３１３】
付記Ｊ１１’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第２特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでな

く、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【１３１４】

［付記Ｊ１２’］

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）と、前記価値付与遊技の終了後に実行されるエンディングとを有し、

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｊ１０’又は付記Ｊ１１’に記載の遊技機。

【１３１５】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｊ１２’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【１３１６】

［付記Ｊ１３’］

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｊ１’から付記Ｊ１２’のいずれかに記載の遊技機。

【１３１７】

付記Ｊ１３’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１３１８】

［付記Ｊ１４’］

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｊ１３’に記載の遊技機。

【１３１９】

付記Ｊ１４’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１３２０】

なお、付記Ｊ１４’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【１３２１】

［付記Ｋ１’］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、
互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、
を備える遊技機であって、
複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、
特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる第１表示制御手段（５１）と、
前記所定数値情報を示す所定情報（数字）を第２表示手段（４５）に表示させる第２表示制御手段（４１）と、
を備え、
前記第１表示手段（３５、３９、３４１）は、遊技者に視認可能な位置に設けられ、
前記第２表示手段（４５）は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、
前記規定期間においては、前記所定情報が前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。

【１３２２】
付記Ｋ１’に係る遊技機では、遊技者に視認可能な位置に設けられる第１表示手段に所定情報以外の特定情報が表示され、遊技者の視認が制限される位置に設けられ第２表示手段（４５）に所定情報が表示される。即ち、特定の条件が成立する場合に、規定期間において、複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が、遊技者に視認可能な位置に設けられる第１表示手段に表示される。これにより、遊技者は、第１表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、第１表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３２３】
また、遊技者の視認が制限される位置に設けられ第２表示手段に所定情報が表示されることで、営業時間内に第２表示手段の表示される所定情報に基づいて遊技者に所定数値情報が把握されることを防止することができる。その一方で、営業時間外において、遊技ホール側で所定情報を把握することができる。これにより、遊技ホール側は、営業時間外において第２表示手段の表示される所定情報に基づいて所定数値情報を確認することができると共に、所定数値情報を変更する場合に変更後の所定数値情報を示す所定情報を確認できるため、所定数値情報を変更する作業が容易化される。

【１３２４】
［付記Ｋ２’］
第１前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｋ１’に記載の遊技機。

【１３２５】
［付記Ｋ３’］
第１前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｋ１’に記載の遊技機。

【１３２６】
付記Ｋ２’又は付記Ｋ３’に係る遊技機では、第１表示手段に特定情報だけでなく、複数

種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３２７】

［付記Ｋ４’］

遊技球が打ち出される遊技盤（３１）をさらに備え、

前記第１表示手段（３５、３９、３４１）は、前記遊技盤（３１）の正面側に設けられ、

前記第２表示手段（４５）は、前記遊技盤（３１）の背面側に設けられることを特徴とする付記Ｋ１’から付記Ｋ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１３２８】

付記Ｋ４’に係る遊技機では、所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が遊技盤の正面側に設けられる第１表示手段に表示され、所定数値情報を示す所定情報が遊技盤の背面側に設けられる第２表示手段に表示される。そのため、第１表示手段に表示される特定情報の視認が容易であり、第２表示手段に表示される所定情報の視認を容易に制限可能である。

【１３２９】

［付記Ｋ５’］

前記遊技盤（３１）は、開閉可能に枠体（１２）に固定されており、

前記第２表示手段（４５）は、前記遊技盤（３１）が開放される場合に視認可能な位置に設けられることを特徴とする付記Ｋ４’に記載の遊技機。

【１３３０】

付記Ｋ５’に係る遊技機では、開閉可能に枠体に固定される遊技盤の裏面側に第２表示手段が設けられる。そのため、遊技盤を閉鎖することで第２表示手段に表示される所定情報が遊技者に視認されることを防止できる一方で、遊技盤を開放することで第２表示手段に表示される所定情報を遊技ホール側で確認することができる。これにより、遊技盤の開閉という簡易な作業によって第２表示手段の所定情報が視認可能な状態と視認が制限される状態とを達成することができる。

【１３３１】

［付記Ｋ６’］

前記第２表示制御手段（４１）は、

前記第２表示手段（４５）に前記所定情報が表示される表示状態と、前記第２表示手段（４５）に前記所定情報が表示されない非表示状態と、の間で制御可能であり、

前記遊技盤（３１）の背面側に設けられる特定の操作手段（４６）に対して第１操作がなされる場合に前記非表示状態から前記表示状態に制御し、

前記特定の操作手段（４６）に対して第２操作がなされる場合に前記表示状態から前記非表示状態に制御することを特徴とする付記Ｋ４’又は付記Ｋ５’に記載の遊技機。

【１３３２】

付記Ｋ６’に係る遊技機では、遊技盤の背面側に設けられる特定の操作手段に対する操作によって、第２表示手段に所定情報が表示される表示状態と、所定情報が表示されない非表示状態とを選択できる。そのため、遊技ホールの営業時間内では非表示状態と選択することで、遊技機で玉詰まりなどが発生した場合に遊技盤を開放する場合であっても、第２表示手段によって所定情報が遊技者に把握されることを確実に防止できる。

【１３３３】

［付記Ｋ７’］

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に

表示させることを特徴とする付記Ｋ１’から付記Ｋ６’のいずれかに記載の遊技機。
【１３３４】
付記Ｋ７’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。
【１３３５】
［付記Ｋ８’］
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｋ７’に記載の遊技機。
【１３３６】
付記Ｋ８’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。
【１３３７】
なお、付記Ｋ８’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。
【１３３８】
［付記Ｌ１’］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を飾り図柄の変動表示及び停止表示により報知する報知遊技（変動遊技）の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、
前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記報知演出は、前記飾り図柄がリーチ状態になる前に実行されるリーチ前演出（高速変動演出）と、前記飾り図柄がリーチ状態になった後に実行されるリーチ後演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記リーチ前演出は、第１リーチ前演出（通常ステージの演出）と、前記第１リーチ前演出とは異なる第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第１リーチ前演出（通常ステージの演出）を実行する手段と、
前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技における前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）の実行を制限する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１３３９】
［付記Ｌ２’］
前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後

演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記特定のリーチ後演出は、前記第２リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｌ１’に記載の遊技機。
【１３４０】
［付記Ｌ３’］
前記第２リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、
前記特定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｌ２’に記載の遊技機。
【１３４１】
［付記Ｌ４’］
前記第１リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、
前記第２リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記Ｌ３’に記載の遊技機。
【１３４２】
付記Ｌ１’から付記Ｌ４’に係る遊技機では、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において、第１リーチ前演出が実行される一方で第２リーチ前演出の実行が制限される。このように、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において、第１リーチ前演出が実行される一方で第２リーチ前演出の実行が制限されることで、例えば特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合、そのような外れ演出の直後に第２リーチ前演出の実行が制限される。そのため、特定のリーチ後演出が、例えば大当たり期待度の高いキャラクタ演出である場合、当該キャラクタ演出に対応するキャラクタのリーチ前演出（ステージ演出）が実行されることの制限が可能になる。その結果、例えば特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３４３】
また、付記Ｌ１’から付記Ｌ４’に係る遊技機では、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の報知遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の報知遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３４４】
［付記Ｌ５’］
前記演出実行手段（５１）は、前記リーチ後演出のうちの前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）とは異なる所定のリーチ後演出（特定キャラクタのスーパーリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）を実行する手段を備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ４’のいずれかに記載の遊技機。
【１３４５】
付記Ｌ５’に係る遊技機では、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行される。このように、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行されることで、第２リーチ前演出の実行が過剰に制限されることが防止され、第２リーチ前演出を適切

な頻度で実行させることが可能になる。
【１３４６】
［付記Ｌ６’］
前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記所定のリーチ後演出は、前記第１リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｌ５’に記載の遊技機。
【１３４７】
［付記Ｌ７’］
前記第１リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、
前記所定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｌ６’に記載の遊技機。
【１３４８】
［付記Ｌ８’］
前記第１リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、
前記第２リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記Ｌ７’に記載の遊技機。
【１３４９】
付記Ｌ６’から付記Ｌ８’に係る遊技機では、所定のリーチ後演出が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が第２リーチ後演出よりも低い第１リーチ後演出である。ここで、第１リーチ後演出は、第２リーチ後演出よりも期待度が低いことから、第１リーチ後演出が外れリーチ演出であった場合には、第２リーチ後演出が外れリーチ演出である場合に比べて、遊技者が抱く不快な感情は高くない。そのため、第１リーチ後演出が外れ演出として実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される場合であっても、例えば外れ特定キャラクタ演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において特定キャラクタのリーチ前演出が実行される場合であっても、当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３５０】
［付記Ｌ９’］
前記演出実行手段（５１）は、所定条件が成立する場合に、前記特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出を実行する手段と、
を備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ８’のいずれかに記載の遊技機。
【１３５１】
付記Ｌ９’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。即ち、所定条件が成立する場合には、例外的に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。このような例外を設けることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リーチ前演出が実行されることを期待しつつ遊技の進行をことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１３５２】
［付記Ｌ１０’］
前記報知遊技を実行する権利を複数保留可能な保留手段（４１）を備え、
前記所定条件は、前記保留手段（４１）により前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることを特徴とする付記Ａ９’に記載の遊技機。

【１３５３】
付記Ｌ１０’に係る遊技機では、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることである。このように、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リーチ前演出が実行された場合、遊技者は、所定の報知遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、所定の報知遊技であることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１３５４】
［付記Ｌ１１’］
前記所定の報知遊技は、前記移行判定の結果が大当たりであることを報知するものであることを特徴とする付記Ｌ１０’に記載の遊技機。
【１３５５】
［付記Ｌ１２’］
前記所定の報知遊技は、前記リーチ後演出のうちの所定のリーチ後演出が実行されるものであることを特徴とする付記Ｌ１０’又は付記Ｌ１１’に記載の遊技機。
【１３５６】
［付記Ｌ１３’］
前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記所定のリーチ後演出は、前記第２リーチ後演出であることを特徴とする付記Ａ１２’に記載の遊技機。
【１３５７】
付記Ｌ１１’から付記Ｌ１３’に係る遊技機では、所定の報知遊技が、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出などの所定の報知遊技である。このように、所定の報知遊技は、遊技者に有利なものであり、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技であることの期待度が高い。そのため、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、移行判定の結果が大当たりであることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１３５８】
［付記Ｍ１’］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を飾り図柄の変動表示及び停止表示により報知する報知遊技（変動遊技）の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、
前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記報知演出は、前記飾り図柄がリーチ状態になる前に実行されるリーチ前演出（高速変動演出）と、前記飾り図柄がリーチ状態になった後に実行されるリーチ後演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記リーチ前演出は、第１リーチ前演出（通常ステージの演出）と、前記第１リーチ前演出とは異なる第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演

出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第１リーチ前演出（通常ステージの演出）を実行する手段と、
前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技における前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）の実行を制限する手段と、
所定条件が成立する場合に、前記特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出を実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１３５９】
付記Ｍ１’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。即ち、所定条件が成立する場合には、例外的に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。このような例外を設けることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リーチ前演出が実行されることを期待しつつ遊技の進行をことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１３６０】
［付記Ｍ２’］
前記報知遊技を実行する権利を複数保留可能な保留手段（４１）を備え、
前記所定条件は、前記保留手段（４１）により前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることを特徴とする付記Ｍ１’に記載の遊技機。
【１３６１】
付記Ｍ２’に係る遊技機では、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることである。このように、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リーチ前演出が実行された場合、遊技者は、所定の報知遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、所定の報知遊技であることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１３６２】
［付記Ｍ３’］
前記所定の報知遊技は、前記移行判定の結果が大当たりであることを報知するものであることを特徴とする付記Ｍ２’に記載の遊技機。
【１３６３】
［付記Ｍ４’］
前記所定の報知遊技は、前記リーチ後演出のうちの所定のリーチ後演出が実行されるものであることを特徴とする付記Ｍ２’又は付記Ｍ３’に記載の遊技機。
【１３６４】
［付記Ｍ５’］
前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記所定のリーチ後演出は、前記第２リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｍ４’に記載の遊技機。
【１３６５】
付記Ｍ３’から付記Ｍ５’に係る遊技機では、所定の報知遊技が、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出などの所定の報知遊技である。このように、所

定の報知遊技は、遊技者に有利なものであり、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技であることの期待度が高い。そのため、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、移行判定の結果が大当たりであることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３６６】

［付記Ｎ１’］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を飾り図柄の変動表示及び停止表示により報知する報知遊技（変動遊技）の進行を制御する主制御手段（４１）と、

前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、

前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記報知演出は、前記飾り図柄がリーチ状態になる前に実行されるリーチ前演出（高速変動演出）と、前記飾り図柄がリーチ状態になった後に実行されるリーチ後演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記リーチ前演出は、第１リーチ前演出（通常ステージの演出）と、前記第１リーチ前演出とは異なる第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第１リーチ前演出（通常ステージの演出）を実行する手段と、

前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技における前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）の実行を制限する手段と、

前記リーチ後演出のうちの前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）とは異なる所定のリーチ後演出（特定キャラクタのスーパーリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）を実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１３６７】

付記Ｎ１’に係る遊技機では、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行される。このように、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行されることで、第２リーチ前演出の実行が過剰に制限されることが防止され、第２リーチ前演出を適切な頻度で実行させることが可能になる。

【１３６８】

［付記Ｎ２’］

前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、前記第１リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｎ１’に記載の遊技機。

【１３６９】

［付記Ｎ３’］

前記第１リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出

と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、
前記所定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｎ２’に記載の遊技機。
【１３７０】
［付記Ｎ４’］
前記第１リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、
前記第２リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記Ｎ３’に記載の遊技機。
【１３７１】
付記Ｎ２’から付記Ｎ４’に係る遊技機では、所定のリーチ後演出が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が第２リーチ後演出よりも低い第１リーチ後演出である。ここで、第１リーチ後演出は、第２リーチ後演出よりも期待度が低いことから、第１リーチ後演出が外れリーチ演出であった場合には、第２リーチ後演出が外れリーチ演出である場合に比べて、遊技者が抱く不快な感情は高くない。そのため、第１リーチ後演出が外れ演出として実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される場合であっても、例えば外れ特定キャラクタ演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において特定キャラクタのリーチ前演出が実行される場合であっても、当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３７２】
また、付記Ｎ２’から付記Ｎ４’に係る遊技機では、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の報知遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の報知遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３７３】
［付記Ｏ１’］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を飾り図柄の変動表示及び停止表示により報知する報知遊技（変動遊技）の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、
前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記報知演出は、前記飾り図柄がリーチ状態になる前に実行されるリーチ前演出（高速変動演出）と、前記飾り図柄がリーチ状態になった後に実行されるリーチ後演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記リーチ前演出は、第１リーチ前演出（通常ステージの演出）と、前記第１リーチ前演出とは異なる第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第１リーチ前演出（通常ステージの演出）を実行する手段と、
前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技における前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）の実行を制限する手段と、
前記リーチ後演出のうちの前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）とは異なる所定のリーチ後演出（特定キャラクタのスーパーリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演

出）を実行する手段と、
　所定条件が成立する場合に、前記特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出を実行する手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１３７４】
［付記Ｏ２’］
　前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、
　前記特定のリーチ後演出は、前記第２リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｏ１’に記載の遊技機。
【１３７５】
［付記Ｏ３’］
　前記第２リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、
　前記特定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｏ２’に記載の遊技機。
【１３７６】
［付記Ｏ４’］
　前記第１リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、
　前記第２リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記Ｏ３’に記載の遊技機。
【１３７７】
　付記Ｏ１’から付記Ｏ４’に係る遊技機では、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において、第１リーチ前演出が実行される一方で第２リーチ前演出の実行が制限される。このように、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において、第１リーチ前演出が実行される一方で第２リーチ前演出の実行が制限されることで、例えば特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合、そのような外れ演出の直後に第２リーチ前演出の実行が制限される。そのため、特定のリーチ後演出が、例えば大当たり期待度の高いキャラクタ演出である場合、当該キャラクタ演出に対応するキャラクタのリーチ前演出（ステージ演出）が実行されることの制限が可能になる。その結果、例えば特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３７８】
　また、付記Ｏ１’から付記Ｏ４’に係る遊技機では、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の報知遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の報知遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３７９】
　また、付記Ｏ１’から付記Ｏ４’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。即ち、所定条件が成立する場合には、例外的に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。このような例外を設けることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技におい

て例外である第２リーチ前演出が実行されることを期待しつつ遊技の進行をことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３８０】

また、付記Ｏ１’から付記Ｏ４’に係る遊技機では、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行される。このように、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行されることで、第２リーチ前演出の実行が過剰に制限されることが防止され、第２リーチ前演出を適切な頻度で実行させることが可能になる。

