(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7342588号
(P7342588)

(45)発行日　令和5年9月12日(2023.9.12)

(24)登録日　令和5年9月4日(2023.9.4)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３３３Ｚ

請求項の数　1　（全373頁）

(21)出願番号　特願2019-182713(P2019-182713)
(22)出願日　令和1年10月3日(2019.10.3)
(65)公開番号　特開2021-58268(P2021-58268A)
(43)公開日　令和3年4月15日(2021.4.15)
審査請求日　令和4年9月29日(2022.9.29)

(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　青柳 恵三
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　関田 貴志
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社サンスリー内
(72)発明者　野畑 昌樹
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

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、
前記特定領域への遊技球の入球に基づいて計数を行う計数手段と、
前記計数した数に応じて前記表示手段で異なる数値表示制御を行う手段と、
を備え、
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、
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、
前記数値情報記憶手段に記憶される前記所定数値情報の態様と、前記表示手段に表示される前記特定情報の態様が異なる態様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では、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選を行い、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、大当たり遊技が実行されるものがある。また、大当たり抽選では、大当たりであるか外れであるかだけでなく、小当たりであるか否かの抽選が行われるものもある。ここで、小当たりは、大当たりとは異なる当たりであり、抽選結果が小当たりである場合には小当たり遊技が実行され、小当たり遊技の実行後においては小当たり遊技実行前の遊技状態（確変遊技状態や時短遊技状態）が維持される。そして、大当たり抽選での抽選結果に大当たりの他に小当たりを含む遊技では、大当たり遊技間の確変遊技状態において小当たりの連続により出玉を増加させる遊技機がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１８－０３８７９０号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】
ところで、遊技機としては、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。
【０００５】
本発明の目的は、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、
遊技球の入球により所定の抽選を行うための第１入球領域（３１５）と、
前記第１入球領域よりも下方に設けられ、第１流路（６３１など）と、前記第１流路（６３１など）よりも遊技価値（例えば出玉期待値）の低い第２流路（６３２，６３３など）とに遊技球を振り分け可能な振分手段（６３）と、
前記振分手段（６３）よりも下方に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球口を備える第２入球領域（６９）と、
遊技球が入球可能な第２入球口（３１６Ｂａ）と、前記第２入球口（３１６Ｂａ）への遊技球の入球可能な状態と入球不能な状態とを切り替え可能な切替手段（３１９Ｂ）とを備え、前記振分手段（６３）よりも下方における前記第２入球領域（６９）とは少なくとも左右方向に隣接又は離間した位置に設けられる第３入球領域（３１６Ｂ，３１９Ｂ）と、
遊技球の入球により前記所定の抽選とは有利さの異なる特定の抽選を行うための第４入球領域（３１４）と、
を備え、
前記振分手段（６３）は、前記第１流路（６３１など）よりも前記第２流路（６３２，６３３など）に対して高い比率で遊技球を振り分け可能であり、
前記切替手段（３１９Ｂ）は、前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に遊技球が前記第２入球口に入球可能な状態に切り替え、遊技球を転動させて前記第２入球領域（６９）に遊技球を入球させる転動手段を備え、
前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に、所定期間の変動表示を行う変動表示手段（３６３）と、
前記変動表示手段（３６３）での変動表示時間として、第１期間（例えば１秒）と、前記第１期間よりも長い第２期間（例えば３０秒、６０秒、９０秒）とを所定の条件（確変遊技状態又は通常遊技状態）に応じて設定する表示時間設定手段（４１）と、
前記表示時間設定手段（４１）によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）によって前記第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定する手段と、前記振分手段（６３）によって前記第１流路（６３１など）に振り分けられた遊技球を前記第２入球領域（６９）に入球可能とする手段（４１）と、
を備えることを特徴とする。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本発明の第１の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図３】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図４】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５】図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。
【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遊技盤の一例を示す正面図。
【図７３】図７２に示す遊技盤の要部を示す図。
【図７４】図７２に示す遊技機のクルーン装置を示す斜視図。
【図７５】図７２に示す遊技盤における図７４のＸ４－Ｘ４切断線に相当する部分に沿う断面図。
【図７６】図７２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７７】主制御装置で実行される主タイマ割込処理におけるセンサ検出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図７８】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７９】図７８のメイン処理で実行される変動遊技処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８０】図７８のメイン処理で実行される条件装置作動処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８１】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８２】図８１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８３】図８１の副タイマ割込処理で実行される遊技説明演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８４】遊技説明演出における図柄表示部での表示画面例を示す図。
【図８５】図８１の副タイマ割込処理で実行される遊技説明演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８６】図８１の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８７】音声ランプ制御装置によって使用されるゲーム種別決定テーブル及び初期ポイント決定テーブルの一例を示す図。
【図８８】図８１の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図８９】本発明の第７の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置によって実行される設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９０】図９０（Ａ）は本発明の第７の実施形態の設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャート、図９０（Ｂ）は音声ランプ制御装置によって使用される補償ポイント決定テーブルの一例を示す図。
【図９１】本発明の第８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９２】図９２（Ａ）は図９１に示す遊技盤の要部を示す図、図９２（Ｂ）は遊技盤に設けられる回転体の斜視図。
【図９３】回転体の機能を説明するための図。
【図９４】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９５】図９４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９６】図９４の副タイマ割込処理で実行される回転体作動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図９７】本発明の第９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９８】振分部材の機能を説明するための図９７に示す遊技盤の要部を示す図。
【図９９】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１００】図９９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１０１】図９９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１０２】図９９の副タイマ割込処理で実行される振分部材作動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０３】図９９の副タイマ割込処理で実行される振分部材作動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０４】図９９の副タイマ割込処理で実行される振分部材作動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１０５】本発明の第９の実施形態に係る遊技機の遊技盤の変形例を説明するための遊技盤の要部を示す図。
【図１０６】本発明の第１０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１０７】図１０６に示す遊技盤に設けられるクルーン装置の一例を示す図。
【図１０８】図１０８（Ａ）は図１０７のＸ５－Ｘ５切断線に沿う断面図であり、図１０８（Ｂ）は図１０７のＸ６－Ｘ６切断線に沿う断面図。
【図１０９】図１０９（Ａ）は第２可変入賞口を説明するための一部を破断して示す図であり、図１０９（Ｂ）は図１０９（Ａ）のＸ７－Ｘ７切断線に沿う断面図。
【図１１０】図１１０（Ａ）は第２可変入賞口を説明するための一部を破断して示す図であり、図１１０（Ｂ）は図１１０（Ａ）のＸ８－Ｘ８切断線に沿う断面図。
【図１１１】図１１１（Ａ）は各入賞口の払出玉数を示す図であり、図１１１（Ｂ）は各当たりの可変入賞口の最大開放時間と最大入球個数を示す図。
【図１１２】ゲームフローを説明するための図。
【図１１３】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１１４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１１５】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１１６】図１１５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１１７】図１１５のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１８】図１１５のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１１９】図１１５のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２０】図１１５のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１２１】図１１５のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【０００８】
［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。
【０００９】
［遊技機１０の概略構成］
　ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。
【００１０】

図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じ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。

【００１１】

［前面枠１１の構成］

前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。

【００１２】

前面枠１１は、操作ボタン２０、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【００１３】

操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図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。

【００１４】

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

【００１５】

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。

【００１６】

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。

【００１７】

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。

【００１８】

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。

【００１９】

［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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。
【００５４】
　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。
【００５５】
　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。
【００５６】
　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。
【００５７】
　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。
【００５８】
　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。
【００５９】
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。
【００６０】
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。
【００６１】
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。

【００６２】

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。

【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
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。

【００６６】
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。
【００６７】
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。
【００６８】
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。
【００６９】
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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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）。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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）。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

［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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】
［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。
【０１０３】
［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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
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。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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）。
【０１０９】
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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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ＭＰＵ

４１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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

「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。

【０１７５】

「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。

【０１７６】

「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。

【０１７７】

「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。

【０１７８】

「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。

【０１７９】

「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。

【０１８０】
「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。
【０１８１】
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。
【０１８２】
「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。
【０１８３】
「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。
【０１８４】
「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。
【０１８５】
「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。
【０１８６】
「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。
【０１８７】
「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。
【０１８８】
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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

［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。

【０２０５】

［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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

［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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

［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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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１

３２及び球貸装置１００が接続されている。
【０２２０】
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。
【０２２１】
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。
【０２２２】
［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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
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。
【０２２５】

［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。
【０２２６】
　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。
【０２２７】
　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。
【０２２８】
　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。
【０２２９】
［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。
【０２３０】
［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。
【０２３１】
＜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。
【０２３２】
＜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。
【０２３３】
＜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。
【０２３４】
＜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。
【０２３５】
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。
【０２３６】
＜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。
【０２３７】
［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。
【０２３８】

＜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。
【０２３９】
＜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）。
【０２４０】
＜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。
【０２４１】
＜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。
【０２４２】
＜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。
【０２４３】
＜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）。
【０２４４】
＜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。
【０２４５】
＜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。
【０２４６】
［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。
【０２４７】
＜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）。
【０２４８】
＜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。
【０２４９】
＜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。
【０２５０】
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。

【０２５１】
＜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。
【０２５２】
＜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。
【０２５３】
＜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。
【０２５４】
＜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）。
【０２５５】
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。
【０２５６】
［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。
【０２５７】
＜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。

【０２５８】

＜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。

【０２５９】

＜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。

【０２６０】

＜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。

【０２６１】

＜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。

【０２６２】

＜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。

【０２６３】

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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

＜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。

【０２６７】

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。

【０２６８】
＜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。
【０２６９】
＜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。
【０２７０】
＜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。
【０２７１】
＜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。
【０２７２】
＜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。
【０２７３】
［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。
【０２７４】
＜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。

【０２７５】
＜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Ｓ１４０５でオフに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。
【０２７６】
＜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。
【０２７７】
＜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）。
【０２７８】
＜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。
【０２７９】
＜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。
【０２８０】
＜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。
【０２８１】
［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。
【０２８２】
＜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Ｓ１５０

１：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。

【０２８３】

＜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。

【０２８４】

＜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。

【０２８５】

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。

【０２８６】

＜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。

【０２８７】

［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。

【０２８８】

＜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。

【０２８９】

＜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。

【０２９０】

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。

【０２９１】

＜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。

【０２９２】

＜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。

【０２９３】

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１６

Ｒ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。

【０２９４】

＜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。

【０２９５】

［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。

【０２９６】

＜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。

【０２９７】

＜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。

【０２９８】

＜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。
【０２９９】
＜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。
【０３００】
＜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。
【０３０１】
＜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。
【０３０２】
＜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。
【０３０３】
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。
【０３０４】
＜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。

【０３０５】

＜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。

【０３０６】

＜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。

【０３０７】

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。

【０３０８】

［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。

【０３０９】

＜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。

【０３１０】

＜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。

【０３１１】

＜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）。

【０３１２】

＜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。

【０３１３】

［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。

【０３１４】

＜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。

【０３１５】

＜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。
【０３１６】
＜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。
【０３１７】
＜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。
【０３１８】
＜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。
【０３１９】
＜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。
【０３２０】
＜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。

【０３２１】

＜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。

【０３２２】

＜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。

【０３２３】

＜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。

【０３２４】

＜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。

【０３２５】

＜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。

【０３２６】

＜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。

【０３２７】

＜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。

【０３２８】

＜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。

【０３２９】

＜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。

【０３３０】

＜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。
【０３３１】
［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。
【０３３２】
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。
【０３３３】
［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。
【０３３４】
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。
【０３３５】
［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。
【０３３６】
＜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。

【０３３７】
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。
【０３３８】
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。
【０３３９】
＜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。
【０３４０】
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。
【０３４１】
＜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。
【０３４２】
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。
【０３４３】
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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

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。

【０３４６】

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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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。

【０３４９】

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。

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

［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。

【０３５７】

［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。

【０３５８】

＜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。

【０３５９】

＜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。

【０３６０】

＜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。

【０３６１】

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。

【０３６２】
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。
【０３６３】
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。
【０３６４】
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。
【０３６５】
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。
【０３６６】
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。
【０３６７】
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。

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

＜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。

【０３７６】

＜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。

【０３７７】

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。

【０３７８】

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。

【０３７９】

＜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。

【０３８０】

＜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。

【０３８１】

＜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。

【０３８２】

＜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。

【０３８３】

＜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。

【０３８４】

＜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。

【０３８５】

＜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。

【０３８６】

＜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。

【０３８７】

＜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。

【０３８８】

＜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。

【０３８９】

＜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。

【０３９０】

＜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。
【０３９１】
＜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。
【０３９２】
＜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。
【０３９３】
＜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。
【０３９４】
＜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。
【０３９５】
［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。
【０３９６】
［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）。
【０３９７】
［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。
【０３９８】
＜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。
【０３９９】
＜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。
【０４００】
＜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。
【０４０１】
＜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。

【０４０２】
＜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。
【０４０３】
＜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。
【０４０４】
＜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。
【０４０５】
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。
【０４０６】
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。
【０４０７】
＜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。
【０４０８】
＜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。

【０４０９】

＜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。

【０４１０】

＜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。

【０４１１】

＜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。

【０４１２】

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。

【０４１３】

＜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。

【０４１４】

［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。

【０４１５】

＜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。

【０４１６】

＜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。

【０４１７】

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。

【０４１８】

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。

【０４１９】

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。

【０４２０】

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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

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。

【０４２３】

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。

【０４２４】

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。

【０４２５】

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。

【０４２６】

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。

【０４２７】

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。

【０４２８】

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。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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）。

【０４３１】

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。

【０４３２】
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）。
【０４３３】
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。
【０４３４】
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。
【０４３５】
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。
【０４３６】
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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

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。

【０４３９】

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。

【０４４０】

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。

【０４４１】

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。

【０４４２】

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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

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。
【０４４８】
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。
【０４４９】
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。
【０４５０】
［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。
【０４５１】
＜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。
【０４５２】
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。
【０４５３】
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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。
【０４５７】
＜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：Ｙｅｓ）、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。
【０４５８】
＜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。
【０４５９】
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。
【０４６０】
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。
【０４６１】
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。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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。

【０４６６】
　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。
【０４６７】
　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。
【０４６８】
　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。

【０４６９】
［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。
【０４７０】
［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。
【０４７１】
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。
【０４７２】
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。

【０４７３】
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。
【０４７４】
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。
【０４７５】
［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。
【０４７６】
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）。
【０４７７】
［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。

【０４７８】

［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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

［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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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。

【０４８９】

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。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

［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。

【０４９３】

＜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。

【０４９４】

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。

【０４９５】

＜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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

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。

【０４９９】

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。

【０５００】

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り、前述の第１から第３の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【０５０１】

［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。

【０５０２】

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。

【０５０３】

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。

【０５０４】

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。

【０５０５】

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。

【０５０６】

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。

【０５０７】

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。

【０５０８】

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。

【０５０９】

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。

【０５１０】

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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

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。

【０５１３】

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。

【０５１４】

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。

【０５１５】

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。

【０５１６】

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。

【０５１７】

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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

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。

【０５２２】

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。

【０５２３】

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。

【０５２４】

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。

【０５２５】

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。

【０５２６】

［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。

【０５２７】

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。
【０５２８】
［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。
【０５２９】
＜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。
【０５３０】
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。
【０５３１】
［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。
【０５３２】
＜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。
【０５３３】
＜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。

【０５３４】

＜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。

【０５３５】

＜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。

【０５３６】

＜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。

【０５３７】

＜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。

【０５３８】

＜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。

【０５３９】

＜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。

【０５４０】

＜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。

【０５４１】

＜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。

【０５４２】

［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。

【０５４３】

＜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。

【０５４４】

＜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。

【０５４５】

＜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。

【０５４６】

＜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。

【０５４７】

［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。

【０５４８】

＜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。

【０５４９】

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。

【０５５０】

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。

【０５５１】

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。

【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」、「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。

【０５５３】

＜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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【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」、「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。

【０５５８】

＜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２

１３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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【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」、「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。

【０５６３】

＜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。

【０５６４】

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。

【０５６５】
　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。
【０５６６】
　さらに、ＭＰＵ４１は、右選択ボタン２１４の３回分の操作状態として「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「ＯＦＦ」の操作パターンが発生した場合に、第３右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第１右選択操作パターンフラグ及び第２右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第３右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン２１４が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン２１４の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。
【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」、「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。
【０５６８】
［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。
【０５６９】
［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。
【０５７０】
　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。
【０５７１】
　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。
【０５７２】
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。
【０５７３】
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。
【０５７４】
［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。
【０５７５】
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。
【０５７６】
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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
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。
【０５７９】

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。

【０５８０】

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。

【０５８１】

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。

【０５８２】

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。

【０５８３】

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。

【０５８４】

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。

【０５８５】

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。

【０５８６】

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。

【０５８７】

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。

【０５８８】

＜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。

【０５８９】

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。

【０５９０】

＜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。

【０５９１】

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。

【０５９２】

＜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。

【０５９３】

＜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。

【０５９４】

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。

【０５９５】

＜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。

【０５９６】

＜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。

【０５９７】

＜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。

【０５９８】

＜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。

【０５９９】

＜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。

【０６００】

＜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。

【０６０１】

＜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。

【０６０２】
＜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。

【０６０３】
＜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。

【０６０４】
＜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。

【０６０５】
＜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。

【０６０６】
＜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。

【０６０７】

［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。

【０６０８】

＜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。

【０６０９】

＜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）。

【０６１０】

＜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。

【０６１１】

＜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）。

【０６１２】

＜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。

【０６１３】

＜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。

【０６１４】

＜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。

【０６１５】

＜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。

【０６１６】

＜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。

【０６１７】

＜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。

【０６１８】

＜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。

【０６１９】

＜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。

【０６２０】

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。

【０６２１】

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。

【０６２２】

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。

【０６２３】

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。

【０６２４】

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り、前述の第１から第４の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【０６２５】

［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。

【０６２６】

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。

【０６２７】

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。

【０６２８】

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。

【０６２９】

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。

【０６３０】

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。

【０６３１】

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。

【０６３２】

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。

【０６３３】

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。

【０６３４】

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。

【０６３５】

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。

【０６３６】

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。

【０６３７】

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。

【０６３８】

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。

【０６３９】

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。

【０６４０】

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。

【０６４１】

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。

【０６４２】

［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。

【０６４３】

＜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。

【０６４４】

＜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。

【０６４５】

＜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３５１～３５６を点灯させるか否かのランプ点灯抽選を行う。

【０６４６】

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。

【０６４７】

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。

【０６４８】

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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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１

０％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。

【０６５１】

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。

【０６５２】

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。

【０６５３】

＜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。

【０６５４】

＜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）。

【０６５５】

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。

【０６５６】

＜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。

【０６５７】

＜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）。

【０６５８】

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。

【０６５９】

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。

【０６６０】

＜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。

【０６６１】

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。

【０６６２】

＜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。

【０６６３】

＜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。

【０６６４】

＜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。

【０６６５】

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。

【０６６６】

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。

【０６６７】

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。

【０６６８】

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。

【０６６９】

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。

【０６７０】

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。

【０６７１】

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。

【０６７２】

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。

【０６７３】

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。

【０６７４】

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。

【０６７５】

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３

５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。

【０６７６】

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。

【０６７７】

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。

【０６７８】

［第６の実施形態］

前述の第１の実施形態では、大当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の数に応じて、大当たり遊技のエンディングにおいて大当たり確率を規定する設定値以外の非設定値の少なくとも一部が７セグメント表示部３９に表示される場合について説明した。

【０６７９】

ところで、遊技機では、変動遊技において飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止表示されることによる条件装置の作動を条件として役物連続作動装置が作動され、この役物連続作動装置の作動によって特別電動役物が連続して作動されることによって多量の遊技球の獲得が可能なものがある。

【０６８０】

ここで、「条件装置」とは、その作動が役物連続作動装置の作動に必要な条件とされている装置で、特定の図柄の組合せが表示（大当たりに対応する組み合わせ（例えばゾロ目）で飾り図柄が停止表示）される場合に作動されるものをいう。「役物連続作動装置」とは、特別電動役物を連続して作動させることができる特別の装置をいう。「条件装置」及び「役物連続作動装置」は、包括的な概念上の装置であり、本実施形態では、例えば主制御装置４のＭＰＵ４１（装置を実現する制御を実行）、ＲＯＭ４１１（装置を実現する制御プログラムを格納）、ＲＡＭ４１２（装置を実現する制御で使用）、制御プログラムによって駆動される各種機器などにより実現される。

【０６８１】

また、「特別電動役物」とは、電動役物のうち、大入賞口の入口を開き、又は拡大するものをいう。本実施形態では、「特別電動役物」には、例えば可変入賞口３１６を開閉する開閉扉３１９が含まれる。

【０６８２】

そして、遊技機としては、変動遊技において飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止表示されることによる条件装置の作動から、役物連続作動装置の作動（大当り遊技又は開閉実行モードの開始）までの時間（以下、「準備時間」と称することがある）が比較的に長い機種がある。

【０６８３】

しかしながら、準備時間が長い場合、即ち飾り図柄が停止表示から開閉実行モードの開始までの時間が長い場合、遊技者からすれば無駄に時間を費やすことになり、そのような遊技機では遊技への興味が低下することが想定される。特に、遊技ホールの閉店時間が迫っている場合や個人的事情などによって遊技時間に制限がある場合には、開閉実行モードの開始が遅いと苛立ちや不快感などの感情によって遊技機に対する印象が悪くなることも想定される。

【０６８４】

一方、本実施形態では、遊技球の打ち出しから役物連続作動装置が作動されるまでの時間（役物連続装置を作動させる困難性）が異なる第１移動経路及び第２移動経路が設けられている。また、遊技者は、第１移動経路及び第２移動経路のいずれで遊技球を移動させるかを選択可能である。第１移動経路及び第２移動経路の選択は、遊技者が行うことが可能であり、例えば遊技球の発射強度を調整することで行える。そして、第１移動経路を選

択すると、遊技球の打ち出しから短時間で役物連続作動装置を作動させることができる。一方、第２移動経路を選択すると、第２移動経路に打ち出される遊技球による役物連続作動装置の作動が、例えば遊技盤での遊技球の落下を制限する又は遅延させる遅延手段によって遅延される。そして、第１移動経路及び第２移動経路では、条件装置作動から役物連続作動装置の作動までの準備時間に有意な差を設けることができる。このように、準備時間に有意な差を設けることができる第１移動経路及び第２移動経路のいずれで遊技球を移動させるかを遊技者が選択可能であることで、準備時間を短くできる（役物連続作動装置を即座に作動できる）移動経路を遊技者が選択することによって、飾り図柄が停止表示されてから開閉実行モードが開始されるまでの時間を遊技者の意思により短くすることが可能になる。これにより、開閉実行モードが開始されるまでの時間を無駄に費やすことを回避でき、遊技への興味の低下を防止できる。さらに、遊技者の遊技時間に制限がある場合に準備時間が短くできる移動経路を遊技者が選択することで、開閉実行モードの開始が遅いことによる苛立ちや不快感などの感情を抱くことを抑制できる。これにより、遊技機に対する印象が悪くなることが抑制される。また、遊技盤での遊技球の落下を制限する又は遅延させる遅延手段は、簡易な構成によって実現可能であり、遅延手段を設けることによる効果を容易かつ確実に享受することができる。

【０６８５】

また、本実施形態では、所定遊技状態において第１移動経路に設けられる第１所定領域（第１入球領域）又は第２移動経路に設けられる第２所定領域（第２入球領域）を遊技球が通過する（入球される）場合に、所定の判定処理を行った後に大当たり遊技が発生される。

【０６８６】

ここで、所定遊技状態は、大当たり遊技を発生可能な状態を含み、例えば条件装置が作動している状態、第１所定領域（第１入球領域）を遊技球が通過する（入球される）場合に第１所定領域（第１入球領域）での遊技球の通過（入球）の検知が制限されていない状態、第２所定領域（第２入球領域）を遊技球が通過する（入球される）場合に第２所定領域（第２入球領域）での遊技球の通過（入球）の検知が制限されていない状態、第１移動経路又は第２移動経路において遊技球が検知された後の状態、図柄表示部などの演出手段において大当たりが告知された後の状態（例えば図柄表示部に大当たり図柄の組み合わせが停止表示された後の状態、電飾部でレインボーのランプ演出が実行された後の状態、スピーカから大当たり確定音や確定ボイスが出力された後の状態）、変動遊技及び大当たり遊技の実行中でない状態などが判定される。

【０６８７】

また、所定の判定処理としては、例えば大当たり遊技を発生可能な状態であるか否かの判定処理が挙げられる。具体的には、所定の判定処理としては、条件装置が作動されているか否か、第１所定領域（第１入球領域）を遊技球が通過する（入球される）場合に第１所定領域（第１入球領域）での遊技球の通過により大当たりの発生が制限されているか否か、第２所定領域（第２入球領域）を遊技球が通過する（入球される）場合に第２所定領域（第２入球領域）での遊技球の通過による大当たり遊技の発生が制限されているか否か、クルーン装置などの遅延手段において所定時間以上遊技球の流下が遅延されたか否か、図柄表示部において大当たり図柄の組み合わせが停止表示されているか否か、変動遊技の実行中でないか否か、大当たり遊技の実行中でないか否かなどが判定される。

【０６８８】

このように所定の判定処理が大当たり遊技を発生可能な状態であるか否かの判定処理であることで、第１所定領域（第１入球領域）又は第２所定領域（第２入球領域）に遊技球が入球される場合に、大当たり遊技を発生可能な状態であるときに大当たり遊技を発生させ、大当たり遊技を発生可能な状態でないときに大当たり遊技の不必要な発生が制限される。

【０６８９】

特に、所定の判定処理が第１所定領域（第１入球領域）を遊技球が通過する（入球され

る）場合に第１所定領域（第１入球領域）での遊技球の通過により大当たりの発生が制限されているか否か、第２所定領域（第２入球領域）を遊技球が通過する（入球される）場合に第２所定領域（第２入球領域）での遊技球の通過による大当たり遊技の発生が制限されているか否かの判定処理である場合、大当たり遊技を発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、一方の移動経路が選択されてから一方の移動経路に設けられる所定領域（入球領域）への遊技球の通過によって大当たり遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって大当たり遊技が発生されることが防止される。これにより、特別遊技を発生させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技を発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間の経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【０６９０】

また、本実施形態では、役物連続作動装置の作動が遅延される移動経路を遊技者が選択する場合、準備時間を利用して各種イベントを発生させることが可能になる。このように、準備時間が長くなる移動経路を遊技者が選択する場合、準備時間を利用して各種イベントが発生されることで、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。これにより、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【０６９１】

また、本実施形態では、遊技球の移動が遅延される第２移動経路では少ない遊技球（例えば１球）の打ち出しにより役物連続作動装置を作動させることが可能である一方で、第１移動経路では第２移動経路よりも多くの遊技球（例えば４球～５球）の打ち出しにより役物連続作動装置が作動される。このように、第２移動経路では少ない遊技球（例えば１球）の打ち出しにより役物連続作動装置を作動させることが可能であることで、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」の低下が防止され、その結果、第２移動経路Ｒ２を遊技者が選択することにより不利益が発生することが防止される。一方、第１移動経路では第２移動経路よりも多くの遊技球（例えば４球～５球）の打ち出しにより役物連続作動装置が作動されることで、遊技球の打ち出し開始から数秒程度で役物連続作動装置を作動させることができる。これにより、第１移動経路に打ち出されてから短時間で役物連続作動装置を作動させることができるため、役物連続作動装置の作動までが長時間化されることによる苛立ちやストレスから開放される。また、無駄玉の発生を抑制するために遊技球を１球打ち出す毎に遊技球の打ち出しを停止する、いわゆる止め打ちを行うことで、無駄玉の発生を最小限とすることも可能である。

【０６９２】

また、本実施形態では、遊技球の打ち出し強度（発射強度）を調整などによって第１移動経路及び第２移動経路のいずれかを遊技者が選択可能である。このように、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が選択可能であることで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間の長短を遊技者が選択することが可能になる。また、遊技球の発射強度によって第１移動経路及び第２移動経路のいずれかを遊技者が選択可能であることで、準備時間の長短を簡易によって選択することが可能になる。

【０６９３】

なお、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを遊技者の選択不能にし、遊技機１０によって選択されるようにすることも考えられる。このように、遊技機１０によって第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかが選択されることで、条件装置の作動から役物連続作動装置の作動までの準備時間、即ち大当たり遊技が開始されるまでの時間が遊技機１０によって決定される。これにより、遊技者は、大当たり遊技が開始されるタイミング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。

【０６９４】
ここで、準備時間に実行されるイベントとしては、例えば特典の付与、この特典が付与される権利の付与、特殊演出などの所定演出の実行、遊技設定の有効化などが挙げられる。付与される特典としては、例えば前述の出玉性能の指標となる性能情報の提示（例えば設定値、ベース情報、連続役物比率情報、役物比率情報、単位大当たり抽選回数の明示又は示唆）（遊技情報を認識又は推測可能な情報の提示）が挙げられる。付与される特典が遊技情報を認識又は推測可能な情報などの出玉性能の指標となる性能情報の提示であることで、設定値などの出玉性能を推測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。また、特殊演出（所定演出）としては、例えば条件装置を作動させる契機となった変動遊技において実行された大当たり演出のリプレイ、プレミアキャラクタの登場、遊技情報を認識又は推測可能な画像の表示、準備時間での遊技の進行に対する遊技説明演出などが挙げられる。有効化される遊技設定としては、例えば大当たり遊技においてスピーカ２６から出力される楽曲の選択やその音量の調整、大当たり遊技において登場するキャラクタの選択などの大当たり遊技で実行される各種演出に対する選択設定などが挙げられる。このように、大当たり遊技で実行される各種演出の設定が有効化されることで、大当たり遊技において各種遊技設定を行う必要性を低減できるため、大当たり遊技演出を堪能することが可能になる。

【０６９５】
また、準備時間に実行されるイベントは、準備時間中に設定される特定時間（イベント発生権付与期間）において特定の条件が成立する場合に発生させ、又は前記特定時間中に満たされる特定の条件の数に応じたレベルや内容のイベントを発生させることが考えられる。このように、準備時間に特定の条件が満たされることをイベント発生の条件とすることで、準備時間において特定の条件が満たされる否かに着目させることができ、これにより遊技の興趣が向上される。特に、準備時間に満たされる特定の条件の数に応じたレベルや内容のイベントを発生させることで、特定の条件が満たされる否かだけでなく、満たされる特定の条件の数に着目させることができるため遊技の興趣がより向上される。また、準備時間に満たされる特定の条件の数に応じたレベルや内容のイベントを発生させる場合には、イベント内容などを多様化できるためさらに遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【０６９６】
特定の条件としては、例えば特定領域（例えば一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、スルーゲート３１７、クルーン装置や回転体などの特殊装置に設定される所定領域）での遊技球９９の通過、図柄表示部３４１などで実行される権利取得演出（所定演出）などで獲得可能な権利の取得などが挙げられる。特定の条件の成立数としては、特定領域を通過する遊技球９９の数、出玉数、権利取得演出などで獲得可能なポイント、コイン数、お金、パワー、遊技レベル、距離、キャラクタ数などの数字に相関させることが可能な数的指標などが挙げられる。権利取得演出としては、例えば図柄表示部などで実行されるポイント獲得ゲーム演出などの数的指標獲得演出（所定演出）が考えられる。ポイント獲得ゲーム演出としては、例えばコイン獲得ゲーム、ミッション達成ゲーム、バトルゲーム、クイズゲーム、予想ゲームなどが実行される演出が挙げられる。数的指標と特定の条件の成立数とは、相関関係があればよく、例えば１ポイントにつき特定の条件が１つ成立する場合に対応させてもよいし、１ポイント以外の特定ポイントごとに特定の条件が１つ成立する場合に対応させてもよい。このように特定の条件の数が数的指標に相関されることで、イベントの内容などを多様化でき、例えば当該イベントをゲーム演出などのポイント獲得演出として実行すること可能になる。これにより、遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

【０６９７】
また、本実施形態では、準備時間に実行されるイベント（例えば特殊演出や権利取得演出などの所定演出）は、遊技球の通過（入球）によって大当たり遊技を発生させることが可能な所定領域（入球領域）での遊技球の通過（入球）に基づいて強制終了される。具体

的には、所定演出としてのゲーム演出が、第２所定領域（第２入球領域）としての第２役連作動ゲートでの遊技球の通過（入球）によって役物連続作動装置が作動（大当たり遊技が発生）される場合に強制終了される。このように、所定演出などのイベントが役物連続作動装置の作動により終了されることで、所定演出などのイベントの実行によって邪魔されることなく、適切に大当たり遊技演出を実行できる。また、遊技者は、所定領域（入球領域）に遊技球を通過（入球）させて役物連続作動装置を作動させることで、遊技者の意思により所定演出などのイベントを終了させることが可能になる。これにより、遊技者は、早期にイベントを終了させることができ、種々なタイミングで役物連続作動装置を作動（大当たり遊技を発生）させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【０６９８】

なお、役物連続作動装置の作動（大当たり遊技の発生）によって所定演出などのイベントが強制終了される場合であっても、所定条件が成立する場合にイベントが再実行されるようにしてもよい。この場合の所定演出などのイベントの再実行は、強制終了された部分の続きから再実行されることが考えら、イベントの再実行は予定されているイベントの最後まで実行することが考えられる。このように、強制終了された部分の続きから所定演出などのイベントが最後まで再実行されることで、所定演出などのイベントが強制終了される場合であっても、イベントが最後まで実行され、遊技者が得るべき利益が保証される。もちろん、イベントが強制終了される場合に、イベントを最初から再実行し、予定されている最後までイベントを実行してもよい。この場合には、イベントを途切れることなく一連に実行することが可能になる。これにより、所定演出によって遊技に対する興味をさらに向上させることが可能になる。

【０６９９】

また、所定演出などのイベントは、変動遊技によって大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの報知の終了（大当たり図柄の組み合わせで飾り図柄が停止表示）から所定領域を遊技球が通過するまでの期間に設定される特定期間に実行され、大当たり遊技が発生される場合に再実行されるようにしてもよい。このように、所定演出などのイベントが特定期間に実行され、大当たり遊技が実行される場合にイベントが再実行されることで、大当たり遊技において所定演出などのイベントを実行することが可能になる。つまり、所定領域への遊技球の通過によって所定演出などのイベントが途中で中断した場合に、所定領域への遊技球の通過によって発生される大当たり遊技においてイベントを実行することが可能になる。これにより、所定演出などのイベントが強制終了される場合に、イベントの終了後から即座にイベントを再実行することが可能になり、所定演出などのイベントが途切れる時間を短くでき、イベントが途中で強制終了される場合であってもイベントが最後まで連続して実行される場合と同様に、違和感なくイベントが実行される。

【０７００】

また、強制終了されるイベントが再実行される所定条件としては、例えば役物連続作動装置の作動により発生される大当たり遊技が特定の大当たり遊技であることが挙げられる。具体的には、所定条件としての役物連続作動装置の作動により発生される特定の大当たり遊技が、例えば確変大当たり遊技であること、１６Ｒ（確変）大当たり遊技（遊技時間の長い（所定数（例えば７～１０）以上のラウンド遊技が実行される）大当たり遊技）であること、５Ｒ確変大当たり遊技であること、（５Ｒ）通常大当たり遊技であることなどが挙げられる。

【０７０１】

特定の大当たり遊技が実行される場合に所定演出などのイベントが再実行されることで、特定の大当たり遊技が実行されることに対する特典として所定演出を再実行される。また、特定の大当たり遊技が確変大当たり遊技であることで、遊技者に有利な大当たり遊技に対する特典として、強制終了される所定演出などのイベントの再実行という特典をさらに付与することが可能になる。また、特定の大当たり遊技が１６Ｒ確変大当たりなどの多く（所定数以上）のラウンド遊技が実行される大当たり遊技であることで、遊技時間の長さを利用して所定演出などのイベントを効果的に再実行することが可能になる。また、特

定の大当たり遊技が通常大当たり遊技であることで、遊技者に不利な大当たり遊技である場合の補償として所定演出などのイベントの再実行を行うことが可能になる。

【０７０２】

なお、所定演出などのイベントの再実行は、大当り遊技のオープニング、開閉実行モード及びエンディングのいずれで行ってもよく、これらの期間のうちの２以上に跨って実行してもよい。もちろん、所定演出などのイベントの再実行は、大当り遊技以外のタイミングで実行してもよい。また、所定演出などのイベントを再実行させる所定条件としては、遊技球の通過（入球）によって大当たり遊技を発生させることが可能な所定領域（入球領域）での遊技球の通過（入球）、一定時間の遊技球９９の打ち出し停止なども考えられる。これらが所定演出などの再実行の所定条件であることで、遊技者が意図的に所定演出などを再実行させることが可能になる。

【０７０３】

また、イベントとしての所定演出がゲーム演出などの数的指標獲得演出である場合に数的指標獲得演出を再実行する場合、特定期間において獲得した数的指標を持ち越してもよいし、数的指標を０から獲得するようにしてもよい。

【０７０４】

以下、本実施形態について、図７２～図８８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。

【０７０５】

本実施形態に係る遊技機１０は、変動遊技において飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止表示されることによって条件装置が作動され、条件装置が作動されている場合に後述の第１役物連続作動ゲートＧ１（以下、「第１役連作動ゲート」と称する場合がある）又は第２役物連続作動ゲートＧ２（以下、「第２役連作動ゲート」と称する場合がある）を遊技球が通過することで役物連続作動装置が作動され、この役物連続作動装置の作動によって可変入賞口３１６を開閉する開閉扉３１９が連続して作動されることによって多量の遊技球の獲得が可能な大当たり遊技が実行される。つまり、本実施形態に係る遊技機１０は、所定領域（入球領域）である第１役連作動ゲートＧ１又は第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過（入球）に基づいて大当たり遊技を発生させることが可能である。

【０７０６】

ここで、図７２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７３は図７２に示す遊技盤の要部を示す図である。なお、本実施形態に係る遊技機１０では、前述の第１の実施形態のクルーン装置３７や遊技球滞留部３８が省略されている。また、本実施形態に係る遊技機１０では、可変入賞口３１６が第２入賞口３１６の下方（遊技盤３１の中央下方）に設けられ、メイン表示部３６が遊技盤３１の右下部に設けられているが、可変入賞口３１６及びメイン表示部３６の役割、機能などは前述の第１の実施形態の場合と基本的に同様である。但し、前述の第１の実施形態の可変入賞口３１６には、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９が入球可能であったが、本実施形態に係る遊技機１０の可変入賞口３１６には、少なくとも遊技盤３１の左側領域に打ち出され、第３移動経路Ｒ３に打ち出される遊技球９９が入球可能であることが好ましい。もちろん、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９のうち、後述の第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２の少なくとも一方に打ち出される遊技球９９が入球可能としてもよい。

【０７０７】

図７２及び図７３に示すように、本実施形態に係る遊技機１０では、図柄表示部３４１の上方に設けられる装飾部３１０と、外レール３１２との間に分岐部４８が設けられている。分岐部４８は、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９の移動経路として第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２を規定するものである。なお、装飾部３１０及び分岐部４８は、例えば樹脂製などの部材を遊技盤３１に組み付けるなどして形成される。また、遊技機１０は、第１移動経路Ｒ１を移動する遊技球９９が通過可能な第１役連作動ゲートＧ１、第２移動経路Ｒ２を移動する遊技球９９が通過可能な第２役連作動ゲートＧ２

、及び第２役連作動ゲートＧ２の上方に配置される一穴クルーン装置６０をさらに備える。
【０７０８】
第１移動経路Ｒ１は、装飾部３１０と分岐部４８との間に規定され、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９のうち、比較的に低い強度で発射される遊技球９９の移動経路を規定する。この第１移動経路Ｒ１はさらに、遊技球９９の移動方向の下流側が分離釘４８１及び誘導釘４８２により規定され、分離釘４８１及び誘導釘４８２によって、第１移動経路Ｒ１を移動する遊技球９９を第１役連作動ゲートＧ１に誘導する。分離釘４８１は、分岐部４８における遊技球９９の移動方向の下流側の端部の下流位置から、第１役連作動ゲートＧ１の右下方である後述の一穴クルーン装置６０の左上方まで並んで配置されている。誘導釘４８２は、装飾部３１０における遊技球９９の移動方向の下流側の端部の下流位置から、第１役連作動ゲートＧ１の左上方まで並んで配置されている。また、誘導釘４８２には、遊技球９９の直径よりも間隔が広い落とし部分４８３が設けられている。そのため、第１移動経路Ｒ１を移動する遊技球９９は、落とし部分４８３を通過しない場合には第１役連作動ゲートＧ１を通過し、落とし部分４８３を通過する場合には第１役連作動ゲートＧ１を通過しない。つまり、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９は、一定確率で第１役連作動ゲートＧ１を通過する。なお、分離釘４８１及び誘導釘４８２に代えて、樹脂製の部材などによって分離釘４８１及び誘導釘４８２と同様な役割を果たすこともできる。
【０７０９】
そして、本実施形態では、第１移動経路Ｒ１に打ち出された遊技球９９のうち、第１役連作動ゲートＧ１を通過する遊技球９９と、第１役連作動ゲートＧ１を通過することなく落とし部分４８３を通過する遊技球９９との比率は、例えば１：１～１：１０の範囲から設定され、好ましくは１：２～１：５の範囲から設定され、典型的には１：３～４程度に設定される。つまり、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する確率は、例えば１／２～１／１１の範囲から設定され、好ましくは１／３～１／６の範囲から設定され、典型的には１／４～１／５程度に設定される。このような範囲に第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する確率が設定されることで、遊技球９９を連続的に打ち出す場合には数秒程度で遊技球９９を第１役連作動ゲートＧ１に通過させることができる。これにより、遊技者にストレスを与えることを抑制しつつ、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９を第１役連作動ゲートＧ１に通過させることができ、第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過するか否かに着目して遊技を楽しむことができる。また、無駄玉の発生を抑制するために遊技球９９を１球打ち出す毎に遊技球９９の打ち出しを停止する、いわゆる止め打ちを行うことで、無駄玉の発生を最小限としつつ、第１移動経路Ｒ１を移動する１球の遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過するか否かにより着目して遊技を楽しむことも可能である。
【０７１０】
なお、誘導釘４８２における落とし部分４８３を省略してもよい。つまり、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する確率を１００％に設定してもよい。このように、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する確率が１００％に設定されることで、少なくとも１球の遊技球９９の打ち出しにより第１役連作動ゲートＧ１に遊技球９９を通過させることが可能になる。これにより、無駄玉を発生させることなく役物連続作動装置を作動させることができるため、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」の低下が防止される。その結果、第１移動経路Ｒ１を遊技者が選択することにより不利益が発生することが防止される。
【０７１１】
また、誘導釘４８２の落とし部分４８３を通過する遊技球９９が入球可能な位置に一般入賞口を配置してもよい。このように、誘導釘４８２の落とし部分４８３を通過する遊技球９９が入球可能な位置に一般入賞口が配置されることで、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過することなく落とし部分４８３を通過す