【１３８１】

［付記Ｏ５’］

前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、前記第１リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｏ１’から付記Ｏ５’のいずれかに記載の遊技機。

【１３８２】

［付記Ｏ６’］

前記第１リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｏ５’に記載の遊技機。

【１３８３】

［付記Ｏ７’］

前記第１リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、

前記第２リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記Ｏ６’に記載の遊技機。

【１３８４】

付記Ｏ５’から付記Ｏ７’に係る遊技機では、所定のリーチ後演出が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が第２リーチ後演出よりも低い第１リーチ後演出である。ここで、第１リーチ後演出は、第２リーチ後演出よりも期待度が低いことから、第１リーチ後演出が外れリーチ演出であった場合には、第２リーチ後演出が外れリーチ演出である場合に比べて、遊技者が抱く不快な感情は高くない。そのため、第１リーチ後演出が外れ演出として実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される場合であっても、例えば外れ特定キャラクタ演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において特定キャラクタのリーチ前演出が実行される場合であっても、当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１３８５】

［付記Ｏ８’］

前記報知遊技を実行する権利を複数保留可能な保留手段（４１）を備え、

前記所定条件は、前記保留手段（４１）により前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることを特徴とする付記Ｏ１’から付記Ｏ７’のいずれかに記載の遊技機。

【１３８６】

付記Ｏ８’に係る遊技機では、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることである。このように、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リ

ーチ前演出が実行された場合、遊技者は、所定の報知遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、所定の報知遊技であることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３８７】

［付記Ｏ９’］

前記所定の報知遊技は、前記移行判定の結果が大当たりであることを報知するものであることを特徴とする付記Ｏ８’に記載の遊技機。

【１３８８】

［付記Ｏ１０’］

前記所定の報知遊技は、前記リーチ後演出のうちの所定のリーチ後演出が実行されるものであることを特徴とする付記Ｏ８’又は付記Ｏ９’に記載の遊技機。

【１３８９】

［付記Ｏ１１’］

前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、前記第２リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｏ１０’に記載の遊技機。

【１３９０】

付記Ｏ９’から付記Ｏ１１’に係る遊技機では、所定の報知遊技が、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出などの所定の報知遊技である。このように、所定の報知遊技は、遊技者に有利なものであり、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技であることの期待度が高い。そのため、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、移行判定の結果が大当たりであることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３９１】

［付記Ａ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（例えば特定キャラクタスーパーリーチ演出、特定キャラクタスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記複数のモード画像演出（ステージ演出）のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出を、当該所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に、前記画像表示手段（３４１）に実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【１３９２】
付記Ａ１に係る遊技機では、複数の特定演出のうちの所定の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合において所定の特定演出が実行された所定期間後に、複数のモード画像演出のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行される。即ち、所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されない。このように、所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されないため、所定の特定演出の実行後に、当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３９３】
また、付記Ａ１に係る遊技機では、所定の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該所定の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１３９４】
［付記Ａ２］
前記変動遊技を実行する権利を保留する保留手段（４１）を備え、
前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記複数の演出モード画像のうちの第１の演出モード画像（例えばマリンを主体とする画像）が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第１のモード画像演出（例えばマリンステージ演出）と、前記複数の演出モード画像のうちの前記第１の演出モード画像とは異なる第２の演出モード画像（例えばマリンを主体としない画像）が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第２のモード画像演出（例えばマリンステージ演出以外のステージ演出）と、を含み、
前記複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記第１の演出モード画像（例えばマリンを主体とする画像）に対応した第１の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）と、前記第２の演出モード画像（例えばマリンを主体としない画像）に対応した第２の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出以外の演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記第１の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、当該第１の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記第２のモード画像演出（例えばマリンステージ演出以外のステージ演出）を実行させる手段と、
前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記第１の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記保留手段（４１）によって保留された前記変動遊技を実行する権利の中に特定の変動遊技（例えば抽選結果が大当たりであることを報知する変動遊技、変動表示時間が所定時間以上である変動遊技、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技）を実行させる権利が含まれる場合に、前記第１のモード画像演出（例えばマリンステージ演出）を実行させる手段と、
を備えることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。
【１３９５】
付記Ａ２に係る遊技機では、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第１の特定演出が実行された所定期間後に第２のモード画像演出が実行される一方で、特定の変動遊技の保留がある場

合には、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第１の特定演出が実行された所定期間後に第１のモード画像演出が実行される。即ち、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合には、特定の変動遊技の保留がある場合を除き、第１のモード画像に対応する第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行されない。このように、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合には、特定の変動遊技の保留がある場合を除き、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行されないため、第１のモード画像に対応する第１の特定演出の実行後に、第１のモード画像演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１３９６】

また、付記Ａ２に係る遊技機では、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタの第１のモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該第１の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１３９７】

一方、付記Ａ２に係る遊技機では、特定の変動遊技の保留がある場合には、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第１の特定演出が実行された所定期間後に第１のモード画像演出が実行される。このように、特定の変動遊技の保留がある場合に第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合には、例外的に第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される。即ち、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生する場合には、第１の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれる。そのため、遊技者は、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、第１の特定演出が実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれることを把握できる。これにより、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される場合には、遊技者は、第１の特定演出が実行される変動遊技の後に特定の変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３９８】

［付記Ａ３］

前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【１３９９】

付記Ａ３に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることで、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合に、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、第１の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が含まれることを把握できる。これにより、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４００】

［付記Ａ４］

前記特定の変動遊技は、前記飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技である

ことを特徴とする付記Ａ２又は付記Ａ３に記載の遊技機。
【１４０１】
付記Ａ４に係る遊技機では、特定の変動遊技が、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技である。このように、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることで、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合に、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、第１の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技が含まれることを把握できる。ここで、飾り図柄の変動表示時間は、移行判定の結果に基づいて決定され、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものでないことを報知する変動遊技に比べて、長い変動表示時間が選択され易い。そのため、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合に第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である確率が高い変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。
【１４０２】
［付記Ａ５］
前記特定の変動遊技は、前記第１の特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行される変動遊技であることを特徴とする付記Ａ２から付記Ａ４のいずれかに記載の遊技機。
【１４０３】
付記Ａ５に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定演出よりも高い特定演出が実行される変動遊技である。このように、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることで、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合に、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、第１の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定演出よりも高い特定演出が実行される変動遊技が含まれることを把握できる。そのため、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合に第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である確率が高い変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。
【１４０４】
［付記Ａ６］
前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ５のいずれかに記載の遊技機。
【１４０５】
付記Ａ６に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において実行されたモード画像演出種別、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４０６】
［付記Ｂ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い

、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記複数の演出モード画像は、特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）を主体とする特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体とする画像）と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体としない画像）と、を含み、
前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）と、前記非特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行された場合、当該所定の特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１４０７】
付記Ｂ１に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に複数の特定演出のうちの所定の特定演出が実行された場合、当該所定の特定演出が実行された所定期間後に非特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技において所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技において所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技での所定の特定演出の実行後に、特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４０８】
また、付記Ｂ１に係る遊技機では、所定の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該所定の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４０９】
また、付記Ｂ１に係る遊技機では、所定の特定演出が実行されることを契機として、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードから、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに移行される。これにより、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することが防止される。その結果、特定キャラクタモ

ード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することに起因して、遊技者が退屈感やストレスなどの不快な感情を抱くことが抑制されるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４１０】

［付記Ｂ２］

前記複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第１の特定演出（スペシャルリーチ演出）と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第２の特定演出（スーパーリーチ演出）と、を含み、

前記所定の特定演出は、前記第１の特定演出であることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【１４１１】

［付記Ｂ３］

前記第１の特定演出（スペシャルリーチ演出）は、前記第２の特定演出（スーパーリーチ演出）の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記Ｂ２に記載の遊技機。

【１４１２】

付記Ｂ２及び付記Ｂ３に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に複数の特定演出のうちの移行期待度が高い第１の特定演出が実行された場合、当該第１の特定演出が実行された所定期間後に非特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、移行期待度の高い第１の特定演出が実行される場合には、当該第１の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、移行期待度の高い第１の特定演出が実行される場合には、当該第１の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、当該第１の特定演出の実行後に、特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４１３】

また、付記Ｂ２及び付記Ｂ３に係る遊技機では、移行期待度が高い第１の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該第１の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４１４】

また、付記Ｂ２及び付記Ｂ３に係る遊技機では、移行期待度が高い第１の特定演出が実行されることを契機として、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードから、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに移行される。これにより、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することが防止される。その結果、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することに起因して、遊技者が退屈感やストレスなどの不快な感情を抱くことが抑制されるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４１５】

［付記Ｂ４］

前記所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体とする画像）に対応した特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）であることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ３のいずれかに記載の遊技機。

【１４１６】

付記Ｂ４に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に複数の特定演出のうちの特定キャラク

タモード画像演出に対応した特定キャラクタ演出が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に非特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、特定キャラクタ演出が実行される場合には、当該特定キャラクタ演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、特定キャラクタ演出が実行される場合には、当該特定キャラクタ演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、当該特定キャラクタ演出の実行後に、特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４１７】

また、付記Ｂ４に係る遊技機では、特定キャラクタを主体する特定キャラクタ演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該特定キャラクタ演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４１８】

また、付記Ｂ４に係る遊技機では、特定キャラクタを主体する特定キャラクタ演出が実行されることを契機として、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードから、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに移行される。これにより、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することが防止される。その結果、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することに起因して、遊技者が退屈感やストレスなどの不快な感情を抱くことが抑制されるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４１９】

［付記Ｂ５］

前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ４のいずれかに記載の遊技機。

【１４２０】

付記Ｂ５に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において特定キャラクタモード画像演出が実行されたことを、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４２１】

［付記Ｃ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スー

パーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記複数の演出モード画像は、特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）を主体とする特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体とする画像）と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体としない画像）と、を含み、
前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）と、前記非特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行された場合、当該所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記特定キャラクタモード画像演出（例えばマリンステージ演出、ウリンステージ演出、ワリンステージ演出）を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１４２２】
付記Ｃ１に係る遊技機では、所定の特定演出が実行されることを契機として、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードから、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに移行される。これにより、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することが防止される。その結果、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することに起因して、遊技者が退屈感やストレスなどの不快な感情を抱くことが抑制されるため、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４２３】
［付記Ｃ２］
前記特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）は、第１の特定キャラクタ（例えばマリン）と、前記第１の特定キャラクタとは異なる第２の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）と、を含み、
前記特定キャラクタ演出モード画像は、前記第１の特定キャラクタ（例えばマリン）を主体とする第１の特定キャラクタ演出モード画像と、前記第２の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）を主体とする第２の特定キャラクタ演出モード画像と、を含み、
前記特定キャラクタモード画像演出は、前記第１の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第１の特定キャラクタモード画像演出（例えばマリンステージ演出）と、前記第２の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第２の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンキャラクタステージ演出、ワリンキャラクタステージ演出）と、を含み、
前記複数の特定演出は、前記第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記特定キャラクタ特定演出（例えばマリンスーパーリーチ演出、マリンスペシャルリーチ演出）が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記第２の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンキャラクタステージ演出、ワリンキャラクタステージ演出）を実行

させることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。
【１４２４】
付記Ｃ２に係る遊技機では、非特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に、第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に、第１の特定キャラクタとは異なる第２の特定キャラクタに対する第２の特定キャラクタ演出モード画像演出が実行される。即ち、第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応する特定キャラクタ演出が実行される場合には、当該特定キャラクタ演出の実行後に第１の特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応する特定キャラクタ演出が実行される場合には、当該特定キャラクタ演出の実行後に第１の特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、当該特定キャラクタ演出の実行後に、第１の特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４２５】
また、付記Ｃ２に係る遊技機では、第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応する特定キャラクタ演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）第１の特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該特定キャラクタ演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４２６】
［付記Ｃ３］
前記複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第１の特定演出（スペシャルリーチ演出）と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第２の特定演出（スーパーリーチ演出）と、を含み、
前記所定の特定演出は、前記第１の特定演出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。
【１４２７】
［付記Ｃ４］
前記第１の特定演出（スペシャルリーチ演出）は、前記第２の特定演出（スーパーリーチ演出）の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記Ｃ３に記載の遊技機。
【１４２８】
付記Ｃ３及び付記Ｃ４に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に複数の特定演出のうちの移行期待度が高い第１の特定演出が実行された場合、当該第１の特定演出が実行された所定期間後に非特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、移行期待度の高い第１の特定演出が実行される場合には、当該第１の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、移行期待度の高い第１の特定演出が実行される場合には、当該第１の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、当該第１の特定演出の実行後に、特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４２９】
また、付記Ｃ３及び付記Ｃ４に係る遊技機では、移行期待度が高い第１の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該第１の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４３０】
［付記Ｃ５］
前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ４のいずれかに記載の遊技機。
【１４３１】
付記Ｃ５に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において非特定キャラクタモード画像演出が実行されたことを、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４３２】
［付記Ｄ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記複数の演出モード画像は、特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）を主体とする特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体とする画像）と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体としない画像）と、を含み、
前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）と、前記非特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（スーパーリーチ演出）が実行された場合、当該所定の特定演出（スーパーリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１４３３】
付記Ｄ１に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行された場合、当該所定の特定演出が実行された所定期間後に特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行された場合、非特定キャラクタモード

画像演出が実行される演出モードに移行されることはく、特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行（滞在）する。これにより、複数の変動遊技において連続して特定キャラクタモード画像演出が実行されるため、この特定キャラクタモード画像演出によって退屈になりがちな変動遊技の進行における退屈さを軽減できる。

【１４３４】

［付記Ｄ２］

前記特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）は、第１の特定キャラクタ（例えばマリン）と、前記第１の特定キャラクタとは異なる第２の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）と、を含み、

前記特定キャラクタ演出モード画像は、前記第１の特定キャラクタ（例えばマリン）を主体とする第１の特定キャラクタ演出モード画像と、前記第２の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）を主体とする第２の特定キャラクタ演出モード画像と、を含み、

前記特定キャラクタモード画像演出は、前記第１の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第１の特定キャラクタモード画像演出（例えばマリンステージ演出）と、前記第２の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第２の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンキャラクタステージ演出、ワリンキャラクタステージ演出）と、を含み、

前記複数の特定演出は、前記第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出、マリンスペシャルリーチ演出）が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記第１の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンキャラクタステージ演出、ワリンキャラクタステージ演出）を実行させることを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。

【１４３５】

付記Ｄ２に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された場合、当該第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に第１の特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードにおいて特定キャラクタ演出が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に特定キャラクタ演出での主体である第１の特定キャラクタの演出モードに移行（滞在）される。つまり、特定キャラクタ演出のキャラクタと、その後の演出モードのキャラクタとが同一である（対応付けられている）。これにより、複数の変動遊技において連続して特定キャラクタ演出でのキャラクタのモード画像演出が実行されるため、この特定キャラクタモード画像演出によって退屈になりがちな変動遊技の進行における退屈さを軽減できる。

【１４３６】

［付記Ｄ３］

前記特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出、マリンスペシャルリーチ演出）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第１の特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第２の特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）と、を含み、

前記所定の特定演出は、前記第２の特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。

【１４３７】
［付記Ｄ４］
前記第１の特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）は、前記第２の特定キャラクタ演出の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。
【１４３８】
付記Ｄ３及び付記Ｄ４に係る遊技機では、所定の特定演出が、移行期待度が第１の特定キャラクタ演出よりも低く第１の特定キャラクタ演出よりも前に実行され得る第２の特定キャラクタ演出である。ここで、リーチ演出は、ノーマル演出→スーパーリーチ演出→スペシャルリーチ演出と発展して実行されることが多く、またスペシャルリーチ演出はバトル演出として設定されることが多い反面、スーパーリーチ演出がバトル演出として設定されることが少ない。そして、第２の特定キャラクタ演出が、第１の特定キャラクタ演出よりも前に実行され得る移行期待度の低い演出であるためバトル演出として設定され難い。そのため、第２の特定キャラクタ演出では、当該第２の特定キャラクタ演出が特別遊技状態に移行させないことを報知するものであっても、当該第２の特定キャラクタ演出のキャラクタに対して嫌悪感などの不快な感情を抱くことも少ない。これにより、変動遊技での演出によって遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４３９】
［付記Ｄ５］
前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ４のいずれかに記載の遊技機。
【１４４０】
付記Ｄ５に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において特定キャラクタモード画像演出が実行されたことを、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４４１】
［付記Ｅ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記複数の演出モード画像は、複数の特定キャラクタのうちの第１の特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）を主体とする第１の特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリンを主体とする画像）と、前記複数の特定キャラクタのうちの前記第１の特定キャラクタとは異なる第２の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）を主体とする第２の

特定キャラクタ演出モード画像（例えばウリン、ワリンを主体とする画像）と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体としない画像）と、を含み、
前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記第１の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第１の特定キャラクタモード画像演出（例えばマリンステージ演出）と、前記第２の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第２の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンステージ演出、ワリンステージ演出）と、前記非特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）と、を含み、
前記複数の特定演出は、前記第１の特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリンを主体とする画像）に対応した特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）された場合、当該特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記第１の特定キャラクタ演出モード画像演出（例えばマリンステージ演出）を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１４４２】
付記Ｅ１に係る遊技機では、非特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された場合、当該第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に第１の特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードにおいて特定キャラクタ演出が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に特定キャラクタ演出での主体である第１の特定キャラクタの演出モードに移行される。つまり、特定キャラクタ演出が実行されることを契機として、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから、第１の特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行される。これにより、遊技者は、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから第１の特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを事前に把握できるため、第１の特定キャラクタを主体とする第１の特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを楽しみに当該変動遊技を楽しむことができる。また、特定キャラクタ演出が実行されることを契機として非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから第１の特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることで、同じ演出モードに長期間滞在することが防止されるため、退屈になりがちな変動遊技の進行における退屈さを軽減できる。
【１４４３】
［付記Ｅ２］
前記複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第１の特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第２の特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）と、を含み、
前記特定キャラクタ演出は、前記第２の特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。
【１４４４】

［付記Ｅ３］
前記第１の特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）は、前記第２の特定キャラクタ演出の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記Ｅ２に記載の遊技機。
【１４４５】
付記Ｅ２及び付記Ｅ３に係る遊技機では、所定の特定演出が、移行期待度が第１の特定キャラクタ演出よりも低く第１の特定キャラクタ演出よりも前に実行され得る第２の特定キャラクタ演出である。ここで、リーチ演出は、ノーマル演出→スーパーリーチ演出→スペシャルリーチ演出と発展して実行されることが多く、またスペシャルリーチ演出はバトル演出として設定されることが多い反面、スーパーリーチ演出がバトル演出として設定されることが少ない。そして、第２の特定キャラクタ演出が、第１の特定キャラクタ演出よりも前に実行され得る移行期待度の低い演出であるためバトル演出として設定され難い。そのため、第２の特定キャラクタ演出では、当該第２の特定キャラクタ演出が特別遊技状態に移行させないことを報知するものであっても、当該第２の特定キャラクタ演出のキャラクタに対して嫌悪感などの不快な感情を抱くことも少ない。これにより、変動遊技での演出によって遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４４６】
［付記Ｅ４］
前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であ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。
【１４４７】
付記Ｅ４に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において特定キャラクタモード画像演出が実行されたことを、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４４８】
［付記Ｆ１］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記変動遊技を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、
前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記保留手段（４１）によって保留された前記変動

遊技を実行する権利の中に特定の変動遊技（例えば抽選結果が大当たりであることを報知する変動遊技、変動表示時間が所定時間以上である変動遊技、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技）を実行させる権利が含まれる場合に、前記特定の変動遊技において前記所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）を実行させる手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１４４９】

付記Ｆ１に係る遊技機では、所定の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合に特定の変動遊技の保留がある場合には、特定の変動遊技において所定の特定演出が実行される。即ち、特定の変動遊技において、所定の結果を報知する変動遊技で実行された所定の特定演出と同一の演出が実行される。これにより、遊技者には、先に所定の結果（例えば抽選結果が外れ）を報知して落胆させた所定の特定演出によって、所定の結果以外の結果（例えば抽選結果が大当たり）が得られる機会が付与される。つまり、遊技者に、所定の特定演出（キャラクタ）に対してリベンジする機会が付与される。このように、所定の特定演出（キャラクタ）に対してリベンジする機会が付与されることによって、遊技の興趣が向上される。

【１４５０】

［付記Ｆ２］

前記複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第１の特定演出（スペシャルリーチ演出）と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第２の特定演出（スーパーリーチ演出）と、を含み、

前記所定の特定演出は、前記第１の特定演出であることを特徴とする付記Ｆ１に記載の遊技機。

【１４５１】

［付記Ｆ３］

前記第１の特定キャラクタ演出（例えばスペシャルリーチ演出）は、前記第２の特定キャラクタ演出（例えばスーパーリーチ演出）の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記Ｆ２に記載の遊技機。

【１４５２】

付記Ｆ２及び付記Ｆ３に係る遊技機では、移行期待度が高い第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合に特定の変動遊技の保留がある場合には、特定の変動遊技において第１の特定演出が実行される。即ち、特定の変動遊技において、所定の結果を報知する変動遊技で実行された移行期待度が高い第１の特定演出と同一の演出が実行される。これにより、遊技者には、先に所定の結果（例えば抽選結果が外れ）を報知して落胆させた移行期待度の高い特定演出によって、所定の結果以外の結果（例えば抽選結果が大当たり）が得られる機会が付与される。つまり、遊技者に、所定の特定演出（キャラクタ）に対してリベンジする機会が付与される。このように、期待度が高い第１の特定演出（キャラクタ）に対してリベンジする機会が付与されることによって、遊技の興趣が向上される。

【１４５３】

［付記Ｆ４］

前記所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）に対応した特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）であることを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ３のいずれかに記載の遊技機。

【１４５４】

付記Ｆ４に係る遊技機では、特定キャラクタ演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合に特定の変動遊技の保留がある場合には、特定の変動遊技において特定キャラクタ演出が実行される。即ち、特定の変動遊技において、所定の結

果を報知する変動遊技で実行された特定キャラクタ演出と同一の演出が実行される。これにより、遊技者には、先に所定の結果（例えば抽選結果が外れ）を報知して落胆させた特定キャラクタ演出によって、所定の結果以外の結果（例えば抽選結果が大当たり）が得られる機会が付与される。つまり、遊技者に、特定キャラクタ演出（キャラクタ）に対してリベンジする機会が付与される。このように、特定キャラクタ演出（キャラクタ）に対してリベンジする機会が付与されることによって、遊技の興趣が向上される。

【１４５５】

［付記Ｆ５］

前記演出実行手段（５１）は、前記特定の変動遊技における前記所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、前記特定の変動遊技における前記所定の特定演出以外の前記遊技演出の一部を省略して前記特定の変動遊技において前記所定の特定演出を実行することを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ４のいずれかに記載の遊技機。

【１４５６】

付記Ｆ５に係る遊技機では、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技における所定の特定演出以外の遊技演出の一部を省略して所定の特定演出が実行される。このように、特定の変動遊技における所定の特定演出以外の遊技演出の一部を省略して所定の特定演出が実行されることで、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合であっても、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行することが可能になる。

【１４５７】

［付記Ｆ６］

前記演出実行手段（５１）は、前記特定の変動遊技における前記所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、前記特定の変動遊技において前記所定の特定演出を途中から最後の部分までを実行することを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ４のいずれかに記載の遊技機。

【１４５８】

付記Ｆ６に係る遊技機では、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技において所定の特定演出が途中から最後の部分まで実行される。このように、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技において所定の特定演出が途中から最後の部分まで実行されることで、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合であっても、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行することが可能になる。

【１４５９】

［付記Ｆ７］

前記演出実行手段（５１）は、前記特定の変動遊技における前記所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、前記特定の変動遊技よりも前に実行される変動遊技から前記所定の特定演出を開始させることを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ４のいずれかに記載の遊技機。

【１４６０】

付記Ｆ７に係る遊技機では、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技よりも前に実行される変動遊技から所定の特定演出が開始される。このように、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技よりも前に実行される変動遊技から所定の特定演出が開始されることで、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合であっても、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行することが可能になる。

【１４６１】

［付記Ｇ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、
前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記演出実行手段（５１）は、
前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（例えば特定キャラクタスーパーリーチ演出、特定キャラクタスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記複数のモード画像演出（ステージ演出）のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出を、当該所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に、前記画像表示手段（３４１）に実行させる手段を備え、
前記所定期間は、当該変動遊技の次に実行される次回変動遊技の開始から特定の変動遊技が終了されるまでの期間に設定されることを特徴とする遊技機。
【１４６２】
付記Ｇ１に係る遊技機では、複数の特定演出のうちの所定の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合において所定の特定演出が実行された所定期間後に、複数のモード画像演出のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行される。即ち、所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されない。このように、所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されないため、所定の特定演出の実行後に、当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４６３】
また、付記Ｇ１に係る遊技機では、所定の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該所定の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。
【１４６４】
さらに、付記Ｇ１に係る遊技機では、所定期間が、当該変動遊技の次に実行される次回変動遊技の開始から特定の変動遊技が終了されるまでの期間に設定される。このように、前記所定期間が当該変動遊技の次に実行される次回変動遊技の開始から特定の変動遊技が終了されるまでの期間に設定される場合、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために落胆する状況において、当該変動遊技の次に実行される次回変動遊技から特定の変動遊技が実行されるまでに、当該変動遊技でのモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されること楽しみに遊技の進行を見守ることができるため遊技の興趣が向上される。
【１４６５】
また、付記Ｇ１に係る遊技機では、当該変動遊技以降の変動遊技において、当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されることで、当

該モード画像演出が実行される変動遊技又はそれ以降の変動遊技で特定の変動遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために遊技者が落胆する状況が発生した変動遊技の終了から短期間のうちの特定の変動遊技が実行されることを把握できることで落胆した状況が早期に好転するため、遊技の興趣が向上される。

【１４６６】

［付記Ｇ２］

前記所定期間は、前記次回変動遊技の開始から前記次回変動遊技の終了までの期間に設定されることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。

【１４６７】

付記Ｇ２に係る遊技機では、所定期間が、次回変動遊技の開始から次回変動遊技の終了までの期間に設定される。所定期間が、次回変動遊技の開始から次回変動遊技の終了までの期間に設定されることで、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために落胆する状況において、当該変動遊技の次の変動遊技において当該変動遊技でのモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されること楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４６８】

また、付記Ｇ２に係る遊技機では、当該変動遊技以降の変動遊技において、当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されることで、当該モード画像演出が実行される変動遊技又はそれ以降の変動遊技で特定の変動遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために遊技者が落胆する状況が発生した変動遊技の終了から短期間のうちの特定の変動遊技が実行されることを把握できることで落胆した状況が早期に好転するため、遊技の興趣が向上される。

【１４６９】

［付記Ｇ３］

前記所定期間は、少なくとも前記次回変動遊技において前記複数の飾り図柄の変動開始から、前記複数の飾り図柄うちの１つの飾り図柄が停止表示されるまでの期間を含むことを特徴とする付記Ｇ２に記載の遊技機。

【１４７０】

付記Ｇ３に係る遊技機では、所定期間が、少なくとも次回変動遊技において複数の飾り図柄の変動開始から、複数の飾り図柄うちの１つの飾り図柄が停止表示されるまでの期間を含む。即ち、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために遊技者が落胆する状況が発生した変動遊技の次の変動遊技が開始されてから即座に特定の変動遊技が実行されることを把握できることで落胆した状況がさらに早期に好転するため、遊技の興趣が向上される。

【１４７１】

［付記Ｇ４］

前記変動遊技を実行する権利を保留する保留手段（４１）を備え、

前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が所定の結果である場合に前記所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行される当該変動遊技の開始時に、前記保留手段（４１）によって保留された前記変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技であることを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ３のいずれかに記載の遊技機。

【１４７２】

付記Ｇ４に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行される当該変動遊技の開始時に、保留手段によって保留された

変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行される当該変動遊技の開始時に、保留手段によって保留された変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、当該変動遊技の次の変動遊技において当該変動遊技でのモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されること楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４７３】

［付記Ｇ５］

前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることを特徴とする付記Ｇ４に記載の遊技機。

【１４７４】

付記Ｇ５に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４７５】

［付記Ｇ６］

前記特定の変動遊技は、前記飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることを特徴とする付記Ｇ４又は付記Ｇ５に記載の遊技機。

【１４７６】

付記Ｇ６に係る遊技機では、特定の変動遊技が、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技である。ここで、遊技機では、飾り図柄の変動表示時間が長いほど移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることの期待度が高い傾向にある。そのため、特定の変動遊技が飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることの期待度が高い変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４７７】

［付記Ｇ７］

前記複数の特定演出は、前記移行期待度が所定期待度である第１の特定演出（例えばスーパーリーチ演出）と、前記移行期待度が所定期待度よりも高い第２の特定演出（例えばスペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記特定の変動遊技は、前記第２の特定演出（例えばスペシャルリーチ演出）が実行される変動遊技であることを特徴とする付記Ｇ４から付記Ｇ６のいずれかに記載の遊技機。

【１４７８】

付記Ｇ７に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行期待度が所定期待度よりも高い第２の特定演出が実行される変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行期待度が所定期待度よりも高い第２の特定演出が実行される変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行期待度が高い変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４７９】

［付記Ｇ８］

前記演出実行手段（５１）は、当該変動遊技において実行された前記モード画像演出とは異なるモード画像演出を実行させる前に、前記異なるモード画像演出が実行されること

を明示又は示唆する演出（ステージ移行予告演出、チェンジ演出）を実行する手段を備えることを特徴とする付記Ｇ４から付記Ｇ７のいずれかに記載の遊技機。

【１４８０】

付記Ｇ８に係る遊技機では、当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出を実行させる前に、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出を実行させる。即ち、所定の特定演出が実行された所定期間後に異なるモード画像演出が実行される場合、当該異なるモード画像演出が実行される前に当該異なるモード画像演出が実行されることを予告する演出が実行される。このように、所定の特定演出が実行された所定期間後に異なるモード画像演出が実行される場合、当該異なるモード画像演出が実行される前に当該異なるモード画像演出が実行されることを予告する演出が実行されることで、遊技者は、当該異なるモード画像演出が実行されることを事前に把握することができるため、予告が行われた後の遊技の進行において、当該異なるモード画像演出が実行されることを期待し、さらには特定の変動遊技が実行されることを期待しつつ楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４８１】

［付記Ｇ９］

前記異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出（ステージ移行予告演出、チェンジ演出）は、前記所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行される変動遊技において実行されることを特徴とする付記Ｇ８に記載の遊技機。

【１４８２】

付記Ｇ９に係る遊技機では、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が、所定の特定演出が実行される変動遊技において実行される。このように、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が、所定の特定演出が実行される変動遊技において実行されることで、当該変動遊技が終了されるまでに、遊技者は、所定の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれることを把握できる。そのため、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであっても、即ち本来であれば遊技者が当該変動遊技において落胆する状況であっても、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が実行されることで状況が一気に好転するため、遊技の興趣が向上される。

【１４８３】

［付記Ｇ１０］

前記異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出（ステージ移行予告演出、チェンジ演出）は、当該変動遊技の次に開始される次回変動遊技の開始から、前記異なるモード画像演出が実行される変動遊技の前に実行される変動遊技が終了されるまでに設定される期間において実行されることを特徴とする付記Ｇ８に記載の遊技機。

【１４８４】

付記Ｇ１０に係る遊技機では、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出は、当該変動遊技の次に開始される次回変動遊技の開始から、異なるモード画像演出が実行される変動遊技の前に実行される変動遊技が終了されるまでに設定される期間において実行される。このように、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出は、当該変動遊技の次に開始される次回変動遊技の開始から、異なるモード画像演出が実行される変動遊技の前に実行される変動遊技が終了されるまでに設定される期間において実行される場合、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために落胆する状況において、当該変動遊技以降の変動遊技において異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が実行されことで、異なるモード画像演出が実行される変動遊技又はそれ以降の変動遊技で特定の変動遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移

行させるものでないことを報知するものであるために遊技者が落胆する状況が発生した変動遊技の終了から短期間のうちの特定の変動遊技が実行されることを把握できることで落胆した状況が早期に好転するため、遊技の興趣が向上される。

【１４８５】

［付記Ｇ１１］

前記異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出は、複数の変動遊技において連続して実行されることを特徴とする付記Ｇ１０に記載の遊技機。

【１４８６】

付記Ｇ１１に係る遊技機では、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が、複数の変動遊技において連続して実行される。このように、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が、複数の変動遊技において連続して実行されることで、遊技者は、異なるモード画像演出がどの変動遊技において実行されるかを、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が実行されるたびに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４８７】

［付記Ｈ１］

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（例えば特定キャラクタスーパーリーチ演出、特定キャラクタスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記複数のモード画像演出（ステージ演出）のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出を、当該所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に、前記画像表示手段（３４１）に実行させる手段を備え、

前記所定期間は、当該変動遊技の開始から当該変動遊技の終了までの期間に設定されることを特徴とする遊技機。

【１４８８】

付記Ｈ１に係る遊技機では、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第１の特定演出の実行後の所定期間に第２のモード画像演出が実行される一方で、特定の変動遊技の保留がある場合には、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第１の特定演出の実行後の所定期間に第１のモード画像演出が実行される。即ち、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合には、特定の変動遊技の保留がある場合を除き、第１のモード画像に対応する第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行されない。このように、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合には、特定の変動遊技の保留がある場合を除き、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行されないため、第１のモード画像に対応する第１の特定演出の実行後に、第１のモード画像演出が実行されることに起因