ることにより発生する無駄玉を一般入賞口への遊技球９９の入賞に対する賞球（例えば１入賞につき５球～１０球）によって保証可能である。これにより、ベースの低下が防止され、その結果、第１移動経路Ｒ１を遊技者が選択することにより不利益が発生することが防止される。

【０７１２】

また、第１移動経路Ｒ１には、第１役連作動ゲートＧ１の上流側に第１ルート検知センサＲｓ１が設けられている。第１ルート検知センサＲｓ１は第１移動経路Ｒ１を遊技球９９が通過したことを検知するセンサである。この第１ルート検知センサＲｓ１は、例えば光学センサ、近接センサ（高周波発信型センサ、静電容量センサ、磁気センサ）などにより構成される。第１ルート検知センサＲｓ１は、主制御装置４の入出力Ｉ／Ｆ４２を介してＭＰＵ４１に接続されている（図７６参照）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１ルート検知センサＲｓ１からの出力に基づいて第１移動経路Ｒ１を遊技球９９が通過したことを検出可能である。

【０７１３】

但し、本実施形態では、主制御装置４によって実行される主タイマ割込処理でのセンサ検出処理として図７７を参照して後述するように、ＭＰＵ４１は、条件装置が作動（条件装置作動フラグがオンに設定）され、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグ及び第２役連ゲートセンサ検知無効フラグのいずれもオンでない場合に、第１移動経路Ｒ１を遊技球９９が移動したことを検出する。つまり、ＭＰＵ４１は、条件装置が作動されている場合に、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるよりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合に、第１移動経路Ｒ１を遊技球９９が移動したと判断する。

【０７１４】

第１役連作動ゲートＧ１は、遊技球９９の通過により役物連続作動装置を作動させる契機を与えるものである。この第１役連作動ゲートＧ１は、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９を通過可能に上下に貫通している。第１役連作動ゲートＧ１は、遊技球９９の通過を検知可能な第１役物連続作動ゲートセンサＧｓ１（以下、「第１役連ゲートセンサ」とも称する）を有する。第１役連ゲートセンサＧｓ１は、例えば光学センサ、近接センサ（高周波発信型センサ、静電容量センサ、磁気センサ）などにより構成され、主制御装置４の入出力Ｉ／Ｆ４２を介してＭＰＵ４１に接続されている（図７６参照）。即ち、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサＧｓ１からの出力に基づいて第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過したことを検出可能である。

【０７１５】

ここで、ＭＰＵ４１は、後述の図７７の主制御装置４によって実行されるセンサ検出処理において、条件装置が作動され、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されていないことを条件に、第１役連ゲートセンサＧｓ１によって遊技球９９の通過が検知される場合に、第１役連作動ゲートＧ１を通過したか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、条件状態が作動している場合に、第２ルート検知センサＲｓ２よりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されることを条件に、第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過したか否かを判断する。そして、第１移動経路Ｒ１に遊技球９９が打ち出される場合には、一定確率で遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する。そのため、第１移動経路Ｒ１への遊技球９９の打ち出し開始から、短時間（例えば数秒程度）で第１役連作動ゲートＧ１に遊技球９９を通過させて役物連続作動装置を作動させることができる。これにより、遊技者が第１移動経路Ｒ１を選択した場合には、打ち出し開始から短時間で大当たり遊技を開始させることが可能になる。つまり、遊技者は、第１移動経路Ｒ１を選択することで、図柄表示部３４１において大当たりの図柄組み合わせが停止表示されることで条件装置が作動される場合に、変動遊技の終了後から早期に大当たり遊技を開始させることができる。これにより、遊技者は、例えば遊技ホールの閉店時間が迫っている場合や個人的事情などによって遊技時間に制限がある場合などに、第１移動経路Ｒ１を選択することで、残された遊技時間を無駄にすることなく、より多くの大当たり抽

選を受ける機会を確保できる。また、後述の設定値示唆演出の実行（設定値の推測）を希望しない場合にも、第１移動経路Ｒ１を選択することで無駄な時間を費やすことなく早期に大当り遊技を開始させることができる。

【０７１６】

一方、第２移動経路Ｒ２は、分岐部４８と外レール３１２との間に規定され、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９のうち、最大強度などの高い強度で発射される遊技球９９の移動経路を規定する。この第２移動経路Ｒ２はさらに、遊技球９９の移動方向の下流側が分離釘４８１及び誘導釘４８４により規定され、分離釘４８１及び誘導釘４８４によって、第２移動経路Ｒ２を移動する遊技球９９を一穴クルーン装置６０に誘導する。分離釘４８１は、上述のように分岐部４８における遊技球９９の移動方向の下流側の端部の下流位置から、一穴クルーン装置６０の左部上方まで並んで配置されている。誘導釘４８４は、外レール３１２の所定位置から一穴クルーン装置６０の中央部上方（後述の貫通孔６０５の上方）まで並んで配置されている。即ち、分離釘４８１及び誘導釘４８４は、一穴クルーン装置６０における後述の貫通孔６０５（図７４及び図７５参照）の左方側に誘導される。このように、分離釘４８１及び誘導釘４８４によって貫通孔６０５（図７４及び図７５参照）の左方側、即ち貫通孔６０５を避けた位置に遊技球９９が誘導されることで、貫通孔６０５に遊技球９９が直接入球されることが防止される。また、分離釘４８１及び誘導釘４８４は、遊技球９９の通過が可能な程度の隙間を形成すること無く配置されており、第２移動経路Ｒ２を通過する遊技球９９は、必ず遊技球９９が一穴クルーン装置６０に誘導される。このように、第２移動経路Ｒ２を通過する遊技球９９が必ず遊技球９９が一穴クルーン装置６０に誘導されることで、第２移動経路Ｒ２への１球の遊技球９９の打ち出しによって第２役連作動ゲートＧ２に遊技球９９を通過させることが可能になる。これにより、ベースの低下が防止され、その結果、第２移動経路Ｒ２を遊技者が選択することにより不利益が発生することが防止される。なお、導釘４８４に代えて、樹脂製の部材などによって導釘４８４はと同様な役割を果たすこともできる。

【０７１７】

また、第１移動経路Ｒ１と第２移動経路Ｒ２との間は、分岐部４８及び分離釘４８１によって規定され、これら分岐部４８及び分離釘４８１は遊技球９９が通過する隙間無く一連に設けられている。そのため、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１移動経路Ｒ１の移動途中で第２移動経路Ｒ２に移動経路が変更されることが防止され、これとは逆に、第２移動経路Ｒ２に打ち出される遊技球９９が第２移動経路Ｒ２の移動途中で第１移動経路Ｒ１に移動経路が変更されることが防止される。つまり、第１移動経路Ｒ１と第２移動経路Ｒ２との間での遊技球９９の相互移動が制限されている。これにより、遊技者が選択した移動経路が遊技者の意に反して変更されることが防止され、移動経路の選択に関する遊技者の意思を確実に反映させることが可能になる。

【０７１８】

なお、第２移動経路Ｒ２では、分離釘４８１及び誘導釘４８４によって必ず遊技球９９が一穴クルーン装置６０に誘導されるが、一穴クルーン装置６０に誘導される遊技球９９は、後述のように一穴クルーン装置６０から放出される場合に必ず第２役連作動ゲートＧ２（第２役物連続作動ゲートセンサＧｓ２）を通過する。これに対して、第１移動経路Ｒ１では、前述のように、分離釘４８１及び誘導釘４８２によって所定確率、例えば１／２～１／１１の範囲から設定される確率で第１役連作動ゲートＧ１を通過する。つまり、第２移動経路Ｒ２に打ち出される遊技球９９は、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球よりも高確率で役連作動ゲートを通過する。これにより、役物連続作動装置の作動が遅延される第２移動経路Ｒ２では、第１移動経路Ｒ１よりも少ない遊技球９９の打ち出しにより役物連続作動装置を作動させることができる。そのため、第２移動経路Ｒ２では、第１移動経路Ｒ１に遊技球９９を打ち出して役物連続作動装置を作動させる場合に比べて無駄玉の発生を抑制できる利点がある。

【０７１９】

また、第２移動経路Ｒ２には、一穴クルーン装置６０の上方側に第２ルート検知センサ

Ｒｓ２が設けられている。第２ルート検知センサＲｓ２は第２移動経路Ｒ２を遊技球９９が通過したことを検知するセンサである。この第２ルート検知センサＲｓ２は、例えば光学センサ、近接センサ（高周波発信型センサ、静電容量センサ、磁気センサ）などにより構成される。第２ルート検知センサＲｓ２は、主制御装置４の入出力Ｉ／Ｆ４２を介してＭＰＵ４１に接続されている（図７６参照）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２ルート検知センサＲｓ２からの出力に基づいて第２移動経路Ｒ２を遊技球９９が通過したことを検出可能である。

【０７２０】

但し、本実施形態では、主制御装置４によって実行される主タイマ割込処理でのセンサ検出処理として図７７を参照して後述するように、ＭＰＵ４１は、条件装置が作動（条件装置作動フラグがオンに設定）され、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグ及び第２役連ゲートセンサ検知無効フラグのいずれもオンでない場合に、第２移動経路Ｒ２を遊技球９９が移動したことを検出する。つまり、ＭＰＵ４１は、条件装置が作動されている場合に、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合に、第２移動経路Ｒ２を遊技球９９が移動したことを検出する。

【０７２１】

一穴クルーン装置６０は、第２移動経路Ｒ２への遊技球９９の打ち出しから役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させるものである。具体的には、一穴クルーン装置６０は、後述のクルーン部６０１において遊技球９９を転動させつつ周回させることによって遊技盤３１での遊技球９９の落下を制限（遅延）させることで、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されてから、一穴クルーン装置６０の下部開口６０６の下方に配置される第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過するまでの時間を所定時間以上に確保するものである。この所定時間は、例えば１分以上２０分以下の範囲から設定され、好ましくは５分以上１５分以下の範囲から設定され、典型的には１０分程度に設定される。このような範囲に所定時間（滞留時間、遅延時間）が設定されることで、一穴クルーン装置６０で遊技球９９の落下が遅延されている間に、設定値を含む出玉性能などの数値情報を明示又は示唆する（少なくとも一部を表示する）ことができる。このように、一穴クルーン装置６０で遊技球９９の落下が遅延されている間に設定値などの出玉性能に関する遊技情報が明示又は示唆されることで、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間（条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの時間）を、設定値などの出玉性能を認識又は推測して楽しむことができる。これにより、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【０７２２】

ここで、図７４は一穴クルーン装置６０を示す斜視図であり、図７５は遊技盤３１における図７４のＸ４－Ｘ４切断線に相当する部分に沿う断面図である。図７４及び図７５に示すように、一穴クルーン装置６０は、クルーン部６０１及び放出部６０２を備える。

【０７２３】

クルーン部６０１は、底壁部６０３及び周壁部６０４を有する有底円筒状である。底壁部６０３の中央部には、貫通孔６０５が設けられている。周壁部６０４は、底壁部６０３の周縁部から上方に延びており、底壁部６０３からの遊技球９９の飛び出しが防止されている。このクルーン部６０１では、分離釘４８１及び誘導釘４８４によって誘導される遊技球９９が、底壁部６０３上を周壁部６０４に沿って周回し、例えば遊技球９９の移動速度の減衰によって周回半径が小さくなることで貫通孔６０５に入球される。放出部６０２は、下部開口６０６を有する中空状に形成されており、その内部が貫通孔６０５に連通している。即ち、放出部６０２は、遊技球９９の放出方向（移動方向）に関して閉断面構造（周囲が囲まれた構造）を有する。この放出部６０２では、貫通孔６０５に入球される遊技球９９が遊技盤３１の下方に１球ずつ放出される。これにより、クルーン装置６０では、複数の遊技球９９が同時に放出されることが防止され、１球ずつ遊技球９９を放出することが可能になる。

【０７２４】
なお、一穴クルーン装置６０には、１球の遊技球９９のみが誘導されるように構成することも考えられる。具体的には、第２ルート検知センサＲｓ２の上方に遊技球９９を遊技盤３１の背面側に移動させる前後貫通孔、及びこの前後貫通孔を開閉すると共に前後貫通孔の開放時に前後貫通孔に遊技球９９を誘導する貫通孔開閉扉を設け、少なくとも第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されてから第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過するまでの間、前後貫通孔を開放状態として貫通孔開閉扉及び前後貫通孔によって遊技盤３１の背面側に遊技球９９を誘導することが考えられる。このように、１球の遊技球９９のみが一穴クルーン装置６０に誘導されるように構成することで、複数の遊技球９９が連続的に第２移動経路Ｒ２に打ち出される場合であっても、１球の遊技球９９のみを一穴クルーン装置６０に誘導することができる。これにより、一穴クルーン装置６０に複数の遊技球９９が誘導されることによって、例えば複数の遊技球９９の相互干渉によって一穴クルーン装置６０での遊技球９９の滞留時間が著しく短くなることが防止され、第２移動経路Ｒ２が選択される場合に、一穴クルーン装置６０での役物連続作動装置の作動の遅延時間の均一化を図ることができる。また、複数の遊技球９９が連続的に第２移動経路Ｒ２に打ち出される場合であっても、１球の遊技球９９のみが一穴クルーン装置６０に誘導されることで、複数の遊技球９９が一穴クルーン装置６０に誘導されることによって発生し得る一穴クルーン装置６０での玉詰まりが防止される。

【０７２５】
また、本実施形態では、分離釘４８１及び誘導釘４８４によって、第２移動経路Ｒ２を移動する遊技球９９が一穴クルーン装置６０のクルーン部６０１に誘導されるが、第２移動経路Ｒ２を移動する遊技球９９を、クルーン部６０１よりも上方において遊技盤３１の背面側に移動させることによってクルーン部６０１に誘導するようにしてもよい。

【０７２６】
図７５に示すように、第２役連作動ゲートＧ２は、一穴クルーン装置６０の放出部６０２の下部開口６０６の下方に配置されており、下部開口６０６から放出される遊技球９９が通過可能である。

【０７２７】
第２役連作動ゲートＧ２は、第１役連作動ゲートＧ１と同様に、遊技球９９の通過により役物連続作動装置を作動させる契機を与えるものである。この第２役連作動ゲートＧ２は、第２移動経路Ｒ２に打ち出され、一穴クルーン装置６０から放出される遊技球９９を通過可能に上下に貫通している。また、第２役連作動ゲートＧ２は、一穴クルーン装置６０の放出部６０２の直下に設けられ、放出部６０２から放出される遊技球９９が必ず第２役連作動ゲートＧ２を通過する。また、第２役連作動ゲートＧ２は、遊技球９９の通過を検知可能な第２役物連続作動ゲートセンサＧｓ２（以下、「第２役連ゲートセンサ」とも称する）を有する。第２役連ゲートセンサＧｓ２は、例えば光学センサ、近接センサ（高周波発信型センサ、静電容量センサ、磁気センサ）などにより構成され、主制御装置４の入出力Ｉ／Ｆ４２を介してＭＰＵ４１に接続されている（図７６参照）。即ち、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサＧｓ２からの出力に基づいて第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過したことを検出可能である。

【０７２８】
ここで、ＭＰＵ４１は、後述の図７７の主制御装置４によって実行されるセンサ検出処理において、条件装置が作動され、第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されていないことを条件に、第２役連ゲートセンサＧｓ２によって遊技球９９の通過が検知される場合に、第２役連作動ゲートＧ２を通過したか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、条件状態が作動している場合に、第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過したことを検知可能である。

【０７２９】
そして、第２移動経路Ｒ２に遊技球９９が打ち出される場合には、１球の遊技球９９の

打ち出しによって一穴クルーン装置６０に遊技球９９を誘導することができ、その遊技球９９は、一穴クルーン装置６０において所定時間以上滞留された後に一穴クルーン装置６０から放出されることによって第２役連作動ゲートＧ２を通過する。このように、１球の遊技球９９の打ち出しによって第２役連作動ゲートＧ２に遊技球９９お通過させることができるため、役物連続作動装置を作動させるために必要な最低限の遊技球９９が１球となり、役物連続作動装置を作動させることに対する無駄玉の発生を抑制できる。

【０７３０】

また、第２移動経路Ｒ２が選択される場合、第１移動経路Ｒ１が選択される場合のように条件装置の作動開始から即座に役物連続作動装置が作動されることはなく、少なくとも遊技球９９が一穴クルーン装置６０に移動されてから、その遊技球９９が一穴クルーン装置６０から放出されるまでの時間は、役物連続作動装置が作動されない。そのため、遊技者は、第２移動経路Ｒ２を選択することで、役物連続作動装置の作動を遅延させ、大当たり遊技の開始を遅延させることができる。また、本実施形態では、後述のように条件装置の作動後に、第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検出される場合に、７セグメント表示部３９において設定値を含む出玉性能などを認識又は推測するための数値情報が明示又は示唆される。

【０７３１】

以上ように、本実施形態に係る遊技機１０では、図柄表示部３４１に大当たりの図柄組み合わせが停止表示されることによって条件装置が作動される場合に、役物連続作動装置が作動されるまでの時間が異なる第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれかを選択することで、条件装置の作動後から即座に大当たり遊技を開始させるか、大当たり遊技の開始までの時間が長くなるが設定値を含む出玉性能などに関する数値情報を推測可能な情報（特典）を得るかを選択できる。そして、第１移動経路Ｒ１を選択して条件装置の作動後から即座に大当たり遊技を開始させることで、例えば遊技ホールの閉店時間が迫っている場合や個人的事情などによって遊技時間に制限がある場合などであっても、残された遊技時間を無駄にすることなく、より多くの大当たり抽選を受ける機会を確保できる。また、出玉性能などに関する数値情報を推測する必要がない場合、例えば設定値などを認識済みである場合や設定値などに興味がない場合にも、第１移動経路Ｒ１することで、同一時間内でより多くの大当たり抽選を受ける機会を確保できる。一方、第２移動経路Ｒ２を選択することで役物連続作動装置の作動を遅延させる場合、役物連続作動装置が作動されるまでの時間において、出玉性能などに関する数値情報を推測して遊技を楽しむことができる。

【０７３２】

［主制御装置４の処理］

次に、本実施形態における主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について、図７７～図８０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。

【０７３３】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

本実施形態における主制御装置４で実行される主タイマ割込処理は、前述の第１の実施形態とはセンサ検出処理（図２０のステップＳ１００１参照）の内容が異なる。

【０７３４】

［センサ検出処理］

本実施形態のセンサ検出処理では、条件装置が作動されている場合の処理が前述の第１の実施形態とは異なり、第１ルート検知センサＲｓ１、第１役連ゲートセンサＧｓ１、第２ルート検知センサＲｓ２、及び第２役連ゲートセンサＧｓ２での検知結果に基づいて、これらのセンサＲｓ１，Ｇｓ１，Ｒｓ２，Ｇｓ２に関する各種フラグをオン又はオフに設定し、役連ゲートセンサＧｓ１及び第２役連ゲートセンサＧｓ２での検知結果に関するコマンドを設定する。ここで、図７７は、本実施形態のセンサ検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０７３５】

＜ステップＳ３４０１＞
図７７に示すように、本実施形態のセンサ検出処理では、ＭＰＵ４１は、まず条件装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。条件装置作動フラグは、役物連続作動装置の作動に必要な条件である条件装置が作動されていることを示すフラグであり、後述の図７９の変動遊技制御処理のステップＳ３６０５において、第１特別図柄表示部３６２での第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３６３での第２特別図柄が大当たり図柄で停止表示された判断される場合にオンに設定される。そして、ＭＰＵ４１は、条件装置作動フラグがオンである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０２に移行し、条件装置作動フラグがオフである場合（ステップＳ３４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１５に移行する。

【０７３６】
＜ステップＳ３４０２＞
条件装置作動フラグがオンである場合（ステップＳ３４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ検知無効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Ｓ３４０２）。第１役連ゲートセンサ検知無効フラグは、第１役連ゲートセンサＧｓ１において遊技球９９が検知される場合に第１役連ゲートセンサＧｓ１での遊技球９９の検知を無効とするフラグであり、後述のステップＳ３４０９において第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合にオンに設定される。そして、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１１に移行し、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０３に移行する。

【０７３７】
＜ステップＳ３４０３＞
第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知無効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Ｓ３４０３）。第２役連ゲートセンサ検知無効フラグは、第２役連ゲートセンサＧｓ２において遊技球９９が検知される場合に第２役連ゲートセンサＧｓ２での遊技球９９の検知を無効とするフラグであり、後述のステップＳ３４０５において第２ルート検知センサＲｓ２よりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合にオンに設定される。そして、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１３に移行し、第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０４に移行する。

【０７３８】
＜ステップＳ３４０４＞
第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第１ルート検知センサ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Ｓ３４０４）。第１ルート検知センサ検知フラグは、第１ルート検知センサにおいて遊技球９９が検知されたことを示すフラグであり、後述のステップＳ３４１５において第１ルート検知センサＲｓ１からの出力によって遊技球９９の通過が検出される場合にオンに設定される。そして、ＭＰＵ４１は、第１ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０５に移行し、第１ルート検知センサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４０７に移行する。

【０７３９】
＜ステップＳ３４０５及びＳ３４０６＞
第１役連ゲートセンサ検知無効フラグ及び第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合に（ステップＳ３４０３及びＳ３４０４共にＮｏ）、第１ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｙｅｓ）、即ち

第２ルート検知センサＲｓ２よりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０３において参照される上述の第２役連ゲートセンサ検知無効フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３４０５）、第１ルート検知センサ検知フラグをオフに設定し（ステップＳ３４０６）、処理をステップＳ３４１５に移行する。

【０７４０】

＜ステップＳ３４０７＞

第１役連ゲートセンサ検知無効フラグ及び第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合に（ステップＳ３４０３及びＳ３４０４共にＮｏ）、第１ルート検知センサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０４：Ｎｏ）、即ち第１ルート検知センサＲｓ１及び第２ルート検知センサＲｓ２のいずれでも遊技球９９が検知されていない場合、ＭＰＵ４１は、第２ルート検知センサ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Ｓ３４０７）。第２ルート検知センサ検知フラグは、第２ルート検知センサにおいて遊技球９９が検知されたことを示すフラグであり、後述のステップＳ３４１５において第２ルート検知センサＲｓ２からの出力によって遊技球９９の通過が検出される場合にオンに設定される。そして、ＭＰＵ４１は、第２ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４０８に移行し、第２ルート検知センサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１５に移行する。

【０７４１】

＜ステップＳ３４０８～Ｓ３５１０＞

第２ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０７：Ｙｅｓ）、即ち第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、ＭＰＵ４１は、第２ルート検知コマンドを設定する（ステップＳ３４０８）。第２ルート検知コマンドは、条件装置の作動後に第２移動経路Ｒ２が選択され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り、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図７８参照）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２ルート検知コマンドを受信した場合に図柄表示部３４１及び７セグメント表示部３９に設定値を示唆する設定値示唆演出処理を開始させる。

【０７４２】

次いで、ＭＰＵ４１は、ステップＳ３４０２において参照される上述の第１役連ゲートセンサ検知無効フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３４０９）、第２ルート検知センサ検知フラグをオフに設定し（ステップＳ３４１０）、処理をステップＳ３４１５に移行する。

【０７４３】

＜ステップＳ３４１１＞

第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ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Ｓ３４１１）。第２役連ゲートセンサ検知フラグは、第２役連ゲートセンサＧｓ２によって遊技球９９が検知されること、即ち第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過したことを示すフラグである。この第２役連ゲートセンサ検知フラグは、後述のステップＳ３４１５のその他のセンサ検出処理において、第２役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過した場合に第２役連ゲートセンサＧｓ２から出力のオン・オフに基づく判定処理において第２役連ゲートセンサＧｓ２の出力がオンである場合にオンに設定される。つまり、ＭＰＵ４１は、第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過したか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１２に移行し、第２役連ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３

４１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１５に移行する。
【０７４４】
＜ステップＳ３４１２＞
第２役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知コマンドを設定し（ステップＳ３４１２）、処理をステップＳ３４１５に移行する。第２役連ゲートセンサ検知コマンドは、条件装置の作動後に第２移動経路Ｒ２が選択された場合に第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過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り、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図７８参照）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２役連ゲートセンサ検知コマンドを受信した場合に図柄表示部３４１及び７セグメント表示部３９での設定値を示唆する設定値示唆演出処理を終了させる。
【０７４５】
＜ステップＳ３４１３＞
第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ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Ｓ３４１３）。第１役連ゲートセンサ検知フラグは、第１役連ゲートセンサＧｓ１によって遊技球９９が検知されること、即ち第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過したことを示すフラグである。この第１役連ゲートセンサ検知フラグは、後述のステップＳ３４１５のその他のセンサ検出処理において、第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過した場合に第１役連ゲートセンサＧｓ１から出力のオン・オフに基づく判定処理において第１役連ゲートセンサＧｓ１の出力がオンである場合にオンに設定される。つまり、ＭＰＵ４１は、第２ルート検知センサＲｓ２よりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合、第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過したか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３４１４に移行し、第１役連ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３４１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３４１５に移行する。
【０７４６】
＜ステップＳ３４１４＞
第１役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３４１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ検知コマンドを設定し（ステップＳ３４１４）、処理をステップＳ３４１５に移行する。第１役連ゲートセンサ検知コマンドは、条件装置の作動後に第１移動経路Ｒ１が選択された場合に第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過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り、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図７８参照）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役連ゲートセンサ検知コマンドを受信した場合に図柄表示部３４１での遊技説明演出を終了させる。
【０７４７】
＜ステップＳ３４１５＞
ステップＳ３４１５では、ＭＰＵ４１は、その他のセンサ検出処理を実行し、当該センサ検出処理を終了する。その他のセンサ検出処理では、前述の第１の実施形態で主制御装置４によって実行されるセンサ検出処理の他、第１ルート検知センサＲｓ１、第１役連ゲートセンサＧｓ１、第２ルート検知センサＲｓ２、及び第２役連ゲートセンサＧｓ２によって遊技球９９が実行される場合に、これらのセンサＲｓ１，Ｇｓ１，Ｒｓ２，Ｇｓ２によって遊技球９９が検知されたことを示すフラグをオンに設定し、第１ルート検知センサ検知フラグ又は第２ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合にそれらのフラグをオフに設定する処理が実行される。なお、第１役連ゲートセンサ検知フラグ及び第２役連ゲートセンサ検知フラグは、後述の図８０の条件装置作動処理において参照されるため、これらのフラグがオンに設定されている場合であっても、本ステップＳ３４１５

ではオフに設定されない。

【０７４８】

本実施形態のセンサ検出処理では、ＭＰＵ４１は、条件装置が作動（条件装置作動フラグがオンに設定）されていることを条件に、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるよりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合に、第１役連ゲートセンサＧｓ１からの出力に基づいて第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過の有無が判断される。これとは逆に、ＭＰＵ４１は、条件装置が作動されている場合に、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合に、第２役連ゲートセンサＧｓ２からの出力に基づいて第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過の有無が判断される。

【０７４９】

このように、条件装置が作動されることを条件に、ＭＰＵ４１が第１ルート検知センサＲｓ１及び第２ルート検知センサＲｓ２からの出力に基づいて、第１移動経路Ｒ１又は第２移動経路Ｒ２を遊技球９９が移動したことを検出する。そのため、条件装置が作動していない状態において、遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が打ち出されたとしても、ＭＰＵ４１は、第１ルート検知センサＲｓ１及び第２ルート検知センサＲｓ２からの出力に基づく第１移動経路Ｒ１又は第２移動経路Ｒ２での遊技球９９の移動を検出せず、第１役連作動ゲートＧ１及び第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過が検知されない。これにより、役物連続作動装置を作動させる条件が成立していない状態で役物連続作動装置が作動されることが防止され、可変入賞口３１９が開放されることが防止される。

【０７５０】

また、遊技機１０では、条件装置が作動されている場合、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるよりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合に、第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過が検出され、第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過が検出する処理が実行されない一方で、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合に、第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過が検出され、第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過が検出する処理が実行されない。即ち、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるよりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合に第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過が検出されることが制限される一方で、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合に第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過が検出されることが制限される。そのため、第１移動経路Ｒ１が選択されてから第２移動経路Ｒ２を移動する遊技球９９によって役物連続作動装置が作動されることが防止される一方で、第２移動経路Ｒ２が選択されてから第１移動経路Ｒ１を移動する遊技球９９によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。これにより、第２移動経路Ｒ２が選択されることによって一穴クルーン装置６０によって遊技球９９の落下が遅延され、役物連続装置の作動が遅延されている状態において、第１移動経路Ｒ１に打ち出された遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過しても、役物連続作動装置が作動されることが防止される。そのため、例えば条件装置の作動が遅延させている状態における後述の設定値を含む出玉性能などに関する数値情報が明示又は示唆が、第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過によって途中で終了されることが防止される。

【０７５１】

［主制御装置４のメイン処理］

本実施形態における主制御装置４で実行されるメイン処理は、前述の第１の実施形態とは変動遊技制御の内容が異なる（図７９参照）。また、本実施形態のメイン処理では、前述の第１の実施形態でのメイン処理（図２３参照）に加えて、条件装置作動処理が実行される（図７８参照）。ここで、図７８は本実施形態に係る遊技機１０の主制御装置４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であり、図７９は図７８のメイン処理で実行される変動遊技処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０７５２】

［変動遊技制御処理］

図７９に示すように、本実施形態のセンサ検出処理では、条件装置及び役物連続作動装置が作動されている間での変動遊技の実行が制限され、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に対する変動遊技の終了後に条件装置を作動させる処理が実行される。

【０７５３】

＜ステップＳ３６０１及びＳ３６０２＞

本実施形態の変動遊技制御処理では、ＭＰＵ４１は、まず条件装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップＳ３６０１）、条件装置作動フラグがオフに設定されている場合に（ステップＳ３６０１：Ｎｏ）、役物連続作動装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６０２）。ここで、役物連続作動装置作動フラグは、可変入賞口３１６の開閉扉３１９を連続して作動させることフラグであり、後述の図８０の条件装置作動処理でのステップＳ３７０７において、条件装置が作動されている場合に第１役連作動ゲートＧ１又は第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過が検出される場合にオンに設定される。

【０７５４】

そして、ＭＰＵ４１は、条件装置作動フラグ及び役物連続作動装置作動フラグ共にオフに設定されている場合（ステップＳ３６０１及びＳ３６０２共にＮｏ）、前述の第１の実施形態と同様に変動遊技制御処理を実行する（ステップＳ１４０１～Ｓ１４０８）。なお、条件装置作動フラグ及び役物連続作動装置作動フラグの一方がオンに設定されている場合、当該変動遊技処理を終了する。

【０７５５】

＜ステップＳ３６０３＞

ステップＳ３６０３では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が停止表示される場合、即ち変動遊技が終了される場合、大当たり種別フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップＳ３６０３）、大当たり種別フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３６０４に移行し、大当たり種別フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｎｏ）、当該変動遊技制御処理を終了する。ここで、大当たり種別フラグは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示すと共に、大当たり種別が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であるかを示すフラグであり、５Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグを含む。大当たり種別フラグは、例えば図２１の第１保留コマンド設定処理又は第２保留コマンド設定処理において音声ランプ制御装置５に送信する第１保留コマンド又は第２保留コマンドを設定する際にオンに設定される。

【０７５６】

＜ステップＳ３６０４及びＳ３６０５＞

大当たり種別フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６０３：Ｙｅｓ）、条件装置作動コマンドを設定すると共に（ステップＳ３６０４）、条件装置作動フラグをオンに設定し（ステップＳ３６０５）、当該変動遊技処理を終了する。条件装置作動コマンドは、条件装置が作動されることを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図７８参照）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は条件装置作動コマンドを受信した場合に図柄表示部３４１などに遊技説明演出を開始させる。

【０７５７】

［条件装置作動処理］

本実施形態の条件装置作動処理は、条件装置が作動されている場合に実行される処理であり、所定条件が成立する場合に第１役連ゲートセンサ検知フラグ又は第２役連ゲートセ

ンサ検知フラグがオンに設定されている場合、役物連続作動装置を作動させる処理が実行される。ここで、図８０は、図７８のメイン処理で実行される条件装置作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０７５８】

＜ステップＳ３７０１＞

図８０に示すように、本実施形態の条件装置作動処理では、まず条件装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップＳ３７０１）、条件装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０２に移行し、条件装置作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、当該条件装置作動処理を終了する。

【０７５９】

＜ステップＳ３７０２＞

条件装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップＳ３７０２）、第１役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０３に移行し、第１役連ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０９に移行する。

【０７６０】

＜ステップＳ３７０３及Ｓ３７０４＞

第１役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲート検知フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０３）、第１役連ゲートセンサ検知無効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Ｓ３７０４）。そして、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０４：Ｙｅｓ）、当該条件装置作動処理を終了し、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０５に移行する。

【０７６１】

＜ステップＳ３７０５及びＳ３７０６＞

第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知無効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Ｓ３７０５）。そして、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０５：Ｙｅｓ）、第２役連ゲートセンサ検知無効フラグをオフに設定してから（ステップＳ３７０６）、処理をステップＳ３７０７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０７に移行する。

【０７６２】

＜ステップＳ３７０７及びＳ３７０８＞

ステップＳ３７０７では、ＭＰＵ４１は、役物連続作動装置作動フラグをオンに設定すると共に、図７９の変動遊技制御処理でのステップＳ３６０２及び当該条件装置作動処理でのステップＳ３７０１で参照される条件装置作動フラグをオフに設定し（ステップＳ３７０８）、当該条件装置作動処理を終了する。つまり、条件装置が作動している場合に第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（第２ルート検知センサＲｓ２よりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合）、第１役連ゲートセンサＧｓ１によって遊技球９９が検知されると（第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過すると）、可変入賞口３１６を開閉する開閉扉３１９を連続して作動させる役物連続作動装置が作動される。

【０７６３】

＜ステップＳ３７０９＞

第１役連ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップＳ３７０９）、第２役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７１０に移行し、第２役連ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７０９：Ｎｏ）、当該条件装置作動処理を終了する。

【０７６４】

＜ステップＳ３７１０及Ｓ３７１１＞

第２役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲート検知フラグをオフに設定し（ステップＳ３７１０）、第２役連ゲートセンサ検知無効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Ｓ３７１１）。そして、ＭＰＵ４１は、第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７１１：Ｙｅｓ）、当該条件装置作動処理を終了し、第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７１２に移行する。

【０７６５】

＜ステップＳ３７１２及びＳ３７１３＞

第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ検知無効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Ｓ３７１２）。そして、ＭＰＵ４１は、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３７１２：Ｙｅｓ）、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグをオフに設定してから（ステップＳ３７１３）、処理をステップＳ３７０７に移行する。一方、第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３７１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０７に移行する。ここで、ステップＳ３７０７では、役物連続作動装置作動フラグがオンに設定され、さらに条件装置作動フラグがオフに設定されることで（ステップＳ３７０８）、当該条件装置作動処理が終了される。つまり、条件装置が作動している場合に第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合）、第２役連ゲートセンサＧｓ２によって遊技球９９が検知されると（第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過すると）、可変入賞口３１６を開閉する開閉扉３１９を連続して作動させる役物連続作動装置が作動される。

【０７６６】

本実施形態の条件装置作動処理では、条件装置が作動している場合に第２役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（第２ルート検知センサＲｓ２よりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合）、第１役連ゲートセンサＧｓ１によって遊技球９９が検知されると（第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過すると）、可変入賞口３１６を開閉する開閉扉３１９を連続して作動させる役物連続作動装置が作動される。これとは逆に、条件装置が作動している場合に第１役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合）、第２役連ゲートセンサＧｓ２によって遊技球９９が検知されると（第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過すると）、可変入賞口３１６を開閉する開閉扉３１９を連続して作動させる役物連続作動装置が作動される。

【０７６７】

このように、条件装置が作動されることを条件に、役物連続作動装置が作動されることで、条件装置が作動していない状態において、遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が打ち出されたとしても、ＭＰＵ４１は、第１役連作動ゲートＧ１及び第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過を検知しない。これにより、役物連続作動装置を作動させる条件が成立していない状態において、役物連続作動装置が作動されることが防止され、可変入賞

口３１９が開放されることが防止される。
【０７６８】
　また、遊技機１０では、条件装置が作動されている場合、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるよりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合に、第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過が検出され、第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過を検出する処理が実行されない一方で、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合に、第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過が検出され、第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過を検出する処理が実行されない。即ち、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるよりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合に第２役連作動ゲートＧ２での遊技球９９の通過が検出されることが制限される一方で、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合に第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過が検出されることが制限される。そのため、第１移動経路Ｒ１が選択されてから第２移動経路Ｒ２を移動する遊技球９９によって役物連続作動装置が作動されることが防止される一方で、第２移動経路Ｒ２が選択されてから第１移動経路Ｒ１を移動する遊技球９９によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。これにより、第２移動経路Ｒ２が選択されることによって一穴クルーン装置６０によって遊技球９９の落下が遅延され、役物連続装置の作動が遅延されている状態において、第１移動経路Ｒ１に打ち出された遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過しても、役物連続作動装置が作動されることが防止される。そのため、例えば条件装置の作動が遅延させている状態における後述の設定値を含む出玉性能などに関する数値情報が明示又は示唆が、第１役連作動ゲートＧ１での遊技球９９の通過によって途中で終了されることが防止される。
【０７６９】
　なお、本実施形態の条件装置作動処理では、条件装置作動フラグがオンに設定されている場合に第１役連ゲートセンサＧｓ１及び第２役連ゲートセンサＧｓ２での遊技球９９の通過を判定するが、第１役連ゲートセンサＧｓ１及び第２役連ゲートセンサＧｓ２での遊技球９９の通過が検知される場合に条件装置が作動されているか否かを判定するようにしてもよい。即ち、第１役連ゲートセンサＧｓ１又は第２役連ゲートセンサＧｓ２での遊技球９９の通過が検知される場合に、条件装置作動フラグなどに基づいて大当たり遊技を発生可能な状態であるか否かを判定するようにしてもよい。
【０７７０】
［音声ランプ制御装置５の処理］
　次に、本実施形態における音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について、図８１～図８８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。
【０７７１】
［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］
　本実施形態における音声ランプ制御装置５で実行される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の設定値示唆処理（図３４参照）に代えて、設定値示唆演出処理が実行される（図８１参照）。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第１の実施形態での副タイマ割込処理（図３４参照）に加えて、遊技説明演出処理が実行される（図８１参照）。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第１の実施形態での副タイマ割込処理（図３４参照）とは、コマンド判定処理の内容が異なる（図８２参照）。
【０７７２】
［コマンド判定処理］
　本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第１の実施形態でのコマンド判定処理に加えて、後述の遊技説明演出処理及び設定値示唆演出処理を開始又は終了させるために必要

なコマンドを受信したか否かが判断される。ここで、図８２は、本実施形態の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０７７３】

＜ステップＳ３９０１＞

図８２に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、まず条件装置作動コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３９０１）。条件装置作動コマンドは、条件装置が作動されることを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７９の変動遊技制御処理でのステップＳ３６０４において設定される。そして、ＭＰＵ５１は、条件装置作動コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０２に移行し、条件装置作動コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０３に移行する。

【０７７４】

＜ステップＳ３９０２＞

条件装置作動コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０２）、当該コマンド判定処理を終了する。遊技説明演出開始フラグは、後述の遊技説明演出（図８４参照）を開始させるフラグであり、後述の図８３の遊技説明演出処理のステップＳ４００１において遊技説明演出を開始させるか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。つまり、遊技説明演出は、条件装置が作動される場合、即ち図柄表示部３４１において大当たり図柄の組み合わせが停止表示される場合に開始される。

【０７７５】

＜ステップＳ３９０３＞

条件装置作動コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３９０３）。第２ルート検知コマンドは、条件装置の作動後に第２移動経路Ｒ２が選択されたことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７７のセンサ検出処理でのステップＳ３４０８において設定される。そして、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０４に移行し、第２ルート検知コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０５に移行する。