して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４８９】

また、付記Ｈ１に係る遊技機では、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタの第１のモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該第１の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４９０】

一方、付記Ｈ１に係る遊技機では、特定の変動遊技の保留がある場合には、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第１の特定演出の実行後の所定期間に第１のモード画像演出が実行される。このように、特定の変動遊技の保留がある場合に第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合には、例外的に第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される。即ち、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生する場合には、第１の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれる。そのため、遊技者は、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、第１の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれることを把握できる。これにより、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される場合には、遊技者は、第１の特定演出が実行される変動遊技の後に特定の変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４９１】

さらに、付記Ｈ１に係る遊技機では、特定の変動遊技の保留がある場合には、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される所定期間が、当該変動遊技の開始から当該変動遊技の終了までの期間に設定される。このように、前記所定期間が、当該変動遊技の開始から当該変動遊技の終了までの期間に設定されることで、当該変動遊技が終了されるまでに、遊技者は、第１の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれることを把握できる。そのため、遊技者は、第１の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであっても、即ち本来であれば遊技者が当該変動遊技において落胆する状況であっても、第１のモード画像演出が実行されることで状況が一気に好転する遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【１４９２】

［付記Ｈ２］

前記所定期間は、前記第１の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）の終了後から前記飾り図柄が停止表示されるまでの期間に設定されることを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

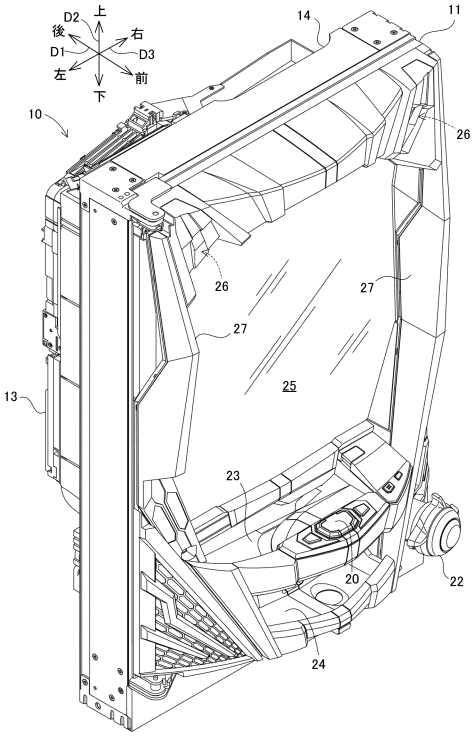
【１４９３】

付記Ｈ２に係る遊技機では、特定の変動遊技の保留がある場合には、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される所定期間が、第１の特定演出の終了後から飾り図柄が停止表示されるまでの期間に設定される。ここで、遊技機としては、図柄表示部において飾り図柄が外れ目で一定時間仮停止表示されることで大当たり抽選での抽選結果が外れであることが示唆された後に、飾り図柄が停止表示させることで抽選結果が外れであることが明示（確定）されるものがある。そのため、所定期間が、第１の特定演出の終了後から飾り図柄が停止表示されるまでの期間に設定される場合に、飾り図柄が仮停止表示されてから停止表示されるまでの期間を利用することが加

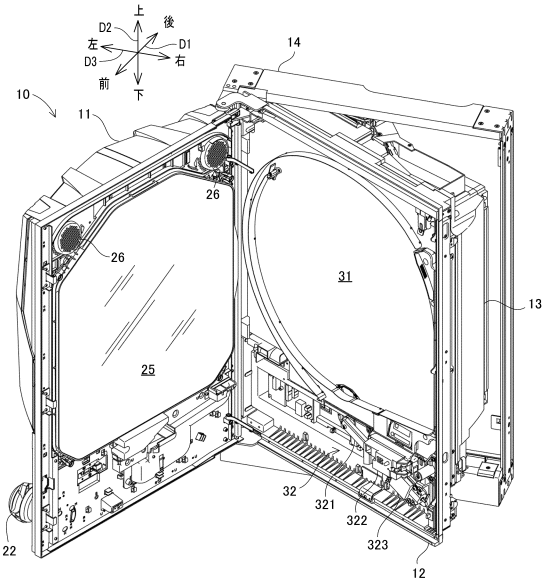
納になる。
【１４９４】
［付記Ｈ３］
前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることを特徴とする付記Ｈ１又は付記Ｈ２に記載の遊技機。
【１４９５】
付記Ｈ３に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることで、第１のモード画像に対応する第１の特定演出が実行される場合に、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、第１の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が含まれることを把握できる。これにより、第１の特定演出の実行後に第１のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。
【１４９６】
［付記Ｈ４］
前記変動遊技を実行する権利を保留する保留手段（４１）を備え、
前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が所定の結果である場合に前記所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行される当該変動遊技の開始時に、前記保留手段（４１）によって保留された前記変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ３のいずれかに記載の遊技機。
【１４９７】
付記Ｈ４に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行される当該変動遊技の開始時に、保留手段によって保留された変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行される当該変動遊技の開始時に、保留手段によって保留された変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、当該変動遊技の次の変動遊技において当該変動遊技でのモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されること楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。
【１４９８】
［付記Ｈ５］
前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることを特徴とする付記Ｈ４に記載の遊技機。
【１４９９】
付記Ｈ５に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１５００】
［付記Ｈ６］
前記特定の変動遊技は、前記飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることを特徴とする付記Ｈ４又は付記Ｈ５に記載の遊技機。

【１５０１】
付記Ｈ６に係る遊技機では、特定の変動遊技が、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技である。ここで、遊技機では、飾り図柄の変動表示時間が長いほど移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることの期待度が高い傾向にある。そのため、特定の変動遊技が飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることの期待度が高い変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【１５０２】
［付記Ｈ７］
前記複数の特定演出は、前記移行期待度が所定期待度である第１の特定演出（例えばスーパーリーチ演出）と、前記移行期待度が所定期待度よりも高い第２の特定演出（例えばスペシャルリーチ演出）と、を含み、
前記特定の変動遊技は、前記第２の特定演出（例えばスペシャルリーチ演出）が実行される変動遊技であることを特徴とする付記Ｈ４から付記Ｈ６のいずれかに記載の遊技機。
【１５０３】
付記Ｈ７に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行期待度が所定期待度よりも高い第２の特定演出が実行される変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行期待度が所定期待度よりも高い第２の特定演出が実行される変動遊技であることで、
所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行期待度が高い変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
【符号の説明】
【１５０４】
１０：遊技機
３１：遊技盤
３１６：可変入賞口
３４１：図柄表示部
３５：ランプ表示部
３５１：第１個別ランプ部
３５２：第２個別ランプ部
３５３：第３個別ランプ部
３５４：第４個別ランプ部
３５５：第５個別ランプ部
３５６：第６個別ランプ部
３７：クルーン装置
３７３：特殊アウト玉口
３８：遊技球滞留部
３８１：滞留レーン
３８３：ストッパ部
３８４：特殊アウト玉センサ
３９：７セグメント表示部
Ａ～Ｇ：セグメント
４：主制御装置
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ
４５：設定値表示部
４６：設定値変更操作部

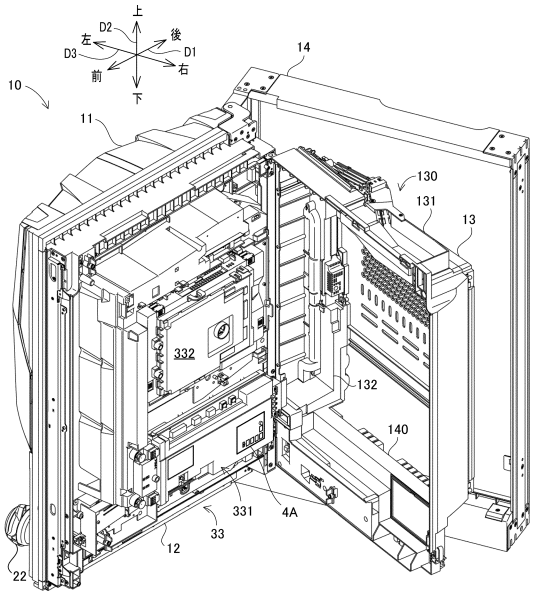
４７：ＲＯＭ
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ
５１１：ＲＯＭ
５１２：ＲＡＭ
６：表示制御装置
【図面】
【図１】



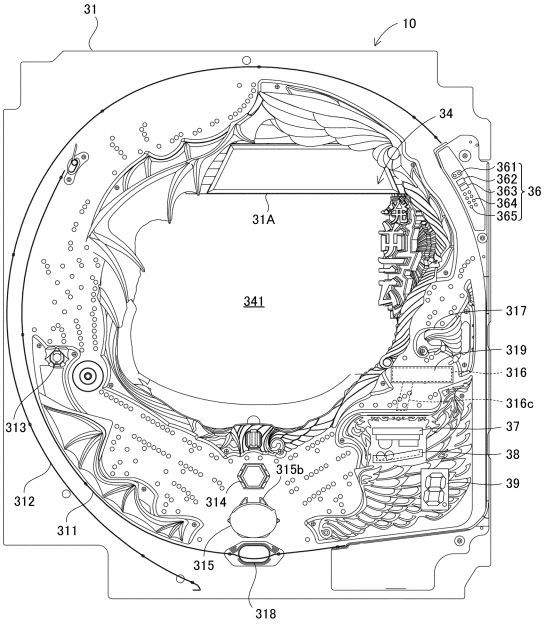
【図２】



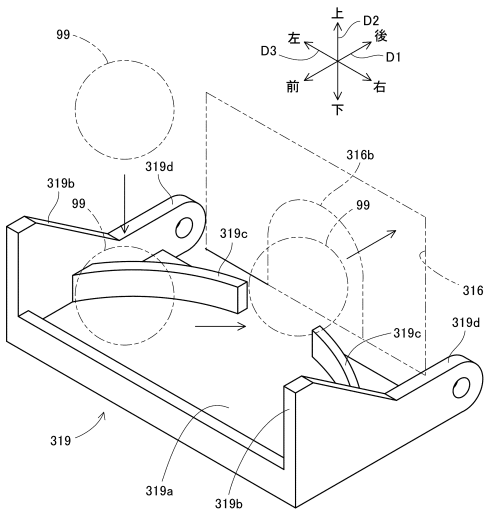
【図３】


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

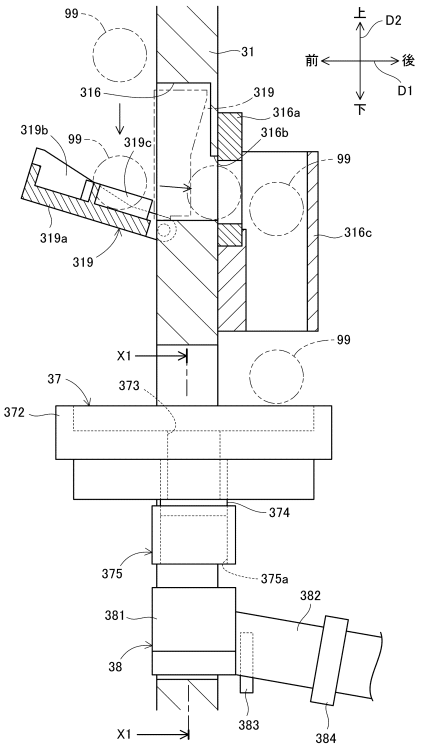
【図４】


31
10
34
361
362
363
364
365
36
31A
341
317
319
316
316c
313
37
38
315b
39
312
314
311
315
318

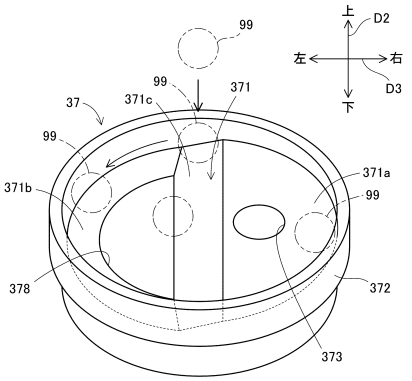
【図５】


上
D2
左
後
D3
D1
前
右
下
99
316b
319d
319b
99
99
319c
316
319c
319d
319
319a
319b

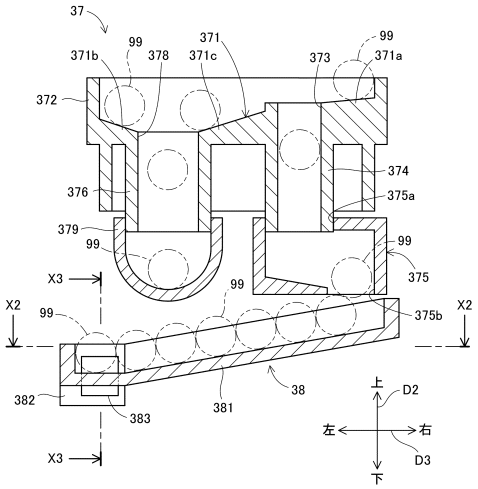
【図６】


99
31
上
D2
前
後
D1
下
316
319
316a
319b
99
319c
316b
99
319a
319
316c
X1
99
37
373
372
374
375
375a
382
381
38
383
384
X1

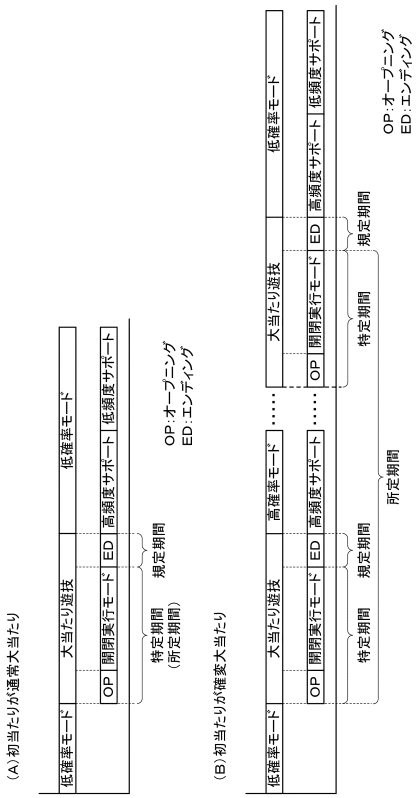
【図７】


99
D2
上
左
右
D3
下
99
371c
371
37
99
371b
371a
99
378
372
373

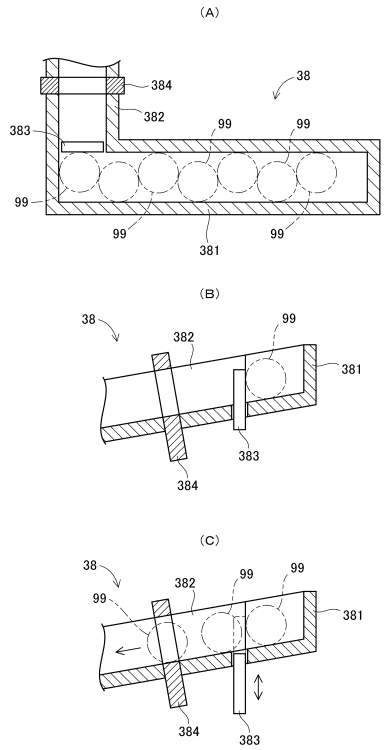
【図８】


37
99
371b
378
371
371c
373
99
371a
372
374
376
375a
379
99
99
375
X3
99
X2
99
375b
X2
382
383
381
38
X3
上
D2
左
右
D3
下

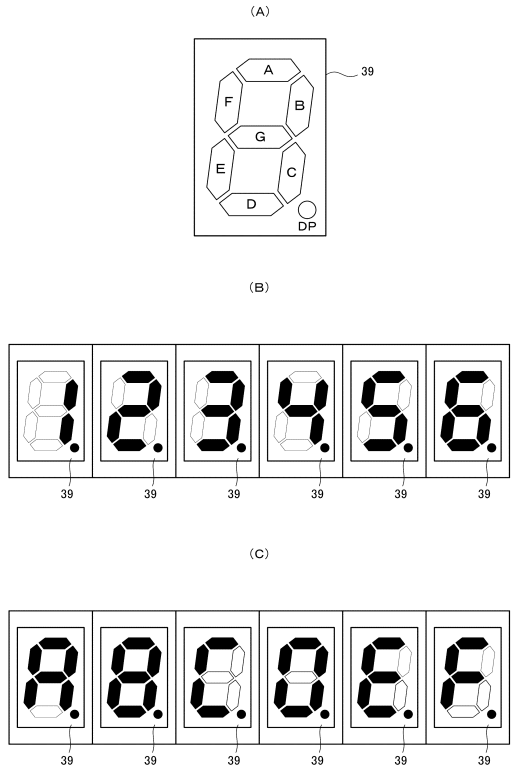
【図９】


(A)初当たりが通常大当たり
低確率モード
大当たり遊技
低確率モード
OP
開閉実行モード
ED
高頻度サポート
低頻度サポート
特定期間
(所定期間)
規定期間
OP:オープニング
ED:エンディング
(B)初当たりが確変大当たり
低確率モード
大当たり遊技
高確率モード
OP
開閉実行モード
ED
高頻度サポート
低頻度サポート
特定期間
規定期間
所定期間
OP:オープニング
ED:エンディング

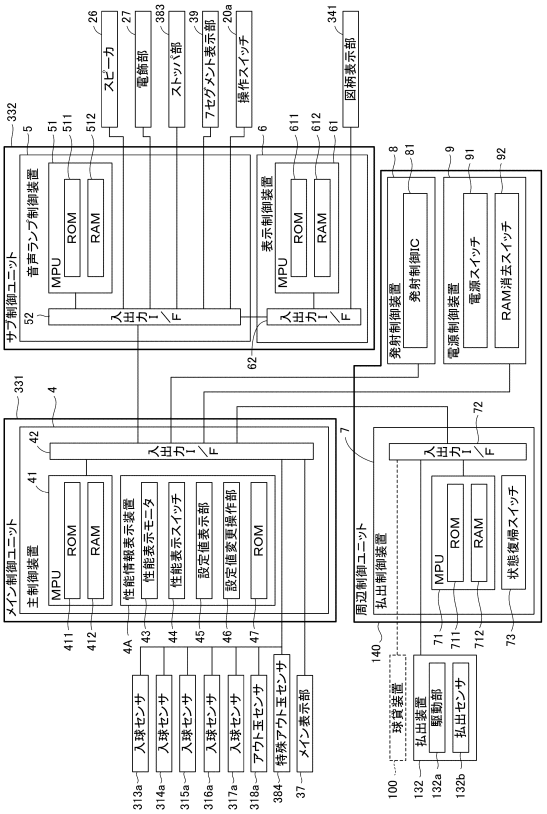
【図１０】


(A)
384
38
382
99
99
383
99
99
99
381
99
(B)
38
99
382
381
383
384
(C)
38
382
99
99
99
381
384
383

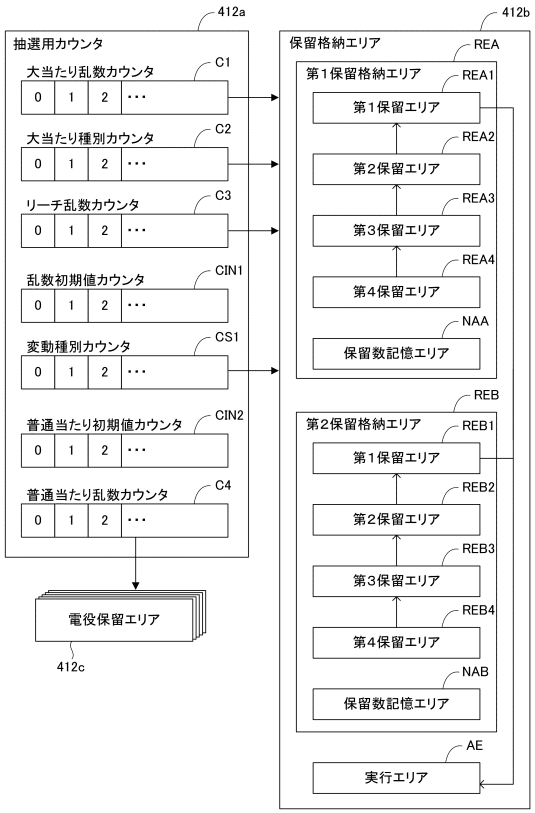
【図１１】



【図１２】



【図１３】



【図１４】

(A)低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～205	大当たり	約1／318．1
	206～65535	外れ	
2	0～211	大当たり	約1／309．1
	212～65535	外れ	
3	0～217	大当たり	約1／300．6
	218～65535	外れ	
4	0～223	大当たり	約1／292．6
	224～65535	外れ	
5	0～229	大当たり	約1／284．9
	230～65535	外れ	
6	0～235	大当たり	約1／277．7
	236～65535	外れ	

(B)高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0～820	大当たり	約1／79．9
	821～65535	外れ	
2	0～844	大当たり	約1／77．6
	845～65535	外れ	
3	0～868	大当たり	約1／75．4
	869～65535	外れ	
4	0～892	大当たり	約1／73．4
	893～65535	外れ	
5	0～916	大当たり	約1／71．5
	917～65535	外れ	
6	0～940	大当たり	約1／69．6
	941～65535	外れ	

(C)振分テーブル

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

(D)外れ種別テーブル

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

【図１５】

(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)

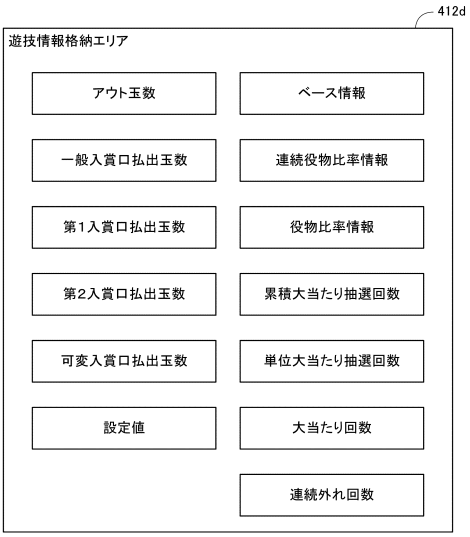
(B)確変大当たり変動テーブル

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)

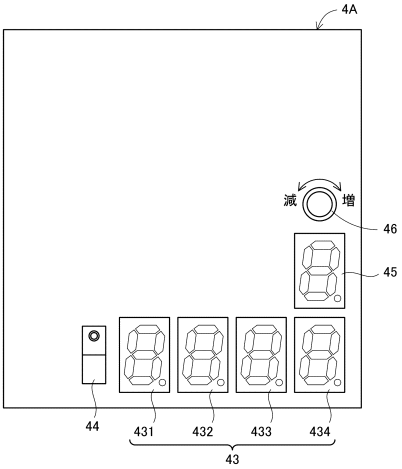
(C)外れ変動テーブル

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)