【０７７６】

＜ステップＳ３９０４＞

第２ルート検知コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、設定値示唆演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０４）、当該コマンド判定処理を終了する。設定値示唆演出開始フラグは、後述の遊技説明演出を終了させると共に設定値示唆演出を開始させるフラグであり、後述の図８３の遊技説明演出処理のステップＳ４００７において遊技説明演出を終了させるか否かを判断するために、また後述の図８６の設定値示唆演出処理のステップＳ４１０１において設定値示唆演出を開始させるか否かを判断するために、ＭＰＵ５１によって参照される。つまり、条件装置が作動されている場合に、第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、即ち第２移動経路Ｒ２が選択される場合に、遊技説明演出が終了されると共に設定値示唆演出が開始される。

【０７７７】

＜ステップＳ３９０５＞

第２ルート検知コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１役連ゲートセンサ検知コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３９０５）。第１役連ゲートセンサ検知コマンドは、条件装置の作動後に第１移動経路Ｒ１が選択された場合に第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過したことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７７のセンサ検出処理でのステップＳ３４１４において設定される。そして、ＭＰＵ５１は、第１役連ゲートセンサ検知

コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０６に移行し、第１役連ゲートセンサ検知コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０７に移行する。

【０７７８】

＜ステップＳ３９０６＞

第１役連ゲートセンサ検知コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０６）、当該コマンド判定処理を終了する。遊技説明演出終了フラグは、後述の遊技説明演出を終了させるフラグであり、後述の図８３の遊技説明演出処理のステップＳ４００６において遊技説明演出を終了させるか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。つまり、遊技説明演出は、条件装置の作動後に第１移動経路Ｒ１が選択された場合に第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過することで、即ち役物連続作動装置が作動される場合に終了される。

【０７７９】

＜ステップＳ３９０７＞

第１役連ゲートセンサ検知コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第２役連ゲートセンサ検知コマンドを受信したか否かを判断する（ステップＳ３９０７）。第２役連ゲートセンサ検知コマンドは、条件装置の作動後に第２移動経路Ｒ２が選択された場合に第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過したことを示すコマンドであり、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される図７７のセンサ検出処理でのステップＳ３４１２において設定される。そして、ＭＰＵ５１は、第２役連ゲートセンサ検知コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３９０８に移行し、第２役連ゲートセンサ検知コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ３９０９に移行する。

【０７８０】

＜ステップＳ３９０８＞

第２役連ゲートセンサ検知コマンドを受信した場合（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、設定値示唆演出終了フラグをオンに設定し（ステップＳ３９０８）、当該コマンド判定処理を終了する。設定値示唆演出終了フラグは、後述の設定値示唆演出を終了させるフラグであり、後述の図８８の設定値示唆処理でのステップＳ４１２９において設定値示唆演出（７セグメント表示部３９での表示）を終了させるか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。つまり、設定値示唆演出（ゲーム演出及び７セグメント表示部３９での表示）は、条件装置の作動後に第２移動経路Ｒ２が選択された場合に第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過することで、即ち役物連続作動装置が作動される場合に終了される。また、設定値示唆演出終了フラグは、後述の設定値示唆処理でのステップＳ４１１２においても設定値示唆演出でのゲーム演出を終了させるか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。つまり、ゲーム演出の途中で第２役連ゲートＧ２を遊技球９９が通過する場合には、ゲーム演出が強制終了される。

【０７８１】

＜ステップＳ３９０９＞

第２役連ゲートセンサ検知コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップＳ３９０９）、当該コマンド判定処理を終了する。その他のコマンドに基づく処理は、例えば前述の第１の実施形態のコマンド判定処理において実行される処理である。

【０７８２】

［遊技説明演出処理］

本実施形態の遊技説明演出処理では、第１移動経路Ｒ１を選択した場合の遊技進行内容、及び第２移動経路Ｒ２を選択した場合の遊技進行内容をそれぞれ説明する遊技説明演出（図８４参照）が実行される（図８４参照）。ここで、図８３及び図８５は本実施形態の副タイマ割込処理で実行される遊技説明演出処理の手順の一例を示すフローチャートであ

り、図８４は遊技説明演出における図柄表示部３４１での表示画面例を示す図である。
【０７８３】
＜ステップＳ４００１＞
図８３に示すように、本実施形態の遊技説明演出処理では、ＭＰＵ５１は、まず遊技説明演出開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４００１）。遊技説明演出開始フラグは、遊技説明演出を開始させるフラグであり、図８２のコマンド判定処理において、条件装置作動コマンドを受信したと判断される場合に（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、当該コマンド判定処理のステップＳ３９０２でオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１において大当たり図柄の組み合わせが停止表示され（大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の当該抽選結果を明示する変動遊技が終了され）、条件装置が作動される場合に遊技説明演出を開始させる。そして、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出開始フラグがオンである場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００２に移行し、遊技説明演出開始フラグがオフである場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４００５に移行する。
【０７８４】
＜ステップＳ４００２～Ｓ４００４＞
遊技説明演出開始フラグがオンである場合（ステップＳ４００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出を開始させる（ステップＳ４００２）。次いで、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出が実行されていることを示す遊技説明演出フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４００３）、遊技説明演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ４００４）、当該遊技説明演出処理を終了する。
【０７８５】
ここで、遊技説明演出は、第１移動経路Ｒ１を選択した場合の遊技進行内容、及び第２移動経路Ｒ２を選択した場合の遊技進行内容をそれぞれ説明する演出であり、図柄表示部３４１において実行される。図８４に示すように、遊技説明演出では、図柄表示部３４１に、遊技盤３１の上半部を正面視した遊技盤画像、及びこの遊技盤画像の下部に配置される右打ちを促すと共にＡルート（第１移動経路Ｒ１）及びＢルート（第２移動経路Ｒ２）のいずれかの選択を促す文字画像（「右打ち！ルートを選んでね！」の文字画像）が表示される。遊技盤画像は、Ａルート（第１移動経路Ｒ１）及びＢルート（第２移動経路Ｒ２）を説明する画像（破線の矢印画像）、及び図柄表示部３４１に対応する部分に表示される各ルートを選択した場合の利点を説明する説明画像（「Ａルートを選ぶと直ぐに大当たり遊技が始まるよ」及び「Ｂルートを選ぶと設定値が分かるかも」の文字画像）を含む。
【０７８６】
このように、遊技説明演出が実行されることで、Ａルート（第１移動経路Ｒ１）を選択した場合及びＢルート（第２移動経路Ｒ２）を選択した場合それぞれの利点を知り得ることができる。そのため、遊技者は、遊技説明演出を参考に自己が享受したい利点が得られるルートを選択することが可能になる。
【０７８７】
また、遊技説明演出は、条件装置が作動される場合、即ち図柄表示部３４１で大当たり図柄の組み合わせが停止表示される場合に開始される。そのため、飾り図柄が停止表示される前や停止表示直後に遊技球９９の打ち出しを停止することで、遊技説明演出による遊技進行内容を十分に把握する時間を確保することが可能になる。特に、図柄表示部３４１で大当たり図柄の組み合わせが停止表示される可能性が高い演出が実行される場合には無駄玉の発生を防止するために遊技球９９の打ち出しを停止することが一般に行われ、同様に、無駄玉の発生を防止するために大当たり図柄の組み合わせが停止表示されてから即座に遊技球９９の打ち出しが開始することなく可変入賞口３１６の開放が開始されるまでの一定時間は遊技球９９の打ち出しを停止することが一般に行われている。このように、図柄表示部３４１で大当たり図柄の組み合わせが停止表示される場合には、一定時間の遊技球９９の打ち出しを停止している場合が多いため、この点においても、遊技説明演出による遊技進行内容を十分に把握する時間を確保することが可能になる。

【０７８８】
なお、説明画像は、Ａルート（第１移動経路Ｒ１）を選択した場合の利点を説明するＡルート選択説明画像、及びＢルート（第２移動経路Ｒ２）を選択した場合の利点を説明するＢルート選択説明画像は、同時に表示する必要はなく、例えばＡルート選択説明画像とＢルート選択説明画像が切り替え表示されてもよい。また、例えばＡルート選択説明画像とＢルート選択説明画像が切り替え表示する場合、一定時間ごと自動的に切り替えられてもよく、遊技者による操作ボタン２０（図１参照）に対する操作、選択決定部２１の複数の選択ボタン２１Ａや決定ボタン２１Ｂ（図５３参照）に対する操作によって切り替えられるようにすることが考えられる。
【０７８９】
また、本実施形態では、条件装置が作動されると無条件で遊技説明演出が開始されるが、例えば第１移動経路Ｒ１（Ａルート）が選択される場合に遊技説明演出が開始され、第２移動経路Ｒ２（Ｂルート）が選択される場合に遊技説明演出を実行することなく設定値示唆演出が開始されるようにしてもよい。
【０７９０】
＜ステップＳ４００５＞
図８３の説明に戻り、遊技説明演出開始フラグがオフである場合（ステップＳ４００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４００３でオンに設定される遊技説明演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４００５）。ＭＰＵ５１は、遊技説明演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００６に移行し、遊技説明演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、処理を図８５のステップＳ４０１０に移行する。
【０７９１】
＜ステップＳ４００６＞
遊技説明演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明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Ｓ４００６）。遊技説明演出終了フラグは、遊技説明演出を終了させるフラグであり、図８２のコマンド判定処理において、第１役連ゲートセンサ検知コマンドを受信したと判断される場合に（ステップＳ３９０５：Ｙｅｓ）、当該コマンド判定処理のステップＳ３９０６でオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、条件装置の作動後に第１移動経路Ｒ１が選択される場合に第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過する場合、即ち役物連続作動装置が作動される場合、遊技説明演出を終了させる。そして、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出終了フラグがオンである場合（ステップＳ４００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４００７に移行し、遊技説明演出終了フラグがオフである場合（ステップＳ４００６：Ｎｏ）、当該遊技説明演出処理を終了する。
【０７９２】
なお、本実施形態の遊技機１０では、条件装置の作動（図柄表示部３４１において飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで停止表示されること）によって遊技説明演出が開始され、第１役連ゲートＧｓ１を遊技球９９が通過する場合、又は第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合に終了されるが、条件装置の作動開始時に遊技説明演出を開始させることなく、条件装置の作動開始時に遊技盤３１の右側領域に遊技球９９の打ち出しを行うこと（右打ちを行うこと）を遊技者に要求する右打ち要求演出が図柄表示部３４１などにおいて実行されるようにしてもよい。この場合、条件装置が作動されてから、第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合（クルーン装置６０に遊技球９９が誘導される場合）、右打ち要求演出を終了し、クルーン装置６０において役物連続作動装置の作動が遅延されている間に遊技説明演出を実行するようにしてもよい。そして、遊技説明演出は、図８４を参照して説明した前述の遊技説明演出と同様なものであってもよく、前述の遊技説明演出と異なるものであってもよい。但し、遊技説明演出は、少なくとも第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれかを選択可能であること、

第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２を選択した場合のそれぞれの利点を説明するものであることを遊技者に認識させる演出であることが必要である。

【０７９３】

ところで、図柄表示部などの表示装置において飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで停止表示される場合に右打ちを行う遊技機では、多くの遊技者は最大強度で遊技盤の右側領域に遊技球を打ち出す。そのため、本実施形態の遊技機１０での遊技内容を遊技者が十分に理解していない場合、従来の遊技機と同様に無条件で最大強度で遊技球９９を打ち出すことが想定される。

【０７９４】

これに対して、本実施形態の遊技機１０では、最大強度で遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が打ち出される場合、第２移動経路Ｒ２を遊技球９９が移動し、役物連続作動装置の作動が遅延される。そのため、条件装置の作動開始時に右打ち要求演出が実行され、第２移動経路Ｒ２の選択時に遊技説明演出が実行されるようにすれば、遊技機１０での遊技内容を十分に理解していない遊技者が図柄表示部３４１において飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで停止表示される場合に最大強度で遊技球９９を打ち出した場合、遊技説明がなされることで遊技内容を理解することが可能になる。即ち、遊技者は、遊技内容を十分に理解していない場合であっても、無条件で最大強度で遊技球を打ち出した場合に、少なくとも第１移動経路Ｒ１と第２移動経路Ｒ２とを選択可能であり、第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２を選択した場合のそれぞれの利点を理解することが可能になる。その結果、遊技者は、次回の大当たり（図柄表示部３４１において飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで停止表示）以降に、遊技内容を理解した上で、自身の好みに従って第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれかを選択することができる。特に、第２移動経路Ｒ２は、役物連続作動装置の作動が遅延される移動経路であるため、第２移動経路Ｒ２の選択時に遊技説明を十分な時間を費やして行うことが可能になるため、遊技者に対して遊技内容をより確実に周知させることが可能になる。

【０７９５】

なお、条件装置の作動開始時の右打ち要求演出及び第２移動経路Ｒ２の選択時の遊技説明演出の実行は、低確率モードでの大当たり抽選の結果が大当たりである場合に対する条件装置の作動時（いわゆる初当たり）に適用し、高確率モードでの大当たり抽選の結果が大当たりである場合に対する条件装置の作動時（いわゆる連荘時）には、条件装置の作動により遊技説明演出を実行し、第２移動経路Ｒ２の選択時に設定値示唆演出が実行されるようにするのが好ましい。

【０７９６】

＜ステップＳ４００７～Ｓ４００９＞

遊技説明演出終了フラグがオンである場合（ステップＳ４００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出を終了させる（ステップＳ４００７）。次いで、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出が実行されていることを示す遊技説明演出フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ４００８）、遊技説明演出終了フラグをオフに設定し（ステップＳ４００９）、当該遊技説明演出処理を終了する。

【０７９７】

＜ステップＳ４０１０＞

遊技説明演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４００５：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、図８５に示すように、設定値示唆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Ｓ４０１０）。設定値示唆演出開始フラグは、遊技説明演出を終了させると共に後述の設定値示唆演出を開始させるフラグであり、図８２のコマンド判定処理において、第２ルート検知コマンドを受信したと判断される場合に（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、当該コマンド判定処理のステップＳ３９０４でオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、条件装置が作動されている場合に、第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、即ち第２移動経路Ｒ２が選択される場合に、遊技説明演出を終了させる。つまり、遊技説明演出は、条件

装置に作動後に開始され、第１移動経路Ｒ１が選択されて第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過する場合に加え、第２移動経路Ｒ２が選択されて設定値示唆演出が開始される場合に終了される。

【０７９８】

そして、ＭＰＵ５１は、設定値示唆演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４０１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４０１１に移行し、設定値示唆演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４０１０：Ｎｏ）、当該遊技説明演出処理を終了する。

【０７９９】

＜ステップＳ４０１１及びＳ４０１２＞

設定値示唆演出開始フラグがオンである場合（ステップＳ４０１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出を終了させる（ステップＳ４０１１）。次いで、ＭＰＵ５１は、遊技説明演出が実行されていることを示す遊技説明演出フラグをオフに設定し（ステップＳ４０１２）、当該遊技説明演出処理を終了する。

【０８００】

［設定値示唆演出処理］

本実施形態の設定値示唆演出処理では、条件装置の作動後に第２移動経路Ｒ２が選択される場合に、図柄表示部３４１で実行されるゲーム演出が実行され、このゲーム演出において獲得したポイント（特定の条件の成立数）に応じて、大当たり抽選での大当り確率を規定する設定値以外の非設定値を７セグメント表示部３９において明示又は示唆する７セグ演出が実行される。ここで、図８６及び図８８は、本実施形態の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０８０１】

＜ステップＳ４１０１＞

図８６に示すように、本実施形態の設定値示唆演出処理では、ＭＰＵ５１は、まず設定値示唆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Ｓ４１０１）。設定値示唆演出開始フラグは、設定値示唆演出を開始させるフラグであり、図８２のコマンド判定処理において、第２ルート検知コマンドを受信したと判断される場合に（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、当該コマンド判定処理のステップＳ３９０４でオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、条件装置が作動されている場合に、第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、即ち第２移動経路Ｒ２が選択される場合に、設定値示唆演出を開始させる。そして、ＭＰＵ５１は、設定値示唆演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０２に移行し、設定値示唆演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１０７に移行する。

【０８０２】

＜ステップＳ４１０２＞

設定値示唆演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図柄表示部３４１で実行させるゲーム演出種別を設定する（ステップＳ４１０２）。

【０８０３】

本実施形態のゲーム演出は、ポイントを獲得可能なゲームであり、このゲーム演出において獲得したポイントが特定の条件の成立数に相当する。即ち、ゲーム演出は、特定期間において特定の条件を満たす機会を当たるものであり、このゲーム演出では、ゲーム演出において１ポイントを獲得するごとに特定の条件が１つ成立することになる。このように特定期間において特定の条件が成立する機会が付与（ゲーム演出などの演出が実行）されることで、特定期間に提供される機会に着目させて条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの待機期間での遊技の進行に対する興味を向上させることが可能になる。特に、特定の条件が成立する機会がゲーム演出などの演出として提供されることで、特定期間において成立する特定の条件の成立数（獲得されるポイント）に対する興味

をより向上させることができる。
【０８０４】
　また、本実施形態では、遊技設定値が１～６の６つであるため、設定値を除く５つの遊技設定値が非設定値となる。一方、７セグメント表示部３９は７つのセグメントＡ～Ｇを利用して数字が表示されるものである。そのため、１つの非設定値を把握するためには７個の特定の条件が成立する必要があり、全ての非設定値を把握するためには、３５個の特定の条件が成立する必要がある。そのため、ゲーム演出では、７ポイントを獲得するごとに１つの非設定値が把握可能であり、３５ポイント以上獲得することで全ての非設定値を把握することができ、その結果、設定値を把握できる。
【０８０５】
　ここで、図８７（Ａ）は、音声ランプ制御装置によって使用されるゲーム種別決定テーブルの一例を示す図であり、ＭＰＵ５１は、このゲーム種別決定テーブルに基づいてゲーム種別を決定する。
【０８０６】
　図８７（Ａ）に示すように、ゲーム種別決定テーブルでは、ゲーム種別として、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）、バトルゲーム（ゲームＣ）、クイズゲーム（ゲームＤ）及び予想ゲーム（ゲームＥ）の５つのゲームが、ゲーム種別抽選カウンタによって規定されており、ＭＰＵ５１は、ゲーム種別抽選カウンタの値に応じたゲームを選択する。
【０８０７】
　ここで、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）では、例えば図柄表示部３４１に表示されるコインをキャラクタの進行方向の選択によって獲得するものであり、獲得コインの価値に応じてポイントが付与される。ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）では、例えば複数のミッションを順次遊技者に与え、ミッションの達成数や達成レベルに応じてポイントが付与される。バトルゲーム（ゲームＣ）では、例えば遊技者の味方キャラクタと敵キャラクタとを対決させ、味方キャラクタが倒した敵キャラクタの数や強敵度に応じてポイントが付与される。クイズゲーム（ゲームＤ）では、例えば問題及び複数の回答が提示され、遊技者が正解した問題数や難易度に応じてポイントが付与される。予想ゲーム（ゲームＥ）では、例えば複数の宝箱から遊技者が選択した宝箱に入っている宝石の数や価値に応じてポイントが付与される。
【０８０８】
　このように、７セグメント表示部３９において非設定値を明示又は示唆させるためのポイント（特定の条件の成立数）を獲得するゲームがポイントの獲得方法が異なる複数のゲームから選択される。そのため、同じゲームが繰り返し実行されることによるゲーム演出に対する興味の低下が軽減される。また、同じゲームが繰り返し実行される場合、遊技者にゲームが簡易に攻略されることが懸念されるが、複数のゲームが設定されることでゲーム攻略の難易度を高めることが可能になり、安易に非設定値が把握されることが防止される。
【０８０９】
　なお、ゲーム種別決定テーブルでは、ゲーム種別として、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）、バトルゲーム（ゲームＣ）、クイズゲーム（ゲームＤ）及び予想ゲーム（ゲームＥ）の５つのゲームのぞれぞれは、例えば遊技者参加型ゲーム、シナリオ管理型ゲームとして構成される。遊技者参加型ゲームは、操作ボタン２０や選択決定部２１に対する遊技者の操作によってゲームの進行過程及び結果（獲得ポイント数）が決定されるゲームである。コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）、バトルゲーム（ゲームＣ）、クイズゲーム（ゲームＤ）及び予想ゲーム（ゲームＥ）は、遊技者参加型ゲームとして構成し易い。遊技者参加型ゲームでは、遊技者の操作によってゲームの進行過程及び結果が決定されるため、ゲームに対する興趣を向上させ易い。一方、シナリオ管理型ゲームは、ゲームの進行過程及び結果（獲得ポイント数）が予め決定されているシナリオに従って実行され、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）

、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）及びバトルゲーム（ゲームＣ）は、シナリオ管理型ゲームとして構成し易い。シナリオ管理型ゲームでは、ゲームに積極的に参加しない遊技者に対しても、複数のシナリオから決定されるシナリオに対応するポイントが必ず付与される。そのため、ゲームに興味のない遊技者に対しても７セグメント表示部３９において非設定値が明示又は示唆される。

【０８１０】

また、ゲーム種別抽選カウンタは、カウンタ値が０～１４９のループカウンタであり、図８１の副タイマ割込処理のステップＳ２００１において１加算され、カウンタ値が１４９に達した場合に０にクリアされる。そして、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が０～４９である場合に選択され、選択率は３３．３％である。ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が５０～８９である場合に選択され、選択率は２６．７％である。バトルゲーム（ゲームＣ）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が９０～１１９である場合に選択され、選択率は２０．０％である。クイズゲーム（ゲームＤ）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が１２０～１３９である場合に選択され、選択率は１３．３％である。予想ゲーム（ゲームＥ）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が１４０～１４９である場合に選択され、選択率は６．７％である。このように、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）、バトルゲーム（ゲームＣ）、クイズゲーム（ゲームＤ）及び予想ゲーム（ゲームＥ）の５つのゲームは、選択率が異なり、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）、バトルゲーム（ゲームＣ）、クイズゲーム（ゲームＤ）及び予想ゲーム（ゲームＥ）の順に選択率が高い。

【０８１１】

また、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）、バトルゲーム（ゲームＣ）、クイズゲーム（ゲームＤ）及び予想ゲーム（ゲームＥ）の５つのゲームは、それぞれポイント獲得難易度が異なる。ポイント獲得難易度は、例えばゲームにおいて獲得されるポイントの期待値の大小であり、この期待値が低いほどポイント獲得難易度が高く、これとは逆に、期待値が高いほどポイント獲得難易度が低い。ポイント獲得難易度は、後述の初期ポイント（図８７（Ｂ）参照）を含めて規定してもよいが、本実施形態では、初期ポイントは含まれない。また、ポイント獲得難易度は、ゲーム演出の開始時に図柄表示部３４１に表示されるようにしてもよい。ポイント獲得難易度は、例えば難易度に相関させた星画像などの数によって表示される。そして、ポイント獲得難易度は、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）、バトルゲーム（ゲームＣ）、クイズゲーム（ゲームＤ）及び予想ゲーム（ゲームＥ）の順に高い。一方、選択率は、ポイント獲得難易度は、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）、バトルゲーム（ゲームＣ）、クイズゲーム（ゲームＤ）及び予想ゲーム（ゲームＥ）の順に低い。このように、ポイント獲得難易度の異なる複数のゲームが設定されることで、各ゲームがポイント獲得難易度によって特徴付けられるため、ゲーム演出に対する興味を向上させることが可能になり、また、どのゲームが選択されるかに着目して遊技を楽しむことができる。

【０８１２】

また、本実施形態では、ポイント獲得難易度が高いゲームほど選択率が高く、その一方で、ポイント獲得難易度が低いゲームほど選択率が低く、ポイント獲得難易度の高さと選択率の高さとは相反する関係にある。このように、ポイント獲得難易度が高いゲームほど選択率が高いことで、多くポイントが容易に獲得されることが防止され、非設定値（設定値）が簡易に把握されることが防止される。一方、ポイント獲得難易度が低いゲームほど選択率が低いことで、選択率が低い代わりに、選択された場合に多くのポイントゲームに対する機会が与えられるため、非設定値（設定値）を把握する機会が付与され、ポイント獲得難易度の低いゲームが繰り返し選択されることに起因するゲーム演出に対する興趣の低下が抑制される。そのため、ポイント獲得難易度の高さと選択率の高さとが相反する関係にあることで、非設定値（設定値）が簡易に把握されることを防止しつつ、ゲーム演出

に対する興趣の低下を抑制できる。
【０８１３】
なお、本実施形態では、各ゲームの選択率及びポイント獲得難易度が不均一に設定されているが、選択率及びポイント獲得難易度の少なくとも一方を均一に設定してもよい。また、ゲームの数は、５個に限らず他の個数であってもよく、ゲームの種別も図８７（Ａ）に示す例には限定されない。
【０８１４】
＜ステップＳ４１０３及びＳ４１０４＞
図８６の説明に戻り、ステップＳ４１０３では、ＭＰＵ５１は、初期ポイントを設定し、さらにポイントカウンタの値として初期ポイントを設定する（ステップＳ４１０４）。初期ポイントは、ゲームでの獲得ポイントとは別にゲームの開始時に遊技者に付与されるポイントである。このように、初期ポイントが付与されることで、ゲーム以外でもポイントを獲得できるため、ポイント獲得難易度が高いゲームが選択される場合であっても、ゲームにおけるポイント獲得意欲の低下を防止できる。
【０８１５】
ここで、図８７（Ｂ）は、音声ランプ制御装置によって使用される初期ポイント決定テーブルの一例を示す図であり、ＭＰＵ５１は、この初期ポイント決定テーブルに基づいて初期ポイントを決定する。
【０８１６】
図８７（Ｂ）に示すように、初期ポイント決定テーブルでは、ゲーム種別ごとに初期ポイント抽選カウンタによって規定されており、ＭＰＵ５１は、ゲーム種別及び初期ポイント抽選カウンタの値に応じた初期ポイントを選択する。このように、ゲーム種別ごとに初期ポイントが設定されることで、各ゲームがポイント獲得難易度だけでなく初期ポイントによっても特徴付けられるため、ゲーム演出に対する興味をさらに向上させることが可能になり、また、どのゲームが選択されるかにより着目して遊技を楽しむことができる。
【０８１７】
初期ポイント抽選カウンタは、カウンタ値が０～２９９のループカウンタであり、図８１の副タイマ割込処理のステップＳ２００１において１加算され、カウンタ値が２９９に達した場合に０にクリアされる。そして、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、０ポイント、１ポイント、２ポイント、３ポイント及び５ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが５ポイントと全ゲーム中で最も低い上に、高い初期ポイントほど選択され難い。また、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）では、初期ポイントの期待値が１．４ポイントであり、全ゲーム中で最も低い。ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、１ポイント、２ポイント、３ポイント、５ポイント及び８ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが８ポイントと比較的に高いが、高い初期ポイントほど選択され難い。また、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）では、初期ポイントの期待値が２．６ポイントであり、全ゲーム中で２番目に低い。バトルゲーム（ゲームＣ）では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、１ポイント、２ポイント、３ポイント、５ポイント及び８ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが８ポイントと比較的に高く、高い初期ポイントが比較的に選択され易い。また、バトルゲーム（ゲームＣ）では、初期ポイントの期待値が３．８ポイントであり、この期待値は全ゲーム中で中間的な値である。クイズゲーム（ゲームＤ）では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、１ポイント、２ポイント、３ポイント、５ポイント及び８ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが８ポイントと比較的に高く、高い初期ポイントほど選択され易い。また、クイズゲーム（ゲームＤ）では、初期ポイントの期待値が４．９ポイントであり、全ゲーム中で２番目に高い。予想ゲーム（ゲームＥ）では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、１ポイント、３ポイント、５ポイント、８ポイント及び１０ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが１０ポイントと全ゲーム中で最も高く、高い初期ポイントほど選択され易い。また、予想ゲーム（ゲームＥ）では、初期ポイントの期待値が６．９

ポイントであり、全ゲーム中で最も高い。
【０８１８】
以上のように、ポイント獲得難易度が高いゲームほど初期ポイントして高ポイントが選択され難い上に初期ポイントの期待値が低く、その一方で、ポイント獲得難易度が低いゲームほど初期ポイントして高ポイントが選択され易い上に初期ポイントの期待値が高く、ポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとは相反する関係にある。このように、ポイント獲得難易度が高いゲームほど初期ポイントして高ポイントが選択され難い上に初期ポイントの期待値が低いことで、多くポイントが容易に獲得されることが防止され、非設定値（設定値）が簡易に把握されることが防止される。一方、ポイント獲得難易度が低いゲームほど初期ポイントして高ポイントが選択され易い上に初期ポイントの期待値が高いことで、多くのポイントゲームに対する機会が与えられるため、非設定値を把握し易く、ポイント獲得難易度の低いゲームが繰り返し選択されることに起因するゲーム演出に対する興趣の低下が抑制される。そのため、ポイント獲得難易度の高さとポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとが相反する関係にあることで、非設定値（設定値）が簡易に把握されることを防止しつつ、ゲーム演出に対する興趣の低下を抑制できる。
【０８１９】
なお、本実施形態では、ポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとが相反する関係にあるが、ポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとに相関関係にあってもよい。即ち、ポイント獲得難易度が高いゲームほど初期ポイントして高ポイントが選択され易い上に初期ポイントの期待値が高く、その一方で、ポイント獲得難易度が低いゲームほど初期ポイントして高ポイントが選択され難い上に初期ポイントの期待値が低くなるようにしてもよい。このようにポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値との関係を規定することで、例えばポイント獲得難易度が高いゲームほど、初期ポイントが高いがゲーム中にポイントが溜まり難く、ポイント獲得に関してスタートダッシュ型となる傾向のゲーム性が付与される。一方、ポイント獲得難易度が低いゲームほど、初期ポイントが低いがゲーム中にポイントが溜まり易く、ポイント獲得に関して追い込み型となる傾向のゲーム性が付与される。このように、ポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとに相関関係にあることで、獲得ポイントの増加経過（時間経過）に関してゲーム種別に応じた特徴付けが可能になる。これにより、ゲーム種別に応じてポイント獲得経過を楽しみことができるため、より遊技の興趣が向上される。
【０８２０】
また、初期ポイントは、ゲーム種別ごとに設定する必要はなく、全てのゲームで同じポイントが同じ確率で選択されるようにしてもよく、また各初期ポイントの選択率を均一化してもよい。また、初期ポイントは、必ずしも付与する必要はなく、ゲーム演出での獲得ポイントを０ポイントから開始してもよい。
【０８２１】
また、獲得（選択）された初期ポイントは、図柄表示部３４１に表示されてもよく、この場合、遊技者はゲーム開始時に初期ポイントを把握できるため、獲得ポイントを初期ポイントを含めて正確に把握することが可能になる。一方、初期ポイントは、図柄表示部３４１に表示されなくてもよく、この場合、遊技者はゲームの開始時に初期ポイントを把握できないため、獲得ポイントを初期ポイントを含めて正確に把握することができないが、ステップＳ４１０３では内部的には初期ポイントがポイントカウンタの値に加算されているため、例えば初期ポイントとして高ポイントが選択されている場合などには、後述の７セグ演出において想定外に多くセグメントＡ～Ｇが制御対象とされることで遊技者にサプライズ感を与えることができる。
【０８２２】
＜ステップＳ４１０５及びＳ４１０６＞
図８６の説明に戻り、ステップＳ４１０５では、ＭＰＵ５１は、ゲーム演出の残り時間を示すゲーム演出時間カウンタをセットし、さらにゲーム演出を開始すると共にゲーム演

出が実行されていることを示すゲーム演出フラグをオンに設定し（ステップＳ４１０６）、当該設定値示唆演出処理を終了する。ゲーム演出時間カウンタの値は、例えば第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されてから、一穴クルーン装置６０の下部開口６０６の下方に配置される第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過するまでの設計時間（理論値）から、設定値示唆演出の７セグ演出として全ての非設定値を表示するのに必要な最低時間を減じた時間以下に対応する値に設定される。前記最低時間は、７セグメント表示部３９の７つのセグメントＡ～Ｇを５回ずつ計３５回制御する時間であり、例えば１つのセグメントの制御に要する時間が０．５秒である場合には１７．５秒である。

【０８２３】

＜ステップＳ４１０７＞

設定値示唆演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４１０６でオンに設定されるゲーム演出フラグがオンに設定されているか否か、即ちゲーム演出が実行されているか否かを判断する（ステップＳ４１０７）。ＭＰＵ５１は、ゲーム演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１０８に移行し、ゲーム演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０７：Ｎｏ）、処理を図８８のステップＳ４１１９に移行する。

【０８２４】

＜ステップＳ４１０８＞

ゲーム演出フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１０７：Ｙｅｓ）、ゲーム演出進行処理を実行する。このゲーム演出進行処理では、例えば画像の変更や画面の切り換えを行う。画像の変更や画面の切り換えは、例えばゲーム演出の残り時間や遊技者による操作ボタン２０や選択決定部２１に対する操作に応じて実行される。また、ゲーム演出進行処理では、前回の副タイマ割込処理での設定値示唆演出処理の終了から、今回の副タイマ割込処理での設定値示唆演出処理までの間に遊技者が獲得したポイントがある場合、このポイントをＲＡＭ５１２に記憶する処理が実行される。

【０８２５】

＜ステップＳ４１０９＞

ステップＳ４１０９では、ＭＰＵ５１は、ポイントカウンタの値の更新処理を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４１０８においてＲＡＭ５１２に記憶されるポイントに基づいて、前回の副タイマ割込処理での設定値示唆演出処理の終了から、今回の副タイマ割込処理での設定値示唆演出処理までの間に遊技者が獲得したポイントをポイントカウンタの値に加算する。

【０８２６】

＜ステップＳ４１１０及びＳ４１１１＞

ステップＳ４１１０では、ＭＰＵ５１は、ゲーム演出の残り時間を示すゲーム演出時間カウンタの値から１減算する。そして、ＭＰＵ５１は、減算後のゲーム演出時間カウンタの値が０であるか否か、即ちゲーム演出の終了タイミングであるか否か、ゲーム演出の終了タイミングであるか否かを判断する（ステップＳ４１１１）。ＭＰＵ５１は、減算後のゲーム演出時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ４１１３に移行し、減算後のゲーム演出時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１１１：Ｎｏ）、処理をＳ４１１２に移行する。

【０８２７】

＜ステップＳ４１１２＞

減算後のゲーム演出時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４１１１：Ｎｏ）、即ちゲーム演出の実行時間が残されている場合、設定値示唆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Ｓ４１１２）。設定値示唆演出終了フラグは、設定値示唆演出を終了させるフラグであり、図８２のコマンド判定処理において、第２役連ゲートセンサ検知コマンドを受信したと判断される場合に（ステップＳ３９０７：Ｙｅｓ）、当該コマンド判定処理のステップＳ３９０８でオンに設定される。つまり、ＭＰＵ５

１は、ゲーム演出の時間が残されている状況で、一穴クルーン装置６０から遊技球９９が排出されることで第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過したか否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１１２：Ｙｅｓ）、処理を図８８のステップＳ４１１６に移行し、設定値示唆演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１１２：Ｎｏ）、当該設定値示唆演出を終了する。

【０８２８】

＜ステップＳ４１１３～Ｓ４１１５＞

減算後のゲーム演出時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４１１１：Ｙｅｓ）、即ちゲーム演出の終了タイミングである場合、７セグ演出開始フラグをオンに設定し（ステップＳ４１１３）、さらにゲーム演出フラグをオフに設定する共に（ステップＳ４１１４）、ゲーム演出終了処理を実行し（ステップＳ４１１５）、当該設定値示唆演出処理を終了する。

【０８２９】

なお、７セグ演出開始フラグは、７セグメント表示部３９において非設定値を明示又は示唆する７セグ演出を開始させるフラグであり、後述の図８８のステップＳ４１１９において７セグ演出を開始するか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。

【０８３０】

＜ステップＳ４１１６～Ｓ４１１８＞

設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、図８８に示すように、ゲーム演出時間カウンタの値をクリアし（ステップＳ４１１６）、さらに設定値示唆演出終了フラグをオフに設定する共に（ステップＳ４１１７）、ゲーム演出フラグをオフに設定するなどのゲーム演出終了処理を実行し（ステップＳ４１１８）、当該設定値示唆演出処理を終了する。

【０８３１】

ところで、一穴クルーン装置６０での遊技球９９の滞留時間（遅延時間）は一定ではなく、例えば遊技球９９の入球角度や位置によってバラツキが発生し、また複数の遊技球９９が一穴クルーン装置６０に同時に存在する場合には遊技球９９の相互干渉によって設計時間（理論値）よりも短い時間で一穴クルーン装置６０から遊技球９９が放出されることが想定される。つまり、ゲーム演出の時間が残されている状況で、一穴クルーン装置６０から遊技球９９が放出されることで第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過することによって役物連続作動装置が作動されることが想定される。そこで、本実施形態では、一穴クルーン装置６０での遊技球９９の滞在時間が設計時間よりも短時間である場合にゲーム演出を強制終了させる。これにより、大当たり遊技が開始されてから図柄表示部３４１においてゲーム演出が実行されることが防止され、大当たり遊技演出を適切に実行することが可能になる。

【０８３２】

なお、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合、ゲーム演出の終了タイミング（ゲーム演出時間カウンタの値が０）であることでゲーム演出が終了される場合とは異なり、７セグ演出開始フラグがオンに設定されることはない。つまり、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合には、７セグ演出を実行することなく、設定値示唆演出を終了する。これにより、役物連続作動装置が作動されるまでの間に設定値示唆演出を終了することができる。

【０８３３】

また、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合であっても、７セグ演出を実行することは可能である。例えば、７セグメント表示部３９を大当たり遊技演出で使用しないことで、大当たり遊技の開始後であっても７セグ演出を実行可能である。換言ずれば、設定値示唆演出において非設定値を明示又は示唆するための表示装置を大当たり遊技演出で使用しないことで、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合であっても、当該表示装置において非設定値を明示又は示唆することは

可能である。このように、大当たり遊技で使用されない表示装置において非設定値を明示又は示唆することで、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合であっても、遊技者に非設定値を明示又は示唆する情報を提供でき、遊技者は大当たり遊技の開始後であっても、非設定値を推測して遊技の進行を楽しむことができる。また、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合、大当たり遊技の実行中に図柄表示部３４１において非設定値を明示又は示唆する情報を提供してもよい。当該情報の提供は、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード及びエンディングのいずれでも構わないが、例えば前述の第１の実施形態で説明した設定値示唆画面（図４７（Ｂ１）、図４７（Ｂ２）、図４７（Ｃ）参照）と同様な、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をオープニング又はエンディングで表示させることで実行可能である。

【０８３４】

また、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出などのイベント（所定演出）が強制終了される場合であっても、所定条件が成立する場合にイベント（所定演出）が再度実行されるようにしてもよい。このように、イベント（所定演出）が再実行されることで、イベント（所定演出）を確認できる機会を多く確保できる。これにより、イベント（所定演出）の再実行によって遊技に対する興味を向上させることが可能になり、遊技に対する興味を向上させることが可能になる。

【０８３５】

また、ゲーム演出などのイベント（所定演出）が強制終了される場合に再実行される所定条件としては、例えばゲーム演出などのイベント（所定演出）の終了タイミングが到来する前にゲーム演出などのイベント（所定演出）が終了されることが考えられる。即ち、ゲーム演出などのイベント（所定演出）が到来する前にゲーム演出などのイベント（所定演出）が終了される場合にゲーム演出などのイベント（所定演出）が再実行される。このように、ゲーム演出などのイベント（所定演出）の終了タイミングが到来する前にゲーム演出などのイベント（所定演出）が終了される場合にゲーム演出などのイベント（所定演出）が再実行されることで、ゲーム演出などのイベント（所定演出）が途中で中断した場合であっても、その補償としてゲーム演出などのイベント（所定演出）を最後まで実行可能になる。これにより、ゲーム演出などのイベント（所定演出）の再実行によって遊技に対する興味をさらに向上させることが可能になり、またゲーム演出などのイベント（所定演出）によって特典が付与される場合に、その特典を得る期間が途中で中断されることなく最後まで補償される。

【０８３６】

また、ゲーム演出などのイベント（所定演出）が強制終了される場合に再実行される所定条件としては、例えば大当たり遊技が実行されることも挙げられる。このように、所定条件が大当たり遊技が実行されることであることで、大当たり遊技においてゲーム演出などのイベント（所定演出）を実行することが可能になる。つまり、第１役連作動ゲートＧ１（第１所定（入球）領域）又は第２役連作動ゲートＧ２（第２所定（入球）領域）への遊技球の通過（入球）によって、ゲーム演出などのイベント（所定演出）が途中で中断した場合に、第１役連作動ゲートＧ１（第１所定（入球）領域）又は第２役連作動ゲートＧ２（第２所定（入球）領域）への遊技球の通過によって発生される大当たり遊技においてゲーム演出などのイベント（所定演出）を実行することが可能になる。これにより、ゲーム演出などのイベント（所定演出）が強制終了される場合に、ゲーム演出などのイベント（所定演出）の終了後から即座にゲーム演出などのイベント（所定演出）を再実行することが可能になり、ゲーム演出などのイベント（所定演出）が途切れる時間を短くでき、ゲーム演出などのイベント（所定演出）が途中で強制終了される場合であってもゲーム演出などのイベント（所定演出）が最後まで連続して実行される場合と同様に、違和感なく所定演出が実行される。

【０８３７】

また、所定条件としては、特定の大当たり遊技が実行されることに限定することも考え

られる。具体的には、特定の大当たり遊技は、例えば確変大当たり遊技であること、１６Ｒ（確変）大当たり遊技（遊技時間の長い（所定数（例えば７～１０）以上のラウンド遊技が実行される）大当たり遊技）であること、５Ｒ確変大当たり遊技であること、（５Ｒ）通常大当たり遊技であることなどに限定することが考えられる。所定条件としての特定の大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合、遊技者に有利な確変遊技である場合に強制終了される所定演出の再実行という特典が付与され、遊技者の有利さがさらに向上される。特に、所定条件としての特定の大当たり遊技が１６Ｒ確変大当たりなどの多く（所定数以上）のラウンド遊技が実行される大当たり遊技である場合、当該特定の大当たり遊技の実行時間が長いため、ゲーム演出などのイベント（所定演出）の再実行時間を十分に確保することが可能になる。また、所定条件としての特定の大当たり遊技が通常大当たり遊技である場合、この通常大当たり遊技が確変大当たり遊技よりも遊技者に不利であるため、遊技者に不利な大当たり遊技に対する補償として強制終了されるゲーム演出などのイベント（所定演出）が再実行される。

【０８３８】

なお、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合に非設定値を明示又は示唆する場合、例えばゲーム演出が強制終了されるまでに獲得したポイントに基づいて非設定値が明示又は示唆される。また、ゲーム演出が強制終了される場合には、遊技者がポイントを獲得するための時間が短いために不利益を受けるが、この不利益に対しては、例えば後述の第７の実施形態において説明するようにゲーム演出終了時の獲得ポイントに補償ポイントを付加するなどの補償を行うことも考えられる。

【０８３９】

＜ステップＳ４１１９＞

ゲーム演出フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１０７：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、７セグ演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４１１９）。７セグ演出開始フラグは、７セグ演出を開始させるフラグであり、ゲーム演出が終了される場合に図８６のステップＳ４１１３がオンに設定される。即ち、ＭＰＵ５１は、ゲーム演出の終了により７セグ演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、７セグ演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１２０に移行し、７セグ演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１１９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１２８に移行する。

【０８４０】

＜ステップＳ４１２０及びＳ４１２１＞

７セグ演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ポイントカウンタの値を取得し（ステップＳ４１２０）、ポイントカウンタの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４１２１）。ＭＰＵ５１は、ポイントカウンタの値が１以上である場合（ステップＳ４１２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１２２に移行し、ポイントカウンタの値が１以上でない場合（０である場合）、処理をステップＳ４１２２に移行する。

【０８４１】

＜ステップＳ４１２２～Ｓ４１２４＞

ポイントカウンタの値が１以上である場合（ステップＳ４１２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９において非設定を明示又は示唆するための処理を実行する（ステップＳ４１２２～Ｓ４１２４）。本実施形態の設定値示唆演出でのステップＳ４１２２～Ｓ４１２４の処理は、前述の第１の実施形態おける図４９の７セグメント表示部制御処理でのステップＳ２３０３～Ｓ２３０６と基本的に同様であり、前述の第１の実施形態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の数を本実施形態の獲得ポイントと置き換えて考えればよい。具体的には、ステップＳ４１２２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。そ

して、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４１２０で取得されるポイントカウンタの値、及びステップＳ４１２２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Ｓ４１２３）、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Ｓ４１２４）。

【０８４２】

＜ステップＳ４１２５～Ｓ４１２７＞

ステップＳ４１２５では、ＭＰＵ５１は、ポイントカウンタの値のクリアにする。そして、ＭＰＵ５１は、７セグ制御中フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４１２６）、７セグ演出開始フラグをオフに設定し（ステップＳ４１２７）、当該設定値示唆演出を終了する。

【０８４３】

＜ステップＳ４１２８＞

７セグ演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１１９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９の制御中であることを示す７セグ制御中フラグがオンに設定されているか否か、即ち７セグメント表示部３９の制御中であるか否かを判断する（ステップＳ４１２８）。ＭＰＵ５１は、７セグ制御中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１２８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４３２９に移行し、７セグ制御中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１２８：Ｎｏ）、当該設定値示唆演出を終了する。

【０８４４】

＜ステップＳ４１２９＞

７セグ制御中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１２８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、設定値示唆演出を終了させる設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されているか否か、即ち７セグ演出を終了させるか否かを判断する（ステップＳ４１２９）。ＭＰＵ５１は、設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１２９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４１３１に移行し、設定値示唆演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１２９：Ｎｏ）、処理をステップＳ４１３０に移行する。

【０８４５】

＜ステップＳ４１３０＞

設定値示唆演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４１２９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９の制御を実行し（ステップＳ４１３０）、当該設定値示唆演出を終了する。つまり、ＭＰＵ５１は、７セグ制御中フラグがオンに設定されている間、ステップＳ４１２３で設定される制御内容に従って、７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇを順次制御する。このステップＳ４１３０は、図８２のコマンド判定処理でのステップＳ３９０７において第２役連ゲートセンサ検知コマンドを受信することで、設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されるまで、即ち第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過するまで繰り返し実行される。これにより、遊技者がゲームにおいて獲得したポイントに応じた数のセグメントＡ～Ｇが制御され、非設定値が明示又は示唆される。

【０８４６】

なお、７セグ演出では、遊技者がゲームにおいて獲得したポイントに応じた数のセグメントＡ～Ｇが制御されるが、セグメントＡ～Ｇの制御状況を図柄表示部３４１において表示してもよい。これにより、ゲーム演出が終了されてから大当たり遊技演出が開始されるまでの間において、図柄表示部３４１において演出が実行されない空白期間の発生を防止しつつ、非設定値の推測がより容易となる。

【０８４７】

また、７セグ演出での７セグメント表示部３９の表示内容（表示履歴）は、大当たり遊技において図柄表示部３４１において付加画像として表示してもよい。具体的には、付加

画像は、例えば大当たり遊技のオープニング演出やエンディング演出として図柄表示部３４１に表示される。また、付加画像は、前述の第１の実施形態と同様に、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図柄表示部３４１に表示することが考えられる（図４７（Ｂ１）、図４７（Ｂ２）及び図４７（Ｃ）参照）。このように、大当たり遊技において７セグ演出における７セグメント表示部３９での表示履歴が図柄表示部３４１に表示されることで、大当たり遊技において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、大当たり遊技において図柄表示部３４１に表示される付加画像に基づいて、改め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。

【０８４８】

ところで、上述のように一穴クルーン装置６０での遊技球９９の滞留時間（遅延時間）は一定ではなく、設計時間（理論値）よりも短い時間で一穴クルーン装置６０から遊技球９９が放出されることが想定される。つまり、ゲームにおいて遊技者が獲得したポイントに応じた数のセグメントＡ～Ｇの制御が終了していない状況で、一穴クルーン装置６０から遊技球９９が放出されることで第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過することによって役物連続作動装置が作動されることが想定される。そこで、本実施形態では、ポイントに応じた数のセグメントＡ～Ｇの制御が終了していない状況であっても、役物連続作動装置が作動される場合には７セグ演出が強制終了される。これにより、大当たり遊技演出の実行中に７セグ演出が並行して実行されることが防止され、大当たり遊技演出を適切に実行することが可能になる。また、７セグ演出が強制終了される場合、前述のように大当たり遊技において図柄表示部３４１に付加画像が表示されるようにすれば、この付加画像によって７セグ演出において本来提示される予定であった情報の全てが改めて提示される。これにより、遊技者は、７セグ演出が強制終了される場合であってもゲーム演出において獲得された権利（ポイント）に応じた特典を確実に享受できる。

【０８４９】

また、役物連続作動装置の作動によって大当たり遊技が開始される場合であっても、ゲーム演出が強制終了される場合と同様に、７セグ演出を実行することは可能である。例えば、７セグメント表示部３９を大当たり遊技演出で使用しないことで、大当たり遊技の実効中であっても７セグ演出を継続して実行可能である。換言すれば、設定値示唆演出において非設定値を明示又は示唆するための表示装置を大当たり遊技演出で使用しないことで、大当たり遊技が実行される場合であっても、当該表示装置において非設定値を明示又は示唆を継続して実行することは可能である。このように、大当たり遊技で使用されない表示装置において非設定値を明示又は示唆することで、ポイントに応じた数のセグメントＡ～Ｇの制御が終了していない状況において大当たり遊技演出が開始される場合であっても、遊技者に非設定値を明示又は示唆する情報を継続して提供でき、遊技者は大当たり遊技の開始後であっても、引き続き非設定値を推測して遊技の進行を楽しむことができる。

【０８５０】

＜ステップＳ４１３１及びＳ４１３２＞

設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４１２９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９の全てセグメントＡ～Ｇを消灯状態とすると共に（ステップＳ４１３１）、７セグ制御中フラグをオフに設定し（ステップＳ４１３２）、当該設定値示唆演出処理を終了する。

【０８５１】

なお、本実施形態では、設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されている場合に７セグ演出が終了されるが、大当たり遊技においても継続して７セグメント表示部３９において非設定を明示又は示唆する情報を継続して表示してもよい。このように、大当り遊技中

において継続して７セグメント表示部３９において非設定を明示又は示唆する情報を継続して表示することで、大当たり遊技の実行中でも非設定値の推測することが可能になる。これにより、非設定値を推測する時間に余裕ができるため、より正確に非設定値を推測することが可能になり、また退屈になりがちな大当り遊技での興味を向上させることが可能になる。

【０８５２】

以上のように、本実施形態では、条件装置が作動される場合に第１移動経路Ｒ１を選択した場合、役物連続作動装置が短時間で作動される。一方、条件装置が作動される場合に第２移動経路Ｒ２を選択した場合、役物連続作動装置の作動が遅延され、役物連続作動装置の作動が遅延されている間に、ゲーム演出が実行されると共にゲーム演出で獲得したポイントに応じて非設定値を特定又は推測するための情報が７セグメント表示部３９において提供される。そのため、条件装置が作動される場合に第１移動経路Ｒ１を選択することで役物連続作動装置を短時間で作動させ、大当たり遊技（開閉実行モード）が開始されるまでの時間を無駄に費やすことを回避でき、遊技への興味の低下を防止できる。さらに、遊技者の遊技時間に制限がある場合に第１移動経路Ｒ１を選択することで、開閉実行モードの開始が遅いことによる苛立ちや不快感などの感情を抱くことを抑制できる。これにより、遊技機に対する印象が悪くなることが抑制される。一方、条件装置が作動される場合に第２移動経路Ｒ２を選択することで役物連続作動装置の作動が遅延させると、非設定値を特定又は推測するための情報が提供されため、非設定値の推測や特定が可能になり、遊技の興趣が向上される。このように、本実施形態では、条件装置が作動される場合に、第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２を選択可能であり、それぞれの移動経路Ｒ１，Ｒ２を選択した場合の利点が異なる。これにより、遊技者は、自身の興味や状況に応じて移動経路Ｒ１，Ｒ２を選択可能になるため、利便性及び遊技に対する興味が向上される。

【０８５３】

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り、前述の第１から第６の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【０８５４】

［第７の実施形態］

前述の第６の実施形態では、条件装置が作動される場合に第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれで遊技球９９を移動させるかを遊技者が選択でき、第１移動経路Ｒ１を選択した場合に役物連続作動装置が短時間で作動される一方、第２移動経路Ｒ２を選択した場合に一穴クルーン装置６０によって役物連続作動装置の作動が遅延され、役物連続作動装置の作動が遅延されている間に、ゲーム演出が実行されると共にゲーム演出で獲得したポイントに応じて非設定値を特定又は推測するための情報が提供される場合について説明した。

【０８５５】

しかしながら、前述の第６の実施形態では、上述のように一穴クルーン装置６０での遊技球９９の滞在時間が必ずしも一定にはならず、滞在時間にバラツキが発生し、この場合にゲーム演出の実行時間が設計時間（理論時間）よりも短くなることも想定される。ゲーム演出の実行時間が設計時間（理論時間）よりも短くなる場合にはゲーム演出が強制終了され、ゲーム演出で獲得可能なポイントの期待値が理論値よりも低くなり、非設定値を特定又は推測するための情報量も期待値よりも少なくなる不利益を遊技者に与え、このことが遊技に対する興味を低下させる要因ともなりかねない。

【０８５６】

一方、本実施形態では、特定の条件を成立させることが可能な設計時間（理論時間）に到達する前に役物連続作動装置が作動される場合、即ち特定時間（例えばゲーム演出実行時間）が短縮される場合、既に満たされた特定の条件の成立数（例えばゲームで獲得されるポイント）に加え、一定数の特定の条件が成立したものとされる。このように、理論時間に到達する前に役物連続作動装置が作動される場合に、一定数の特定の条件が満たされ

るものとされることで、特定の条件の成立数の期待数が少ない場合の補償がなされる。これにより、特定の条件を満たすことが可能な時間が理論時間よりも短くなる場合（特定時間が短縮される場合）に遊技者が受ける不利益が軽減され、遊技に対する興味の低下が抑制される。

【０８５７】

以下、本実施形態について、図８９及び図９０を参照して前述の第６の実施形態との相違点を中心に説明する。

【０８５８】

［設定値示唆演出処理］

本実施形態では、設定値示唆演出処理の手順の一部が前述の第６の実施形態とは異なる。ここで、図８９及び図９０（Ａ）は、本実施形態に係る遊技機１０の音声ランプ制御装置５によって実行される設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。図８９に示すように、本実施形態の設定値示唆演出処理では、設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されると、ゲーム演出の実行途中である場合（ゲーム演出時間カウンタの値が０でない場合）であっても、ゲーム演出が終了される点で前述の第６の実施形態と共通する（ステップＳ４１１６～Ｓ４１１８）。

【０８５９】

＜ステップＳ４２０１＞

本実施形態の設定値示唆演出処理では、ゲーム演出が終了される場合に（ステップＳ４１１８）、補償ポイント加算処理を実行してから（ステップＳ４２０１）、当該設定値示唆演出処理を終了する。この補償ポイント加算処理では、ゲーム演出が強制終了されるまでに遊技者が獲得したポイントに対して補償ポイントを加算し、補償ポイントが加算されたポイントに基づいて７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇの制御が実行される。

【０８６０】

ここで、図９０（Ｂ）は音声ランプ制御装置５によって使用される補償ポイント決定テーブルの一例を示す図であり、ＭＰＵ５１は、この補償ポイント決定テーブルに基づいて補償ポイントを決定する。

【０８６１】

図９０（Ｂ）に示すように、補償ポイント決定テーブルでは、補償ポイントは、ゲーム種別ごとに補償ポイント抽選カウンタによって規定されており、ＭＰＵ５１は、ゲーム種別及び補償ポイント抽選カウンタの値に応じた補償ポイントを選択する。補償ポイント抽選カウンタは、カウンタ値が０～１４９のループカウンタであり、図８１の副タイマ割込処理のステップＳ２００１において１加算され、カウンタ値が１４９に達した場合に０にクリアされる。そして、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、１ポイント、３ポイント、５ポイント、８ポイント及び１０ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが１０ポイントと全ゲーム中で最も高い上に、高い補償ポイントほど選択され難い。また、コイン獲得ゲーム（ゲームＡ）では、補償ポイントの期待値が６．９ポイントであり、全ゲーム中で最も高い。ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、１ポイント、２ポイント、３ポイント、５ポイント及び８ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが８ポイントと比較的に高く、高い補償ポイントほど選択され易い。また、ミッション達成ゲーム（ゲームＢ）では、補償ポイントの期待値が４．９ポイントであり、全ゲーム中で２番目に高い。バトルゲーム（ゲームＣ）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、１ポイント、２ポイント、３ポイント、５ポイント及び８ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが８ポイントと比較的に高く、高い補償ポイントが比較的に選択され易い。また、バトルゲーム（ゲームＣ）では、補償ポイントの期待値が３．８ポイントであり、この期待値は全ゲーム中で中間的な値である。クイズゲーム（ゲームＤ）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、１ポイント、２ポイント、３ポイント、５ポイント及び８ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが８ポイントと比較的に高く、高い補償ポイントほど選択され難い。また、クイズゲーム（ゲーム

Ｄ）では、補償ポイントの期待値が２．６ポイントであり、全ゲーム中で２番目に低い。予想ゲーム（ゲームＥ）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、０ポイント、１ポイント、２ポイント、３ポイント及び５ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが５ポイントと全ゲーム中で最も低く、高い補償ポイントほど選択され難い。また、予想ゲーム（ゲームＥ）では、補償ポイントの期待値が１．４ポイントであり、全ゲーム中で最も低い。

【０８６２】

このように、設計時間（理論時間）よりも短時間で一穴クルーン装置６０から遊技球９９が落下する場合（特定期間が短縮される場合）に補償ポイントが付与されることで、ゲームでポイントが獲得できる時間が短くなることにより遊技者が受ける不利益を補償することができる。

【０８６３】

また、補償ポイント決定テーブルでは、初期ポイントとは逆に、ポイント獲得難易度が高いゲームほど補償ポイントして高ポイントが選択され易い上に補償ポイントの期待値が高く、その一方で、ポイント獲得難易度が低いほど補償ポイントして高ポイントが選択され難い上に補償ポイントの期待値が低く、ポイント獲得難易度の高さと補償ポイントや期待値の高さとは相関関係にある。このように、遊技者にとって不利なゲームほど大きな補償を獲得し易い一方で、遊技者にとって有利なゲームほど大きな補償を獲得し難いことで、遊技者は不利なゲームであるほど設計時間（理論時間）よりも短時間で一穴クルーン装置６０から遊技球９９が落下するほうが有利となる一方で、遊技者は有利なゲームほど一穴クルーン装置６０から設計時間よりも短時間で遊技球９９が落下するほうが不利となる遊技性を付与できる。そのため、遊技者は、ゲーム種別だけなく、そのゲーム種別に応じて一穴クルーン装置６０から遊技球９９が落下するまでの時間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、一穴クルーン装置６０から設計時間よりも短時間で遊技球９９が落下される場合、獲得される補償ポイントに着目して遊技の進行を楽しむことができる。特に、初期ポイントの期待値が少なくポイント獲得難易度が高いために遊技者に不利なゲームが選択される場合、多くの補償ポイントを獲得するために設計時間よりも短時間で一穴クルーン装置６０から遊技球９９が落下することを希望しつつ一穴クルーン装置６０での遊技球９９の挙動に着目して遊技を楽しむことができ、また設計時間よりも短時間で一穴クルーン装置６０から遊技球９９が落下する場合、より大きな補償ポイントが獲得されることを期待しつつ補償ポイントに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【０８６４】

なお、本実施形態では、ポイント獲得難易度の高さと補償ポイントや期待値の高さとは相関関係にあるが、ポイント獲得難易度の高さと補償ポイントや期待値の高さとは相反する関係であってもよい。即ち、ポイント獲得難易度が高いゲームほど補償ポイントして高ポイントが選択され難い上に補償ポイントの期待値が低く、その一方で、ポイント獲得難易度が低いほど補償ポイントして高ポイントが選択され易い上に補償ポイントの期待値が高くなるようにしてもよい。このようにポイント獲得難易度の高さと補償ポイントや期待値との関係を規定することで、各ゲームでのポイント獲得難易度に比例した補償ポイントを付与することができるため、各ゲームでの獲得ポイントの期待値の優劣が維持される。これにより、遊技者に有利なゲームが選択される場合に、一穴クルーン装置６０から設計時間よりも短時間で遊技球９９が落下する場合に遊技者が受ける不利益を軽減することが可能になる。

【０８６５】

また、補償ポイントは、ゲーム演出の残り時間（一穴クルーン装置６０から遊技球が落下するまでの時間）に応じて付与することも考えられる。例えば、ゲーム演出の残り時間が多いほど（一穴クルーン装置６０から遊技球９９が落下するまでの時間が短いほど）、多くのポイントを付与する（補償ポイントの期待値を高くする）ことが考えられる。この場合には、ゲームにおいてポイントを獲得できる時間が短いほど補償ポイント（期待値）

が多くなるため、遊技者が受ける不利益に相応の補償が行われる。もちろん、ゲーム演出の残り時間（一穴クルーン装置６０から遊技球が落下するまでの時間）に応じて付与する補償ポイントを付与する場合においても、上述のようにゲーム種別（例えばポイント獲得難易度）に応じて補償ポイントを付与することも考えられる。

【０８６６】

また、補償ポイントは、ゲーム種別ごとに設定する必要はなく、全てのゲームで同じポイントが同じ確率で選択されるようにしてもよく、この場合には各ゲームでの補償ポイントの期待値が均一化されるため、各ゲーム間の不公平性が解消される。

【０８６７】

また、各補償ポイントの選択率を均一化してもよく、もちろん補償ポイントは必ずしも付与する必要はない。

【０８６８】

＜ステップＳ４２０２＞

図８９の説明に戻り、ステップＳ４２０２では、ＭＰＵ５１は、７セグ演出開始フラグがオンに設定される。この７セグ演出開始フラグは、上述のように７セグ演出を開始させるフラグであり、図８８の設定値示唆演出処理のステップＳ４１１９において参照される。即ち、本実施形態では、一穴クルーン装置６０から遊技球９９が落下するまでの時間が短くゲーム演出が強制的に終了される場合、役物連続作動装置の作動後であっても７セグ演出が後述の補償演出として実行される。これにより、ゲーム演出が強制終了される場合であっても、ゲーム演出が強制終了されるまでに獲得したポイントに、補償ポイントを加算したポイントに基づいて７セグ演出が補償演出として実行され、遊技者に非設定値を推測する情報を付与できる。

【０８６９】

＜ステップＳ４２０３及びＳ４２０４＞

ステップＳ４２０３では、ＭＰＵ５１は、補償演出時間カウンタをセットし、さらに補償演出フラグをオンに設定する（ステップＳ４２０４）。補償演出時間カウンタは、補償演出として実行される７セグ演出の残り時間を示すカウンタである。補償演出フラグは、補償演出が実行されていることを示すフラグであり、７セグ制御中フラグをオンに設定するか否かを判断するためにステップＳ４２０５において、補償演出を実行するために図９０のステップＳ４２０６においてＭＰＵ５１によって参照される。

【０８７０】

＜ステップＳ４２０５＞

ステップＳ４２０５では、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４２０４でオンに設定される補償演出フラグがオンに設定されるか否かを判断する。つまり、ＭＰＵ５１は、７セグ演出として補償演出が開始されるかを判断し、補償演出でない場合には（ステップＳ４２０５：Ｙｅｓ）、７セグ制御中フラグをオンに設定することで（ステップＳ４１２６）、設定値示唆演出終了フラグがオンにされること、即ち第２役連作動ゲートＧ２を遊技球９９が通過することで終了する７セグ演出を実行する。一方、ＭＰＵ５１は、補償演出でない場合には（ステップＳ４２０５：Ｎｏ）、７セグ制御中フラグをオンに設定することなく補償演出フラグをオンに維持し、ステップＳ４２０３においてセットされる補償演出時間カウンタによって規定される７セグ演出を規定時間の経過（補償演出時間カウンタの値が０）により終了する補償演出を実行する。

【０８７１】

＜ステップＳ４２０６＞

ステップＳ４１２６でセットされる７セグ制御中フラグがオフである場合（ステップＳ４１２８：Ｎｏ）、図９０（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４２０４でオンに設定される補償演出が実行されていることを示す補償演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップＳ４２０６）。ＭＰＵ５１は、補償演出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２０７に移行し、補償演出フラグがオフである場合（ステップＳ４２０６：Ｎｏ）、当該設置値示唆演出処理を終了する。

【０８７２】
＜ステップＳ４２０７及びＳ４２０８＞
補償演出フラグがオンである場合（ステップＳ４２０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、補償演出時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ４２０７）、減算後の補償演出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Ｓ４２０８）。ＭＰＵ５１は、減算後の補償演出時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４２１０に移行し、減算後の補償演出時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４２０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４２０９に移行する。
【０８７３】
＜ステップＳ４２０９～Ｓ４２１１＞
減算後の補償演出時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４２０８：Ｎｏ）、ステップＳ４１３０と同様に７セグメント表示部３９を制御し（ステップＳ４２０９）、当該設定値示唆演出処理を終了する。一方、減算後の補償演出時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４２０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４１３１と同様に７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇを消灯すると共に（ステップＳ４２１０）、補償演出フラグをオフに設定し（ステップＳ４２１１）、当該設定値示唆演出処理を終了する。
【０８７４】
以上のように、本実施形態では、一穴クルーン装置６０から遊技球９９が落下するまでの時間が短くゲーム演出が強制的に終了される場合（特定期間が短縮される場合）、役物連続作動装置の作動後であっても７セグ演出が補償演出として実行される。これにより、ゲーム演出が強制終了される場合であっても、補償演出として７セグ演出が実行される。これにより、ゲーム演出が強制終了される場合に７セグ演出が実行されないことにより遊技者が受ける不利益、即ち非設定値を推測する情報が得られないという不利益の発生が防止される。また、補償演出では、ゲーム演出が強制終了されるまでに獲得したポイントだけでなく、補償ポイントを加算したポイントに基づいて補償演出として７セグ演出が実行される。そのため、ゲーム演出が強制的に終了されることによりゲームにおいてポイントを獲得する機会の一部を奪われる不利益を受ける遊技者に対して、この不利益を補償ポイントとして補償することができる。
【０８７５】
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から第６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り、前述の第１から第７の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。
【０８７６】
［第８の実施形態］
前述の第６の実施形態では、前述の第７の実施形態において説明したように、一穴クルーン装置６０での遊技球９９の滞在時間が必ずしも一定にはならず、ゲーム演出の実行時間が設計時間（理論時間）よりも短くなる場合にゲーム演出が強制終了され、ゲーム演出で獲得可能なポイントの期待値が理論値よりも低くなり、非設定値を特定又は推測するための情報量も期待値よりも少なくなる不利益を遊技者に与え、このことが遊技に対する興味を低下させる要因ともなりかねない。
【０８７７】
一方、本実施形態では、第２移動経路を移動する遊技球が回転体によって役物連続作動装置が作動されることが遅延される。例えば、回転体は、条件装置が作動される場合に、待機状態の所定姿勢（第１姿勢）から、役物連続作動装置の作動を開始させる所定領域（例えば第２役連ゲート）に遊技球を移動させる特定姿勢（第３姿勢）に変化されるまでの時間が一定化されるように回転駆動される。このように回転体の駆動によって役物連続作動装置が作動されることが遅延されることで、役物連続作動装置による役物連続作動装置の作動の遅延時間が均一化される。これにより、特定の条件を満たすことが可能な時間が理論時間よりも短くなる場合に遊技者が受ける不利益が軽減され、遊技に対する興味の低

下が抑制される。

【０８７８】

以下、本実施形態について、図９１～図９６を参照して前述の第６の実施形態との相違点を中心に説明する。

【０８７９】

本実施形態では、役物連続作動装置の作動を遅延させる構成が前述の第６の実施形態とは異なる。ここで、図９１は本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図９２（Ａ）は図９１に示す遊技盤３１の要部を示す図、図９２（Ｂ）は遊技盤３１に設けられる回転体７０の斜視図、図９３は回転体７０の機能を説明するための図である。

【０８８０】

図９１及び図９２（Ａ）に示すように、本実施形態に係る遊技機１０では、前述の第６の実施形態のクルーン装置６０に代えて、役物連続作動装置の作動の遅延させる手段として回転体７０が設けられている。また、本実施形態に係る遊技機１０は、回転体７０を採用したことに伴い、回転体７０の周辺構成が前述の第６の実施形態とは異なる。

【０８８１】

回転体７０は、第２移動経路Ｒ２に打ち出される遊技球９９の遊技盤３１での落下を制限又は遅延させ、その遊技球９９を回転体７０の右下方に配置される第２役連作動ゲートＧ２に移動させるものである。この回転体７０は、遊技盤３１の背面側に設けられるソレノイドなどの駆動手段によって遊技盤３１の正面視において時計回り方向に回転可能である。図９２（Ｂ）に示すように、回転体７０は、遊技球９９の直径と同程度の一定厚みを有する略円柱状であり、収容部７０１及び周面７０２を有する。収容部７０１は、半径方向の中心部に向けて凹入し、前後方向Ｄ１及び半径方向の外方側に開放する。即ち、収容部７０１は、開断面構造（周囲の一部が囲まれていない構造（開放されている構造））を有する。収容部７０１は、第２移動経路Ｒ２に打ち出される遊技球９９を１球収容可能であり、この収容部７０１に遊技球９９が収容された状態で回転体７０が回転されることで、収容部７０１に収容される遊技球９９が第２役連作動ゲートＧ２に向けて１球の遊技球９９が転動しつつ放出される（図９３（Ｂ）及び図９３（Ｃ）参照）。即ち、遅延手段での遊技球９９の放出部は、遊技球９９の放出方向（移動方向）に関して、前述の第６の実施形態のクルーン装置６０の放出部６０２のような閉断面構造に限らず、回転体７０の収容部７０１のように開断面構造であってもよい。つまり、遅延手段の放出部は、所定領域（入球領域）である第２役連作動ゲートＧ２に向けて１球ずつの遊技球９９が転動しつつ放出可能であれば、少なくとも一部が開放された構成であってもよく、例えば溝や切欠などとして構成することも可能である。もちろん、本実施形態の回転体７０の収容部７０１は、遊技球９９の放出方向（移動方向）に関して閉断面構造としてもよい。

【０８８２】

図９１及び図９２（Ａ）に示すように、回転体７０の上方には、第２移動経路Ｒ２に打ち出される遊技球９９を回転体７０に誘導する分離釘４８１及び誘導釘４８２が設けられている。分離釘４８１及び誘導釘４８２は、基本的には前述の第６の実施形態の分離釘４８１及び誘導釘４８２と同様であるが、分離釘４８１及び誘導釘４８２それぞれの最下端どうして、回転体７０の周面７０２に遊技球９９を接触させた状態で保持する保持部４８５を構成する（図９３（Ａ）参照）。遊技球９９は、保持部４８５において回転体７０の周面７０２に接触した状態で保持されることによって周面７０２上で相対的に転動され、回転体７０の収容部７０１が上方に向けて開放する姿勢であるときに収容部７０１に収容される（図９３（Ｂ）参照）。なお、保持部４８５は樹脂製などの部材によって形成してもよい。この場合、保持部４８５は、例えば上下に貫通するゲートとして形成される。

【０８８３】

保持部４８５の近傍には、第２ルート検知センサＲｓ２が設けられており、この第２ルート検知センサＲｓ２は、前述の第６の実施形態と同様に、第２移動経路Ｒ２に遊技球９９が打ち出されたこと検知する。第２ルート検知センサＲｓ２はさらに、保持部４８５に遊技球９９が保持されていることを検知できる。なお、第２ルート検知センサＲｓ２とは

別に、保持部４８５に遊技球９９が保持されていることを検知するセンサを設けてもよい。この場合、第２ルート検知センサＲｓ２は、保持部４８５に遊技球９９が保持されていることを検知するセンサよりも上方（上流側）に設けられる。これにより、第２移動経路Ｒ２に打ち出される遊技球９９を、第２ルート検知センサＲｓ２を保持部４８５の近傍に設ける場合に比べて早期に検知できる。また、保持部４８５がゲートとして構成される場合、第１役連ゲートセンサＧｓ１及び第２役連ゲートセンサＧｓ２と同様に、この保持部４８５が第２ルート検知センサＲｓ２を備える構成としてもよい。

【０８８４】

また、分離釘４８１には、遊技球９９の直径よりも間隔が広い落とし部分４８６が設けられている。この落とし部分４８６は、保持部４８５に遊技球９９が保持されている状態において第２移動経路Ｒ２に打ち出される遊技球９９を、第２役連作動ゲートＧ２の左方側から下方に落下させる役割を有する（図９３（Ａ）参照）。このように、分離釘４８１に落とし部分４８６を設け、保持部４８５に遊技球９９が保持されている状態において第２移動経路Ｒ２に打ち出される遊技球９９を、第２役連作動ゲートＧ２の左方側から下方に落下させることで、保持部４８５に遊技球９９が保持されている状態において多数の遊技球９９が打ち出される場合において第２移動経路Ｒ２で玉詰まりが発生することを防止できる。

【０８８５】

回転体７０の右下方には、上述のように第２役連作動ゲートＧ２が配置され、この第２役連作動ゲートＧ２の上方には誘導釘４８７が設けられている。誘導釘４８７は、回転体７０の保持部４８５に保持される遊技球９９が回転体７０から放出される場合に、その遊技球９９を第２役連作動ゲートＧ２に誘導する（図９３（Ｃ）参照）。

【０８８６】

回転体７０は、上述のように正面視において時計回り方向に回転可能であるが、回転状態と停止状態とがＭＰＵ５１によって制御される。具体的には、図９３（Ａ）に示すように、回転体７０は、条件装置が作動されていない状態では、収容部７０１が下方に開放する第１姿勢で停止されており、停止位置が固定されている。そして、ＭＰＵ５１は、条件装置が作動される場合に、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合（保持部４８５に遊技球９９が保持されていることが検知される場合）、回転体７０が時計回り方向への回転を開始させ、回転体７０が再び第１姿勢となった場合に回転体７０の回転を停止させる。つまり、回転体７０は、定位置から回転が開始され、一回転することで再び定位置に到達した場合に定位置において回転が停止される。そして、回転体７０が第１姿勢から１回転される場合、その間に図９３（Ｂ）に示す第２姿勢及び図９３（Ｃ）に示す第３姿勢を経る。図９３（Ｂ）に示す第２姿勢は、回転体７０の収容部７０１が上方に開放する姿勢であり、この第２姿勢では、保持部４８５に保持される遊技球９９が自重により収容部７０１に落下して収容される。図９３（Ｃ）に示す第３姿勢は、回転体７０の収容部７０１が右方に開放する姿勢であり、この第３姿勢では、収容部７０１に収容される遊技球９９が放出される。

【０８８７】

ここで、回転体７０が回転される場合に、少なくとも図９３（Ａ）に示す第１姿勢から図９３（Ｃ）に示す第３姿勢までの間は回転体７０の回転速度は一定又は略一定とされる。上述のように待機状態での回転体７０の姿勢が第１姿勢であり、少なくとも第１姿勢から第３視線までの間で回転体７０の回転速度が一定又は略一定とされ、役物連続作動装置の作動が遅延される時間が一定化又は略一定化される。これにより、ゲーム演出の終了前に役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制的に終了されることが防止されることでポイントを獲得可能な時間が短くなることが防止される。その結果、ゲーム演出又は７セグ演出（設定値示唆演出）が強制的に終了されることによる苛立ちや不快感が防止され、ポイントを獲得可能な時間が短くなることに起因して遊技者が受ける不利益を無くすことができるため、遊技に対する興味の低下が抑制される。

【０８８８】
　また、回転体７０が回転駆動される場合の回転速度は、例えば回転体７０が第１姿勢から第３姿勢まで変化されるまでの時間が、前述の第６の実施形態における一穴クルーン装置６０での遊技球９９の滞在時間の設計時間（理論時間）と同程度の時間となる回転速度に設定される。具体的には、回転体７０が第１姿勢から第３姿勢まで変化されるまでの時間は、例えば１分以上２０分以下の範囲から設定され、好ましくは５分以上１５分以下の範囲から設定され、典型的には１０分程度に設定される。このような範囲に回転体７０が第１姿勢から第３姿勢に変化されるまでの時間が設定されることで、回転体７０によって役物連続作動装置の作動が遅延されている間に、ゲーム演出及び７セグ演出を含む設定値示唆演出を確実に実行することができる。
【０８８９】
　なお、本実施形態では、正面視において時計回り方向に回転可能な回転体７０について説明したが、回転体７０は正面視において反時計回り方向に回転可能であってもよいし、下方視において時計回り方向又は反時計回り方向に回転可能なもの、例えばルーレットであってもよい。即ち、回転体７０は、役物連続作動装置の作動を遅延させることが可能である限り、回転方向や形状に関して特に制限はない。
【０８９０】
　また、回転体７０の回転駆動方法は、役物連続作動装置の作動が遅延される時間が一定化又は略一定化される駆動方法であれば、必ずしも第１姿勢から回転を開始させて一定又は略一定の回転速度で１回転させる方法でなくてもよい。例えば、第１姿勢から回転を開始させ、第２姿勢や第３姿勢などの１か所又は複数個所で回転体７０を一定時間停止させ、再回転させるようにしてもよい。第２姿勢で回転体７０を停止させる場合、保持部４８５に保持されている遊技球９９を回転体７０の収容部７０１に確実に収容させることができる。また、第３姿勢で回転体７０を停止させる場合、回転体７０の収容部７０１に収容されている遊技球９９を確実に第２役連作動ゲートＧ２に誘導して通過させることができる。
【０８９１】
　また、本実施形態では、条件装置が作動される場合に、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合（保持部４８５に遊技球９９が保持されていることが検知される場合）、回転体７０が時計回り方向への回転を開始させているが、回転体７０は、常時回転させておいてもよい。この場合の回転体７０を一定又は略一定で回転させることが好ましいが、不定速な回転の他、回転と停止を繰り返すことによって変則的な回転を行うように駆動してもよい。このように回転体７０を常時回転させておくことで、役物連続作動装置の作動が遅延される時間が、第２移動経路Ｒ２に遊技球９９が打ち出されるタイミング（回転体７０の姿勢（収容部７０１の位置））に依存することになる。そのため、回転体７０を常時回転させておくことで、役物連続作動装置の作動を遅延させる時間を、遊技球９９の打ち出しタイミングによって遊技者が選択できる遊技性が付与され、遊技の興趣が向上される。
【０８９２】
［音声ランプ制御装置５の処理］
　次に、本実施形態における音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について、図９４～図９６を参照しつつ、前述の第６の実施形態との相違点を中心に説明する。
【０８９３】
［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］
　本実施形態における音声ランプ制御装置５で実行される副タイマ割込処理では、前述の第６の実施形態での副タイマ割込処理の設定値示唆処理（図８１参照）に加えて、回転体作動制御処理が実行される（図９４のステップＳ４３０１参照）。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第６の実施形態での副タイマ割込処理（図８２参照）とは、

コマンド判定処理の内容が異なる（図９５参照）。
【０８９４】
［コマンド判定処理］
本実施形態のコマンド判定処理では、第２ルート検知コマンドを受信したと判断される場合に、前述の第６の実施形態でのコマンド判定処理とは異なり、回転体７０の作動に必要な処理が実行される。ここで、図９５は、本実施形態の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０８９５】
＜ステップＳ４４０１及びＳ４４０２＞
図９５に示すように、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知コマンドを受信したと判断される場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、前述の第６の実施形態でのコマンド判定処理において第２ルート検知コマンドを受信したと判断される場合と同様に、設定値示唆演出開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３９０４）。さらに、ＭＰＵ５１は、回転体作動開始フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ４４０１）、回転体作動時間カウンタをセットし（ステップＳ４４０２）、当該コマンド判定処理を終了する。
【０８９６】
ここで、回転体作動開始フラグは、回転体７０の回転を開始させるフラグであり、後述の図９６の回転体作動制御処理のステップＳ４５０１において回転体７０の回転を開始させるか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。
【０８９７】
また、回転体作動時間カウンタは、回転体７０の残り作動時間（回転時間）の示すカウンタであり、回転体作動時間カウンタの値が０になった場合に回転体７０の回転が停止される。つまり、ＭＰＵ５１は、条件装置が作動されている場合に第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合（保持部４８５で遊技球９９が保持されていることが検知される場合）、回転体７０の回転を開始させるために回転体回転開始フラグをオンに設定し、回転体７０の回転時間を規定する回転体作動時間カウンタをセットする。
【０８９８】
なお、回転体作動時間カウンタの値は、回転体７０の回転が第１姿勢（図９３（Ａ）参照）から開始され、一定速度で回転される場合に、再び回転体７０が第１姿勢（図９３（Ａ）参照）になる時間に対応する値に設定される。また、回転体７０の作動は、回転体の姿勢を検知可能なセンサを用いて制御してもよい。例えば、回転体７０が第１～第３姿勢である場合に収容部７０１が位置する部分のそれぞれに光学センサなどの検知センサを設け、これらのセンサによって収容部７０１の位置を確認しつつ回転体７０の作動を制御してもよい。
【０８９９】
［回転体作動制御処理］
本実施形態の回転体作動制御処理では、回転体７０の回転を開始させ、回転中の回転体７０の回転を停止させる処理が実行される。ここで、図９６は、本実施形態の回転体作動制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０９００】
＜ステップＳ４５０１＞
本実施形態の回転体作動制御処理では、図９６に示すように、ＭＰＵ５１は、まず回転体７０の回転を開始させる回転体作動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Ｓ４５０１）。ＭＰＵ５１は、回転体作動開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０２に移行し、回転体作動開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ４５０５に移行する。
【０９０１】
＜ステップＳ４５０２～Ｓ４５０４＞

回転体作動開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、回転体７０が一定速度で回転されるように回転体７０の回転を第１姿勢（図９３（Ａ）参照）から開始させると共に（ステップＳ４５０２）、回転体７０が回転していることを示す回転体作動フラグをオンに設定する（ステップＳ４５０３）。そして、ＭＰＵ５１は、回転体作動開始フラグをオフに設定し（ステップＳ４５０４）、当該回転体作動制御処理を終了する。