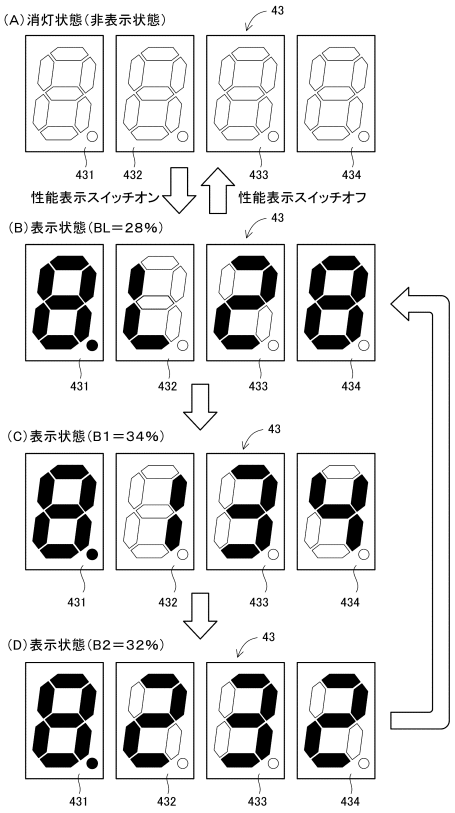
【図１６】



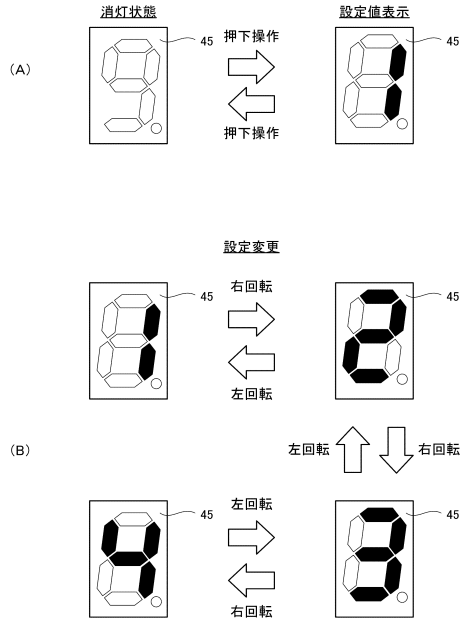
【図１７】



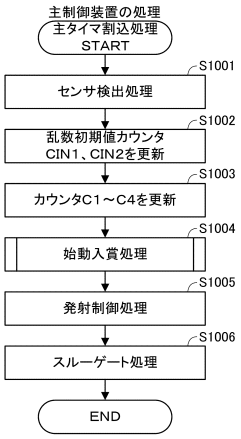
【図１８】



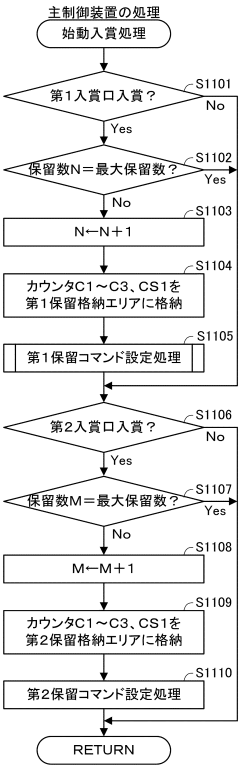
【図１９】



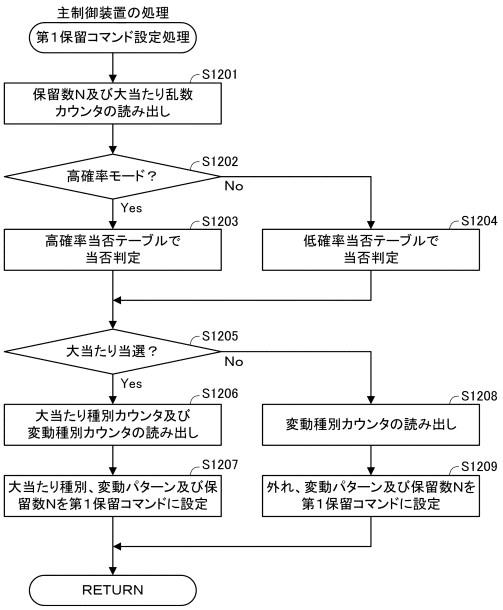
【図２０】



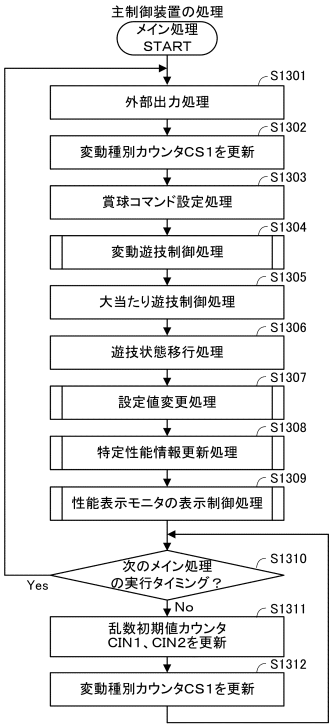
【図２１】



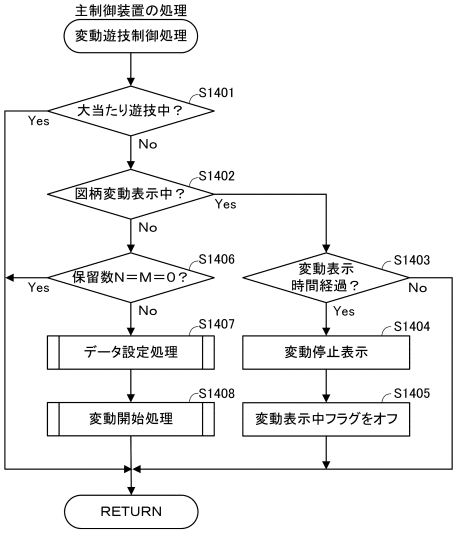
【図２２】



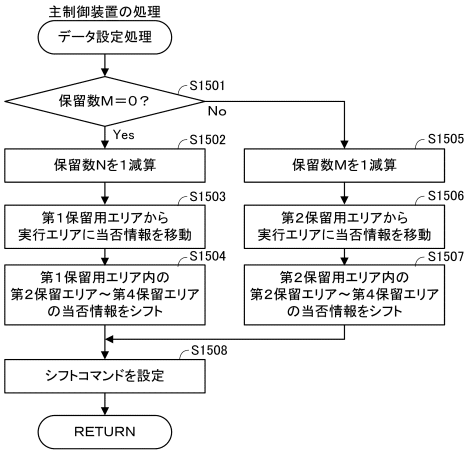
【図２３】



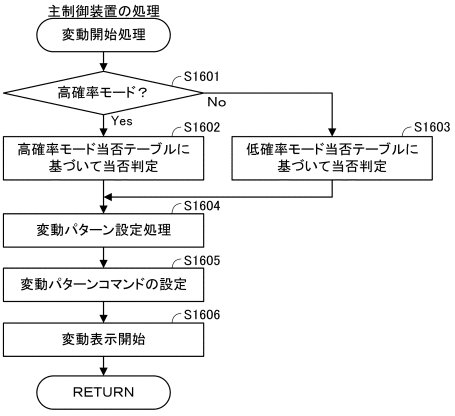
【図２４】



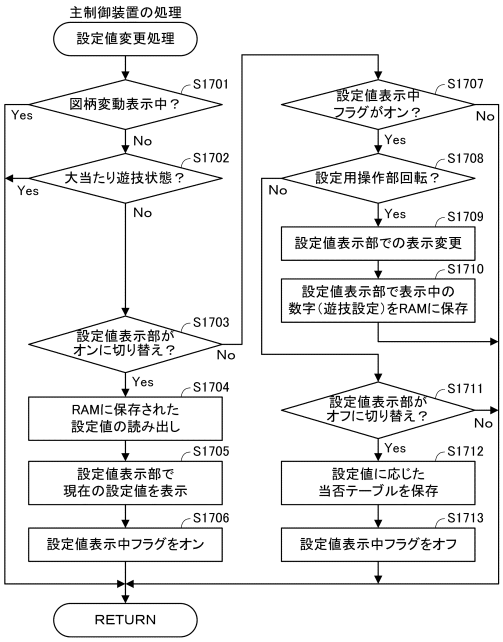
【図２５】



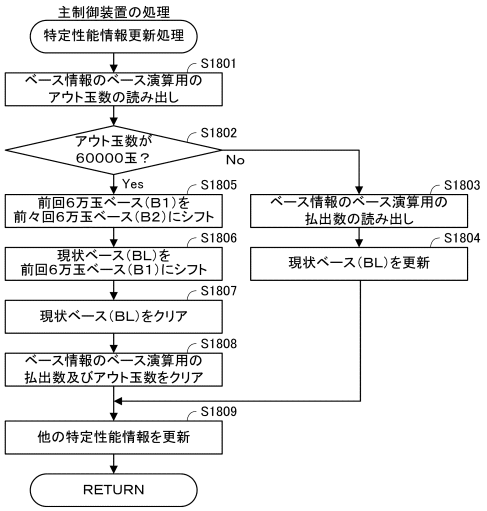
【図２６】



【図２７】



【図２８】



【図２９】

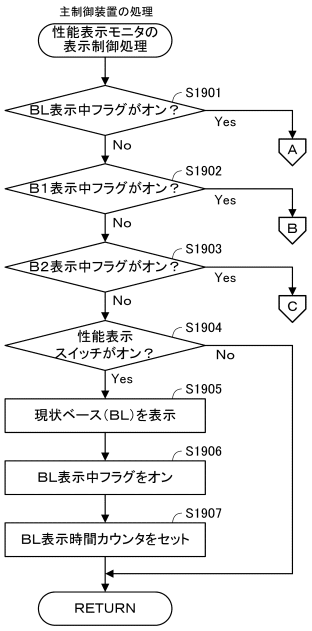
（A）ベース情報（アウト玉数＜60000玉）

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

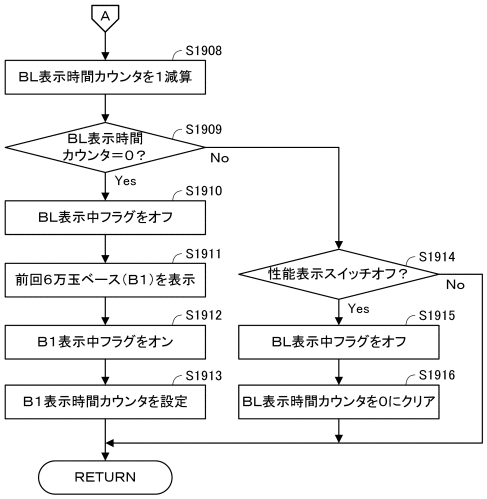
（B）ベース情報（アウト玉数＝60000玉）

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

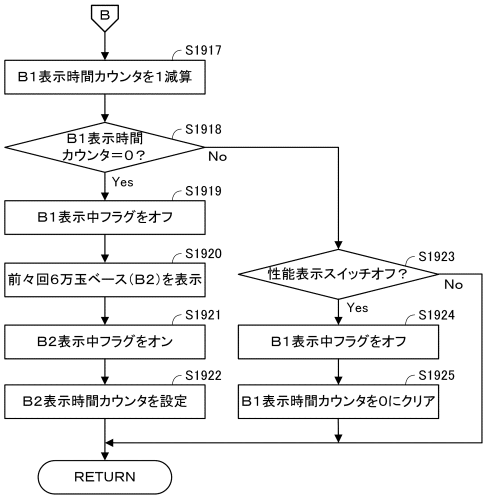
【図３０】



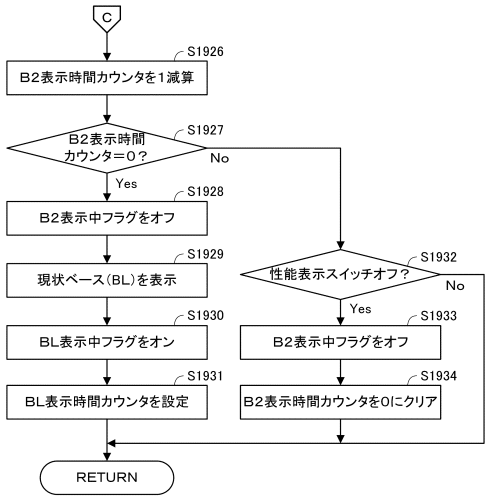
【図３１】



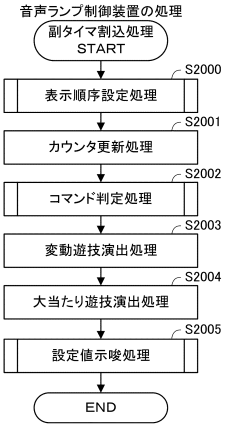
【図３２】



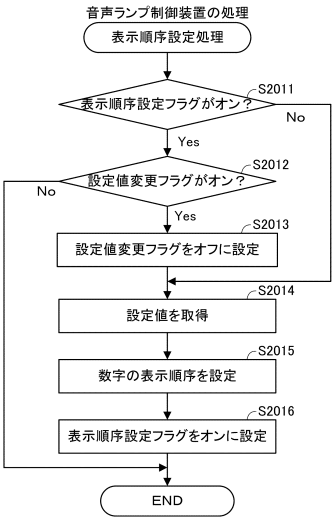
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

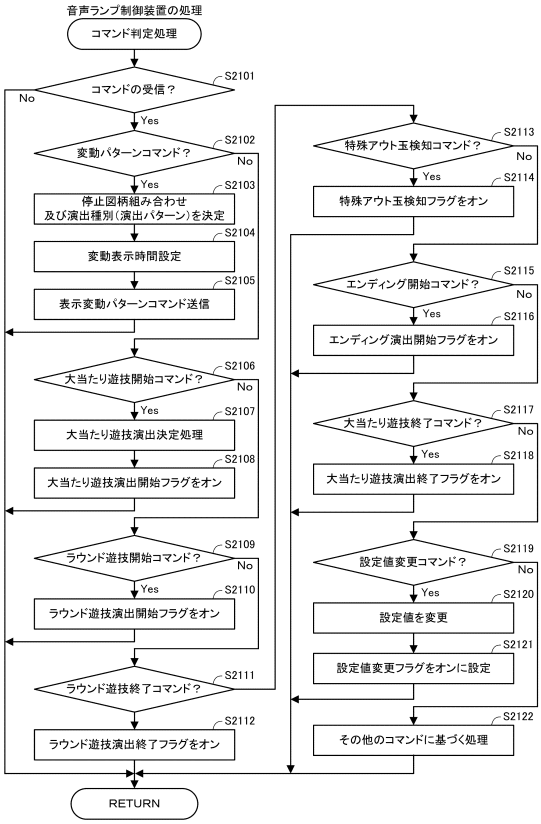
（A）数字表示順序決定テーブル

抽選乱数値	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
0	表示順序A1	表示順序B1	表示順序C1	表示順序D1	表示順序E1	表示順序F1
1	表示順序A2	表示順序B2	表示順序C2	表示順序D2	表示順序E2	表示順序F2
2	表示順序A3	表示順序B3	表示順序C3	表示順序D3	表示順序E3	表示順序F3
3	表示順序A4	表示順序B4	表示順序C4	表示順序D4	表示順序E4	表示順序F4
4	表示順序A5	表示順序B5	表示順序C5	表示順序D5	表示順序E5	表示順序F5
5	表示順序A6	表示順序B6	表示順序C6	表示順序D6	表示順序E6	表示順序F6
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
198	表示順序A119	表示順序B119	表示順序C119	表示順序D119	表示順序E119	表示順序F119
199	表示順序A120	表示順序B120	表示順序C120	表示順序D120	表示順序E120	表示順序F120

（B）7セグメント表示部での数字の表示順序

表示順序A1	2→3→4→5→6	・・・	表示順序F1	1→2→3→4→5
表示順序A2	2→3→4→6→5	・・・	表示順序F2	1→2→3→5→4
表示順序A3	2→3→5→4→6	・・・	表示順序F3	1→2→4→3→5
表示順序A4	2→3→5→6→4	・・・	表示順序F4	1→2→4→5→3
表示順序A5	2→3→6→4→5	・・・	表示順序F5	1→2→5→3→4
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
表示順序A119	6→5→4→2→3	・・・	表示順序F119	5→4→3→1→2
表示順序A120	6→5→4→3→2	・・・	表示順序F120	5→4→3→2→1

【図３７】



【図３８】

（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[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図３９】

(A)ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンX1	演出パターン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X5	演出パターンX2
60～69	演出パターンX4			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				

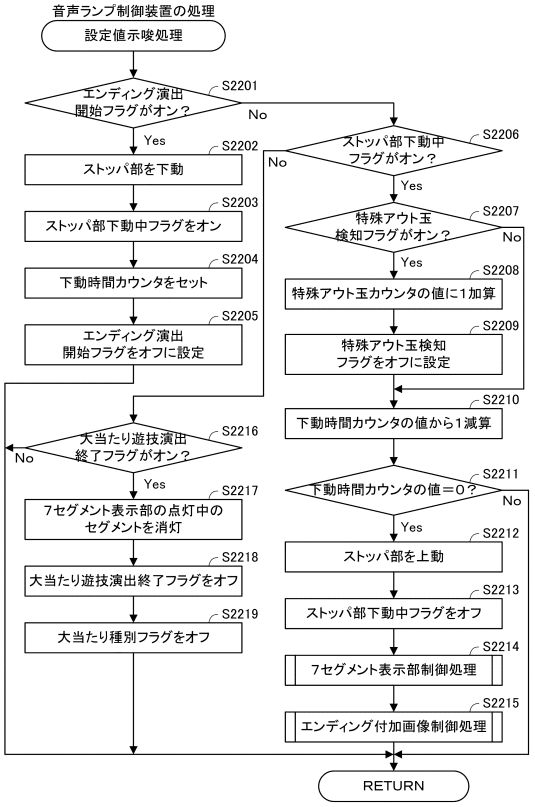
(B)スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10～19				演出パターン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				

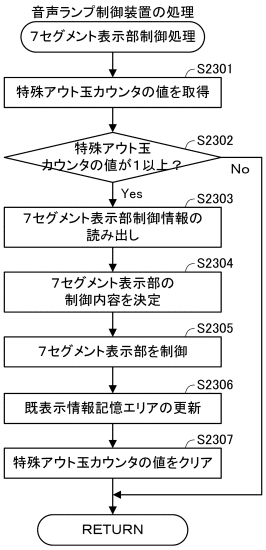
(C)スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10～19				演出パターン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４０】

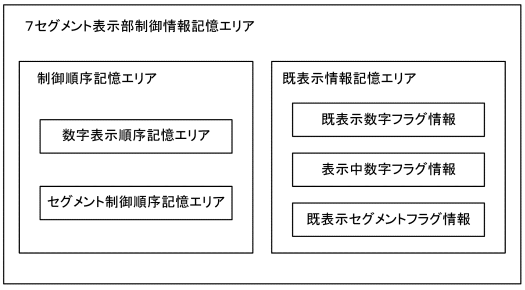


【図４１】



【図４２】

(A)7セグメント表示部制御情報記憶エリアの一例



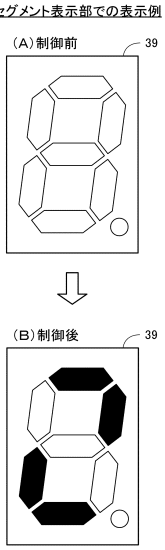
(B)制御順序記憶エリアの一例

数字表示順序記憶エリア	表示順序A1(設定値1)
	2→3→4→5→6
セグメント制御順序記憶エリア	固定
	A→B→C→D→E→F→G

(C)既表示情報記憶エリアの一例(初期状態＝未更新)

既表示数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6
	既表示フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ
表示中数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6
	表示対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ
既表示セグメントフラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ

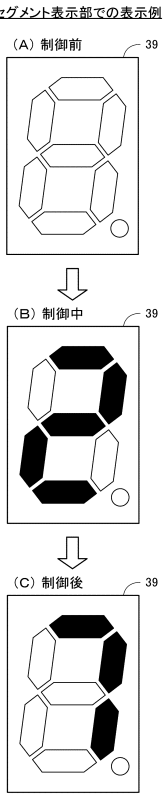
【図４３】



（C）既表示情報記憶エリアの一例（更新後）

既表示数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメントフラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オン	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ

【図４４】



【図４５】

（A）既表示情報記憶エリアの一例（更新中）

既表示数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメントフラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン

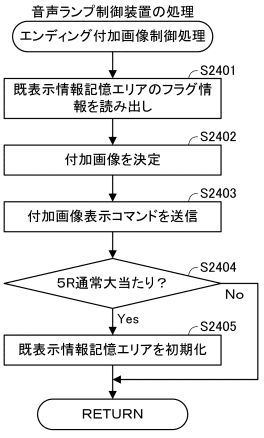
（B）既表示情報記憶エリアの一例（更新中）

既表示数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメントフラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ

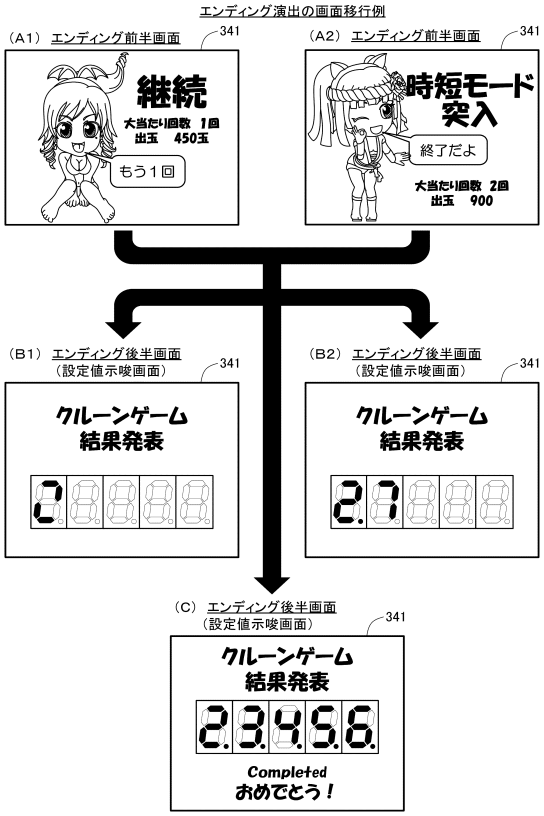
（C）既表示情報記憶エリアの一例（更新後）

既表示数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメントフラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オン	オン	オン	オフ	オフ	オフ	オフ

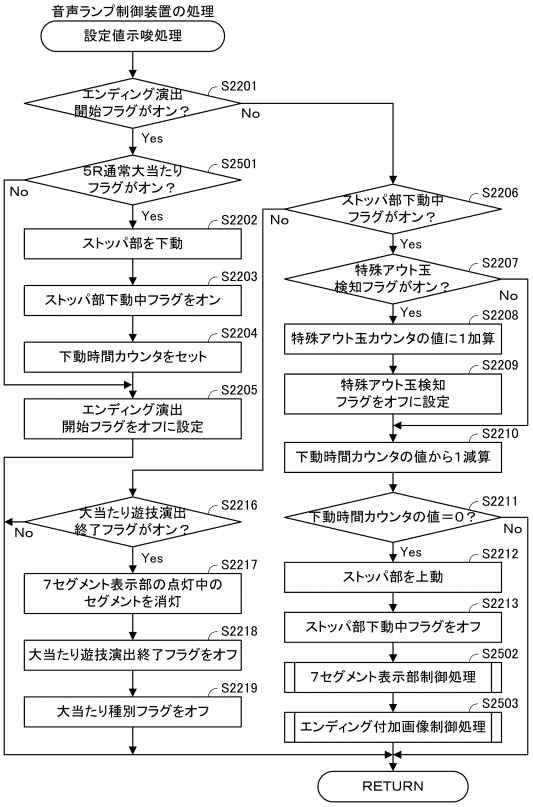
【図４６】



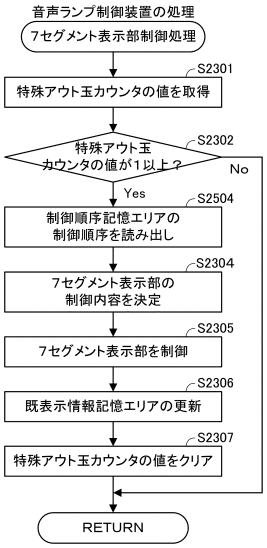
【図４７】



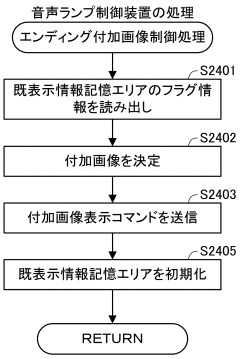
【図４８】



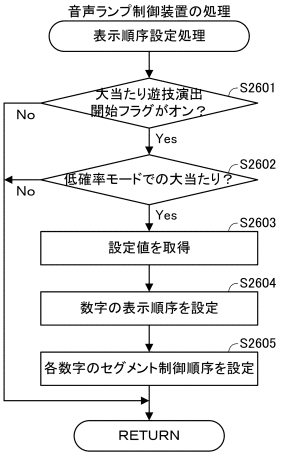
【図４９】



【図５０】



【図５１】

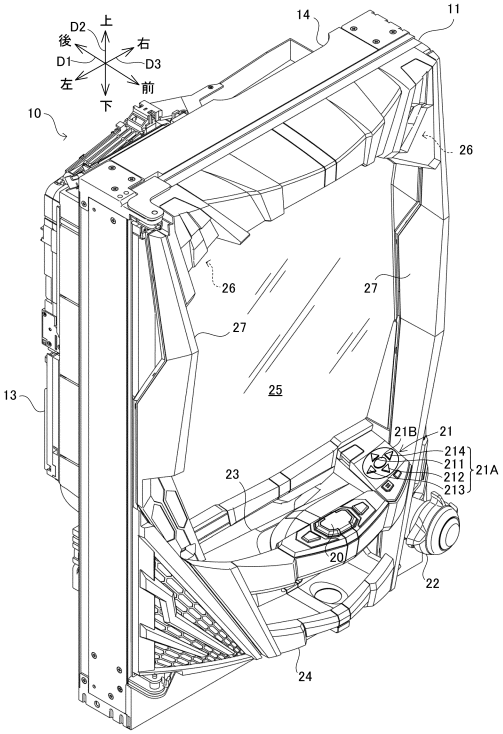


【図５２】

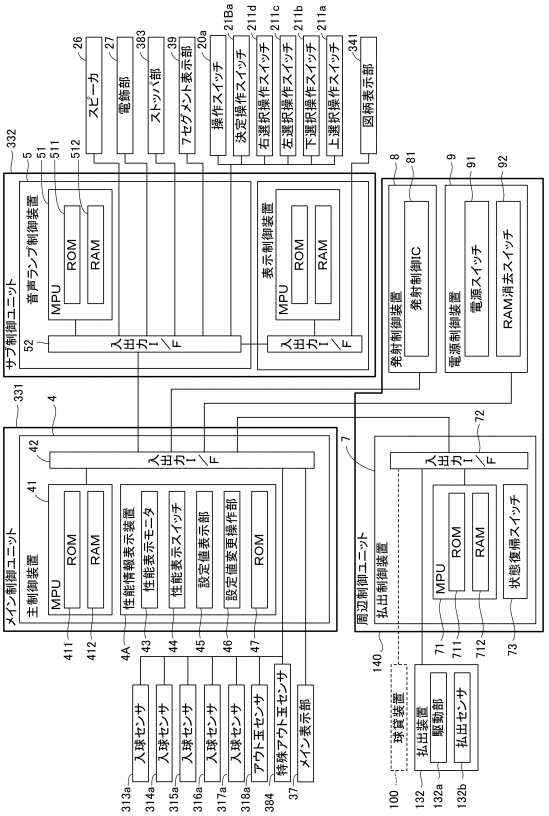
7セグメント表示部のセグメントの制御順序決定テーブル

制御順位種別カウンタ	制御順位						
	セグメントA	セグメントB	セグメントC	セグメントD	セグメントE	セグメントF	セグメントG
0	1	2	3	4	5	6	7
1	1	2	3	4	5	7	6
2	1	2	3	4	6	5	7
3	1	2	3	4	6	7	5
4	1	2	3	4	7	5	6
5	1	2	3	4	7	6	5
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
5038	7	6	5	4	3	1	2
5039	7	6	5	4	3	2	1