【０９０２】

＜ステップＳ４５０５＞

回転体作動開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ステップＳ４５０３でオンに設定される回転体７０が回転していることを示す回転体作動フラグがオンに設定されているか否か、即ち回転体７０の回転中であるか否かを判断する（ステップＳ４５０５）。ＭＰＵ５１は、回転体作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０６に移行し、回転体作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４５０５：Ｎｏ）、当該回転体作動制御処理を終了する。

【０９０３】

＜ステップＳ４５０６及びＳ４５０７＞

回転体作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４５０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、回転体７０の残り回転時間を示す回転体作動時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ４５０６）、減算後の回転体作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４５０７）。ＭＰＵ５１は、減算後の回転体作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４５０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４５０８に移行し、減算後の回転体作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４５０７：Ｎｏ）、当該回転体作動制御処理を終了する。

【０９０４】

＜ステップＳ４５０８及びステップＳ４５０９＞

減算後の回転体作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４５０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、回転体７０の回転を停止させると共に（ステップＳ４５０８）、回転体作動フラグをオフに設定し（ステップＳ４５０９）、当該回転体作動制御処理を終了する。このように、回転体７０の回転が回転体作動時間カウンタの値が０となる場合に回転体７０の回転を停止させることで、回転体７０が１回転して第１姿勢（図９３（Ａ）参照）に復帰される。

【０９０５】

以上のように、本実施形態では、条件装置が作動されている場合に第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合（保持部４８５で遊技球９９が保持されていることが検知される場合）、回転体７０が各回転で同一の第１姿勢から回転が開始され、各回転において同一の一定速度で回転される。そのため、回転体７０を利用して役物連続作動装置の作動を遅延させる場合、回転体７０での役物連続作動装置の作動が遅延される時間が均一化される。これにより、ゲーム演出の終了前に役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制的に終了されることが防止されることでポイントを獲得可能な時間が短くなることが防止される。その結果、ゲーム演出又は７セグ演出（設定値示唆演出）が強制的に終了されることによる苛立ちや不快感が防止され、ポイントを獲得可能な時間が短くなることに起因して遊技者が受ける不利益を無くすことができるため、遊技に対する興味の低下が抑制される。

【０９０６】

なお、役物連続作動装置の作動を遅延させるための遅延手段は、前述の第６の実施形態の一穴クルーン装置６０や本実施形態の回転体７０に限らず、他の手段であってもよい。遅延手段は、遊技球９９の下方への落下を遅延又は停止させるなどして役物連続作動装置の作動を遅延させるものであればよく、例えば、移動経路を長くする手段、移動速度を小さくする手段、第２役連ゲートの上部開口を開閉する手段などであってもよい。このよう

な遅延手段としては、例えば遊技球９９の移動経路を遊技盤３１に組み付ける樹脂製などの部材により規定する手段、遊技盤３１に打設される釘のレイアウトの調整する手段などが考えられる。また、遅延手段としては、所定位置に到達した遊技球９９を上方に移動させることを１回又は複数回実行する手段であってもよい。

【０９０７】

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７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り、前述の第１から第８の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【０９０８】

［第９の実施形態］

前述の第６の実施形態では、遊技球９９の発射強度によって、遊技球９９の打ち出しから役物連続作動装置が作動されるまでの時間の異なる第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれで遊技球９９を移動させるかを遊技者が選択できる場合について説明した。

【０９０９】

しかしながら、遊技球９９の発射強度によって第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれで遊技球９９を移動させるかを遊技者に選択させる場合、発射強度の調整の誤りや遊技球９９の打ち出し不良の発生などによって、遊技者の意に反する移動経路に遊技球９９が打ち出されることが懸念される。このように遊技者の意に反する移動経路に遊技球９９が打ち出される場合、苛立ちや不快感などの感情によって遊技機に対する印象が悪くなることも想定される。

【０９１０】

一方、本実施形態では、条件装置の作動を契機として作動される振分部材によって遊技球が移動可能な移動経路が切り替えられる。このように、振分部材によって遊技球が移動可能な移動経路が切り替えられることで、遊技者は、振分部材の動作を確認しつつ遊技球を発射することによって、第１移動経路及び第２移動経路のいずれで遊技球を移動させるかを選択できる。これにより、発射強度の調整が不要になるため、遊技者の意に反する移動経路が選択される可能性が軽減され、遊技機に対する印象の悪化が抑制される。

【０９１１】

以下、本実施形態について、図９７～図１０５を参照して前述の第６の実施形態との相違点を中心に説明する。なお、図１０５は、本実施形態の変形例を説明するための図である。

【０９１２】

本実施形態では、第１役連作動ゲートＧ１に遊技球９９を通過させるか、第２役連作動ゲートＧ２に遊技球９９を通過させるかを遊技者に選択させるための構成が前述の第６の実施形態とは異なる。なお、本実施形態では、非設定値を明示又は示唆する装置として、７セグメント表示部３９に代えて、前述の第５の実施形態でのランプ表示部３５（図６４参照）が適用されている。ここで、図９７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９８は振分部材８０の機能を説明するための図９７に示す遊技盤３１の要部を示す図である。

【０９１３】

図９７に示すように、本実施形態に係る遊技機１０では、前述の第６の実施形態での分岐部４８が省略され、装飾部３１０と外レール３１２との間に規定される第４移動経路Ｒ４によって、遊技盤３１の右側領域に向けて打ち出される遊技球９９が、遊技盤３１の右側上部まで誘導される。また、本実施形態に係る遊技機１０では、分離釘４８１の上方に振分部材８０が設けられており、振分部材８０の姿勢の切り換えによって第１役連作動ゲートＧ１及び第２役連作動ゲートＧ２のいずれに遊技球９９を通過させるかの選択が可能である。

【０９１４】

図９８（Ａ）及び図９８（Ｂ）に示すように、振分部材８０は、振分部８０１及び回転軸８０２を有する。この振分部材８０は、遊技盤３１の背面側に設けられるソレノイドな

どの駆動手段によって遊技球盤３１の正面視において回転軸８０２を中心に左右に回動可能であることで、図９８（Ａ）に示す第１姿勢と図９８（Ｂ）に示す第２姿勢との間で切り替え可能である。図９８（Ａ）に示す第１姿勢は、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９を、第１役連作動ゲートＧ１を通過可能な第１移動経路Ｒ１に誘導し、第２役連作動ゲートＧ２を通過可能な第２移動経路Ｒ２（一穴クルーン装置６０）への遊技球９９の誘導を制限する姿勢である。一方、図９８（Ｂ）に示す第２姿勢は、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９を、第２役連作動ゲートＧ２を通過可能な第２移動経路Ｒ２（一穴クルーン装置６０）に誘導し、第１役連作動ゲートＧ１を通過可能な第１移動経路Ｒ１への遊技球９９の誘導を制限する姿勢である。

【０９１５】

振分部材８０は、上述のように第１姿勢と第２姿勢との間で回動可能であるが、回動状態と停止状態とがＭＰＵ５１によって制御される。具体的には、図９８（Ａ）に示すように、振分部材８０は、条件装置が作動されていない状態では、第１姿勢で停止されており、停止位置が固定されている。そのため、条件装置が作動されていない状態では、振分部材８０が第１姿勢であることで、遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が打ち出される場合に、その遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１に向けて誘導される。

【０９１６】

ここで、本実施形態に係る遊技機１０では、前述の第６の実施形態と同様に、分離釘４８１及び誘導釘４８２によって遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１に誘導されるが、本実施形態では、誘導釘４８２には遊技球９９が通過可能な落とし部分４８３が形成されていない。これにより、振分部材８０が第１姿勢である場合、分離釘４８１及び誘導釘４８２によって全ての遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１に誘導され、第１役連作動ゲートＧ１を通過する一方で、一穴クルーン装置６０への遊技球９９の誘導が制限される。そのため、条件装置が作動されていない状態で遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が打ち出される場合には、一穴クルーン装置６０に多数の遊技球９９が誘導されることが制限され、一穴クルーン装置６０での遊技球９９の玉詰まりが防止される。

【０９１７】

そして、ＭＰＵ５１は、条件装置が作動される場合に、一定時間間隔で第１姿勢と第２姿勢との間で振分部材８０の姿勢を切り替える。また、ＭＰＵ５１は、条件装置が作動される場合に、第１ルート検知センサＲｓ１及び第２ルート検知センサＲｓ２のいずれかにおいて遊技球９９が検知されると、振分部材８０が第１姿勢で停止した状態とされる。このように第１ルート検知センサＲｓ１及び第２ルート検知センサＲｓ２のいずれかにおいて遊技球９９が検知される場合に振分部材８０が第１姿勢で停止した状態とされることで、条件装置の作動状態において遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が打ち出される場合であっても、一穴クルーン装置６０に多数の遊技球９９が誘導されることが制限され、一穴クルーン装置６０での遊技球９９の玉詰まりが防止される。

【０９１８】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、本実施形態における音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１によって実行される処理について、図９９～図１０４を参照しつつ、前述の第６の実施形態との相違点を中心に説明する。

【０９１９】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

本実施形態における音声ランプ制御装置５で実行される副タイマ割込処理では、前述の第６の実施形態での副タイマ割込処理の設定値示唆処理（図８１参照）に加えて、振分部材作動制御処理が実行される（図９９のステップＳ４６０１参照）。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第６の実施形態での副タイマ割込処理（図８２参照）とは、コマンド判定処理の内容が異なる（図１００及び図１０１参照）。

【０９２０】

［コマンド判定処理］

本実施形態のコマンド判定処理では、条件装置作動コマンド、第１ゲート検知コマンド、及び第２ゲート検知コマンドを受信したと判断される場合に、前述の第６の実施形態でのコマンド判定処理とは異なり、回転体７０の作動に必要な処理が実行される。ここで、図１００及び図１０１は、本実施形態の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０９２１】

＜ステップＳ４７０１＞

図１００に示すように、ＭＰＵ５１は、条件装置作動コマンドを受信したと判断される場合（ステップＳ３９０１：Ｙｅｓ）、前述の第６の実施形態でのコマンド判定処理において条件装置作動コマンドを受信したと判断される場合と同様に、遊技説明演出を開始させる遊技説明演出開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３９０２）。さらに、ＭＰＵ５１は、左作動フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０１）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０９２２】

ここで、左作動フラグは、振分部材８０の姿勢を図９８（Ａ）に示す第１姿勢から図９８（Ｂ）に示す第２姿勢に切り替えるために振分部材８０を正面視の左方向に回動させるためのフラグであり、後述の図１０２の振分部材作動制御処理のステップＳ４８０１において振分部材８０の左方向に回動（作動）させるか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。即ち、左作動フラグは、振分部材作動制御処理において振分部材８０の切替制御を開始させるフラグでもある。そのため、本実施形態では、条件装置が作動されると、振分部材８０は、第２移動経路Ｒ２に遊技球９９を誘導可能な第２姿勢、即ち一穴クルーン装置６０（第２役連作動ゲートＧ２）に遊技球９９を誘導可能な第２姿勢に即座に切り替えられる。

【０９２３】

＜ステップＳ４７０２及びＳ４７０３＞

ＭＰＵ５１は、条件装置作動コマンドを受信していないと判断される場合（ステップＳ３９０１：Ｎｏ）、第１ルート検知コマンドを受信したか否かを判断し（ステップＳ４７０２）、第１ルート検知コマンドを受信したと判断される場合（ステップＳ４７０２：Ｙｅｓ）、第１ルート検知フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０３）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０９２４】

ここで、第１ルート検知コマンドは、条件装置が作動している場合に、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球が検知されるよりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合に、主制御装置４のＭＰＵ４１によって設定されるコマンドである。そして、第１ルート検知フラグは、第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるよりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球が検知される場合に、振分部材８０を図９８（Ａ）に示す第１姿勢で停止状態とするフラグであり、後述の図１０３及び図１０４の振分部材作動制御処理のステップＳ４８０６及びＳ４８２０において、振分部材８０を図９８（Ａ）に示す第１姿勢で停止状態として振分部材８０の切替制御を終了するか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。

【０９２５】

＜ステップＳ４７０４＞

図１０１に示すように、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知コマンドを受信したと判断される場合（ステップＳ３９０３：Ｙｅｓ）、前述の第６の実施形態でのコマンド判定処理において第２ルート検知コマンドを受信したと判断される場合と同様に、設定値示唆演出開始フラグをオンに設定する（ステップＳ３９０４）。さらに、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知フラグをオンに設定し（ステップＳ４７０４）、当該コマンド判定処理を終了する。

【０９２６】

ここで、第２ルート検知コマンドは、条件装置が作動している場合に、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によっ

て遊技球９９が検知される場合に、主制御装置４のＭＰＵ４１によって設定されるコマンドである。そして、第２ルート検知フラグは、第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知されるよりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球が検知される場合に、振分部材８０を図９８（Ａ）に示す第１姿勢で停止状態とするフラグであり、後述の図１０３及び図１０４の振分部材作動制御処理のステップＳ４８０８及びＳ４８２２において、振分部材８０を図９８（Ａ）に示す第１姿勢で停止状態として振分部材８０の切替制御を終了するか否かを判断するためにＭＰＵ５１によって参照される。

【０９２７】

［振分部材作動制御処理］

本実施形態の振分部材制御処理では、振分部材８０の姿勢を図９８（Ａ）に示す第１姿勢で停止状態に制御し、図９８（Ａ）に示す第１姿勢と図９８（Ｂ）に示す第２姿勢とを切り替える回動状態に制御する処理が実行される。ここで、図１０２～図１０４は、本実施形態の振分部材作動制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０９２８】

＜ステップＳ４８０１＞

図１０２に示すように、本実施形態の振分部材制御処理では、ＭＰＵ５１は、まず左作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４８０１）。ここで、左作動フラグは、条件装置の作動を契機としてオンに設定されるフラグであり（図１００参照）、振分部材８０を正面視の左方向に回動させることで振分部材８０の切替制御を開始させるフラグである。即ち、振分部材８０は、条件装置の作動を契機として切替制御される。ＭＰＵ５１は、左作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４８０２に移行し、左作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｎｏ）、処理を図１０３のステップＳ４８０５に移行する。

【０９２９】

＜ステップＳ４８０２～４８０４＞

左作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、振分部材８０を正面視の左方向に回動させる（ステップＳ４８０２）。これにより、振分部材８０の姿勢が図９８（Ａ）に示す第１姿勢から図９８（Ｂ）に示す第２姿勢に切り替えられ、条件装置の作動を契機とする振分部材８０の切替制御が開始される。このように、条件装置の作動を契機として振分部材８０の切替制御が開始されることで、振分部材８０の切り替えが開始される場合に条件装置が作動されたことを認識することができ、役物連続作動装置の作動が可能であることを認識できる。これにより、条件装置が作動されない状態、例えば変動遊技の実行中に役連作動ゲートＧ１，Ｇ２に向けて無駄に遊技球９９が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益が軽減される。そして、ＭＰＵ５１は、振分部材８０が左動されたこと（第２姿勢であること）を示す左動中フラグをオンに設定する（ステップＳ４８０３）。さらに、ＭＰＵ５１は、左作動時間カウンタをセットし（ステップＳ４８０４）、当該振分部材作動制御処理を終了する。

【０９３０】

ここで、左作動時間カウンタは、振分部材８０が第２姿勢を維持する残り時間（第１姿勢に切り替えるまでの残り時間）を示すカウンタであり、左作動時間カウンタの値が０になった場合に、振分部材８０が右方向に回動されることで振分部材８０の姿勢が第２姿勢から第１姿勢に切り替えられる。なお、左作動時間カウンタの値は、例えば遊技者が余裕を持って第２移動経路Ｒ２を選択可能な時間に対応する値に設定される。具体的には、左作動時間カウンタの値は、例えば１秒～２０秒の範囲から設定され、好ましくは２秒～１０秒の範囲から設定され、より好ましくは２秒～７秒の範囲から設定される時間に対応する値に設定される。

【０９３１】

＜ステップＳ４８０５＞

左作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８０１：Ｎｏ）、図１０３に示すように、ＭＰＵ５１は、振分部材８０が左動されたこと（第２姿勢であること）を示

す左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Ｓ４８０５）。ＭＰＵ５１は、左動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４８０５に移行し、左動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８０５：Ｎｏ）、処理を図１０４のステップＳ４８１９に移行する。

【０９３２】

＜ステップＳ４８０６及びＳ４８０７＞

左動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１ルート検知センサＲｓ１での遊技球９９の検知を契機としてオンに設定される第１ルート検知フラグ（図１００参照）がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４８０６）。即ち、ＭＰＵ５１は、第１ルート検知センサＲｓ１での遊技球９９の検知により、振分部材８０を停止状態として振分部材８０の切替制御を終了するか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、第１ルート検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８０６：Ｙｅｓ）、第１ルート検知フラグをオフに設定し（ステップＳ４８０７）、処理をステップＳ４８１６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第１ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ４８０８に移行する。

【０９３３】

＜ステップＳ４８０８及びＳ４８０９＞

第１ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知センサＲｓ２での遊技球９９の検知を契機としてオンに設定される第２ルート検知フラグ（図１０１参照）がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４８０８）。即ち、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知センサＲｓ２での遊技球９９の検知により、振分部材８０を停止状態として振分部材８０の切替制御を終了するか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、第２ルート検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８０８：Ｙｅｓ）、第２ルート検知フラグをオフに設定し（ステップＳ４８０９）、処理をステップＳ４８１６に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第２ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ４８１０に移行する。

【０９３４】

＜ステップＳ４８１０及びＳ４８１１＞

第２ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、振分部材８０の第２姿勢を維持する残り時間（第１姿勢に切り替えるまでの残り時間）を示す左作動時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ４８１０）、減算後の左作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４８１１）。即ち、ＭＰＵ５１は、振分部材８０を第２姿勢から第１姿勢に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、減算後の左作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４８１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４８１２に移行し、減算後の左作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４８１１：Ｎｏ）、当該振分部材制御処理を終了する。

【０９３５】

＜ステップＳ４８１２～Ｓ４８１５＞

減算後の左作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４８１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、規定時間の経過に基づいて振分部材８０を右方向に回動させる（ステップＳ４８１２）。これにより、振分部材８０の姿勢が第２姿勢から第１姿勢に切り替えられ、第１移動経路Ｒ１（第１役連作動ゲートＧ１）への遊技球９９の誘導が許容され、第２移動経路Ｒ２（第２役連作動ゲートＧ２）への遊技球９９の誘導が制限される状態とされる（図９８（Ａ）参照）。そして、ＭＰＵ５１は、振分部材８０が右動されたこと（第１姿勢であること）を示す右動中フラグをオンに設定する（ステップＳ４８１３）。さらに、ＭＰＵ５１は、右作動時間カウンタをセットすると共に（ステップＳ４８１４）、左動中フラグをオフに設定し（ステップＳ４８１５）、当該振分部材作動制御処理を終了する。

【０９３６】
ここで、右作動時間カウンタは、振分部材８０が第１姿勢を維持する残り時間（第２姿勢に切り替えるまでの残り時間）を示すカウンタであり、右作動時間カウンタの値が０になった場合に、振分部材８０が左方向に回動されることで振分部材８０の姿勢が第１姿勢から第２姿勢に切り替えられる。なお、右作動時間カウンタの値は、例えば遊技者が余裕を持って第１移動経路Ｒ１を選択可能な時間に対応する値に設定され、前述の左作動時間カウンタの値と同程度に設定される。即ち、右作動時間カウンタの値は、例えば１秒～２０秒の範囲から設定され、好ましくは２秒～１０秒の範囲から設定され、より好ましくは２秒～７秒の範囲から設定される時間に対応する値に設定される。また、右作動時間カウンタの値が前述の左作動時間カウンタの値と同程度に設定されることで、振分部材８０が第１姿勢と第２姿勢との間で規則的に切り替えられる。これにより、遊技者は、第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２を選択する遊技球９９の打ち出しタイミングを図り易くなる。
【０９３７】
＜ステップＳ４８１６～Ｓ４８１８＞
第１ルート検知フラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ４８０６：Ｙｅｓ）、第１ルート検知フラグをオフに設定した場合（ステップＳ４８０７）、又は第２ルート検知フラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ４８０８：Ｙｅｓ）、第２ルート検知フラグをオフに設定した場合（ステップＳ４８０９）、ＭＰＵ５１は、振分部材８０を右方向に回動させる（ステップＳ４８１６）。これにより、第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれかが選択された場合に、振分部材８０の姿勢が第２姿勢から第１姿勢に切り替えられる。さらに、ＭＰＵ５１は、左作動時間カウンタの値をクリアにすると共に（ステップＳ４８１７）、左動中フラグをオフに設定し（ステップＳ４８１８）、当該振分部材作動制御処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、振分部材８０の切替制御の開始後に第１ルート検知センサＲｓ１又は第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、振分部材８０を図９８（Ａ）に示す第１姿勢で停止状態として振分部材８０の切替制御を終了する。
【０９３８】
＜ステップＳ４８１９＞
左動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８０５：Ｎｏ）、図１０４に示すように、ＭＰＵ５１は、振分部材８０が右動されたこと（第１姿勢であること）を示す右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Ｓ４８１９）。ＭＰＵ５１は、右動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８１９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４８２０に移行し、右動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８１８：Ｎｏ）、当該振分部材作動制御処理を終了する。
【０９３９】
＜ステップＳ４８２０及びＳ４８２１＞
右動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８１９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１ルート検知センサＲｓ１での遊技球９９の検知を契機としてオンに設定される第１ルート検知フラグ（図１００参照）がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４８２０）。即ち、ＭＰＵ５１は、第１ルート検知センサＲｓ１での遊技球９９の検知により、振分部材８０を停止状態として振分部材８０の切替制御を終了するか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、第１ルート検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８２０：Ｙｅｓ）、第１ルート検知フラグをオフに設定し（ステップＳ４８２１）、処理をステップＳ４８３０に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第１ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８２０：Ｎｏ）、処理をステップＳ４８２２に移行する。
【０９４０】
＜ステップＳ４８２２及びＳ４８２３＞
第１ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８２０：Ｎｏ

）、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知センサＲｓ２での遊技球９９の検知を契機としてオンに設定される第２ルート検知フラグ（図１０１参照）がオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ４８２２）。即ち、ＭＰＵ５１は、第２ルート検知センサＲｓ２での遊技球９９の検知により、振分部材８０を停止状態として振分部材８０の切替制御を終了するか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、第２ルート検知フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ４８２２：Ｙｅｓ）、第２ルート検知フラグをオフに設定し（ステップＳ４８２３）、処理をステップＳ４８３０に移行する。一方、ＭＰＵ５１は、第２ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８２２：Ｎｏ）、処理をステップＳ４８２４に移行する。

【０９４１】

＜ステップＳ４８２４及びＳ４８２５＞

第２ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ４８２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、振分部材８０の第１姿勢を維持する残り時間（第２姿勢に切り替えるまでの残り時間）を示す右作動時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ４８２４）、減算後の右作動時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４８２５）。即ち、ＭＰＵ５１は、振分部材８０を第１姿勢から第２姿勢に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ５１は、減算後の右作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４８２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ４８２６に移行し、減算後の右作動時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４８２５：Ｎｏ）、当該振分部材制御処理を終了する。

【０９４２】

＜ステップＳ４８２６～Ｓ４８２９＞

減算後の右作動時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ４８２５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、規定時間の経過に基づいて振分部材８０を左方向に回動させる（ステップＳ４８２６）。これにより、振分部材８０の姿勢が第１姿勢から第２姿勢に切り替えられ、第２移動経路Ｒ２（第２役連作動ゲートＧ２）への遊技球９９の誘導が許容され、第１移動経路Ｒ１（第１役連作動ゲートＧ１）への遊技球９９の誘導が制限される状態とされる（図９８（Ｂ）参照）。そして、ＭＰＵ５１は、振分部材８０が左動されたこと（第２姿勢であること）を示す左動中フラグをオンに設定する（ステップＳ４８２７）。さらに、ＭＰＵ５１は、左作動時間カウンタをセットすると共に（ステップＳ４８２８）、右動中フラグをオフに設定し（ステップＳ４８２９）、当該振分部材作動制御処理を終了する。

【０９４３】

＜ステップＳ４８３０及びＳ４８３１＞

第１ルート検知フラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ４８２０：Ｙｅｓ）、第１ルート検知フラグをオフに設定した場合（ステップＳ４８２１）、又は第２ルート検知フラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ４８２２：Ｙｅｓ）、第２ルート検知フラグをオフに設定した場合（ステップＳ４８２３）、ＭＰＵ５１は、右作動時間カウンタの値をクリアにすると共に（ステップＳ４８３０）、右動中フラグをオフに設定し（ステップＳ４８３１）、当該振分部材作動制御処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、振分部材８０の切替制御の開始後に第１ルート検知センサＲｓ１又は第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、振分部材８０を図９８（Ａ）に示す第１姿勢で停止状態として振分部材８０の切替制御を終了する。

【０９４４】

以上のように、本実施形態では、条件装置の作動を契機として振分部材８０を切替制御することによって、遊技球９９を第１役連作動ゲートＧ１に誘導可能な第１移動経路Ｒ１に遊技球９９が誘導される状態と、遊技球９９を第２役連作動ゲートＧ２（一穴クルーン装置６０）に誘導可能な第２移動経路Ｒ２に遊技球９９が誘導される状態とが切り替えられる。これにより、遊技者は、振分部材８０の切替制御によって第１役連作動ゲートＧ１及び第２役連作動ゲートＧ２のいずれに遊技球９９を通過させて役物連続作動装置を作動させるかを、振分部材８０の動作を確認しつつ遊技球９９を発射することによって選択で

きる。そのため、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートＧ１，Ｇ２を選択するために遊技球９９の発射強度の調整が不要になるため、遊技者の意に反する役連作動ゲートＧ１，Ｇ２によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。具体的には、第１役連作動ゲートＧ１の選択によって即座に大当たり遊技を開始させたい場合に、遊技者の意に反して第２役連作動ゲートＧ２が選択されることによって役物連続作動装置の作動が遅延されることが防止される。これとは逆に、第２役連作動ゲートＧ２の選択によって非設定値などの設定値を推測するために必要な情報を得ることを希望する場合に、遊技者の意に反して第１役連作動ゲートＧ１が選択されることによって即座に大当たり遊技を開始されることが防止される。その結果、遊技機１０に対する印象の悪化が抑制される。

【０９４５】

なお、本実施形態では、遊技盤３１の右側領域に向けて打ち出される遊技球９９が第４移動経路Ｒ４を移動し、その遊技球９９が振分部材８０によって第１役連作動ゲートＧ１又は第２役連作動ゲートＧ２（一穴クルーン装置６０）に誘導可能な第１移動経路Ｒ１又は第２移動経路Ｒ２に振り分けられるが、振分部材８０を利用した第１役連作動ゲートＧ１又は第２役連作動ゲートＧ２（一穴クルーン装置６０）に誘導可能な第１移動経路Ｒ１又は第２移動経路Ｒ２の振り分けは、先に説明した方法には限定されない。例えば、前述の第６～第８の実施形態において説明した第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２に遊技球９９の発射強度を調整することで遊技球９９を通過させる役連作動ゲートＧ１，Ｇ２を選択する構成に対して、振分部材８０を適用可能である。具体的には、図１０５に示すように、第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２を規定する分岐部４８の左端部側に振分部材８０を設け、図１０５に実線及び仮想線で示すように、振分部材８０の切り替えによって第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれかを選択可能としてもよい。このように振分部材８０の切り替えによって第２移動経路Ｒ２のいずれかを選択可能とすることで、遊技球９９を遊技盤３１の右側領域に向けて遊技球９９を打ち出す場合に、発射強度の調整を行うことなく、第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のいずれかを選択できる。これにより、発射強度の調整が不要になるため、遊技者の意に反する移動経路が選択されることが防止され、遊技機に対する印象の悪化が抑制される。

【０９４６】

この場合、振分部材８０は、条件装置から作動されてから第１ルート検知センサＲｓ１又は第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるまでの間において、振分部材８０の切替制御を実行するが好ましい。ところで、振分部材８０の切替制御が実行される場合、遊技者が遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出す必要があるものと誤解することが想定される。そこで、振分部材８０が切替制御される期間を条件装置から作動されてから第１ルート検知センサＲｓ１又は第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知されるまでの期間に設定することで、遊技者が不必要に遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出しことが抑制される。

【０９４７】

また、条件装置や役物連続作動装置が作動していない場合のように、振分部材８０の切替制御を実行しない場合には、振分部材８０は、第１移動経路Ｒ１での遊技球９９の移動を許容し、第２移動経路Ｒ２での遊技球９９の移動を制限する姿勢で停止させておくのが好ましい。このように振分部材８０の切替制御を実行しない場合の振分部材８０の姿勢を設定することで、役物連続作動装置を作動させることができない状況で遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出だされたとしても、クルーン装置６０に遊技球９９が誘導されることを防止できる。これにより、役物連続作動装置を作動させることができない状況で多数の遊技球９９が遊技盤３１の右側領域に遊技球９９が打ち出だされた場合でのクルーン装置６０での玉詰まりの発生が防止される。

【０９４８】

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８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り、前述の第１から第８の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【０９４９】
　また、前述の第６～第９の実施形態では、条件装置が作動している場合に、第２ルート検知センサＲｓ２よりも先に第１ルート検知センサＲｓ１によって遊技球９９が検知される場合に第２役連ゲートセンサＧｓ２の遊技球９９の検知が無効にされ、第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合に第１役連ゲートセンサＧｓ１の遊技球９９の検知が無効にされる場合について説明した。つまり、前述の第６～第９の実施形態では、一方の移動経路（役連作動センサ）による役物連続作動装置の作動が選択された場合に他方の移動経路（役連作動センサ）による役物連続作動装置の作動が制限される場合について説明した。これに対して、条件装置される場合に、所定条件が成立する場合に、一方の移動経路が選択された後において役物連続作動装置を作動させる移動経路（役連作動センサ）を他方の移動経路（役連作動センサ）に変更できるようにすることも考えられる。例えば、条件装置が作動される場合に、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容されることで、一方の移動経路が選択された後に他方の移動経路に遊技球を発射することで役物連続作動装置を作動させる移動経路を変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になる。具体的には、条件装置が作動される場合に、例えば第１ルート検知センサＲｓ１よりも先に第２ルート検知センサＲｓ２によって遊技球９９が検知される場合、一穴クルーン装置６０において役物連続作動装置の作動が遅延されるが、その間に、第１移動経路Ｒ１に遊技球９９が打ち出すことで、第２役連ゲートセンサＧｓ２によって遊技球９９が検知されるよりも先に第１役連ゲートセンサＧｓ１によって遊技球９９を検知させることが可能になる。そのため、遊技者の意に反する移動経路が選択される場合に本来希望する移動経路を変更できるだけでなく、一穴クルーン装置６０において役物連続作動装置の作動が遅延されている場合に即座に大当たり遊技を開始させることを希望する場合、例えばゲーム演出で多くの又は希望するポイントを獲得できないことが明白である場合などに、即座に大当たり遊技を開始させることが可能になる。
【０９５０】
　役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートが先に選択したものから変更される所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることが好ましい。このように、所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件であることで、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートを遊技者の意思により変更することが可能になる。
【０９５１】
　また、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートを先に選択したものから変更する方法は種々考えられる。例えば、第１ルート検知センサＲｓ１及び第２ルート検知センサＲｓ２のうちの一方のルート検知センサが他方のルート検知センサよりも先に遊技球９９を検知した場合、他方のルート検知センサと同一移動経路に設けられる他方の役物作動ゲート（他方の役連作動センサ）での遊技球９９の検知の無効（他方の役連作動センサに基づく役物連続作動装置の作動の制限）を一定時間保留（例えば検知無効を一定時間保留するフラグを設定）することが考えられる。つまり、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートの変更を一定時間だけ許容することが考えられる。これにより、一定時間経過前は遊技者の意に反する移動経路の選択などによって移動経路の変更を希望する場合にその変更を可能にしつつ、一定時間経過後は遊技者の意に反して役物連続作動装置を作動させる移動経路が変更されることが防止され、より適切に遊技者の意思に反映させることが可能になる。
【０９５２】
　その他の役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートを先に選択したものから変更する方法としては、例えば第１ルート検知センサＲｓ１及び第２ルート検知センサＲｓ２のうちの一方のルート検知センサが他方のルート検知センサよりも先に遊技球９９を検知した場合、他方のルート検知センサと同一移動経路に設けられる他方の役物作動ゲート（他

方の役連作動センサ）での遊技球９９の通過による役物連続作動装置の作動が制限される場合に、他方のルート検知センサによって一定数（１又は複数）の遊技球９９が検知される場合に、他方の役物作動ゲート（他方の役連作動センサ）での遊技球９９の通過による役物連続作動装置の作動の制限を解除して有効化することも考えられる。この場合、先に一方の役連作動ゲートが選択された後に、他方の移動経路に一定数以上の遊技球９９を打ち出して他方のルート検知センサに一定数の遊技球９９を検知させることで、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートを先に選択したものから変更することができる。また、他方の役連作動センサでの遊技球９９の通過による役物連続作動装置の作動の制限を解除する条件を、他方のルート検知センサでの一定数の遊技球９９が検知されることに設定することで、他方の移動経路に対する少なくとも一定数の遊技球の打ち出しが必要になるため、遊技者の意に反して他方の役連作動センサでの遊技球９９の通過による役物連続作動装置の作動の制限が解除されることが抑制される。

【０９５３】

また、第１ルート検知センサＲｓ１及び第２ルート検知センサＲｓ２のうちの一方のルート検知センサの一方又は双方を省略すると共に、役物連続作動装置が作動させるまで役連作動センサを無効とせずに有効のまま維持することも考えられる。

【０９５４】

さらに、操作ボタン２０などが遊技者によって操作される場合に、他方の役物作動ゲート（他方の役連作動センサ）での遊技球９９の検知の無効を解除できるようにすることも考えられる。

【０９５５】

なお、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートが先に選択したものから変更される場合、例えば先に第２役連作動ゲートＧ２での役物連続作動装置の作動が選択される場合に、役物連続作動装置が作動される前に第１移動経路Ｒ１での遊技球９９の移動が検知され、又は第１役連作動ゲートＧ１での遊技球の通過によって役物連続作動装置が作動される場合には、ゲーム演出の途中あってもゲーム演出を強制終了すること、即ち特定の条件を成立させる特定期間を強制終了させることが考えられる。このような特定期間の強制終了は、例えば先に第２役連作動ゲートＧ２での役物連続作動装置の作動が選択された後に、第１移動経路Ｒ１に遊技球９９を発射させることで遊技者の意思により行うことができる。このように、特定期間（ゲーム演出などの数的指標獲得演出）を遊技者が終了させることが可能であることで、特定期間を遊技者の意思により終了させることが可能になる。これにより、特定期間の開始後においても役物連続作動装置を作動させるタイミングを遊技者が決定することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【０９５６】

また、第６～第９の実施形態では、遊技盤３１の右側領域に第１役連作動ゲートＧ１及び第２役連作動ゲートＧ２が設けられていたが、第１役連作動ゲートＧ１及び第２役連作動ゲートＧ２のうちの少なくとも一方を遊技盤３１の左側領域に打ち出される遊技球９９が通過可能な位置に設けてもよい。つまり、所定領域（入球領域）の遊技球９９の通過（入球）に基づいて役物連続作動装置が作動（大当たりの発生）させることを可能とする場合、当該所定領域（入球領域）を、左打ちを行う場合に通過可能な位置と、右打ちを行う場合に通過可能な位置とに設けてもよい。例えば、遊技盤３１の左側領域に第１役連作動ゲートＧ１を設ける一方で、遊技盤３１の右側領域に第２役連作動ゲートＧ２を設けてもよい。この場合、条件装置が作動する場合に、左打ちにより役物連続作動装置を即座に作動させることで大当たり遊技を短時間で開始させ、右打ちにより役物連続作動装置の作動（大当たり遊技の開始）を遅延させることで非設定値を明示又は示唆する情報を得ることができる。また、左打ち及び右打ちを打ち分けることで役連作動ゲートを選択できるようにすれば、役連作動ゲートの選択が容易化される。

【０９５７】

また、前述の第６～第９の実施形態では、第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２のそれぞれに、個別に役連作動ゲートＧ１，Ｇ２及び役連ゲートセンサＧｓ１，Ｇｓ２が設け

られているが、役連作動ゲート及び役連ゲートセンサを１つ設け、第１移動経路Ｒ１及び第２移動経路Ｒ２の双方で１つの役連作動ゲート及び役連ゲートセンサを共用するようにしてもよい。つまり、所定領域（入球領域）の遊技球９９の通過（入球）に基づいて役物連続作動装置が作動（大当たりの発生）させることを可能とする場合、当該所定領域（入球領域）を１か所だけ設けるようにしてもよい。

【０９５８】

また、前述の第６～第９の実施形態では、第２移動経路Ｒ２にクルーン装置６０や回転体７０などの遅延手段が設けられているが、第１移動経路Ｒ１に遅延手段を設けてもよい。即ち、第１移動経路Ｒ１を役物連続作動装置の作動を遅延させる遅延ルートとし、第２移動経路Ｒ２を役物連続作動装置が短時間で作動されるルートとしてもよい。

【０９５９】

［第１０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。

【０９６０】

ところで、遊技機では、前述の第１の実施形態に係る遊技機のように、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選を行い、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技が実行されるものがある。また、遊技機としては、大当たり抽選において大当たりであるか外れであるかだけでなく、小当たりであるか否かの抽選が行われるものもある。ここで、小当たりは、大当たりとは異なる当たりであり、抽選結果が小当たりである場合には小当たり遊技が実行され、小当たり遊技の実行後においては小当たり遊技実行前の遊技状態（確変遊技状態や時短遊技状態）が維持される。そして、大当たり抽選での抽選結果に大当たりの他に小当たりを含む遊技では、大当たり遊技間の確変遊技状態において小当たりの連続により出玉を増加させる遊技機がある。

【０９６１】

しかしながら、大当たり遊技間の確変遊技状態において小当たりの連続により出玉を増加させる遊技機では、総払出玉数に対して、大当たり遊技や小当たり遊技において作動する可変入賞口の払出玉数が占める割合が高くなる。即ち、役物比率（賞球の払い出しがある全ての入賞口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）や連続役物比率（賞球の払い出しがある全ての入賞口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）が高くなる。つまり、大当たり遊技間の確変遊技状態において小当たりの連続により出玉を増加させる遊技機は、出玉の増加速度が大きく遊技者の射幸心を煽る結果となりかねないために好ましくない。

【０９６２】

一方、本実施形態では、大当たり遊技や小当たり遊技における可変入賞口への遊技球の入球をメインとして差玉を増加させるのではなく、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技における特別入賞口への遊技球の入球をメインとして遊技者の遊技球（持ち球）を増加させる。ここで、役物比率や連続役物比率は、可変入賞口への遊技球の入球による払出玉数が多いほど高くなる。そのため、遊技者の遊技球の増加のメインが可変入賞口への遊技球の入球ではなく特別入賞口への遊技球の入球であるため、可変入賞口への遊技球の入球をメインとして遊技者の遊技球の増加させる遊技機に比べて役物比率や連続役物比率を低くすることが可能になる。

【０９６３】

また、本実施形態では、遊技盤の所定領域（例えば右側領域）に遊技球を打ち出した場合に、所定領域に打ち出された遊技球の全てではなく、一部の遊技球が振分装置（例えばクルーン装置）によって遊技盤の前面側に振り分けられる。そのため、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技において所定領域に遊技球を打ち出した場合、一部の遊技球が特別入賞口に入球する。従って、振分装置での遊技盤の前面側への振り分け比率（本実施形態では１／３）の設定によって遊技者の遊技球（持ち球）の増加速度を設定することができるため、遊技者の射幸心を煽らない程度に出玉の増加速度を設定することが可能になる。

【０９６４】

また、本実施形態では、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技において所定領域（例えば右側領域）に遊技球を打ち出した場合に特別入賞口への遊技球の入球によって遊技者の遊技球（持ち球）が増加される。そのため、特別入賞口の賞球数（本実施形態では１５個）や、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技の変動時間（本実施形態では３０秒、６０秒又は９０秒）の設定によっても遊技者の遊技球（持ち球）の増加速度を設定することができるため、遊技者の射幸心を煽らない程度に出玉の増加速度を設定することが可能になる。

【０９６５】

以下、本実施形態について、図１０６～図１２１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。

【０９６６】

［内枠１２の構成］

本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態に係る遊技機１０と同様に、通常遊技状態（低確率モード）において左打ちが奨励され、確変遊技状態（高確率モード）において右打ちが奨励される。但し、本実施形態に係る遊技機では、詳細は後述するが、通常遊技状態（低確率モード）において左打ちが奨励され、確変遊技状態（高確率モード）において右打ちが奨励される理由が、前述の第１の実施形態に係る遊技機１０とは異なるため、遊技盤３１における右側領域の構成が前述の第１の実施形態に係る遊技機１０とは異なる。

【０９６７】

ここで、図１０６は、本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図である。図１０６に示すように、本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第１の実施形態の遊技盤３１とは、第２入賞口３１５、可変入賞口（第１可変入賞口３１６Ａ及び第２可変入賞口３１６Ｂ）、クルーン装置６３の構成が異なると共に、特別入賞口６９が設けられている点で前述の第１の実施形態とは異なる。以下、遊技盤３１の右側領域での遊技球９９の移動流路に従い、図１０６～図１１０を参照しつつ、第１可変入賞口３１６Ａ、第２入賞口３１５、クルーン装置６３、第２可変入賞口３１６Ｂ及び特別入賞口６９の順に説明する。

【０９６８】

［第１可変入賞口３１６Ａ］

第１可変入賞口３１６Ａは、遊技球９９の入球により遊技球９９を払い出す契機を与えるものであり、遊技盤３１の右側領域における上方側に設けられている。第１可変入賞口３１６Ａには、遊技球９９の第１可変入賞口３１６Ａへの入球の制限の有無を切り換える第１開閉扉３１９Ａが設けられている。なお、第１可変入賞口３１６Ａ及び第１開閉扉３１９Ａの基本構成は、前述の第１の実施形態の可変入賞口３１６及び開閉扉３１９と同様である。

【０９６９】

第１開閉扉３１９Ａ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、第１開閉扉３１９Ａが開くことにより第１可変入賞口３１６Ａへの遊技球９９の入球が可能となり、第１開閉扉３１９Ａが閉じるこ

とにより第１可変入賞口３１６Ａへの遊技球９９の入球が制限される。また、第１開閉扉３１９Ａは、２Ｒ確変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第１可変入賞口３１６Ａを開放する位置に移動され、それ以外では第１可変入賞口３１６Ａを閉鎖する位置で待機される。これにより、第１可変入賞口３１６Ａには、２Ｒ確変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。

【０９７０】

ここで、２Ｒ確変大当たり遊技は、後述のように第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として実行される第１特別図柄抽選（大当たり抽選）での抽選結果が大当たりである場合に実行される（図１１１（Ｄ）参照）。即ち、第１可変入賞口３１６Ａには、２Ｒ確変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。

【０９７１】

また、第１可変入賞口３１６Ａの左上方及び右上方には、こぼれ玉（第１可変入賞口３１６Ａに入球することなく第１可変入賞口３１６Ａの下方に移動する遊技球９９）の発生を防止し、遊技球９９を当該第１可変入賞口３１６Ａに誘導する誘導釘が打設されている。そのため、第１可変入賞口３１６Ａには、開放時に右打ちされた遊技球９９の全てが入球可能である。即ち、第１可変入賞口３１６Ａは、第１可変入賞口３１６Ａの開放時に第１可変入賞口３１６Ａの上方から流下してくる遊技球９９が、こぼれ玉となることなく入球される、いわゆる完全確保アタッカーとして構成されている。

【０９７２】

なお、第１可変入賞口３１６Ａを完全確保アタッカーとする構成は、第１可変入賞口３１６Ａの左上方及び右上方に釘を打設する構成に限らず他の構成であってもよい。例えば、第１可変入賞口３１６Ａの上方において遊技球９９を１球ずつ移動可能な部分を少なくとも一部に有する規制部を設けることで、第１可変入賞口３１６Ａを完全確保アタッカーとして構成してもよい。

【０９７３】

具体的には、規制部は、遊技盤３１の左右方向又は前後方向に蛇行しつつ下方に１玉ずつ遊技球９９を順番に移動させるもの、らせん状に遊技球９９を下方に１玉ずつ移動させるもの、即ち遊技球９９の流下を遅延させるものなどであってもよい。このような規制部は、例えば遊技球９９の入球部及び排出部を備えた構成とされる。入球部は、遊技球９９を整流するために遊技球９９が１球ずつ入球可能に構成することが好ましい。排出部は、遊技球９９を１球ずつ順に排出させるものであってもよいし、複数の遊技球９９を一気に排出させるものであってもよい。即ち、規制部は、遊技球９９を１球ずつ順に第１可変入賞口３１６Ａに入球させるように構成してもよく、また複数の遊技球９９を一気に第１可変入賞口３１６Ａに入球させるように構成してもよい。

【０９７４】

もちろん、規制部は、必ずしも遊技球９９の流下を遅延させる構成である必要はない。例えば、第１可変入賞口３１６Ａの上方に遊技球９９が１球ずつ通過可能なゲートを設け、釘や各種部材によって全ての遊技球９９をゲートに誘導する構成であってもよい。

【０９７５】

なお、第１可変入賞口３１６Ａは、２Ｒ確変大当たり遊技における差玉期待値が１００％を超える限りは、必ずしも完全確保アタッカーとする構成する必要はない。

【０９７６】

［第２入賞口３１５］

第２入賞口３１５は、遊技球９９の入球により大当たり遊技又は小当たり遊技を実行するか否かの第２特別図柄抽選（大当たり抽選）を実行する契機を与える。なお、第２特別図柄抽選での抽選結果は、前述の第１の実施形態と同様に、第２特別図柄表示部３６３の７セグメント表示装置における７つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示される。

【０９７７】
　また、第２入賞口３１５には、前述の第１の実施形態とは異なり、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（普通電動役物部材）３１５ｂ（図４参照）が設けられていない。即ち、第２入賞口３１５には、普通電動役物部材に制限されることなく、遊技球９９が入球可能である。これに伴い、本実施形態の遊技盤３１では、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スルーゲート３１７が省略され、普通当たり抽選も実行されない。つまり、第２入賞口３１５には、第１入賞口３１４と同様に、確変遊技状態だけでなく、普通電動役物部材に制限されることなく通常遊技状態においても遊技球９９が入球可能である。
【０９７８】
　そして、第２入賞口３１５は、遊技盤３１の右側領域において、第１可変入賞口３１６Ａと、後述のクルーン装置６３との間に設けられている。そのため、第２入賞口３１５には、２Ｒ確変遊技状態以外（第１可変入賞口３１６Ａが閉鎖された状態）において、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９、いわゆる右打ちされた遊技球９９が入球可能である。即ち、第２入賞口３１５には、確変遊技状態であるか通常遊技状態であるかを問わず遊技球９９が入球可能である。
【０９７９】
　なお、第１入賞口３１４には、前述の第１の実施形態と同様に、遊技盤３１の左側領域に打ち出された遊技球９９、いわゆる左打ちされた遊技球９９が確変遊技状態であるか通常遊技状態であるかを問わず入球可能である。即ち、本実施形態では、左打ちの場合に第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として第１特別図柄表示部３６２により抽選結果が報知される第１特図抽選（大当たり抽選）が実行され、右打ちの場合に第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として第２特別図柄表示部３６３により抽選結果が報知される第２特図抽選（大当たり抽選）が実行される。
【０９８０】
　なお、本実施形態では、第２入賞口３１５が、第１可変入賞口３１６Ａとクルーン装置６３との間に配置されているが、第２入賞口３１５は、第１可変入賞口３１６Ａよりも上方に配置してもよく、後述のクルーン装置６３よりも下方に配置してもよい。
【０９８１】
［クルーン装置６３］
　クルーン装置６３は、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９のうち、第１可変入賞口３１６Ａ及び第２入賞口３１５のいずれにも入球されなかった遊技球９９を遊技盤３１の前面側及び背面側のいずれかに振り分けるものである。ここで、図１０７はクルーン装置の一例を示す図であり、図１０８（Ａ）は図１０７のＸ５－Ｘ５切断線に沿う断面図であり、図１０８（Ｂ）は図１０７のＸ６－Ｘ６切断線に沿う断面図である。
【０９８２】
　図１０７及び図１０８に示すように、クルーン装置６３は、周回部６３０及び３つの貫通孔６３１，６３２，６３２を備える。このクルーン装置６３は、遊技盤３１に固定して設けられている。即ち、クルーン装置６３は、複数の位置の間で移動可能な可動物（複数の姿勢をとり得る可動物）ではなく、所定の位置に固定された非可動物（１つの姿勢が維持される非可動物）である。このように、クルーン装置６３が固定物（非可動物）として設けられることで、遊技盤３１の前面側と背面側との振分比率の一定性を確保することが可能になり、またクルーン装置６３による振り分けタイミングを見計らって遊技球９９の打ち出しを行うタイミング打ちでの攻略打ちに対する対策を行うことが可能になる。
【０９８３】
　このクルーン装置６３は、少なくとも遊技球９９が転動又は移動する部分が樹脂製であることが好ましい。クルーン装置６３は、例えば全体が樹脂により一体成形され、又は複数の樹脂部材を組み立てることにより形成されている。クルーン装置６３に使用する樹脂材料としては、特に制限はなく公知の樹脂材料を使用できる。そして、加工性容易性（成

形性）の観点から熱可塑性樹脂が好ましく、樹脂材料の入手容易性やクルーン装置６３の経時劣化を抑制する観点から、クルーン装置６３に使用する樹脂材料としては、例えば簡易に入手可能なＡＢＳ樹脂、ＰＣ樹脂、ＰＰ樹脂などが好ましい。このように、少なくとも遊技球９９が転動又は移動する部分が樹脂製であることで、耐久性や加工性（成形性）を向上させることが可能であると共に、製造コストを低減することも可能になる。もちろん、クルーン装置６３は、樹脂製に限らず、一部又は全部が樹脂材料以外、例えば全体が金属製であってもよいし、樹脂と金属を併用したものであってもよい。

【０９８４】

周回部６３０は、上部が開放されており、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９のうち、第１可変入賞口３１６Ａ及び第２入賞口３１５のいずれにも入球されず、上方から落下してくる遊技球９９を導入可能である。この周回部６３０は、上方から導入された遊技球９９を周回させるものであり、周壁部６３４、環状周回部６３５及び底壁部６３６を備える。周壁部６３４は、環状周回部６３５の周縁部から上方に突出しており、周回部６３０において周回する遊技球９９が周回部６３０から離脱することを防止する。環状周回部６３５は、周壁部６３４と底壁部６３６との間に内方側が低位となる傾斜状態で設けられており、上方から周回部６３０に導入された遊技球９９を周回させる。底壁部６３６は、環状周回部６３５の内側である周回部６３０の中央部に設けられており、３つの貫通孔６３１，６３２，６３３が設けられている。

【０９８５】

３つの貫通孔６３１～６３３は、底壁部６３６を上下に貫通する第１貫通孔６３１、第２貫通孔６３２及び第３貫通孔６３３を含む。各貫通孔６３１～６３３は、底壁部６３６の上面において開放された上部開口部６３１Ａ，６３２Ａ，６３３Ａを介して導入された遊技球９９をクルーン装置６３の下方に移動させる。具体的には、図１０８（Ａ）に示すように、第１貫通孔６３１に導入された遊技球９９は、下部開口部６３１Ｂから排出され、遊技盤３１の前面側に設けられた排出口６４から遊技盤３１の前面側に排出される。一方、図１０８（Ｂ）に示すように、第２貫通孔６３２及び第３貫通孔６３３に導入された遊技球９９は、下部開口部６３２Ｂ，６３３Ｂから排出され、遊技盤３１の背面側に設けられた排出部６５から遊技盤３１の背面側に排出される。

【０９８６】

また、３つの貫通孔６３１～６３３の上部開口部６３１Ａ，６３２Ａ，６３３Ａは、遊技球９９の直径よりも大きな直径を有する円形である。上部開口部６３１Ａ，６３２Ａ，６３３Ａの直径は、同一又は略同一であり、上部開口部６３１Ａ，６３２Ａ，６３３Ａは同一又は略同一円周上に配置されている。そのため、周回部６３０に導入された遊技球９９は、３つの貫通孔６３１～６３３に対して同一又は略同一の確率（比率）で導入される。即ち、周回部６３０に導入された遊技球９９は、１／３の確率（比率）で遊技盤３１の前面側に振り分けられ、２／３の確率（比率）で遊技盤３１の背面側に振り分けられる。つまり、クルーン装置６３における遊技盤３１の前面側と背面側との遊技球９９の振り分け比率は１：２である。

【０９８７】

なお、クルーン装置６３における遊技盤３１の前面側と背面側との遊技球９９の振り分け比率は、必ずしも１：２である必要はなく、例えば後述の第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球に基づく払出玉数などに応じて適宜設定すればよい。

【０９８８】

また、本実施形態では、クルーン装置６３における貫通孔６３１～６３３の数が３つであり、貫通孔６３１～６３３の上部開口部６３１Ａ～６３３Ａの直径が同一又は略同一であるが、貫通孔の数や直径は、遊技盤３１の前面側と背面側との遊技球９９の振り分け比率の設計値などに応じて適宜設定すればよい。

【０９８９】

また、本実施形態では、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９のうち、第１可変入賞口３１６Ａ及び第２入賞口３１５のいずれにも入球されなかった遊技球９９を、

クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側及び背面側のいずれかに振り分けることで、所定比率（本実施形態では１/３）の遊技球９９を第２可変入賞口３１６Ｂ又は特別入賞口６９に入球可能な領域に振り分けているが、例えば遊技盤３１に打設される釘の配置によって所定比率（本実施形態では１/３）の遊技球９９を第２可変入賞口３１６Ｂ又は特別入賞口６９に入球可能が領域に振り分けるようにしてもよく、クルーン装置６３に役物や作動部材を設けて所定比率（本実施形態では１/３）の遊技球９９を第２可変入賞口３１６Ｂ又は特別入賞口６９に入球可能が領域に振り分けるようにしてもよい。

【０９９０】

また、本実施形態では、所定の位置に固定された非可動物（１つの姿勢が維持される非可動物）であるクルーン装置６３によって遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９が遊技盤３１の前面側と背面側に振り分けられるが、複数の位置の間で移動可能な可動物（複数の姿勢をとり得る可動物）を振分手段として採用し、この振分手段によって所定比率で遊技球９９を遊技盤３１の前面側と背面側とに振り分けるようにしてもよい。

【０９９１】

また、クルーン装置６３などの振分手段は、特別入賞口６９（第２可変入賞口３１６）に遊技球９９が入球可能な領域と、特別入賞口６９（第２可変入賞口３１６）に遊技球９９が入球不能な領域とに遊技球９９を振り分けるものであれば、必ずしも遊技盤３１の前面側と背面側とに遊技球９９を振り分ける構成である必要はない。

【０９９２】

［第２可変入賞口３１６Ｂ］

図１０６に示すように、第２可変入賞口３１６Ｂは、遊技球９９の入球により遊技球９９を払い出す契機を与えるものであり、第１可変入賞口３１６Ａ、第２入賞口３１５及びクルーン装置６３よりも下方位置である遊技盤３１の右側領域における下方よりの位置において、左下がりの姿勢で設けられている。

【０９９３】

ここで、図１０９（Ａ）は第２可変入賞口３１６Ｂを説明するための一部を破断して示す図であり、図１０９（Ｂ）は図１０９（Ａ）のＸ７－Ｘ７切断線に沿う断面図である。また、図１１０（Ａ）は第２可変入賞口３１６Ｂを説明するための一部を破断して示す図であり、図１１０（Ｂ）は図１１０（Ａ）のＸ８－Ｘ８切断線に沿う断面図である。

【０９９４】

図１０９及び図１１０に示すように、第２可変入賞口３１６Ｂには、遊技球９９の第２可変入賞口３１６Ｂへの入球の制限の有無を切り換える第２開閉扉３１９Ｂが、第２可変入賞口３１６Ｂに沿って、左下がりの姿勢で設けられている。この第２開閉扉３１９Ｂ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、第２可変入賞口３１６Ｂを閉鎖することで第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球を制限する前方側の待機位置（図１０９参照）と、第２可変入賞口３１６Ｂを開放することで第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球を許容する後方側の開放位置（図１１０参照）との間で前後に移動される。

【０９９５】

また、第２開閉扉３１９Ｂは、２Ｒ通常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、又は小当たり遊技の開放遊技において第２可変入賞口３１６Ｂを開放する位置に移動され、それ以外では第２可変入賞口３１６Ｂを閉鎖する位置で待機される。これにより、第２可変入賞口３１６Ｂには、２Ｒ確変大当たり遊技でのラウンド遊技、又は小当たり遊技の開放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のうち、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられた遊技球９９（クルーン装置６３の第１貫通孔６３１に導入されて遊技盤３１の前面側に設けられた排出口６４から遊技盤３１の前面側に排出された遊技球９９）（図１０８（Ａ）参照）が入球可能である。なお、第２可変入賞口３１６Ｂに入球された遊技球９９は、第２可変入賞口３１６Ｂに設けられた排出口３１６Ｂａを介して遊技盤３１の背面側に排出される。

【０９９６】

ここで、２Ｒ通常大当たり遊技は、後述のように第２特別図柄抽選での抽選結果が大当たりである場合に実行される（図１１１（Ｄ）参照）。即ち、第２可変入賞口３１６Ｂには、２Ｒ通常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のうち、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられて排出口６４から排出される遊技球９９が入球可能である。また、排出口６４は、第２可変入賞口３１６Ｂの上方に設けられ、排出口６４と第２可変入賞口３１６Ｂとの間に障害物がないことから、第２可変入賞口３１６Ｂは、排出口６４から排出される遊技球９９を開放時に全て入球可能な、いわゆる完全確保アタッカーとして構成されている。

【０９９７】

なお、第２可変入賞口３１６Ｂを完全確保アタッカーとする構成としては、例えば第２可変入賞口３１６Ｂの上方において遊技球９９を１球ずつ移動可能な部分を少なくとも一部に有する規制部を採用できる。規制部としては、前述の第１可変入賞口３１６Ａを完全確保アタッカーとして構成する場合と同様な規制部を採用できる。

【０９９８】

また、第２可変入賞口３１６Ｂは、２Ｒ通常大当たり遊技又は小当たり遊技において差玉期待値が１００％以下又は下回り、かつ確変遊技状態（高確率モード）での第２特図の変動表示中における特別入賞口６９への遊技球９９の入球に基づく差玉期待値が１００％を超える限りは、必ずしも完全確保アタッカーとする構成する必要はない。

【０９９９】

また、小当たり遊技は、１回の当たりに対する第２可変入賞口３１６Ｂの総開放時間が短い（例えば１．６秒以下）当たりであり、本実施形態では、第２可変入賞口３１６Ｂの開放回数が１回で第２可変入賞口３１６Ｂが最大で１．６秒間開放される開放遊技を含む。この小当たり遊技は、後述のように第２特別図柄抽選での抽選結果が小当たりである場合、又は高確率モード（確変遊技状態）における第１特別図柄抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される（図１１１（Ｂ）及び図１１１（Ｃ）参照）。即ち、第２可変入賞口３１６Ｂには、小当たり遊技の開放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のうち、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられた遊技球９９が入球可能である。

【１０００】

また、２Ｒ通常大当たり遊技又は小当たり遊技において第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９が入球した場合の遊技球９９の払出玉数（賞球数）は、本実施形態では３玉である（図１１３（Ｂ）参照）。一方、クルーン装置６３による遊技盤３１の前面側と背面側との遊技球９９の振分比率は１：２であるため、２Ｒ通常大当たり遊技又は小当たり遊技において第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９を入球させるために右打ちを行った場合には、遊技者の遊技球９９（持ち球）が増加する期待値は１玉以下であり、遊技球９９の増加は期待できない。

【１００１】

なお、２Ｒ通常大当たり遊技又は小当たり遊技において第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９が入球した場合の遊技球９９の払出玉数（賞球数）は、３玉には限定されず、クルーン装置６３による遊技盤３１の前面側と背面側との遊技球９９の振分比率を１：Ｎとした場合、Ｎ＋１以下に設定することが好ましい。そうすれば、２Ｒ通常大当たり遊技又は小当たり遊技において第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９を入球させるために右打ちを行った場合の遊技者の遊技球９９（持ち球）が増加する期待値を１玉以下に設定することができる。

【１００２】

一方、第２開閉扉３１９Ｂを閉鎖する位置で待機される場合（第２可変入賞口３１６Ｂが閉鎖されている場合）、第２開閉扉３１９Ｂが左下がりの姿勢で設けられているため、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９のうち、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられた遊技球９９は、第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動して左側に移動する。また、第２可変入賞口３１６Ｂ及び第２開閉扉３１９Ｂの左方に隣接して

特別入賞口６９が設けられているため、第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動して左側に移動する遊技球９９は、特別入賞口６９に入球可能である。即ち、第２開閉扉３１９Ｂは、第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球を制限及び許容するだけでなく、遊技球９９を特別入賞口６９に誘導する役割を有する。

【１００３】

［特別入賞口６９］

図１０６及び図１０９に示すように、特別入賞口６９は、遊技球９９の入球により遊技球９９を払い出す契機を与えるものであり、第２可変入賞口３１６Ｂ及び第２開閉扉３１９Ｂの左方側に隣接して設けられている。また、特別入賞口６９には、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９のうち、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられ、第２可変入賞口３１６Ｂに入球されなかった遊技球９９が入球可能である。また、特別入賞口６９の左上方には複数の釘が打設されており、第２開閉扉３１９Ｂによって特別入賞口６９に誘導される遊技球９９がこぼれることなく容易に入球可能とされている。そして、特別入賞口６９に遊技球９９が入球した場合の払出玉数（賞球数）は、他の入賞口３１３，３１４，３１５,３１６Ａ，３１６Ｂよりも多く設定されている（図１１３（Ｂ）参照）。本実施形態では、特別入賞口６９に遊技球９９が入球した場合の払出玉数（賞球数）は１５玉である。一方、クルーン装置６３での遊技球９９の振り分け比率は、遊技盤３１の前面側と背面側とで１：２である。そのため、特別入賞口６９の払出玉数（賞球数）を１５個に設定すると、特別入賞口６９に遊技球９９が入球可能な状態で右打ちを行った場合には遊技者の遊技球９９（持ち球）が増加する。

【１００４】

ここで、本実施形態では、後述のように、確変遊技状態（高確率モード）では第２特図抽選の抽選結果を報知する変動遊技（第２特図遊技）において右打ちを行った場合に特別入賞口６９に遊技球９９が入球可能である。そのため、本実施形態では、確変遊技状態（高確率モード）において右打ちを行うことで遊技者の遊技球９９を増加させることが可能になる。

【１００５】

なお、特別入賞口６９への遊技球９９の入球による払出玉数（賞球数）は、必ずしも１５個である必要はないが、クルーン装置６３での遊技盤３１の前面側と背面側との振分比率を１：Ｎとした場合、特別入賞口６９への遊技球９９の入球による払出玉数（賞球数）は、Ｎ＋１玉を超えるように設定することが好ましい。このように、クルーン装置６３での遊技盤３１の前面側と背面側との振分比率を１：Ｎとした場合、１／（Ｎ＋１）個の遊技球が特別入賞口６９に遊技球９９が入球可能である。そのため、特別入賞口６９への遊技球９９の入球による払出玉数（賞球数）をＮ＋１玉を超えるように設定する確変遊技状態（高確率モード）において右打ちを行うことで遊技者の遊技球９９を増加させることが可能になる。

【１００６】

また、本実施形態では、特別入賞口６９が第２可変入賞口３１６Ｂ及び第２開閉扉３１９Ｂの左方側に隣接して設けられているが、特別入賞口６９は、第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動して誘導される遊技球９９が入球可能な位置であれば、必ずしも第２可変入賞口３１６Ｂ及び第２開閉扉３１９Ｂに隣接して配置する必要はない。例えば、特別入賞口６９は、第２可変入賞口３１６Ｂ及び第２開閉扉３１９Ｂに対して上下方向及び左右方向のうちの少なくとも一方向に隣接又は離間した位置、好ましくは少なくとも左右方向に配置してもよい。この場合、第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動する遊技球９９を特別入賞口６９に誘導する誘導手段を設けることが好ましい。誘導手段としては、例えば複数の釘の打設、樹脂材料などにより形成される部材の配置、電動式の可動物によって遊技球９９を誘導する手段、これらの組み合わせなどが考えられる。

【１００７】

また、本実施形態では、第１可変入賞口３１６Ａ（第１開閉扉３１９Ａ）、第２入賞口３１５、クルーン装置６３、第２可変入賞口３１６Ｂ（第２開閉扉３１９Ｂ）及び特別入

賞口６９が、遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出す右打ちを行った場合に遊技球９９の入球又は振り分けが可能に構成され、第１入賞口３１４が、遊技盤３１の左側領域に遊技球９９を打ち出す左打ちを行った場合に遊技球９９の入球が可能に構成されていたが、各種入賞口３１３，３１４，３１５，３１６Ａ，３１６Ｂやクルーン装置６３の配置は、本発明の技術的思想を適用可能な範囲で適宜変更可能である。例えば、図１０６に示す例とは逆に、第１可変入賞口３１６Ａ、第２入賞口３１５、クルーン装置６３、第２可変入賞口３１６Ｂ及び特別入賞口６９が、遊技盤３１の左側領域に遊技球９９を打ち出す左打ちを行った場合に遊技球９９の入球又は振り分けが可能に構成され、第１入賞口３１４が、遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出す左打ちを行った場合に遊技球９９の入球可能に構成されていてもよい。この場合、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちが奨励され、確変遊技状態（高確率モード）において左打ちが奨励される。

【１００８】

［遊技機１０のシステム構成］

本実施形態に係る遊技機１０は、大当たり遊技の全てが２Ｒ（ラウンド遊技が２回）であり、大当たり抽選（第１特図抽選、第２特図抽選）での抽選結果として小当たりを含み、特別入賞口６９を備えるため、システム構成としては、当否テーブル、振分テーブル、変動テーブルなどが前述の第１の実施形態とは異なる点を有する。

【１００９】

［当否テーブル］

本実施形態の当否テーブルは、大当たり確率が前述の第１の実施形態とは異なると共に、抽選結果として小当たりを含む。ここで、図１１１（Ａ）は低確率モードにおける第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機して実行される第１特図抽選に使用される低確率モード第１特図当否テーブル、図１１１（Ｂ）は低確率モードにおける第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機して実行される第２特図抽選に使用される低確率モード第２特図当否テーブル、図１１１（Ｃ）は高確率モードにおける第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機して実行される第１特図抽選又は第２特図抽選に使用される高確率モード当否テーブルである。即ち、本実施形態では、低確率モードでは第１特図抽選と第２特図抽選とで異なる当否テーブルが使用され、高確率モードでは第１特図抽選と第２特図抽選とで同一の当否テーブルが使用される。

【１０１０】

図１１１（Ａ）及び図１１１（Ｂ）に示すように、低確率モードにおける第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機して実行される第１特図抽選に使用される低確率モード第１特図当否テーブル、及び低確率モードにおける第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機して実行される第２特図抽選に使用される低確率モード第２特図当否テーブルは、第１特図抽選又は第２特図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。低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値４、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。また、低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブルでは、同一遊技設定値における第１特図抽選及び第２特図抽選での大当たり確率は同一である。即ち、低確率モードでは、大当たり確率が遊技設定値に依存し、遊技設定値が同一である限りは第１特図抽選と第２特図抽選とで大当たり確率に差がなく同一である。

【１０１１】

具体的には、低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブル（低確率モード当否テーブル）おける遊技設定値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、５９０個（０～５８９）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１／１１１（５９０／６５５３６）である。

【１０１２】
低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブル（低確率モード当否テーブル）おける遊技設定値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、６０６個（０～６０５）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１／１０９（６０６／６５５３６）である。
【１０１３】
低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブル（低確率モード当否テーブル）おける遊技設定値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、６１８個（０～６１７）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１／１０７（６１８／６５５３６）である。
【１０１４】
低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブル（低確率モード当否テーブル）おける遊技設定値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、６３０個（０～６２９）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１／１０５（６３０／６５５３６）である。
【１０１５】
低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブル（低確率モード当否テーブル）おける遊技設定値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、６３６個（０～６３５）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１／１０３（６３６／６５５３６）である。
【１０１６】
低低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブル（低確率モード当否テーブル）おける遊技設定値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、６４９個（０～６４８）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１／１０１（６４９／６５５３６）である。
【１０１７】
また、図１１１（Ａ）に示すように、低確率モード第１特図当否テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値が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。即ち、低確率モードでの第１特図抽選（大当たり抽選）での抽選結果は、大当たり及び外れのいずれかとなり、小当たりとなることはない。
【１０１８】
一方、図１１１（Ｂ）に示すように、低確率モード第２特図当否テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値が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小当たりとなる。即ち、低確率モードでの第１特図抽選（大当たり抽選）での抽選結果は、大当たり及び小当たりのいずれかとなり、外れとなることはない。
【１０１９】
図１１１（Ｃ）に示すように、高確率モードにおける第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機して実行される第１特図抽選又は第２特図抽選に使用される高確率モード当否テーブルは、第１特図抽選又は第２特図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６つの遊技設定値１～６で同一である。即ち、高確率モードでは、大当たり確率が遊技設定値に依存せず、第１特図抽選と第２特図抽選とで大当たり確率に差がなく同一である。具体的には、高確率モード当否テーブルでは、全遊技設定値１～６に共通で、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、３２７７個（０～３２７６）であり、大当たり確率が約１／２０（３２７７／６５５３６）である。また、高確率モードでの第１特図

抽選及び第２特図抽選（大当たり抽選）での抽選結果は、大当たり及び小当たりのいずれかとなり、外れとなることはない。なお、小当たり確率は、約１９／２０（６２２５９／６５５３６）である。

【１０２０】

なお、低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブルでは、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。

【１０２１】

また、低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図当否テーブルは、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、低確率モード第１特図当否テーブル及び低確率モード第２特図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。

【１０２２】

また、低確率モードでの大当たり確率が遊技設定値に依存して異なり、高確率モードでの大当たり確率を一様であるが、これとは逆に、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く、低確率モード及び高確率モードの双方ともに大当たり確率が遊技設定値に依存して異なるようにしてもよい。

【１０２３】

また、各種当否テーブルにおける大当たり確率、外れ確率及び小当たり確率は、本発明の技術的思想を適用可能な範囲で適宜変更可能である。特に、高確率モード当否テーブルにおける大当たり確率や小当たり確率は、高確率モード（確変遊技状態）での特別入賞口６９への遊技球９９の入球による差玉期待値の設定値、特別入賞口６９の賞球数や高確率モード（確変遊技状態）の変動表示時間などに応じて適宜変更可能である。

【１０２４】

［振分テーブル］

本実施形態では、大当たり種別として２Ｒ確変大当たりと２Ｒ通常大当たりとを含むが、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機して実行される第１特図抽選が大当たりである場合と、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機して実行される第２特図抽選が大当たりである場合とで、大当たり種別の振り分けが異なる。ここで、図１１１（Ｄ）は、振分テーブルの一例を示す図である。

【１０２５】

図１１１（Ｄ）に示すように、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機して実行される第１特図抽選が大当たりである場合には必ず２Ｒ確変大当たりとなり、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機して実行される第２特図抽選が大当たりである場合には必ず２Ｒ通常大当たりとなる。即ち、低確率モードであるか高確率モードであるかと問わず、大当たり抽選の契機となった入賞口３１４，３１５の種別に応じて大当たり種別が設定されている。

【１０２６】

ここで、前述のように第１入賞口３１４へは左打ちの遊技球９９が入球可能であるため、左打ちの場合に第１特図抽選（大当たり抽選）で抽選結果が大当たりである場合には、低確率モード（通常遊技状態）及び高確率モード（確変遊技状態）のいずれにおいても、大当たり遊技として、遊技の終了後に高確率モード（確変遊技状態）に移行される２Ｒ確変大当たり遊技が実行される。なお、高確率モード（確変遊技状態）は、後述のように、右打ちにより第２特別図柄の変動表示中に特別入賞口６９に遊技球９９が入球されることによって差玉期待値が１００％を超える遊技者に有利な遊技状態である。そのため、低確率モード（通常遊技状態）では遊技者に有利な高確率モード（確変遊技状態）に移行させるために第１入賞口３１４に遊技球９９が入球可能な左打ちが奨励され、高確率モード（確変遊技状態）では第２特別図柄の変動表示中での差玉期待値が１００％を超える右打ちが奨励される。

【１０２７】
一方、第２入賞口３１５へは右打ちの遊技球９９が入球可能であるため、右打ちの場合に第２特図抽選（大当たり抽選）で抽選結果が大当たりである場合には、低確率モード（通常遊技状態）及び高確率モード（確変遊技状態）のいずれにおいても、大当たり遊技として、遊技の終了後に低確率モード（通常遊技状態）に移行される２Ｒ通常大当たり遊技が実行される。なお、低確率モード（通常遊技状態）は、後述のように、右打ちを行うことで、第２特別図柄の変動表示中に特別入賞口６９に遊技球９９が入球され難く、差玉期待値が１００％以下又は下回る遊技者に不利な遊技状態である。即ち、低確率モード（通常遊技状態）では、右打ちによる第２特図抽選での抽選結果が大当たりである場合に遊技者に有利な高確率モード（確変遊技状態）に移行させることができない不利益があるばかりか、低確率モード（通常遊技状態）での右打ちでは差玉期待値が１００％を超えることがないために右打ちの利点がないため、低確率モード（通常遊技状態）では左打ちが奨励される。つまり、低確率モード（通常遊技状態）では、右打ちを行っても第２特別図柄の変動表示中に特別入賞口６９に遊技球９９が入球され難く、差玉期待値が１００％以下又は下回る遊技者に不利な遊技状態とすることで、いわゆる攻略打ち対策がなされている。
【１０２８】
なお、本実施形態では、大当たり種別として２Ｒ確変大当たり及び２Ｒ通常大当たり遊技の２種類が設定されているが、大当たり種別の数は２種に限らず３種以上であってもよいし、各種大当たり遊技のラウンド数も２Ｒに限定されず、他のラウンド数であってもよい。例えば、確変大当たりのラウンド数を３ラウンド以上に設定して遊技者が得られる出玉がより多くなるようにしてよいし、通常大当たりでのラウンド数を１ラウンドに設定して遊技者にとって好ましくない通常大当たり遊技を短時間で終了するようにしてもよい。
【１０２９】
［各当たりの可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂの最大開放時間と最大入球個数］
前述のように、本実施形態での当たり種別としては、２Ｒ確変大当たり、２Ｒ通常大当たり及び小当たりの３種が設定されている。ここで、図１１３（Ａ）は、各当たりの可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂの最大開放時間と最大入球個数との一例を示す図である。
【１０３０】
図１１３（Ａ）に示すように、２Ｒ確変大当たりの場合、当該２Ｒ確変大当たりであることを報知する変動遊技の終了後に２Ｒ確変大当たり遊技が実行される。この２Ｒ確変大当たり遊技では、第１可変入賞口３１６Ａが開放される２回のラウンド遊技を含む開閉実行モードが実行される。各ラウンド遊技は、第１可変入賞口３１６Ａの開放開始から３０秒が経過する場合、又は第１可変入賞口３１６Ａの開放開始から３０秒が経過する前に第１可変入賞口３１６Ａに１０個以上の遊技球９９が入球される場合に第１開閉扉３１９Ａによって第１可変入賞口３１６Ａが閉鎖されることにより終了される。そして、第１可変入賞口３１６Ａに遊技球９９が入球した場合の払出玉数は１０玉であり（図１１３（Ｂ）参照）、前述のように第１可変入賞口３１６Ａはいわゆる完全確保アタッカーとして構成されている。そのため、２Ｒ確変大当たり遊技の各ラウンド遊技では、右打ちされた遊技球９９の全てが第１可変入賞口３１６に入球可能であり、１玉の遊技球９９の発射に対して９個の差玉を得ることが可能である。その結果、２Ｒ確変大当たり遊技では、各ラウンド遊技での第１可変入賞口３１６Ａへの遊技球９９の入球により２００玉の出玉が期待でき、遊技者の遊技球９９（持ち球）が約１８０玉増加することが見込まれる。
【１０３１】
なお、２Ｒ確変大当たり遊技は、開閉実行モードの実行前に実行されるオープニングを含んでいてもよく、開閉実行モードの終了後に実行されるエンディングを含んでいてもよい。また、開閉実行モードは、ラウンド遊技間にインターバルを含んでいてもよい。また、第１可変入賞口３１６Ａに遊技球９９が入球した場合の払出玉数（賞球）は、１０玉には限定されず、２Ｒ確変大当たり遊技での差玉期待値が１００％以上となる範囲で変更可能である。
【１０３２】

２Ｒ通常大当たりの場合、当該２Ｒ通常大当たりであることを報知する変動遊技の終了後に２Ｒ通常大当たり遊技が実行される。この２Ｒ通常大当たり遊技では、２Ｒ確変大当たり遊技とは異なり、第２可変入賞口３１６Ｂが開放される２回のラウンド遊技を含む開閉実行モードが実行される。各ラウンド遊技は、第２可変入賞口３１６Ｂの開放開始から３０秒が経過する場合、又は第２可変入賞口３１６Ｂの開放開始から３０秒が経過する前に第２可変入賞口３１６Ｂに１０個以上の遊技球が入球される場合に第２可変入賞口３１６Ｂの閉鎖により終了される。そして、第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９が入球した場合の払出玉数は３玉であり、２Ｒ通常大当たり遊技においては、第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球による遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加が見込めない。具体的には、第２可変入賞口３１６Ｂは、前述のようにクルーン装置６３の下方に設けられ、クルーン装置６３によって１／３の確率で遊技盤３１の前面側に振り分けられた遊技球９９が入球される完全確保アタッカーである。そのため、遊技球９９が右打ちされた場合、３玉の遊技球９９の打ち出しに対して３玉の払い出しが期待されるため、差玉期待値が０玉となり、遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加が見込めない。

【１０３３】

なお、２Ｒ通常大当たり遊技は、開閉実行モードの実行前に実行されるオープニングを含んでいてもよく、開閉実行モードの終了後に実行されるエンディングを含んでいてもよい。また、開閉実行モードは、ラウンド遊技間にインターバルを含んでいてもよい。但し、オープニング、エンディング及びインターバルでは、第２可変入賞口３１６Ｂが第２開閉扉３１９Ｂによって閉鎖されており、特別入賞口６９への遊技球９９の入球が可能であるため、通常遊技状態（低確率モード）での右打ちよる攻略打ち対策として、オープニング、エンディング及びインターバルの時間を極力短く設定し、又は省略することが好ましい。

【１０３４】

小当たりの場合、当該小当たりであることを報知する変動遊技の終了後に小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、第２可変入賞口３１６Ｂが開放される開放遊技が実行される。この開放遊技は、第２可変入賞口３１６Ｂの開放開始から１．８秒が経過する場合、又は第２可変入賞口３１６Ｂの開放開始から１．８秒が経過する前に第２可変入賞口３１６Ｂに１０個以上の遊技球が入球される場合に第２可変入賞口３１６Ｂの閉鎖により終了される。つまり、小当たり遊技では、第２可変入賞口３１６Ｂへの最大入球個数の遊技球９９の入球により終了することはなく、第２可変入賞口３１６Ｂの開放開始から１．８秒が経過することで終了する。そして、第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９が入球した場合の払出玉数は３玉であり、小当たり遊技においては、前述の２Ｒ通常大当たり遊技と同様に、第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球による遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加が見込めない。

【１０３５】

なお、小当たり遊技は、開放遊技の実行前に実行されるオープニングを含んでいてもよく、開放遊技の終了後に実行されるエンディングを含んでいてもよい。但し、小当たり遊技では、前述の２Ｒ通常大当たり遊技と同様に、通常遊技状態（低確率モード）での右打ちよる攻略打ち対策として、オープニング及びエンディングの時間を極力短く設定し、又は省略することが好ましい。

【１０３６】

また、２Ｒ通常大当たり遊技又は小当たり遊技において第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９が入球した場合の払出玉数（賞球）は、３玉には限定されず、２Ｒ通常大当たり遊技及び小当たり遊技での差玉期待値が１００％以下又は下回る範囲で変更可能である。

【１０３７】

また、遊技球９９が右打ちされた場合、一部の遊技球９９が第２入賞口３１５に入球するが、本実施形態では、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球による払出玉数は１玉に設定されている（図１１３（Ｂ）参照）。そのため、遊技球９９が右打ちされた場合、第２入賞口３１５に入球した場合の差玉期待値が０玉であり、遊技球９９が右打ちされた場

合の第２入賞口３１５への遊技球９９の入球は、２Ｒ通常大当たり遊技及び小当たり遊技での差玉期待値に影響を与えない。

【１０３８】

なお、図１１３（Ｂ）に示される各入賞口３１３，３１４，３１５，３１６Ａ，３１６Ｂの払出玉数（賞球）は、本発明の技術的思想が適用可能な範囲で適宜変更可能である。特に、前述の第１可変入賞口３１６Ａ及び第２可変入賞口３１６Ｂの他、特別入賞口６９の払出玉数（賞球）は、１５玉に限らず、高確率モード（確変遊技状態）において右打ちを行う場合に差玉期待値が１００％を超える範囲で変更可能である。

【１０３９】

［変動テーブル］

本実施形態では、変動テーブルとして、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機して実行される第１特図抽選に対して大当たり抽選の結果に対応するテーブルが設定され、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機して実行される第２特図抽選に対して確率モード種別（低確率モード及び高確率モード）に対応するテーブルが設定されている。

【１０４０】

ここで、図１１２（Ａ）～図１２１（Ｄ）は、本実施形態の変動テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、変動テーブルとして、図１１２（Ａ）に示す低確率モード第１特図大当たり変動テーブル、図１１２（Ｂ）に示す低確率モード第１特図外れ変動テーブル、図１１２（Ｃ）に示す低確率モード第２特図変動テーブル、及び図１１２（Ｄ）に示す高確率モード第２特図変動テーブルが設けられている。

【１０４１】

なお、図１１２（Ａ）～図１２１（Ｄ）に示される変動パターン（変動表示時間）は一例であり、本発明の技術的思想が適用可能な範囲で適宜変更可能である。特に、図１１２（Ｃ）に示される低確率モード第２特図変動テーブルでの変動パターンは、低確率モード（通常遊技状態）において右打ちを行う場合に差玉期待値が１００％以下又は１００％を下回る範囲で変更可能であり、図１１２（Ｄ）に示される高確率モード第２特図変動テーブルでの変動パターンは、高確率モード（確変遊技状態）において右打ちを行う場合に差玉期待値が１００％を超える範囲で変更可能である。