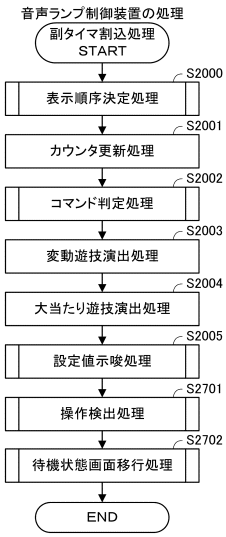
【図５３】



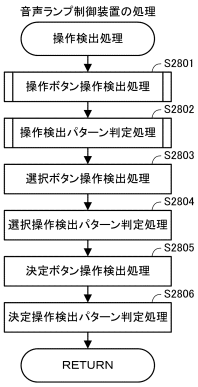
【図５４】



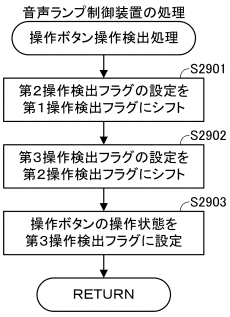
【図５５】



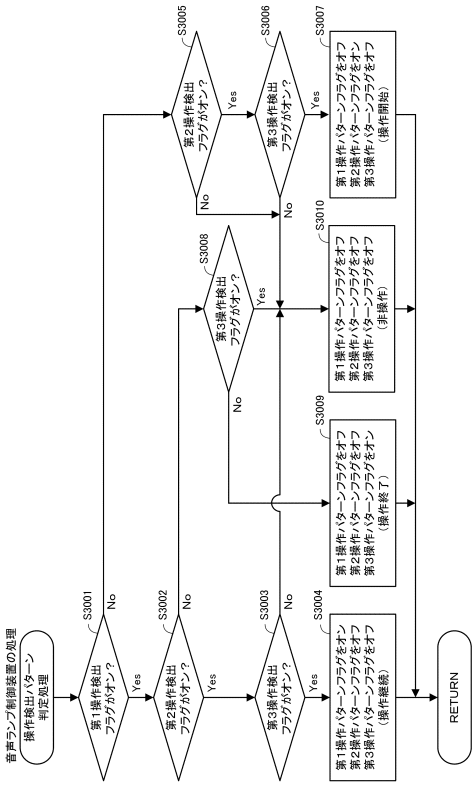
【図５６】



【図５７】



【図５８】



【図５９】

(A) 操作ボタン操作データ

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

(B) 上選択ボタン操作データ

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

(C) 下選択ボタン操作データ

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

(D) 左選択ボタン操作データ

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

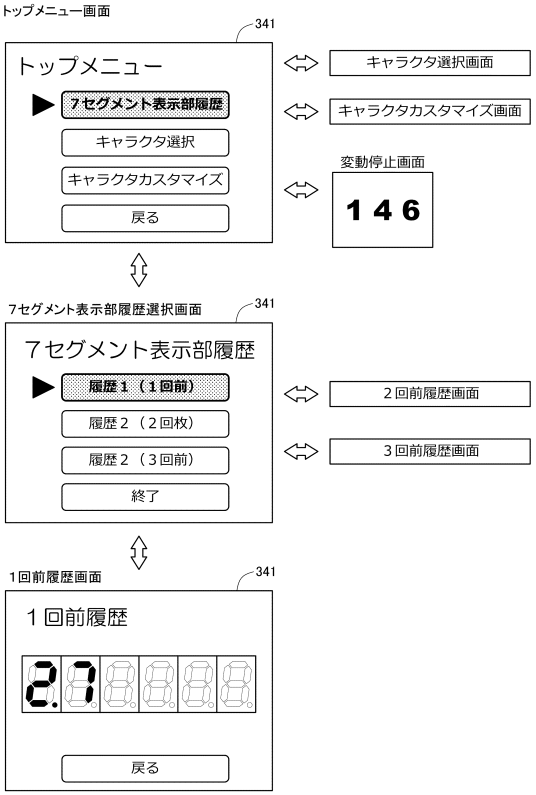
(E) 右選択ボタン操作データ

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

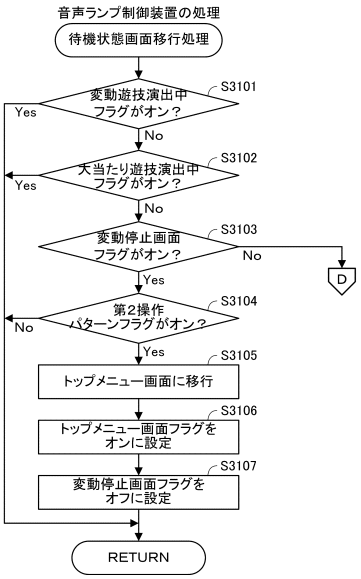
(F) 決定ボタン操作データ

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

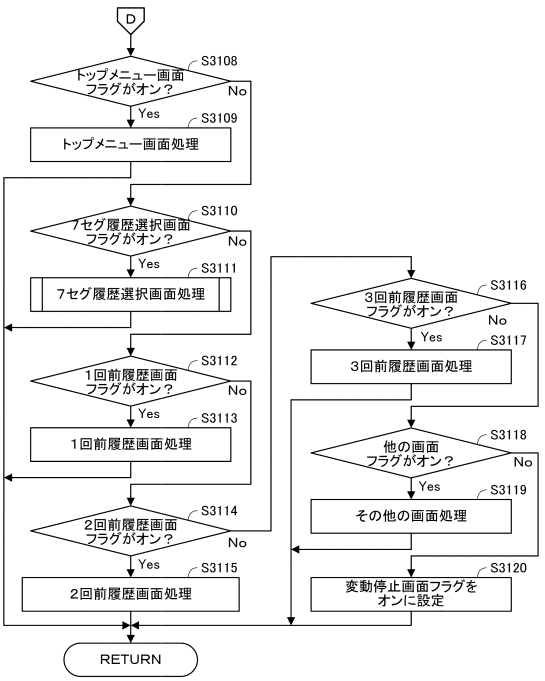
【図６０】



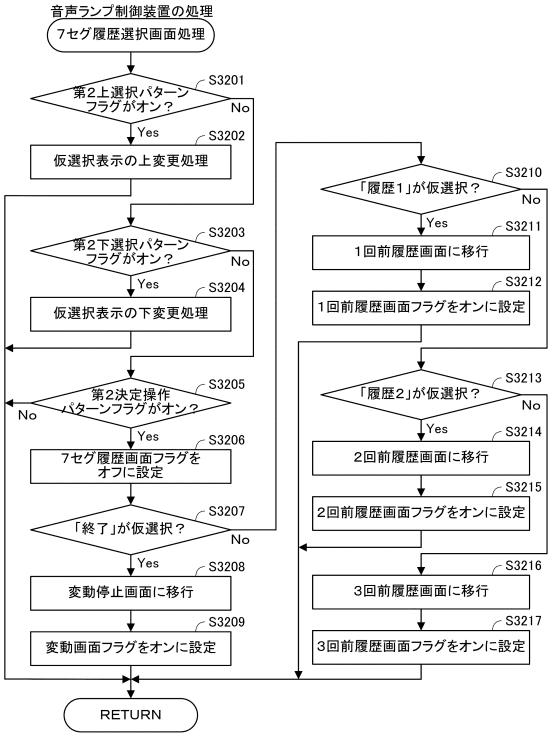
【図６１】



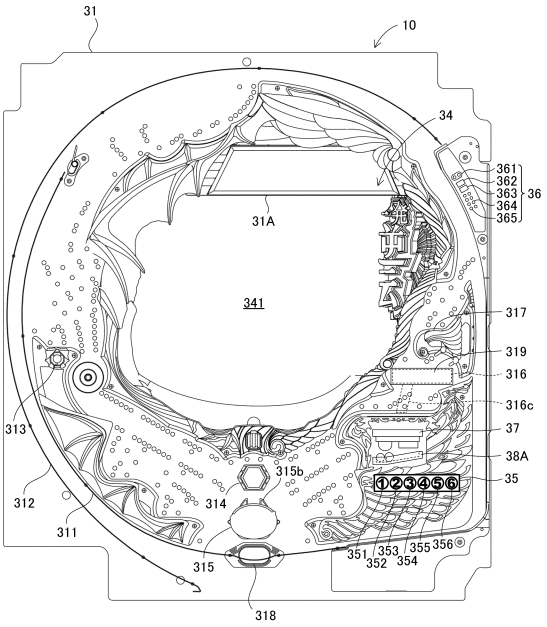
【図６２】



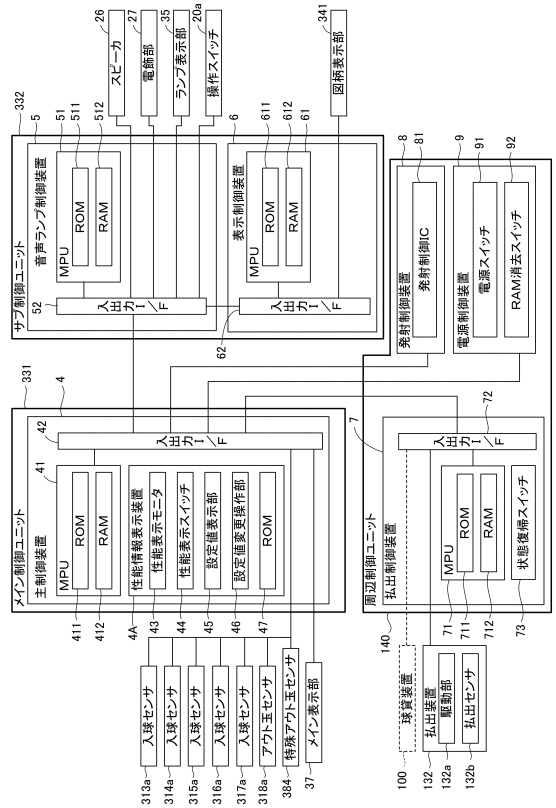
【図６３】



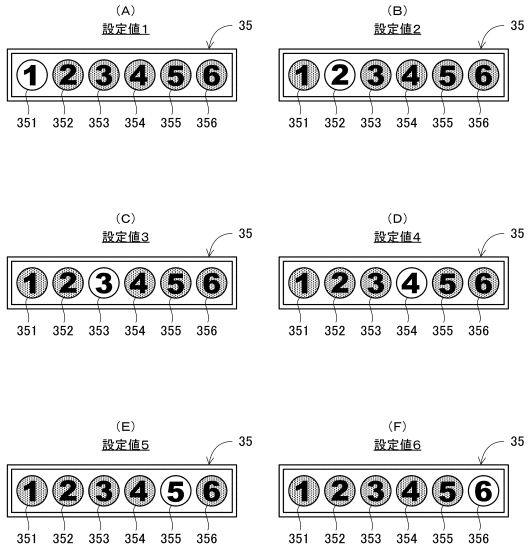
【図６４】



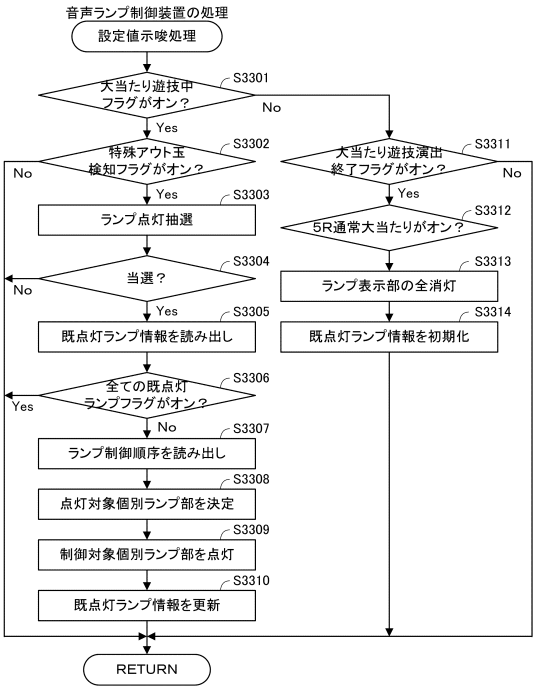
【図６５】



【図６６】



【図６７】



【図６８】

（A）ランプ制御順序例

ランプの制御順序	表示順序A1（設定値1）
	第2→第3→第4→第5→第6

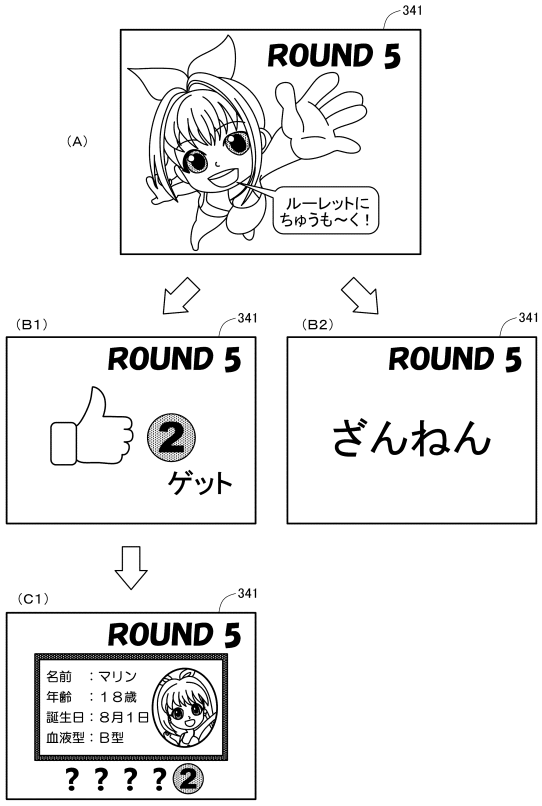
（B）既点灯ランプ情報記憶エリアの一例（未更新＝初期状態）

既点灯ランプフラグ情報	ランプ種別	第1	第2	第3	第4	第5	第6
	点消灯	消灯	消灯	消灯	消灯	消灯	消灯
	フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ

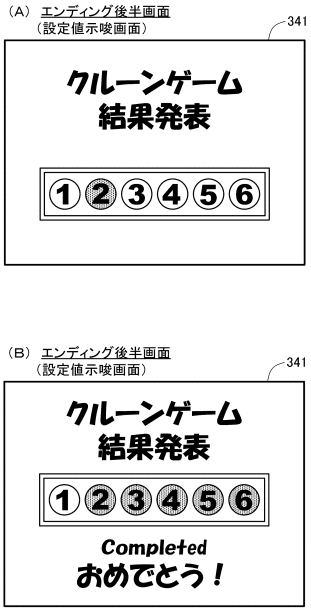
（C）既点灯ランプ情報記憶エリアの一例（更新後）

既点灯ランプフラグ情報	ランプ種別	第1	第2	第3	第4	第5	第6
	点消灯	消灯	点灯	消灯	消灯	消灯	消灯
	フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ

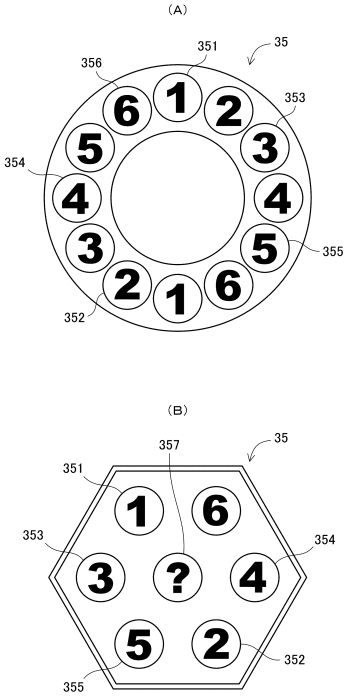
【図６９】



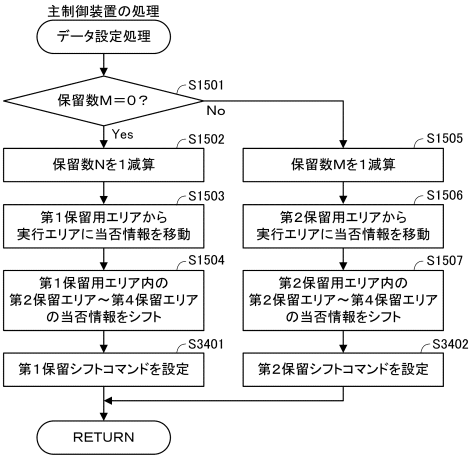
【図７０】



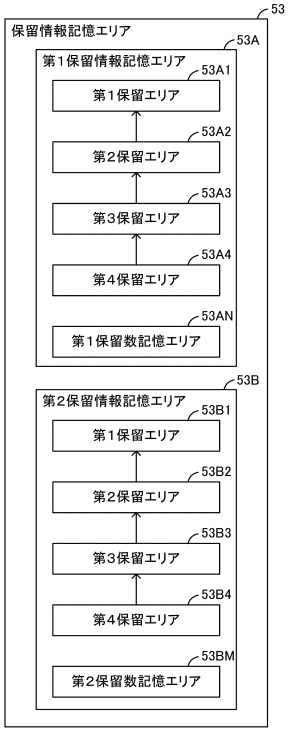
【図７１】



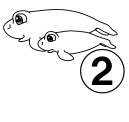
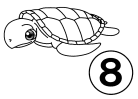
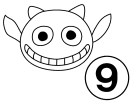
【図７２】



【図７３】



【図７４】

飾り図柄1	飾り図柄2	飾り図柄3
 サム	 ジュゴン	 ワリン
飾り図柄4	飾り図柄5	飾り図柄6
 エビ	 ウリン	 タコ
飾り図柄7	飾り図柄8	飾り図柄9
 マリン	 カメ	 クジラッキー

【図７５】

(A)ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル(通常ステージ、キャラクタステージ)

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選択テーブル(通常ステージ)

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Y2	演出パターンY2	演出パターンY3
30～39				演出パターンY4
40～49	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY5
50～59				
60～69	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4	
70～79				
80～89	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	
90～99				
100～109				

(C)スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル(通常ステージ)

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Z2	演出パターンZ2	演出パターンZ3
30～39				演出パターンZ4
40～49	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ5
50～59				
60～69	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
70～79				
80～89	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
90～99				
100～109				

【図７６】

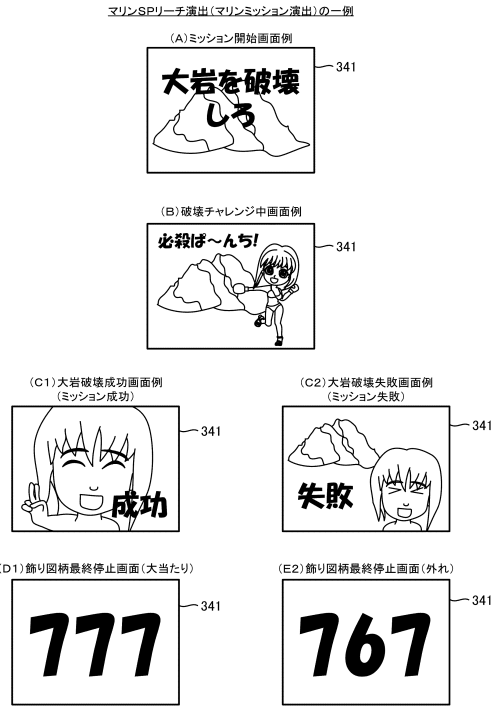
(A)演出パターン種別と最終の個別演出種別との関係

演出パターン種別	最終の個別演出種別
演出パターンY1	マリンSPリーチ(特定SPリーチ1)
演出パターンY2	ウリンSPリーチ(特定SPリーチ2)
演出パターンY3	ワリンSPリーチ(特定SPリーチ3)
演出パターンY4	非特定SPリーチ1
演出パターンY5	非特定SPリーチ2
演出パターンZ1	マリンSPSPリーチ(特定SPSPリーチ1)
演出パターンZ2	ウリンSPSPリーチ(特定SPSPリーチ2)
演出パターンZ3	ワリンSPSPリーチ(特定SPSPリーチ3)
演出パターンZ4	非特定SPSPリーチ1
演出パターンZ5	非特定SPSPリーチ2

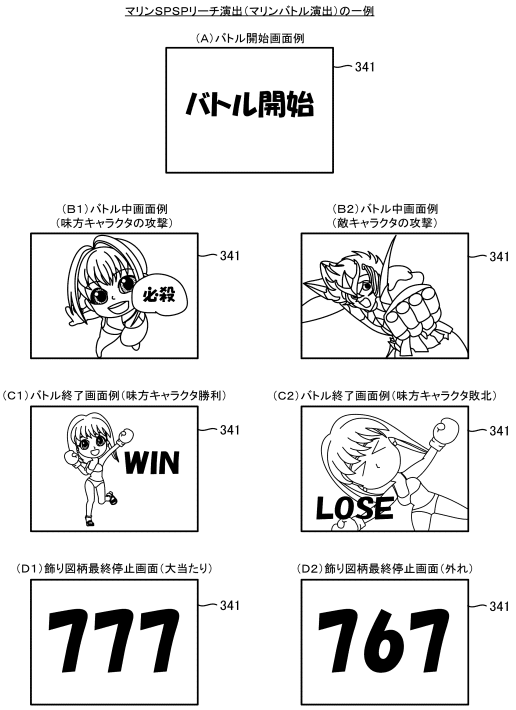
(B)キャラクタステージ滞在時の演出パターン種別選択テーブル

変動開始時の滞在ステージ	変動表示時間	
	60秒	90秒
マリンステージ	演出パターンY1 (マリンSPリーチ)	演出パターンZ1 (マリンSPSPリーチ)
ウリンステージ	演出パターンY2 (ウリンSPリーチ)	演出パターンZ2 (ウリンSPSPリーチ)
ワリンステージ	演出パターンY3 (ワリンSPリーチ)	演出パターンZ3 (ワリンSPSPリーチ)

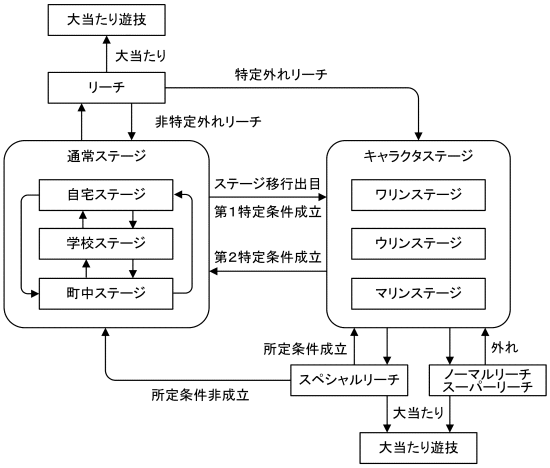
【図７７】



【図７８】



【図７９】



【図８０】



【図８１】

(A)通常ステージでの外れリーチ後のキャラクタステージへの移行例

特定外れリーチ種別	移行先ステージ	移行種別	確定内容（先読み内容）
外れワリンSP	ワリンステージ	対応キャラ	なし
外れウリンSP	ウリンステージ	対応キャラ	なし
外れマリンSP	マリンステージ	対応キャラ	なし
外れワリンSPSP	ウリンステージ	対応キャラ	なし
	マリンステージ	対応キャラ	なし
	ワリンステージ	非対応キャラ	大当たり、外れSPSPリーチ
外れウリンSPSP	ワリンステージ	対応キャラ	なし
	マリンステージ	対応キャラ	なし
	ウリンステージ	非対応キャラ	大当たり、外れSPSPリーチ
外れマリンSPSP	ワリンステージ	対応キャラ	なし
	ウリンステージ	対応キャラ	なし
	マリンステージ	非対応キャラ	大当たり、外れSPSPリーチ

(B)通常ステージでのステージ移行出目と移行先ステージとの関係

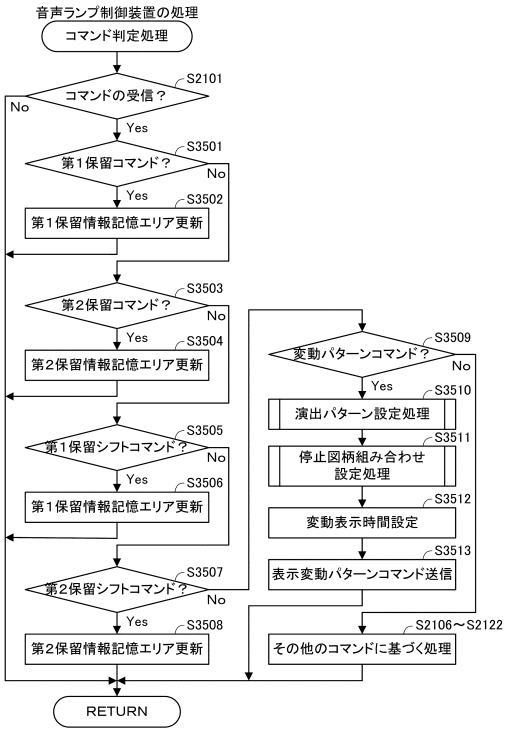
ステージ移行出目（停止図柄組み合わせ）			移行先ステージ
移行出目種別	数字組み合わせ	キャラクタ組み合わせ	
ワリン移行出目	3-3-5	ワリン-ワリン-ウリン	ワリンステージ
ウリン移行出目	5-5-7	ウリン-ウリン－マリン	ウリンステージ
マリン移行出目	7-7-3	マリン-マリン-ワリン	マリンステージ

【図８２】

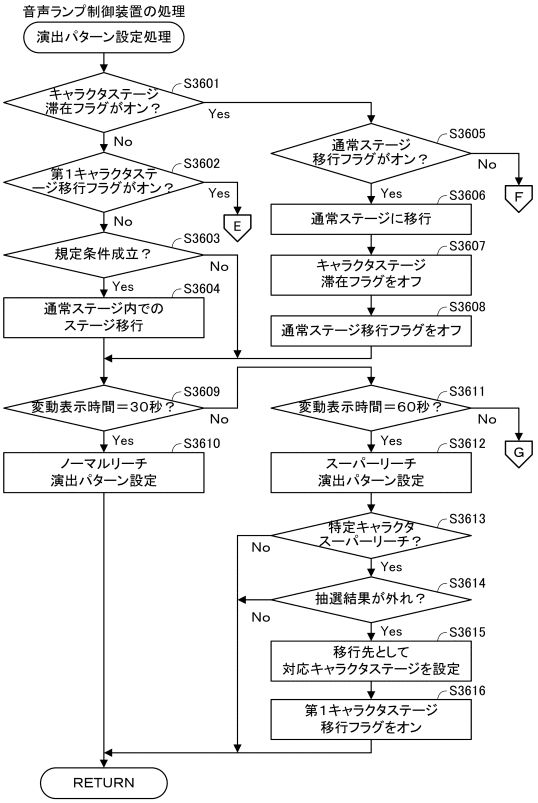
キャラクタステージでのSPSPリーチ外れ後のキャラクタステージ移行例

移行前ステージ（SPSPリーチ種別）	移行先ステージ	ステージ移行種別	先読み内容（確定内容）
ワリンステージ（外れワリンSPSP）	ワリンステージ	同キャラ	大当たり 外れSPSPリーチ
	ウリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
	マリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
ウリンステージ（外れウリンSPSP）	ワリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
	ウリンステージ	同キャラ	大当たり 外れSPSPリーチ
	マリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
マリンステージ（外れマリンSPSP）	ワリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
	ウリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
	マリンステージ	同キャラ	大当たり 外れSPSPリーチ

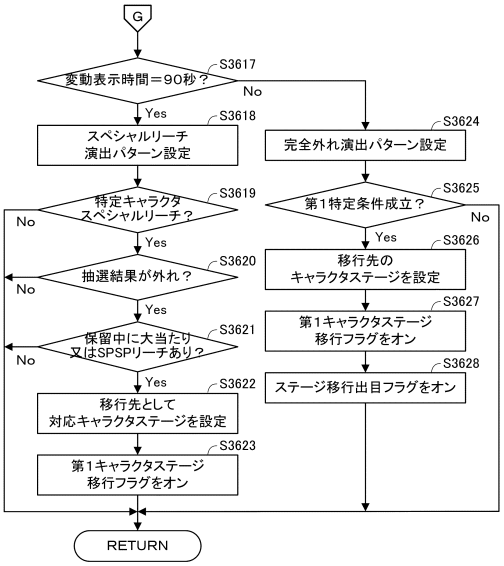
【図８３】



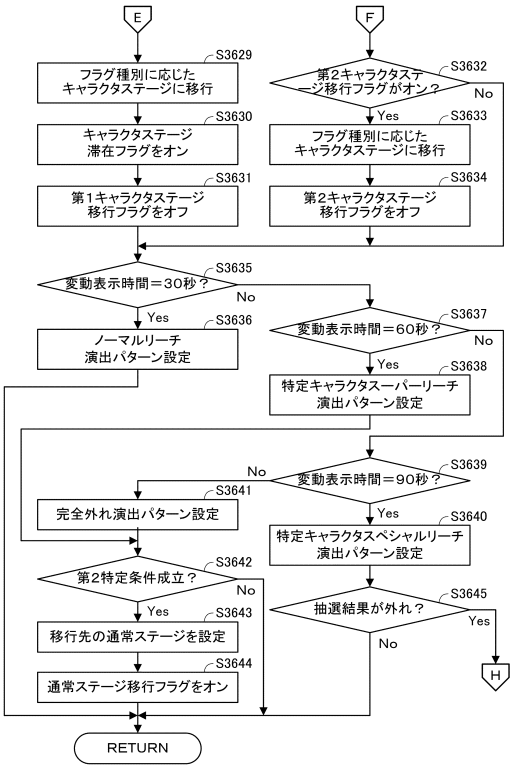
【図８４】



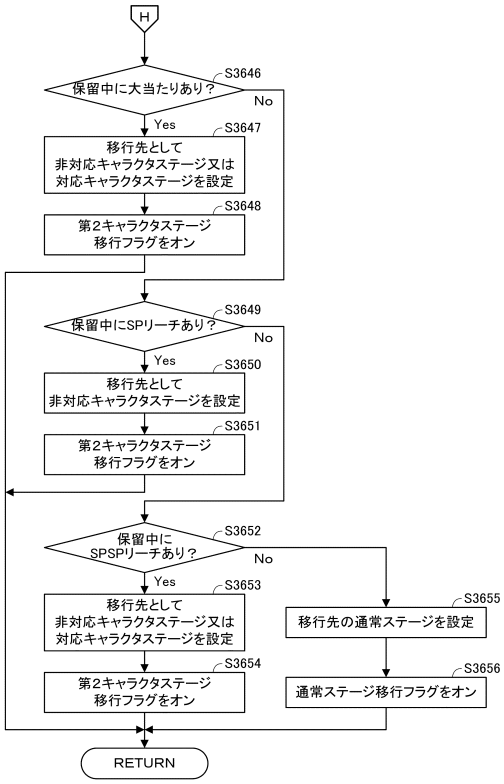
【図８５】



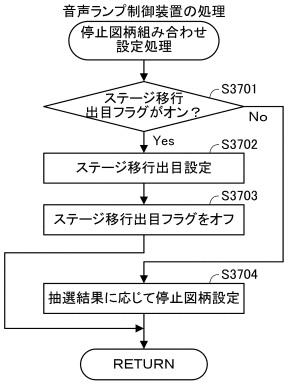
【図８６】



【図８７】


H
S3646
保留中に大当たりあり？
No
Yes
S3647
移行先として
非対応キャラクタステージ又は
対応キャラクタステージを設定
S3648
第2キャラクタステージ
移行フラグをオン
S3649
保留中にSPリーチあり？
No
Yes
S3650
移行先として
非対応キャラクタステージを設定
S3651
第2キャラクタステージ
移行フラグをオン
S3652
保留中に
SPSPリーチあり？
No
Yes
S3653
移行先として
非対応キャラクタステージ又は
対応キャラクタステージを設定
S3654
第2キャラクタステージ
移行フラグをオン
S3655
移行先の通常ステージを設定
S3656
通常ステージ移行フラグをオン
RETURN

【図８８】


音声ランプ制御装置の処理
停止図柄組み合わせ
設定処理
S3701
ステージ移行
出目フラグがオン？
No
Yes
S3702
ステージ移行出目設定
S3703
ステージ移行出目フラグをオフ
S3704
抽選結果に応じて停止図柄設定
RETURN

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０２０－１３０３０７（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
　　Ａ６３Ｆ　　７／０２