【１０４２】

図１１２（Ａ）に示すように、本実施形態の低確率モード第１特図大当たり変動テーブルでは、前述の第１の実施形態の通常大当たり変動テーブル（図１５（Ａ）参照）及び確変大当たり変動テーブル（図１５（Ｂ）参照）と同様である。具体的には、本実施形態の低確率モード第１特図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」（変動表示時間＝３０秒）、変動パターン「０２」（変動表示時間＝６０秒）、及び変動パターン「０３」（変動表示時間＝９０秒）のいずれかが選択される。

【１０４３】

図１１２（Ｂ）に示すように、本実施形態の低確率モード第１特図外れ変動テーブルでは、前述の第１の実施形態の通外れ変動テーブル（図１５（Ｃ）参照）と同様である。具体的には、本実施形態の低確率モード第１特図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」（変動表示時間＝３０秒）、変動パターン「０２」（変動表示時間＝６０秒）、及び変動パターン「０３」（変動表示時間＝９０秒）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」（変動表示時間＝７秒）又は変動パターン「０５」（変動表示時間＝１０秒）のいずれかが選択される。

【１０４４】

図１１２（Ｃ）に示すように、本実施形態の低確率モード第２特図変動テーブルでは、変動種別カウンタＣＳ１の値とは無関係に必ず変動パターン「０６」（変動表示時間＝１秒）が選択される。即ち、低確率モードにおいて遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出す右打ちを行った場合に第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機して第２特図抽選が実行される場合、当該第２特図抽選での抽選結果とは無関係に変動表示時間が１秒となる。

【１０４５】

図１１２（Ｄ）に示すように、本実施形態の高確率モード第２特図変動テーブルでは、変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて変動パターン「０１」（変動表示時間＝３０秒）、変動パターン「０２」（変動表示時間＝６０秒）、及び変動パターン「０３」（変動表示時間＝９０秒）のいずれかが選択される。

【１０４６】

ここで、本実施形態では、遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出す右打ちを行った場合に第２入賞口３１５に遊技球９９が入球することを契機して第２特図抽選が実行される場合の低確率モード（通常遊技状態）での第２特図の変動表示時間は、１秒と短く設定されており、差玉期待値が１００％以下又は下回る（差玉が０玉又はマイナスになる）ように設定されている。差玉期待値が１００％以下又は下回る（差玉が０玉又はマイナスになる）ことの詳細は後に明確になるが、右打ちされた遊技球９９のうちの第２入賞口３１５及び第１可変入賞口３１６Ａに入賞しなかった遊技はクルーン装置６３によって所定比率（本実施形態では１：２）で遊技盤３１の前面側に振り分けられる。そして、２Ｒ通常大当たり遊技又は小当たり遊技以外では第２可変入賞口３１６Ｂが第２開閉扉３１９Ｂによって閉鎖されることで、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられた遊技球９９が賞球数の多い特別入賞口６９（本実施形態では１５玉（図１１３（Ｂ）参照））に入球可能である。また、例えば遊技球９９が０．６秒ごとの一定間隔で発射可能であると共にクルーン装置６３によって１／３の確率で遊技盤３１の前面側に遊技球９９が振り分けられる場合、平均して１．８秒に１玉（０．５６玉／１秒）の頻度で第２開閉扉３１９Ｂに遊技球９９が到達することになる（第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を考慮すると実際には１．８秒に１玉（０．５６玉／１秒）よりも頻度が低い）。そのため、低確率モード（通常遊技状態）での第２特図の変動表示時間が短時間（本実施形態では１秒）に設定されると、第２特図の変動表示中に第２開閉扉３１９Ｂに到達し難くなる。加えて、第２開閉扉３１９Ｂに到達した遊技球９９は、第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動してから特別入賞口６９に入球するため（図１０９参照）、本実施形態のように低確率モード（通常遊技状態）での第２特図の変動表示時間が短時間（本実施形態では１秒）に設定されると、第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動する多くの遊技球９９は、第２特図の停止表示後に実行される２Ｒ通常大当たり遊技又は小当たり遊技（図１１１（Ｂ）参照）での第２可変入賞口３１６Ｂの開放によって第２可変入賞口３１６Ｂに入球され、殆ど特別入賞口６９に入球しない。このように、低確率モード（通常遊技状態）での第２特図の変動表示時間が短時間（本実施形態では１秒）に設定されることで、低確率モード（通常遊技状態）において右打ちを行った場合には、特別入賞口６９への遊技球９９の入球が困難であるために遊技者の遊技球９９が減少し、遊技球９９の増加が見込めない。そのため、当該遊技機１０では、低確率モード（通常遊技状態）において右打ちを行うことは遊技者に不利であり奨励されない打ち方である。

【１０４７】

なお、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合の特別入賞口６９への遊技球９９の入球の困難性を高めるために、第２開閉扉３１９Ｂの上面での遊技球９９の滞留時間が長くなる構成を採用することもできる。第２開閉扉３１９Ｂの上面での遊技球９９の滞留時間が長くなる構成としては、例えば第２開閉扉３１９Ｂの上面での遊技球９９の移動距離を長くする構成、第２開閉扉３１９Ｂの上面での遊技球９９の移動速度を小さくする構成、これらの構成の組み合わせが考えられる。具体的には、第２開閉扉３１９Ｂの上面での遊技球９９の移動距離を長くする構成としては、例えば、第２開閉扉３１

９Ｂの左右方向の全長を長くする構成、第２開閉扉３１９Ｂの上面において遊技盤３１の前後方向や上下方向に蛇行させつつ遊技球９９を移動させる構成や、らせん状に遊技球９９を移動させる構成、これらの２以上の組み合わせが考えられる。また、第２開閉扉３１９Ｂの上面での遊技球９９の移動速度を小さくする構成としては、第２開閉扉３１９Ｂの傾斜角度を小さくする構成、第２開閉扉３１９Ｂの上面に１又は封数の凸部や凹部設けるか粗面化することで移動抵抗を大きくする構成が考えられる。

【１０４８】

また、第２開閉扉３１９Ｂの上面での遊技球９９の滞留時間が長くなる構成を採用することに代えて、又は加えて、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合の特別入賞口６９への遊技球９９の入球の困難性を高めるために、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられる遊技球９９が排出される排出口６４と、第２開閉扉３１９Ｂとの間に、遊技球９９の流下を遅延させる遅延手段を設けてもよい。この場合の遅延手段としては、第２開閉扉３１９Ｂの上面での遊技球９９の滞留時間が長くなる構成と同様な構成を有するものが挙げられる。

【１０４９】

一方、第２特図抽選が実行される場合の高確率モード（確変遊技状態）での変動表示時間は、３０秒、６０秒又は９０秒と長く設定されており、高確率モード（確変遊技状態）において右打ちを行った場合の差玉の期待値が１００％を超える（差玉がプラスになる）ように設定されている。差玉期待値が１００％を超える（差玉がプラスになる）ことの詳細は後に明確になるが、前述のように右打ちされた遊技球９９は、平均して１．８秒に１玉（０．５６玉／１秒）の頻度で第２開閉扉３１９Ｂに到達する。そして、高確率モード（確変遊技状態）での第２特図の変動表示時間が長時間（本実施形態では３０秒、６０秒又は９０秒）に設定されると、第２特図の変動表示中に第２開閉扉３１９Ｂに多くの遊技球９９が到達することが可能になる。そのため、第２開閉扉３１９Ｂに到達した遊技球９９が、第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動してから特別入賞口６９に入球する場合であっても、第２特図の変動表示中に多くの遊技球９９が特別入賞口６９に入球される。また、本実施形態では、特別入賞口６９の賞球数は１５玉であり、他の入賞口３１３，３１４，３１５，３１６Ａ，３１６Ｂの賞球数よりも多く設定されている（図１１３（Ｂ）参照）。そのため、高確率モード（確変遊技状態）において右打ちを行った場合には、特別入賞口６９への遊技球９９の入球が容易であり、特別入賞口６９の賞球数が多いために遊技者の遊技球９９が増加する。そのため、当該遊技機１０では、高確率モード（確変遊技状態）において右打ちを行うことは遊技者に有利であり奨励される打ち方である。

【１０５０】

なお、右打ちを行った場合の差玉期待値の詳細は、後述の当該遊技機１０のゲームフローの説明において詳述する。

【１０５１】

また、低確率モード第２特図変動テーブルの変動パターン（変動表示時間）は１秒に限らず、差玉期待値が１００％以下又は下回る（差玉が０玉又はマイナスになる）ように設定すればよく、他の時間に設定してもよいし、また当該変動パターン（変動表示時間）は複数種設定してもよい。

【１０５２】

また、高確率モード第２特図変動テーブルの変動パターン（変動表示時間）は、差玉期待値が１００％を超える（差玉がプラスになる）ように設定すればよく、３０秒、６０秒又は９０秒に限らず他の時間に設定してもよいし、また当該変動パターン（変動表示時間）は３種類以外、例えば１種類の固定時間に設定してもよい。

【１０５３】

[遊技機１０のゲームフロー]

次に、本実施形態に係る遊技機１０のゲームフローを、図１１４（Ａ）及び図１１４（Ｂ）を参照して説明する。

【１０５４】

まず、遊技機１０において奨励される遊技球９９の打ち出し（左打ち及び右打ちの使い分け）を説明する。ここで、図１１４（Ａ）は、通常遊技状態（低確率モード）において左打ちを行い、通常遊技状態（低確率モード）以外（確変遊技状態及び当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技））において右打ちを行う場合のゲームフローである。図１１４（Ａ）に示す例は、差玉期待値が最も大きくなる奨励手順の遊技球９９の打ち出しを行う場合のゲームフローである。

【１０５５】

図１１４（Ａ）に示す奨励手順では、通常遊技状態（低確率モード）において遊技盤３１の左側領域に遊技球９９を打ち出す左打ちを行い、通常遊技状態以外では遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出す右打ちを行うことで、特別入賞口６９に遊技球９９が入球することによって遊技球９９の差玉の期待値が１００％を超える（遊技者遊技球９９（持ち球）が増える）ように設定されている。

【１０５６】

ここで、当該遊技機１０では、通常遊技状態（低確率モード）において左打ちを行う場合、遊技球９９が第１入賞口３１４に入球可能であると共に第２入賞口３１５に入球不能である。そして、第１入賞口３１４に遊技球９９が入球された場合、第１特図抽選（大当たり抽選）が実行される。通常遊技状態（低確率モード）での第１特図抽選は、大当たりであるか外れであるかの抽選であり（図１１１（Ａ）参照）、抽選結果が大当たりである場合の振り分けは２Ｒ確変大当たりのみであり、２Ｒ通常大当たりなることはない（図１１１（Ｄ）参照）。通常遊技状態（低確率モード）での第１特図抽選が外れである場合、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図抽選での抽選結果が大当たりとなるまで通常遊技状態（低確率モード）での大当たり抽選が繰り返される。

【１０５７】

そして、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図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２Ｒ確変大当たり遊技が実行される。この２Ｒ確変大当たり遊技では、第１可変入賞口３１６Ａが開放されるラウンド遊技が２回実行され、前述のように、右打ちによる第１可変入賞口３１６Ａへの遊技球９９の入球によって遊技者の遊技球９９（持ち球）が増加する。このような２Ｒ確変大当たり遊技が終了した場合には確変遊技状態に移行する。即ち、本実施形態では、通常遊技状態（低確率モード）での抽選結果が大当たりであることを契機として確変遊技状態に移行される。

【１０５８】

確変遊技状態は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が通常遊技状態（低確率モード）よりも高い高確率モードである。この確変遊技状態では、右打ちを行うことで、第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技の実行中（第２特別図柄の変動表示中）に特別入賞口６９に遊技球９９が入球可能であり、遊技者は特別入賞口６９に遊技球９９を入球させることによって遊技球９９（持ち球）を増加させることが可能となる。

【１０５９】

具体的には、当該遊技機１０では、確変遊技状態（高確率モード）において右打ちを行う場合、遊技球９９が第２入賞口３１５に入球可能であると共に第１入賞口３１４に入球不能である。そして、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球された場合、第２特図抽選（大当たり抽選）が実行される。確変遊技状態（高確率モード）での第２特図抽選は、大当たりであるか小当たりであるかの抽選であり（図１１１（Ｃ）参照）、抽選結果が大当たりである場合の振り分けは２Ｒ通常大当たりのみであり、２Ｒ確変大当たりなることはない（図１１１（Ｄ）参照）。

【１０６０】

確変遊技状態（高確率モード）での第２特図抽選における第２特図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２Ｒ通常大当たり遊技が実行される。この２Ｒ通常大当たり遊技では、第２可変入賞口３１６Ｂが開放されるラウンド遊技が２回実行されるが、前述のように、右打ちによる第２可変入賞口３１６Ｂへ

の遊技球９９の入球によっても遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加は見込めない。このような２Ｒ通常大当たり遊技が終了した場合、通常遊技状態に移行する。即ち、本実施形態では、確変遊技状態（高確率モード）での抽選結果が大当たりであることを契機として通常遊技状態に移行される。

【１０６１】

一方、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果が小当たりである場合、当該抽選結果を報知する変動遊技の終了後に小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、第２可変入賞口３１６Ｂが開放される開放遊技が１回実行されるが、前述のように、右打ちによる第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球によっても遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加は見込めない。このような小当たり遊技が終了した場合、通常遊技状態（低確率モード）に移行されることなく確変遊技状態が維持される。即ち、本実施形態では、確変遊技状態（高確率モード）は、第２特図抽選での抽選結果が大当たりとなるまで維持され、第２特図抽選での抽選結果が大当たりとなることを契機として通常遊技状態に移行される。つまり、確変遊技状態（高確率モード）では、一般に「第２特図抽選→小当たり報知の変動遊技→小当たり遊技→第２特図抽選→小当たり報知の変動遊技→小当たり遊技・・・第２特図抽選→小当たり報知の変動遊技→小当たり遊技→第２特図抽選→大当たり報知の変動遊技→大当たり遊技」というゲームフローとなる。

【１０６２】

ここで、小当たり遊技では、前述のように第２可変入賞口３１６Ｂが開放される開放遊技が１回実行されるが、この開放遊技では、右打ちによる遊技球９９が、完全確保アタッカーである第２可変入賞口３１６Ｂに入球され、特別入賞口６９に遊技球９９が入球されることはない。これに対して、小当たり遊技間に実行される小当たり報知の変動遊技では、第２可変入賞口３１６Ｂが第２開閉扉３１９Ｂによって閉鎖されており、第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動する遊技球９９が特別入賞口６９への遊技球９９の入球が可能である。そのため、小当たり遊技間に実行される小当たり報知の変動遊技中（第２特別図柄の変動表示中）に右打ちを行うと、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられた遊技球９９が第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動することで特別入賞口６９に向けて移動する。そして、クルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられる確率が１／３であり、特別入賞口６９の賞球が１５玉（図１１３（Ｂ）参照）であることから、３玉の遊技球９９の打ち出しに対して最大で１２玉（１玉当たりの最大期待値が４玉）の遊技球９９の増加が見込める。

【１０６３】

また、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技の変動パターン（第２特別図柄の変動表示時間）は３０秒、６０秒及び９０秒と長く設定されている（図１１２（Ｄ）参照）。そのため、例えば遊技球９９の発射間隔を０．６秒とした場合、変動パターン（変動表示時間）として３０秒が選択されると、変動遊技中に５０玉の遊技球９９の打ち出しが可能であるため、１回の変動遊技における理論最大差玉は２００玉である。同様に、変動パターン（変動表示時間）として６０秒が選択された場合には１回の変動遊技における理論最大差玉は４００玉、変動パターン（変動表示時間）として９０秒が選択された場合には１回の変動遊技における理論最大差玉は６００玉である。

【１０６４】

また、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技の変動パターン（変動表示時間）の平均値が６０秒であるため（図１１２（Ｄ）参照）、確変遊技状態での右打ち時の１回の変動遊技における理論最大差玉の期待値は４００玉である。換言すれば、確変遊技状態での右打ち時の１分（６０秒）当たりの理論最大差玉増加数は４００玉である。そして、当該遊技機１０は、確変遊技状態での大当たり確率が１／２０で小当たり確率が１９／２０であることから、確変遊技状態における小当たり遊技での最大差玉期待値は約８０００玉となる。一方、前述のように、２Ｒ確変大当たり遊技では第１可変入賞口３１６Ａへの遊技球９９の入球によって約１８０玉の差玉が期

待でき、２Ｒ通常大当たり遊技及び小当たり遊技では第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球によっては差玉の増加が期待できない。そのため、当該遊技機１０では、大当たり遊技や小当たり遊技における可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの入球をメインとして差玉を増加させるのではなく、確変遊技状態（高確率モード）において右打ちを行うことで、第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技において特別入賞口６９への遊技球９９の入球をメインとして遊技球９９を増加させる新規な遊技性を有する。

【１０６５】

ところで、遊技機としては、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選を行い、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、大当たり遊技が実行されるものがある。また、大当たり抽選では、大当たりであるか外れであるかだけでなく、小当たりであるか否かの抽選が行われるものもある。ここで、小当たりは、大当たりとは異なる当たりであり、抽選結果が小当たりである場合には小当たり遊技が実行され、小当たり遊技の実行後においては小当たり遊技実行前の遊技状態（確変遊技状態や時短遊技状態）が維持される。そして、大当たり抽選での抽選結果に大当たりの他に小当たりを含む遊技では、大当たり遊技間の確変遊技状態において小当たりの連続により出玉を増加させる遊技機がある。

【１０６６】

しかしながら、大当たり遊技間の確変遊技状態において小当たりの連続により出玉を増加させる遊技機では、総払出玉数に対して、大当たり遊技や小当たり遊技において作動する可変入賞口の払出玉数が占める割合が高くなる。即ち、役物比率（賞球の払い出しがある全ての入賞口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）や連続役物比率（賞球の払い出しがある全ての入賞口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）が高くなる。つまり、大当たり遊技間の確変遊技状態において小当たりの連続により出玉を増加させる遊技機は、出玉の増加速度が大きく遊技者の射幸心を煽る結果となりかねないために好ましくない。

【１０６７】

これに対して、当該遊技機１０では、大当たり遊技や小当たり遊技における可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの遊技球９９の入球をメインとして差玉を増加させるのではなく、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技における特別入賞口６９への遊技球９９の入球をメインとして遊技者の遊技球９９（持ち球）を増加させる。ここで、役物比率や連続役物比率は、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの遊技球９９の入球による払出玉数が多いほど高くなる。そのため、遊技者の遊技球９９の増加のメインが可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの遊技球９９の入球ではなく特別入賞口６９への遊技球９９の入球であるため、可変入賞口への遊技球の入球をメインとして遊技者の遊技球９９の増加させる遊技機に比べて役物比率や連続役物比率を低くすることが可能になる。

【１０６８】

また、当該遊技機１０では、右打ちを行った場合に、右打ちされた遊技球９９の全てではなく、一部の遊技球９９がクルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられる。そのため、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技において右打ちを行った場合、一部の遊技球９９が特別入賞口６９に入球する。従って、クルーン装置６３での遊技盤３１の前面側への振り分け比率（本実施形態では１／３）の設定によって遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加速度を設定することができるため、遊技者の射幸心を煽らない程度に出玉の増加速度を設定することが可能になる。

【１０６９】

また、当該遊技機１０では、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技において右打ちを行った場合に特別入賞口６９への遊技球９９の入球によって遊技者の遊技球９９（持ち球）が増加される。そのため、特別入賞口６

９の賞球数（本実施形態では１５個）や、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技の変動時間（本実施形態では３０秒、６０秒又は９０秒）の設定によって遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加速度を設定することができるため、遊技者の射幸心を煽らない程度に出玉の増加速度を設定することが可能になる。

【１０７０】

次に、遊技機１０において奨励されない遊技球９９の打ち出しを説明する。ここで、図１１４（Ｂ）は、通常遊技状態（低確率モード）において非奨励の右打ちを行う場合のゲームフローである。

【１０７１】

図１１４（Ｂ）に示す非奨励手順では、通常遊技状態（低確率モード）において遊技盤３１の右側領域に遊技球９９を打ち出す右打ちを行ことで、特別入賞口６９への遊技球９９の入球が困難となり、遊技球９９の差玉期待値が１００％以下又は下回る（遊技者遊技球９９（持ち球）が増えない）ように設定されている。

【１０７２】

ここで、当該遊技機１０では、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行う場合、遊技球９９が第２入賞口３１５に入球可能であると共に第１入賞口３１４に入球不能である。そして、通常遊技状態（低確率モード）において第２入賞口３１５に遊技球９９が入球された場合、第２特図抽選（大当たり抽選）が実行される。通常遊技状態（低確率モード）での第２特図抽選は、大当たりであるか小当たりであるかの抽選であり（図１１１（Ｂ）参照）、抽選結果が大当たりである場合の振り分けは２Ｒ通常大当たりのみであり、２Ｒ確変大当たりなることはない（図１１１（Ｄ）参照）。即ち、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図抽選の場合、通常遊技状態（低確率モード）の大当たりであっても２Ｒ確変大当たりとはならず、２Ｒ通常大当たりとなる。

【１０７３】

そして、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図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２Ｒ通常大当たり遊技が実行される。この２Ｒ通常大当たり遊技では、第２可変入賞口３１６Ｂが開放されるラウンド遊技が２回実行されるが、前述のように、右打ちによる第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球によっても遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加は見込めない。そのため、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合には、第２特図抽選での抽選結果が大当たりであったとしても確変大当たり遊技が実行されず、確変大当たり遊技の実行による遊技球９９の増加が見込めないため遊技者に不利となる。

【１０７４】

さらに、低確率モード（通常遊技状態）での第２特図抽選に基づく２Ｒ通常大当たり遊技が終了した場合、通常遊技状態が維持される。即ち、本実施形態では、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合には、第２特図抽選での抽選結果が大当たりであることを契機として確変遊技状態（高確率モード）に移行されることなく、通常遊技状態に移行される。このように、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合には、確変遊技状態（高確率モード）に移行されることがないため、奨励手順のように特別入賞口６９への遊技球９９の入球による遊技球９９の増加が見込めず、遊技者に不利となる。

【１０７５】

一方、通常遊技状態（低確率モード）における第２特図抽選での抽選結果が小当たりである場合、当該抽選結果を報知する変動遊技の終了後に小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、第２可変入賞口３１６Ｂが開放される開放遊技が１回実行されるが、前述のように、右打ちによる第２可変入賞口３１６Ｂへの遊技球９９の入球によっても遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加は見込めない。このような小当たり遊技が終了した場合、確変遊技状態（高確率モード）に移行されることなく通常遊技状態が維持される。即ち、本実施形態では、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合には、第２特図抽選での抽選結果が小当たりとなることを契機として確変遊技状態に移行される

ことはなく通常遊技状態が維持される。つまり、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合には、一般に「第２特図抽選→小当たり報知の変動遊技→小当たり遊技→第２特図抽選→小当たり報知の変動遊技→小当たり遊技・・・第２特図抽選→小当たり報知の変動遊技→小当たり遊技→第２特図抽選→大当たり報知の変動遊技→２Ｒ通常大当たり遊技→第２特図抽選→小当たり報知の変動遊技→小当たり遊技・・・」というゲームフローとなる。

【１０７６】

ここで、小当たり遊技では、前述のように第２可変入賞口３１６Ｂが開放される開放遊技が１回実行されるが、この開放遊技では、右打ちによる遊技球９９が、完全確保アタッカーである第２可変入賞口３１６Ｂに入球され、特別入賞口６９に遊技球９９が入球されることはない。そのため、小当たり遊技での遊技球の増加は見込めない。

【１０７７】

また、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合において小当たり遊技間に実行される小当たり報知の変動遊技では、第２可変入賞口３１６Ｂが第２開閉扉３１９Ｂによって閉鎖されているが、当該小当たり報知の変動遊技の変動パターン（変動表示時間）が１秒と短い（図１１２（Ｂ））。加えて、第２可変入賞口３１６Ｂ及び第２開閉扉３１９Ｂがクルーン装置６３の下方に設けられており、右打ちを行った場合にはクルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられた遊技球９９が第２開閉扉３１９Ｂの上面を転動して左側に移動することで特別入賞口６９に入球可能である。そのため、小当たり報知の変動遊技中に右打ちを行ったとしても、当該変動遊技において第２開閉扉３１９Ｂによって第２可変入賞口３１６Ｂが閉鎖されている間に第２開閉扉３１９Ｂに遊技球９９が到達する可能性は低く、また第２開閉扉３１９Ｂに遊技球９９が到達しても遊技球９９が特別入賞口６９に到達する前に小当たり遊技が開始されることで第２可変入賞口３１６Ｂが開放される可能性もある。そのため、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合には、小当たり報知の変動遊技中に特別入賞口６９に遊技球が入球する可能性が低く遊技球９９の増加が見込めない。従って、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行うことは遊技者に不利である。

【１０７８】

このように、本実施形態では、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合、遊技球９９の増加が見込める２Ｒ確変大当たり遊技が実行されることも確変遊技状態に移行されることもなく、さらに２Ｒ通常大当たり遊技、小当たり遊技、及び第２特図抽選での抽選結果が小当たりであることを報知する変動遊技においても遊技球９９の増加が見込めない。そのため、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行うことは遊技球の増加が見込めないために遊技者に利点ない。つまり、本実施形態では、通常遊技状態（低確率モード）において右打ちを行った場合に遊技球９９の増加が見込めないようにすることで、いわゆる攻略打ち対策を行っている。

【１０７９】

［主制御装置４の処理］

次に、本実施形態に係る遊技機１０の主制御装置４の処理を図１１５～図１２１を参照し、前述の第１の実施形態での主制御装置４の処理との相違を中心に説明する。

【１０８０】

本実施形態では、主制御装置４によって実行されるメイン処理の一部が前述の第１の実施形態とは異なる。ここで、図１１５は、主制御装置４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である。

【１０８１】

［主制御装置４のメイン処理］

図１１５に示すように、本実施形態のメイン処理は、変動遊技制御処理（ステップＳ４９０１）及び大当たり遊技制御処理（ステップＳ４９０２）が前述の第１の実施形態とは異なり、小当たり遊技制御処理（ステップＳ４９０３）が実行される点で、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、図１１６を参照して本実施形態の変動遊技制御処理を、図１

１７から図１２０を参照して本実施形態の大当たり遊技制御処理を、図１２１を参照して本実施形態の小当たり遊技制御処理をそれぞれ説明する。

【１０８２】

［変動遊技制御処理］

本実施形態の大当たり遊技制御処理では、当たり種別として小当たりが含まれるため、特別図柄の変動表示を開始させるか否かを判断するために、小当たり遊技中であるか否かが判断される（ステップＳ１４００）。そして、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技中である場合には（ステップＳ１４００：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動表示を開始させることなく当該変動遊技制御処理を終了する。一方、小当たり遊技中でない場合には（ステップＳ１４００：Ｎｏ）、大当たり遊技中又は変動遊技中（図柄変動中）でないことを条件に特別図柄の変動表示を開始させる。つまり、本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果として小当たりを含むため、特別図柄の変動表示を開始させるための条件として小当たり遊技中にないことが追加されている。

【１０８３】

［大当たり遊技制御処理］

本実施形態の大当たり遊技制御処理では、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として実行される第１特図抽選での抽選結果が大当たりである場合に、第１可変入賞口３１６Ａに遊技球９９が入球可能なラウンド遊技が２回実行される２Ｒ確変大当たり遊技を実行する制御が行われ、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される第２特図抽選での抽選結果が大当たりである場合に、第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９が入球可能なラウンド遊技が２回実行される２Ｒ通常大当たり遊技を実行する制御が行われる。

【１０８４】

＜ステップＳ５００１＞

図１１７に示すように、本実施形態の大当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、ステップＳ５００１として、大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技実行中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、当該大当たり遊技制御処理における後述のステップＳ５００４でオンに設定される。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５００９に移行し、大当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ５００２に移行する。

【１０８５】

＜ステップＳ５００２＞

大当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５００２）。２Ｒ確変大当たりフラグは、大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ確変大当たりであるか否かを示すフラグであり、例えば図２６の変動開始処理のステップＳ１６０４での変動パターン設定処理においてオンに設定される。そして、ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００２：Ｙｅｓ）、即ち大当たり種別が２Ｒ確変大当たりである場合、処理をステップＳ５００４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００２：Ｎｏ）、即ち大当たり種別が２Ｒ確変大当たりでない場合、処理をステップＳ５００３に移行する。

【１０８６】

＜ステップＳ５００３＞

２Ｒ確変大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、２Ｒ通常大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５００３）。２Ｒ通常大当たりフラグは、大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ通常大当たりであることか否かを示すフラグであり、例えば図２６の変動開始処理のステップＳ

１６０４での変動パターン設定処理においてオンに設定される。そして、ＭＰＵ４１は、２Ｒ通常大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００３：Ｙｅｓ）、即ち大当たり種別が２Ｒ通常大当たりである場合、処理をステップＳ５００４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、２Ｒ通常大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００３：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選での抽選結果が大当たりでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１０８７】

＜ステップＳ５００４及びＳ５００５＞

２Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００２：Ｙｅｓ）、又は２Ｒ通常大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００３：Ｙｅｓ）、即ち大当たり抽選での抽選結果が大当りである場合、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技実行中フラグをオンに設定し（ステップＳ５００４）、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて２回のラウンド遊技を実行させるために、ラウンド数カウンタの値を２にセットする（ステップＳ５００５）。

【１０８８】

＜ステップＳ５００６～Ｓ５００８＞

ステップＳ５００６では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技開始コマンドをオンに設定する（ステップＳ５００６）。大当たり遊技開始コマンドは、図１１５のメイン処理での外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。音声ランプ制御装置５は、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合、大当り遊技演出を決定する処理を実行する（図３７のコマンド判定処理のステップＳ２１０７参照）。また、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技のオープニング中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ５００７）、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし（ステップＳ５００８）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１０８９】

＜ステップＳ５００９＞

大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技制御処理のステップＳ５００７でオンに設定されるオープニング中フラグがオンに設定されているか否か、即ち大当たり遊技のオープニングが実行中であるか否かを判断する（ステップＳ５００９）。オープニング中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０１０に移行し、オープニング中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００９：Ｎｏ）、処理を図１１９のステップＳ５０２２に移行する。

【１０９０】

＜ステップＳ５０１０及びＳ５０１１＞

オープニング中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５００９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技制御処理のステップＳ５００８でセットされるオープニング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ５０１０）、減算後のオープニング時間カウンタの値が０であるか否か、即ちオープニングを終了し、開閉実行モードを開始させるか否かを判断する（ステップＳ５０１１）。ＭＰＵ４１は、オープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ５０１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０１３に移行し、オープニング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５０１１：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１０９１】

＜ステップＳ５０１３～Ｓ５０１６＞

オープニング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ５０１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、オープニング中フラグをオフに設定する（ステップＳ５０１３）。また、ＭＰＵ４１は、図１１８に示すように２Ｒ確変大当たり遊技フラグがオンに設定されているか否か、即ち２Ｒ確変大当たり遊技の開閉実行モードを開始させるか否かを判断する（ステ

ップＳ５０１４）。ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たり遊技フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０１４：Ｙｅｓ）、第１開閉扉３１９Ａを背面側の作動位置に移動させることで第１可変入賞口３１６Ａを開放させてラウンド遊技を開始させると共に（ステップＳ５０１５）、第１可変入賞口３１６Ａが開放されていることを示す第１可変入賞口開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ５０１６）、処理をステップＳ５０１９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たり遊技フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ５０１７に移行する。

【１０９２】

＜ステップＳ５０１７及びＳ５０１８＞

２Ｒ確変大当たり遊技フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０１４：Ｎｏ）、２Ｒ通常大当たり遊技フラグがオンに設定されていると判断できるため、ＭＰＵ４１は、第２開閉扉３１９Ｂを背面側の作動位置に移動させることで第２可変入賞口３１６Ｂを開放させラウンド遊技を開始させると共に（ステップＳ５０１７）、第２可変入賞口３１６Ｂが開放されていることを示す第２可変入賞口開放中フラグをオンに設定し（ステップＳ５０１８）、処理をステップＳ５０１９に移行する。

【１０９３】

＜ステップＳ５０１９～Ｓ５０２１＞

第１可変入賞口開放中フラグをオンに設定した場合（ステップＳ５０１６）、又は第２可変入賞口開放中フラグをオンに設定した場合（ステップＳ５０１８）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂの残り開放時間を示す可変入賞口開放時間カウンタをセットする（ステップＳ５０１９）。

【１０９４】

さらに、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードのラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定すると共に（ステップＳ５０２０）、当該大当たり遊技制御処理での図１１７のステップＳ５００５でセットされる残りラウンド遊技数を示すラウンド数カウンタの値から１減算し（ステップＳ５０２１）、当該大当たり遊技制御を終了する。なお、ラウンド遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１１５参照）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。

【１０９５】

＜ステップＳ５０２２＞

オープニング中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５００９：Ｎｏ）、図１１９に示すように、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技制御処理での図１１８のステップＳ５０１６又はステップＳ５０１８でオンに設定される可変入賞口開放中フラグ（第１可変入賞口開放中フラグ又は第２可変入賞口開放中フラグ）がオンに設定されているか否か、即ちラウンド遊技の実行中で可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂが開放されているか否かを判断する（ステップＳ５０２２）。ＭＰＵ４１は、可変入賞口開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０２２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０２３に移行し、可変入賞口開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０２２：Ｎｏ）、処理をステップＳ５０３６に移行する。

【１０９６】

＜ステップＳ５０２３＞

可変入賞口開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０２２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３９４に入賞が発生したことを示す可変入賞フラグがオンに設定されているか否か、即ち可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂに入賞が発生したか否かを判断する（ステップＳ５０２３）。可変入賞フラグは、例えば図２５のメイン処理でのステップＳ１４０２の賞球コマンド設定処理において、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの入賞に対する賞球コマンド設定する際にオンに設定される。ＭＰＵ４１は、可変入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０２３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０２４に移行し、可変入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０２３：Ｎｏ）

、処理をステップＳ５０２８に移行する。
【１０９７】
＜ステップＳ５０２４及びＳ５０２５＞
可変入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０２３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの入賞個数を示す可変入賞カウンタの値に１加算し（ステップＳ５０２４）、可変入賞フラグをオフに設定する（ステップＳ５０２５）。
【１０９８】
＜ステップＳ５０２６及びＳ５０２７＞
ステップＳ５０２６では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ５０２４で加算される可変入賞カウンタの値が１０であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、上限数の遊技球９９の入球により可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂを閉鎖するタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可変入賞カウンタの値が１０である場合（ステップＳ５０２６：Ｙｅｓ）、可変入賞口開放時間カウンタの値を０に減算し（ステップＳ５０２７）、処理をステップＳ５０３０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、可変入賞カウンタの値が１０でない場合（ステップＳ５０２６：Ｎｏ）、処理をステップＳ５０２８に移行する。
【１０９９】
＜ステップＳ５０２８＞
可変入賞フラグがオフである場合（ステップＳ５０２３：Ｎｏ）、又は可変入賞カウンタの値が１０でない場合（ステップＳ５０２６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口開放時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ５０２８）、減算後の可変入賞口開放時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ５０２９）。即ち、ＭＰＵ４１は、最大開放時間の到達により可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂを閉鎖するタイミングであるか否かを判断する。可変入賞口開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ５０２９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０３０に移行し、可変入賞口開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５０２９：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【１１００】
＜ステップＳ５０３０及びＳ５０３１＞
可変入賞カウンタの値が１０である場合（ステップＳ５０２６：Ｙｅｓ）に可変入賞口開放時間カウンタの値を０に減算した場合（ステップＳ５０２７）、又は可変入賞口開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ５０２９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂを閉鎖するタイミングであると判断できるため、開閉扉３１６Ａ，３１６Ｂを前面側の待機位置に移動させて可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂを閉鎖してラウンド遊技を終了し（ステップＳ５０３０）、可変入賞口開放中フラグをオフに設定する（ステップＳ５０３１）。即ち、ラウンド遊技は、可変入賞口開放時間カウンタによって規定される所定期間（最大開放時間）の経過、及び可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの上限数の遊技球９９の入球のいずれかが満たされる場合に可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂが閉鎖されることで終了される。
【１１０１】
＜ステップＳ５０３２＞
ステップＳ５０３２では、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技制御処理での図１１７のステップＳ５００５においてセットされ、図１１８のステップＳ５０２１で減算されるラウンド数カウンタの値が０であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードにおいて実行すべきラウンド遊技が残っているか否かを判断することで開閉実行モードの終了タイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、ラウンド数カウンタの値が０である場合（ステップＳ５０３２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０３９に移行し、ラウンド数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５０３２：Ｎｏ）、処理をステップＳ５０３３に移行する。
【１１０２】
＜ステップＳ５０３３～Ｓ５０３５＞
ラウンド数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５０３２：Ｎｏ）、開閉実行モー

ドにおいて実行すべきラウンド遊技が残っていると判断できるため、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂの開閉動作間のインターバル（可変入賞インターバル）であること（可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂの開放待機中であること）を示す可変入賞インターバル中フラグをオンに設定し（ステップＳ５０３３）、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂを開放させるまでの残り時間を示す可変入賞インターバル時間カウンタをセットする（ステップＳ５０３４）。そして、ＭＰＵ４１は、可変入賞インターバルを開始することを音声ランプ制御装置５に通知する可変入賞インターバル開始コマンドを設定し（ステップＳ５０３５）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。なお、可変入賞インターバル開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１１５参照）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。

【１１０３】

＜ステップＳ５０３６＞

可変入賞口開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０２２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ５０３３でオンに設定される可変入賞インターバル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Ｓ５０３６）。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂが閉鎖され、開放待機状態であるか否かを判断する。可変入賞インターバル中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０３６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０３７に移行し、可変入賞インターバル中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０３６：Ｎｏ）、処理を図１２０のステップＳ５０４３に移行する。

【１１０４】

＜ステップＳ５０３７及びＳ５０３８＞

可変入賞インターバル中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０３６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ５０３４でセットされる可変入賞インターバル時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ５０３７）、減算後の可変入賞インターバル時間カウンタが０であるか否か、即ち可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂを開放させるタイミング（ラウンド遊技を開始させるタイミング）であるか否かを判断する（ステップＳ５０３８）。ＭＰＵ４１は、可変入賞インターバル時間カウンタが０である場合（ステップＳ５０３８：Ｙｅｓ）、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂの開放タイミング（ラウンド遊技の開始タイミング）であると判断できるため、処理を図１１８のステップＳ５０１４に移行し、前述のように開閉扉３１９Ａ，３１９Ｂの背面側への作動により可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂを開放する処理を実行する（ステップＳ５０１４～Ｓ５０２１）。一方、可変入賞インターバル時間カウンタが０でない場合（ステップＳ５０３８：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１１０５】

＜ステップＳ５０３９～Ｓ５０４２＞

ラウンド数カウンタの値が０である場合（ステップＳ５０３２：Ｙｅｓ）、開閉実行モードにおいて実行すべきラウンド遊技が残っていない（開閉実行モードを終了するタイミングである）と判断できるため、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技においてエンディングが開始されることを示すエンディング開始フラグをオンに設定し（ステップＳ５０３９）、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットする（ステップＳ５０４０）。そして、ＭＰＵ４１は、エンディングを開始することを音声ランプ制御装置５に通知するエンディング開始コマンドを設定し（ステップＳ５０４１）、大当たりフラグ（２Ｒ確変大当たりフラグ又は２Ｒ通常大当たりフラグ）をオフに設定し（ステップＳ５０４２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。なお、エンディング開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１１５参照）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。

【１１０６】

＜ステップＳ５０３９＞

可変入賞インターバル中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０３６：Ｎ

ｏ）、図１２０に示すように、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技制御処理での図１１９のステップＳ５０３９でオンに設定されるエンディング開始フラグがオンに設定されているか否か、即ち大当たり遊技においてエンディングを開始させるタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ５０４３）。ＭＰＵ４１は、エンディング開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０４３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０４４に移行し、エンディング開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０４３：Ｎｏ）、処理をステップＳ５０４７に移行する。

【１１０７】

＜ステップＳ５０４４～Ｓ５０４６＞

エンディング開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０４３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、エンディング中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定し（ステップＳ５０４４）、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットする（ステップＳ５０４５）。そして、ＭＰＵ４１は、エンディング開始フラグをオフに設定し（ステップＳ５０４６）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１１０８】

＜ステップＳ５０４７＞

エンディング開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０４３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ５０４４でオンに設定されるエンディング中フラグがオンに設定されているか否か、即ち大当たり遊技においてエンディングが実行されているか否かを判断する（ステップＳ５０４７）。ＭＰＵ４１は、エンディング中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０４７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０４８に移行し、エンディング中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５０４７：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１１０９】

＜ステップＳ５０４８及びＳ５０４９＞

エンディング中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５０４７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ５０４５でセットされるエンディング時間カウンタの値から１減算し（ステップＳ５０４８）、減算後のエンディング時間カウンタの値が０であるか否か、即ちエンディング（大当たり遊技）の終了タイミングであるか否かを判断する（ステップＳ５０４９）。ＭＰＵ４１は、エンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ５０４９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５０５０に移行し、エンディング時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５０４９：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【１１１０】

＜ステップＳ５０５０～Ｓ５０５２＞

エンディング時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ５０４９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、エンディング（大当たり遊技）の終了タイミングであると判断できるため、当該大当たり遊技制御処理でのステップＳ５０４４でオンに設定されるエンディング中フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ５０５０）、当該大当たり遊技制御処理での図１１７のステップＳ５００４でオンに設定される大当たり遊技実行中フラグをオフに設定する（ステップＳ５０５１）。そして、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置５に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップＳ５０５２）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。なお、大当たり遊技終了コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１１５参照）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。

【１１１１】

以上のように、大当たり遊技制御処理では、オープニング、２回のラウンド遊技及びエンディングからなる大当たり遊技を実行する処理が行われる。また、大当たり遊技制御処理では、ラウンド遊技として、２Ｒ確変大当たり遊技では第１可変入賞口３１６Ａが開放される処理が実行され、２Ｒ通常大当たり遊技では第２可変入賞口３１６Ｂが開放される

処理が実行される。
【１１１２】
［小当たり遊技制御処理］
　本実施形態の小当たり遊技制御処理では、高確率モード（確変遊技状態）での第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機として実行される第１特図抽選での抽選結果が小当たりである場合、又は第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機として実行される第２特図抽選での抽選結果が小当たりである場合、第２可変入賞口３１６Ｂに遊技球９９が入球可能に開放される開放遊技が１回実行される小当たり遊技を実行する制御が行われる。
【１１１３】
＜ステップＳ５１０１＞
　図１２１に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、まずＭＰＵ４１は、ステップＳ５１０１として、小当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。小当たり遊技実行中フラグは、小当たり遊技が実行されているか否かを示すフラグであり、当該小当たり遊技制御処理の後述のステップＳ５１０４でオンに設定される。ＭＰＵ４１は、小当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５１０７に移行し、小当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ５１０２に移行する。
【１１１４】
＜ステップＳ５１０２＞
　小当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ５１０２）。小当たりフラグは、大当たり抽選での抽選結果が小当たりであるか否かを示すフラグであり、例えば図２６の変動開始処理のステップＳ１６０４での変動パターン設定処理においてオンに設定される。そして、ＭＰＵ４１は、小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０２：Ｙｅｓ）、即ち当たり種別が小当たりである場合、処理をステップＳ５１０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ５１０２：Ｎｏ）、即ち当たり種別が小当たりでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１１１５】
＜ステップＳ５１０３及びＳ５１０４＞
　小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置５に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップＳ５１０３）、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技実行中フラグをオンに設定する（ステップＳ５１０４）。なお、小当たり遊技開始コマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１１５参照）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。
【１１１６】
＜ステップＳ５１０５及びＳ５１０６＞
　ステップＳ５１０５では、ＭＰＵ４１は、第２開閉扉３１９Ｂを背面側の作動位置に移動させることで第２可変入賞口３１６Ｂを開放させて小当たりの開放遊技を開始させると共に（ステップＳ５１０５）、第２可変入賞口３１６Ｂの残り開放時間を示す第２可変入賞口開放時間カウンタをセットし（ステップＳ５１０６）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。
【１１１７】
＜ステップＳ５１０７及びＳ５１０８＞
　小当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ５１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、当該小当たり遊技制御処理のステップＳ５１０６においてセットされる第２可変入賞口３１６Ｂの残り開放時間を示す第２可変入賞口開放時間カウンタの値を１減算し（ステップＳ５１０７）、減算後の第２可変入賞口開放時間カウンタの値が０で

あるか否かを判断する（ステップＳ５１０８）。ＭＰＵ４１は、減算後の第２可変入賞口開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ５１０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ５１０９に移行し、減算後の第２可変入賞口開放時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５１０８：Ｎｏ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１１１８】

＜ステップＳ５１０９～Ｓ５１１１＞

減算後の第２可変入賞口開放時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ５１０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第２開閉扉３１９Ｂを前面側の待機位置に移動させて第２可変入賞口３１６Ｂを閉鎖させることで小当たりの開放遊技を終了させると共に（ステップＳ５１０９）、小当たり遊技実行中フラグ及び小当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ５１１０及びＳ５１１１）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【１１１９】

以上のように、本実施形態では、大当たり遊技や小当たり遊技における可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの遊技球９９の入球をメインとして差玉を増加させるのではなく、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技における特別入賞口６９への遊技球９９の入球をメインとして遊技者の遊技球９９（持ち球）を増加させる。ここで、役物比率や連続役物比率は、可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの遊技球９９の入球による払出玉数が多いほど高くなる。そのため、遊技者の遊技球９９の増加のメインが可変入賞口３１６Ａ，３１６Ｂへの遊技球９９の入球ではなく特別入賞口６９への遊技球９９の入球であるため、可変入賞口への遊技球の入球をメインとして遊技者の遊技球９９の増加させる遊技機に比べて役物比率や連続役物比率を低くすることが可能になる。

【１１２０】

また、本実施形態では、右打ちを行った場合に、右打ちされた遊技球９９の全てではなく、一部の遊技球９９がクルーン装置６３によって遊技盤３１の前面側に振り分けられる。そのため、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技において右打ちを行った場合、一部の遊技球９９が特別入賞口６９に入球する。従って、クルーン装置６３での遊技盤３１の前面側への振り分け比率（本実施形態では１／３）の設定によって遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加速度を設定することができるため、遊技者の射幸心を煽らない程度に出玉の増加速度を設定することが可能になる。

【１１２１】

また、本実施形態では、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技において右打ちを行った場合に特別入賞口６９への遊技球９９の入球によって遊技者の遊技球９９（持ち球）が増加される。そのため、特別入賞口６９の賞球数（本実施形態では１５個）や、確変遊技状態（高確率モード）における第２特図抽選での抽選結果を報知する変動遊技の変動時間（本実施形態では３０秒、６０秒又は９０秒）の設定によって遊技者の遊技球９９（持ち球）の増加速度を設定することができるため、遊技者の射幸心を煽らない程度に出玉の増加速度を設定することが可能になる。

【１１２２】

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から第９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り、前述の第１から第１０の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【１１２３】

［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。

【１１２４】

［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。
【１１２５】
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。
【１１２６】
［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。
【１１２７】
［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。
【１１２８】
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。
【１１２９】
［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。
【１１３０】

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。

【１１３１】

［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。

【１１３２】

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。

【１１３３】

［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。

【１１３４】

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。

【１１３５】

［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。

【１１３６】

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。

【１１３７】

［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。

【１１３８】

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。

【１１３９】

［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。
【１１４０】
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。
【１１４１】
［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。
【１１４２】
［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。
【１１４３】
［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。
【１１４４】
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。
【１１４５】
［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。
【１１４６】
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。

【１１４７】
［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。
【１１４８】
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。
【１１４９】
［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。
【１１５０】
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。
【１１５１】
［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。
【１１５２】
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。
【１１５３】
［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。
【１１５４】
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。
【１１５５】
［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。
【１１５６】
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。
【１１５７】
［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。
【１１５８】
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。
【１１５９】
［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。
【１１６０】
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。
【１１６１】
［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。
【１１６２】
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。
【１１６３】
［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。
【１１６４】
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Ａ２２’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。
【１１６５】
［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。
【１１６６】
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。

【１１６７】

［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。

【１１６８】

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。

【１１６９】

［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。

【１１７０】

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。

【１１７１】

［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。

【１１７２】

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。

【１１７３】

［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。

【１１７４】

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。

【１１７５】

［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。

【１１７６】

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。

【１１７７】

［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。

【１１７８】

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。

【１１７９】

［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。

【１１８０】

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。

【１１８１】

［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。

【１１８２】

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。

【１１８３】

［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。

【１１８４】

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。

【１１８５】

［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。
【１１８６】
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。
【１１８７】
［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。
【１１８８】
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。
【１１８９】
［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。
【１１９０】
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。
【１１９１】
［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。
【１１９２】
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。
【１１９３】
［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。
【１１９４】

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。

【１１９５】

［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。

【１１９６】

［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。

【１１９７】

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。

【１１９８】

［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。

【１１９９】

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。

【１２００】

［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。

【１２０１】

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。

【１２０２】

［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。

【１２０３】

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。

【１２０４】

［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。
【１２０５】
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。
【１２０６】
［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。
【１２０７】
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。
【１２０８】
［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。
【１２０９】
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。
【１２１０】
［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。
【１２１１】
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。

【１２１２】
［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。
【１２１３】
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。
【１２１４】
［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。
【１２１５】
［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。
【１２１６】
［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。
【１２１７】
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。
【１２１８】
［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。
【１２１９】
［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。

【１２２０】

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。

【１２２１】

［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。

【１２２２】

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。

【１２２３】

［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。

【１２２４】

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。

【１２２５】

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。

【１２２６】

［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。
【１２２７】
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。
【１２２８】
［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。
【１２２９】
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。
【１２３０】
［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。
【１２３１】
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。
【１２３２】
［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。
【１２３３】
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。

【１２３４】

［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。

【１２３５】

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。

【１２３６】

［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。

【１２３７】

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。

【１２３８】
［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。
【１２３９】
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。
【１２４０】
［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。
【１２４１】
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。
【１２４２】
［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。
【１２４３】
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。
【１２４４】
［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。
【１２４５】

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。

【１２４６】

［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。

【１２４７】

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。

【１２４８】

［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。

【１２４９】

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。

【１２５０】

［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。
【１２５１】
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。
【１２５２】
［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。
【１２５３】
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。
【１２５４】
［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。
【１２５５】
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。
【１２５６】
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。
【１２５７】

［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。
【１２５８】
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。
【１２５９】
［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。
【１２６０】
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。
【１２６１】
［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。
【１２６２】
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。
【１２６３】
［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。
【１２６４】
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。
【１２６５】
［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。
【１２６６】
［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。
【１２６７】
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。
【１２６８】
［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。
【１２６９】
［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。
【１２７０】

［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。
【１２７１】
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。
【１２７２】
［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。
【１２７３】
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。
【１２７４】
［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。
【１２７５】
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。
【１２７６】
［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。
【１２７７】
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。
【１２７８】

［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。
【１２７９】
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。
【１２８０】
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。
【１２８１】
［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。
【１２８２】
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。
【１２８３】
［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。
【１２８４】
［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。

【１２８５】

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。

【１２８６】

［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。

【１２８７】

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。

【１２８８】

［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。

【１２８９】

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。

【１２９０】

［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。

【１２９１】

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。

【１２９２】

［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。

【１２９３】

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。

【１２９４】

［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。

【１２９５】

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。

【１２９６】
［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。
【１２９７】
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。
【１２９８】
［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。
【１２９９】
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。
【１３００】
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。
【１３０１】
［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。
【１３０２】
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。

【１３０３】

［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。

【１３０４】

［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。

【１３０５】

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。

【１３０６】

［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。

【１３０７】

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。

【１３０８】

［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。

【１３０９】

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。

【１３１０】

［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。

【１３１１】

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。

【１３１２】

［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。

【１３１３】

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。

【１３１４】

［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。

【１３１５】

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。

【１３１６】

［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。

【１３１７】

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。

【１３１８】

［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。

【１３１９】

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。
【１３２０】
［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。
【１３２１】
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。
【１３２２】
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。
【１３２３】
［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。
【１３２４】
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。
【１３２５】
［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。

【１３２６】

［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。

【１３２７】

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。

【１３２８】

［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。

【１３２９】

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。

【１３３０】

［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。

【１３３１】

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。

【１３３２】

［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。

【１３３３】

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。
【１３３４】
［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。
【１３３５】
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。
【１３３６】
［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。
【１３３７】
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。
【１３３８】
［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。
【１３３９】
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。
【１３４０】
［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。
【１３４１】
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。
【１３４２】
［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（３５１～３

５６）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。
【１３４３】
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。
【１３４４】
［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。
【１３４５】
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。
【１３４６】
［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。
【１３４７】
［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。
【１３４８】
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。
【１３４９】
［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。
【１３５０】
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。
【１３５１】
［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。
【１３５２】
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。
【１３５３】
［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。
【１３５４】
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。
【１３５５】
［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。
【１３５６】
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。
【１３５７】
［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。
【１３５８】
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。

【１３５９】

［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。

【１３６０】

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。

【１３６１】

［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。

【１３６２】

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。

【１３６３】

［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。

【１３６４】

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。

【１３６５】

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。

【１３６６】

［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。

【１３６７】

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。

【１３６８】

［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。

【１３６９】

［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。

【１３７０】

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。

【１３７１】

［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。

【１３７２】

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。

【１３７３】

［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。

【１３７４】

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。

【１３７５】

［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。

【１３７６】

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。

【１３７７】

［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。

【１３７８】

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。

【１３７９】

［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。

【１３８０】

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。

【１３８１】

［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。

【１３８２】

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。

【１３８３】

［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。

【１３８４】

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。

【１３８５】

［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。

【１３８６】

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。

【１３８７】

［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。

【１３８８】
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。

【１３８９】
［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。

【１３９０】
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。

【１３９１】
［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。

【１３９２】
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。

【１３９３】
［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。
【１３９４】
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。
【１３９５】
［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。
【１３９６】
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。
【１３９７】
［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。
【１３９８】
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。
【１３９９】

［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。
【１４００】
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。
【１４０１】
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。
【１４０２】
［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。
【１４０３】
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。
【１４０４】
［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。
【１４０５】
［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。
【１４０６】
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。
【１４０７】
［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。
【１４０８】
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。
【１４０９】
［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。
【１４１０】
［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。
【１４１１】
［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（３５，３

９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ５’に記載の遊技機。
【１４１２】
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。
【１４１３】
［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。
【１４１４】
［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。
【１４１５】
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。
【１４１６】
［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。
【１４１７】
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。
【１４１８】
［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。
【１４１９】
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。
【１４２０】
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。
【１４２１】
［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。
【１４２２】
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。
【１４２３】
［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。
【１４２４】

［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。
【１４２５】
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。
【１４２６】
［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。
【１４２７】
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。
【１４２８】
［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。
【１４２９】
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。
【１４３０】
［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。
【１４３１】
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。

【１４３２】

［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。

【１４３３】

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。

【１４３４】

［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。

【１４３５】

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。

【１４３６】

［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。
【１４３７】
　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。
【１４３８】
［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。
【１４３９】
　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。
【１４４０】
［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。
【１４４１】
　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。
【１４４２】
［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。

【１４４３】

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。

【１４４４】

［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。

【１４４５】

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。

【１４４６】

［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。

【１４４７】

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。

【１４４８】

［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。

【１４４９】
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。

【１４５０】
［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。

【１４５１】
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。

【１４５２】
［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。

【１４５３】
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。

【１４５４】
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。
【１４５５】
［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。
【１４５６】
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。
【１４５７】
［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。
【１４５８】
［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。
【１４５９】
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。
【１４６０】
［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。

【１４６１】

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。

【１４６２】

［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。

【１４６３】

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。

【１４６４】

［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。

【１４６５】

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。

【１４６６】

［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。

【１４６７】

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。

【１４６８】

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。

【１４６９】
［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。
【１４７０】
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。
【１４７１】
［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。
【１４７２】
［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。
【１４７３】
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。
【１４７４】
［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。
【１４７５】
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。
【１４７６】
［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。
【１４７７】
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。
【１４７８】
［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。
【１４７９】
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。
【１４８０】
［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。
【１４８１】
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。
【１４８２】
［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。
【１４８３】
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。
【１４８４】
［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。
【１４８５】
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。
【１４８６】
［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。
【１４８７】
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。

【１４８８】

［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。

【１４８９】

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。

【１４９０】

［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。

【１４９１】

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。
【１４９２】
［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。
【１４９３】
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。
【１４９４】
［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。
【１４９５】
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。
【１４９６】
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。
【１４９７】
［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。

【１４９８】

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。

【１４９９】

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。

【１５００】

［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。

【１５０１】

［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。

【１５０２】

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。

【１５０３】

［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。

【１５０４】

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。
【１５０５】
［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。
【１５０６】
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。
【１５０７】
［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。
【１５０８】
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。
【１５０９】
［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Ｋ１’１から付記Ｋ６’のいずれかに記載の遊技機。
【１５１０】
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。
【１５１１】
［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。
【１５１２】
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。

【１５１３】

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。

【１５１４】

［付記Ｌ１’］

判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、

を備える遊技機であって

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）及び第２移動経路（Ｒ２）と、

前記第１移動経路（Ｒ１）又は前記第２移動経路（Ｒ２）を移動する遊技球が通過することが可能であり、遊技球が通過することに基づいて前記役物連続作動装置を作動させることが可能な所定領域（Ｇ１，Ｇ２）と、

をさらに備え、

前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）は、遊技球が発射されてから前記所定領域を遊技球が通過するまでの時間が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【１５１５】

付記Ｌ１’に係る遊技機では、遊技球の打ち出しから所定領域を遊技球が通過する（役物連続作動装置が作動される）までの時間が異なる第１移動経路及び第２移動経路を備える。このように遊技球の打ち出しから役物連続作動装置が作動されるまでの時間が異なる第１移動経路及び第２移動経路を備えることで、第１移動経路に遊技球が打ち出される場合と、第２移動経路に遊技球が打ち出される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。

【１５１６】

［付記Ｌ２’］

前記所定領域（Ｇ１，Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含むことを特徴とする付記Ｌ１’に記載の遊技機。

【１５１７】

付記Ｌ２’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に、遊技球が通過されることにより役物連続作動装置が作動される第１所定領域が第１移動経路に設けられ、遊技球が通過されることにより役物連続作動装置が作動される第２所定領域が第２移動経路に設けられている。このように、第１移動経路及び第２移動経路のそれぞれに移動経路に役物連続作動装置を作動させる所定領域が設けられることで、第１移動経路及び第２移動経路のいずれかに遊技球が打ち出されることで役物連続作動装置を作動させることができる。

【１５１８】

［付記Ｌ３’］

前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球の前記第２所定領域（Ｇ２）の通過を遅延させる遅延手段（６０，７０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ２’に記載の遊技機。

【１５１９】

付記Ｌ３’に係る遊技機では、第２移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設けられている。このように、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設け

られることで、第１移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第２移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第１移動経路に遊技球が発射される場合と第２移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

【１５２０】

そして、第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が短くされることで、第１移動経路への遊技球の発射により役物連続作動装置を短時間で作動させることができる。これにより、第１移動経路への遊技球の発射によって役物連続作動装置が作動（特別遊技が開始）されるまでの時間を無駄に費やすことを回避でき、遊技への興味の低下を防止できる。さらに、遊技者の遊技時間に制限がある場合に準備時間が短くできる移動経路を遊技者が選択することで、開閉実行モードの開始が遅いことによる苛立ちや不快感などの感情を抱くことを抑制できる。これにより、遊技機に対する印象が悪くなることが抑制される。

【１５２１】

一方、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が長くされることで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間を利用して各種イベントを実行することが可能になる。このように、準備時間が長くなる第２移動経路への遊技球の発射によって、準備時間を利用して各種イベントが発生されることで、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。これにより、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１５２２】

［付記Ｌ４’］

前記第１移動経路（Ｒ１）に発射される遊技球が前記第１所定領域（Ｇ１）を通過する確率に比べて、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球が前記第２所定領域（Ｇ２）を通過する確率のほうが高く設定されていることを特徴とする付記Ｌ３’に記載の遊技機。

【１５２３】

付記Ｌ４’に係る遊技機では、第１移動経路に発射される遊技球が第１所定領域を通過する確率に比べて、第２移動経路に発射される遊技球が第２所定領域を通過する確率のほうが高く設定されている。これにより、役物連続作動装置の作動が遅延される第２移動経路では、第１移動経路よりも少ない遊技球の打ち出しにより役物連続作動装置を作動させることができる。そのため、第２移動経路では、第１移動経路に遊技球を打ち出して役物連続作動装置を作動させる場合に比べて、役物連続作動装置を作動させるまでの時間的に不利となるが、無駄玉の発生を抑制できる点で、第１移動経路に遊技球を打ち出して役物連続作動装置を作動させる場合よりも有利となる。

【１５２４】

［付記Ｌ５’］

前記第１移動経路（Ｒ１）に発射される遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって賞球を付与する契機を与える入賞口（３１３）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ４’に記載の遊技機。

【１５２５】

付記Ｌ５’に係る遊技機では、第１移動経路に発射される遊技球が入球可能な位置に遊技球の入球によって賞球を付与する契機を与える入賞口が設けられている。これにより、第１所定領域を通過する確率が低い第１移動経路に発射される遊技球が第１所定領域を通過するまでの無駄玉の発生を、入賞口への遊技球の入賞に対する賞球によって保証可能である。そのため、ベース（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）の低下が防止され、その結果、第１移動経路を遊技者が選択することによる不利益の発生が防止される。

【１５２６】

［付記Ｌ６’］

前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が選択可能であることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ５’のいずれかに記載の遊技機。

【１５２７】

付記Ｌ６’に係る遊技機では、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が選択可能である。このように、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを遊技者が選択可能であることで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間の長短を遊技者が選択することが可能になる。これにより、役物連続作動装置を作動されるまでの時間の選択に遊技者の意思が反映されるため、遊技者はストレスを感じることなく遊技を進行することが可能になる。

【１５２８】

［付記Ｌ７’］

前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が遊技球の発射強度を調整することによって選択可能であることを特徴とする付記Ｌ６’に記載の遊技機。

【１５２９】

付記Ｌ７’に係る遊技機では、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が遊技球の発射強度を調整することによって選択可能である。このように、遊技球の発射強度によって第１移動経路及び第２移動経路のいずれかを遊技者が選択可能であることで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間の長短を簡易に選択することが可能になる。

【１５３０】

［付記Ｌ８’］

前記条件装置が作動されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典を付与する特典付与手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ７’のいずれかに記載の遊技機。

【１５３１】

付記Ｌ８’に係る遊技機では、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与される。このように、準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与されることで、準備時間において特定の条件が満たされる否かに着目させて遊技の進行を楽しませることができ、これにより遊技の興趣が向上される。

【１５３２】

［付記Ｌ９’］

前記特典付与手段（５１）は、前記特定期間に成立する前記特定の条件の数に応じた前記特典を付与することを特徴とする付記Ｌ８’に記載の遊技機。

【１５３３】

付記Ｌ９’に係る遊技機では、特定期間に成立する特定の条件の数に応じた特典が付与される。このように、特定期間に成立する特定の条件の数に応じた特典が付与されることで、特定の条件が満たされるか否かだけでなく、満たされる特定の条件の数に着目させることができるため遊技の興趣がより向上される。また、準備時間に満たされる特定の条件の数に応じた特典が付与されることで、特典の内容を多様化できるためさらに遊技の興趣をさらに向上させることが可能になる。

【１５３４】

［付記Ｌ１０’］

前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に所定領域（Ｇ１，Ｇ２）を

遊技球が通過することを契機として作動され、
　前記所定領域（Ｇ１，Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含み、
　前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球の前記第２所定領域（Ｇ２）の通過を遅延させる遅延手段（６０，７０）をさらに備え、
　前記特定期間は、前記条件装置が作動される場合に、前記第２移動経路（Ｒ２）で遊技球が検知されることを契機として開始されることを特徴とする付記Ｌ８’又は付記Ｌ９’に記載の遊技機。
【１５３５】
　付記Ｌ１０’に係る遊技機では、役物連続作動装置の作動が遅延手段によって遅延される第２移動経路に遊技球が検知される場合に特定の条件が満たされる否かの判断が行われる特定期間が開始される。即ち、特定期間は、第２移動経路によって役物連続作動装置の作動が遅延される場合に開始されるため、特定時間を長く設定可能である。これにより、特定の条件の種別を多様化できるため、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間が退屈になることを防止できる。その結果、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【１５３６】
［付記Ｌ１１’］
　前記特典付与手段（５１）は、前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路で遊技球が検知されるよりも先に前記第２移動経路で遊技球が検知される場合、前記特定時間において前記特定の条件が成立する場合に前記特典を付与することを特徴とする付記Ｌ１０’に記載の遊技機。
【１５３７】
　付記Ｌ１１’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に第１移動経路で遊技球が検知されるよりも先に第２移動経路で遊技球が検知される場合、特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与される。これにより、役物連続作動を条件装置の作動から短時間で作動させるために第１移動経路が選択された後に、第２移動経路において検知される遊技球によって役物連続作動装置の作動が遅延され、意に反して役物連続作動装置の作動に時間を要することに対する嫌悪感や苛立ちの発生が防止され、快適に遊技を進行させることが可能になる。
【１５３８】
［付記Ｌ１２’］
　前記特典は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示であることを特徴とする付記Ｌ８’から付記Ｌ１１’のいずれかに記載の遊技機。
【１５３９】
［付記Ｌ１３’］
　前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行すると判定される複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する複数の数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
　前記記憶手段（４１）に記憶される前記複数の数値情報から、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技を実行するか否かの判定を行う前記有利判定確率に対応する１つの数値情報を選択する選択手段（４１）と、
　をさらに備え、
　前記判定手段（４１）は、前記選択手段（４１）によって選択される前記１つの数値情報に応じた前記有利判定確率に従って、前記特別遊技を実行するか否かの判定を行い、
　前記性能情報は、前記１つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記Ｌ１２’に記載の遊技機。
【１５４０】
［付記Ｌ１４’］
　前記特典は、前記複数の数値情報のうちの前記１つの数値情報以外の数値情報の少なく

とも一部の提示であることを特徴とする付記Ｌ１３’に記載の遊技機。
【１５４１】
付記Ｌ１２’から付記Ｌ１４’に係る遊技機では、特定期間に特定の条件が満たされる場合に特典として、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される。これにより、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測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。
【１５４２】
［付記Ｌ１５’］
前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に所定領域（Ｇ１，Ｇ２）を遊技球が通過することを契機として作動され、
前記所定領域（Ｇ１，Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含み、
前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球の前記第２所定領域（Ｇ２）の通過を、遊技球の遊技盤（３１）での落下を制限又は遅延することによって遅延させる遅延手段（６０，７０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ１４’のいずれかに記載の遊技機。
【１５４３】
付記Ｌ１５’に係る遊技機では、第２移動経路に発射される遊技球の第２所定領域の通過を遅延（役物連続作動装置の作動を遅延）させる遅延手段が、第２移動経路に発射される遊技球の遊技盤での落下を制限又は遅延するものである。このような遅延手段は、簡易な構成によって実現可能であり、遅延手段を設けることによる効果を容易かつ確実に享受することができる。
【１５４４】
［付記Ｌ１６’］
前記遅延手段（６０，７０）は、遊技球を周回させることによって遊技盤（３１）での遊技球の落下を一定時間制限又は遅延することを特徴とする付記Ｌ１５’に記載の遊技機。
【１５４５】
付記Ｌ１６’に係る遊技機では、遊技球を周回させる遅延手段によって遊技盤での遊技球の落下が制限又は遅延される。即ち、遅延手段は、遊技球を周回させる手段によって実現される。このような遅延手段は、製造容易な公知の手段、例えばクルーン装置として構成できるため簡易に実現可能である。
【１５４６】
［付記Ｌ１７’］
前記遅延手段（６０，７０）は、回転体（７０）であることを特徴とする付記Ｌ１５’に記載の遊技機。
【１５４７】
付記Ｌ１７’に係る遊技機では、回転体として構成される遅延手段によって遊技盤での遊技球の落下が制限又は遅延される。このように遅延手段が回転体であることで、遅延手段を製造容易な公知の手段によって実現可能である。また、遅延手段が回転体であることで、遅延手段での遅延時間の制御が容易となり、例えば遅延手段での遅延時間の均一化を図ることが可能になる。
【１５４８】
［付記Ｌ１８’］
前記回転体（７０）の回転を制御する回転体制御手段（５１）をさらに備え、
前記回転体（７０）は、遊技球を収容可能な収容部（７０１）を有し、
前記回転体制御手段（５１）は、前記条件装置が作動されることを条件に、前記収容部（７０１）が定位置にある姿勢から前記回転体（７０）の回転を開始させ、少なくとも前記収容部（７０１）に収容される遊技球が放出される姿勢に前記回転体が回転されるまで、前記回転体（７０）を定速又は略定速で回転させることを特徴とする付記Ｌ１７’に記載の遊技機。

【１５４９】
付記Ｌ１８’に係る遊技機では、収容部が定位置にある姿勢から回転体の回転が開始され、少なくとも収容部に収容される遊技球が放出される姿勢に回転体が回転されるまで、回転体が定速又は略定速で回転される。このように、回転体の開始姿勢が均一化され、回転体の開始から遊技球が放出されるまでの回転体の回転が定速又は略定速で回転されることで、回転体が開始されてから回転体から遊技球が放出されるまでの時間を容易に均一化することができる。これにより、遅延手段での遅延時間を容易に均一化でき、例えば役物連続作動装置の作動が遅延される間にイベントなどを発生させる場合に、当該イベントが途中で終了されることなく所望通り実行することが可能になる。
【１５５０】
［付記Ｌ１９’］
前記準備時間に設定される特定時間において成立する特定の条件の数に応じた特典を付与する特典付与手段（５１）と、
前記条件装置が作動される場合に前記第２移動経路（Ｒ２）に遊技球が発射される場合、前記特定時間において前記特定の条件を成立させる機会を提供する成立機会提供手段（５１）と、
をさらに備え、
前記第２移動経路（Ｒ２）では、前記条件装置が作動される場合に遊技球が発射されてから前記役物連続作動装置の作動までの準備時間が前記第１移動経路（Ｒ１）よりも遅延されることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ１８’のいずれかに記載の遊技機。
【１５５１】
付記Ｌ１９’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に条件装置が作動されてから役物連続作動装置の作動までの準備時間が遅延される第２移動経路に遊技球が発射される場合、特定時間において特定の条件を成立させる機会が提供される。これにより、準備時間が長くなる第２移動経路の準備時間を利用して、成立機会提供手段によって特定の条件を満たす期間として各種イベントが発生されることが可能になり、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。このように、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【１５５２】
［付記Ｌ２０’］
前記成立機会提供手段（５１，３４１）は、数字に相関させることが可能な数的指標（例えばポイント）を、前記特定の条件の成立数に相関させて提供することを特徴とする付記Ｌ１９’に記載の遊技機。
【１５５３】
［付記Ｌ２１’］
前記成立機会提供手段（５１）は、表示手段において実行され、前記数的指標を獲得可能な数的指標獲得演出によって前記数的指標を提供することを特徴とする付記Ｌ２０’に記載の遊技機。
【１５５４】
付記Ｌ２０’及び付記Ｌ２１’に係る遊技機では、特定の条件の成立数が、数的指標獲得演出などとして付与される機会によって獲得される数的指標に相関させて提供される。このように特定の条件の成立数が数的指標に相関されることで、特定の条件が成立する機会の内容を多様化でき、例えば当該機会をゲーム演出などのポイント獲得演出として実行すること可能になる。これにより、遊技の興趣をより向上させることが可能になる。
【１５５５】
［付記Ｌ２２’］
遊技者によって操作される操作手段（２０，２１）をさらに備え、
前記数的指標獲得演出は、前記操作手段（２０，２１）に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得られる演出であることを特徴とする付記Ｌ２１’に記載の遊技機。
【１５５６】

付記Ｌ２２’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が操作手段に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得られる演出とされる。即ち、数的指標獲得演出は、遊技者参加型ゲーム演出などの遊技者参加型演出として実行される。このように、数的指標獲得演出が遊技者の操作によって演出の進行過程及び結果（獲得される数的指標）が決定されることで、数的指標獲得演出に対する興趣が向上される。

【１５５７】

［付記Ｌ２３’］

前記数的指標獲得演出は、獲得可能な前記数的指標が予め決定されている複数のシナリオから選択される演出であることを特徴とする付記Ｌ２１’に記載の遊技機。

【１５５８】

付記Ｌ２３’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が獲得可能な数的指標が予め決定されている複数のシナリオから選択される演出とされる。即ち、数的指標獲得演出は、シナリオ管理型ゲーム演出などのシナリオ管理型演出として実行される。これにより、ゲーム演出などの数的指標獲得演出に積極的に参加しない遊技者に対しても、複数のシナリオから決定されるシナリオに対応する数的指標が必ず付与される。そのため、数的指標獲得演出に興味のない遊技者に対しても数的指標に応じた特典を付与することが可能になり、遊技の興趣が向上される。

【１５５９】

［付記Ｌ２４’］

前記成立機会提供手段（５１）は、前記数的指標獲得演出が前記特定時間の経過前に終了される場合に、前記数的指標の補償を付与することを特徴とする付記Ｌ２１’から付記Ｌ２３’のいずれかに記載の遊技機。

【１５６０】

付記Ｌ２４’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が特定時間の経過前に終了される場合に数的指標が補償される。このように、特定時間に到達する前に特定時間が終了される場合に数的指標が補償されることで、特定の条件を満たすことが可能な特定時間が理論時間よりも短くなる場合に遊技者が受ける不利益が軽減され、遊技に対する興味の低下が抑制される。

【１５６１】

［付記Ｌ２５’］

前記第１移動経路（Ｒ１）に遊技球を誘導させることが可能で前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球の誘導を制限する第１誘導状態と、前記第２移動経路（Ｒ２）に遊技球を誘導させることが可能で前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の誘導を制限する第２誘導状態とを切り替える切替手段（８０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ２４’のいずれかに記載の遊技機。

【１５６２】

付記Ｌ２５’に係る遊技機では、切替手段により、第１移動経路に遊技球を誘導させることが可能で第２移動経路への遊技球の誘導を制限する第１誘導状態と、第２移動経路に遊技球を誘導させることが可能で第１移動経路への遊技球の誘導を制限する第２誘導状態とが切り替えられる。このように、切替手段によって遊技球が移動可能な移動経路が切り替えられることで、遊技者は、切替手段の動作を確認しつつ遊技球を発射することによって、第１移動経路及び第２移動経路のいずれで遊技球を移動させるかを選択できる。これにより、発射強度の調整が不要になるため、遊技者の意に反する移動経路が選択されることが抑制され、遊技機に対する印象の悪化が抑制される。

【１５６３】

［付記Ｌ２６’］

前記切替手段（８０）の前記第１誘導状態と前記第２誘導状態との間での切り換えを制御する切替制御手段（５１）をさらに備え、

前記切替制御手段（５１）は、前記条件装置が作動される場合に前記切替手段（８０）に対する切り替え制御を開始させることを特徴とする付記Ｌ２５’に記載の遊技機。

【１５６４】
付記Ｌ２６’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に切替手段に対する切り替え制御が開始される。このように、条件装置が作動される場合に切替手段に対する切り替え制御が開始されることで、切替手段に対する切り替え制御が開始される場合に条件装置が作動されたことを認識することができ、役物連続作動装置の作動が可能であることを認識できる。これにより、遊技の進行に対する遊技者の対応、例えば右打ちすべき状況であるか否かを認識し易くなり、条件装置が作動されない状態で役物連続作動装置を作動させようと試みて第１移動経路や第２移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、条件装置の非作動時に遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。
【１５６５】
［付記Ｌ２７’］
前記切替制御手段（５１）は、前記第１移動経路（Ｒ１）又は前記第２移動経路（Ｒ２）での遊技球の移動が検知される場合に、前記切替手段（８０）の切り替え制御を終了させることを特徴とする付記Ｌ２６’に記載の遊技機。
【１５６６】
付記Ｌ２７’に係る遊技機では、第１移動経路又は第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、条件装置が作動される場合に開始される切替手段の切り替え制御が終了される。このように、第１移動経路又は第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に切替手段の切り替え制御が終了されることで、切替手段の切り替え制御が終了される場合に第１移動経路又は第２移動経路に遊技球を打ち出す必要がないことを認識できる。これにより、第１移動経路や第２移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。
【１５６７】
［付記Ｌ２８’］
前記第２移動経路（Ｒ１）に遊技球が発射される場合に前記役物連続作動装置の作動が遅延され、
前記切替制御手段（５１）は、前記切替手段（８０）の切り替え制御を実行しない場合、前記切替手段（８０）を前記第１誘導状態で停止させることを特徴とする付記Ｌ２６’又は付記Ｌ２７’に記載の遊技機。
【１５６８】
付記Ｌ２８’に係る遊技機では、切替手段の切り替え制御を実行しない場合に切替手段が第１誘導状態で停止される。ここで、第１誘導状態では、第１移動経路に遊技球を誘導させることが可能で、役物連続作動装置の作動が遅延される第２移動経路への遊技球の誘導が制限される。このように、切替手段の切り替え制御を実行しない場合に切替手段が第１誘導状態で停止されることで、第１移動経路及び第２移動経路の選択が終了された後や条件装置の非作動時に役物連続作動装置の作動を遅延させる第２移動経路に遊技球が誘導されることが防止される。これにより、役物連続作動装置の作動を遅延させる第２移動経路に、遊技の進行とは無関係に不必要に遊技球が滞在することが防止される。
【１５６９】
［付記Ｌ２９’］
前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記第１移動経路（Ｒ１）又は前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限する制限手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ２８’のいずれかに記載の遊技機。
【１５７０】
付記Ｌ２９’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。このように、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限されることで、一

方の移動経路が選択されて役物連続作動装置が作動されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。これにより、役物連続作動装置を作動させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって役物連続作動装置が作動されること、即ち役物連続作動装置が意に反する時間の経過（タイミング）で作動されることが防止される。

【１５７１】

［付記Ｌ３０’］

前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に所定領域（Ｇ１、Ｇ２）を遊技球が通過することを契機として作動され、

前記所定領域（Ｇ１、Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含み、

前記制限手段（５１）は、前記条件装置が作動される場合に前記一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記他方の移動経路に設けられる前記所定領域（Ｇ１、Ｇ２）での遊技球の通過の検知を制限することを特徴とする付記Ｌ２９’に記載の遊技機。

【１５７２】

付記Ｌ３０’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限される。このように、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限されることで、一方の移動経路が選択されて役物連続作動装置が作動されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって役物連続作動装置が作動されることの制限を簡易な制御によって実現できる。

【１５７３】

［付記Ｌ３１’］

前記第２移動経路（Ｒ１）に遊技球が発射される場合に前記役物連続作動装置の作動が遅延され、

前記制限手段（５１）は、前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路（Ｒ１）での遊技球の移動が検知されるよりも先に前記第２移動経路（Ｒ２）での遊技球の移動が検知される場合、前記第１移動経路（Ｒ１）に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限することを特徴とする付記Ｌ３０’に記載の遊技機。

【１５７４】

付記Ｌ３１’に係る遊技機では、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第１移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。ここで、第２移動経路は役物連続作動装置の作動が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で役物連続作動装置の作動が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって役物連続作動装置が作動されること、即ち役物連続作動装置が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。

【１５７５】

［付記Ｌ３２’］
前記制限手段（５１）によって前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限される場合、所定条件の成立により前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動の制限を解除する制限解除手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ２９’から付記Ｌ３１’のいずれかに記載の遊技機。
【１５７６】
付記Ｌ３２’に係る遊技機では、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される場合に、所定条件の成立により他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動の制限が解除される。そのため、所定の条件の成立によって役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になるため、移動経路の選択に関する利便性が向上される。
【１５７７】
［付記Ｌ３３’］
前記所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることを特徴とする付記Ｌ３２’に記載の遊技機。
【１５７８】
［付記Ｌ３４’］
前記所定条件は、前記役物連続作動装置が作動される前に前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されることであることを特徴とする付記Ｌ３３’に記載の遊技機。
【１５７９】
付記Ｌ３３’及び付記Ｌ３４’に係る遊技機では、役物連続作動装置が作動される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な所定条件の成立によって、役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。
【１５８０】
［付記Ｌ３５’］
前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を許容する許容手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ３４’のいずれかに記載の遊技機。
【１５８１】
付記Ｌ３５’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容される。このように条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容されることで、一方の移動経路が選択された後に他方の移動経路に遊技球を発射することで役物連続作動装置を作動させる移動経路を変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。
【１５８２】
［付記Ｌ３６’］
前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に所定領域（Ｇ１、Ｇ２）を遊技球が通過することを契機として作動され、
前記所定領域（Ｇ１、Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域

（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含むことを特徴とする付記Ｌ３５’に記載の遊技機。

【１５８３】

付記Ｌ３６’に係る遊技機では、役物連続作動装置の作動の契機を与える所定領域が第１移動経路及び第２移動経路のそれぞれに設けられている。一方の移動経路に設けられる所定領域に遊技球が通過する前であれば、先に一方の移動経路に遊技球が発射される場合であっても、後に他方の移動経路に遊技球を発射することで役物連続作動装置を作動させる所定領域を変更可能である。例えば、一方の移動経路に遊技球が発射される場合の役物連続作動装置が作動されるまでの時間が、他方の移動経路に遊技球が発射される場合の役物連続作動装置が作動されるまでの時間よりも長い場合、後に他方の移動経路に遊技球を発射することで、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を短縮することが可能である。

【１５８４】

［付記Ｌ３７’］

前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に所定領域検知手段（Ｇｓ１，Ｇｓ２）によって遊技球が検知される場合に作動され、

前記所定領域検知手段（Ｇｓ１，Ｇｓ２）は、前記第１所定領域（Ｇ１）を遊技球が通過したことを検知する第１所定領域検知手段（Ｇｓ１）と、前記第２所定領域（Ｇ２）を遊技球が通過したことを検知する第２所定領域検知手段（Ｇｓ２）と、を含むことを特徴とする付記Ｌ３６’に記載の遊技機。

【１５８５】

付記Ｌ３７’に係る遊技機では、第１移動経路に設けられる第１所定領域検知手段、又は第２移動経路に設けられる第２所定領域検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として役物連続作動装置が作動される。このように、第１所定領域検知手段又は第２所定領域検知手段によって遊技球が検知されることを契機として役物連続作動装置が作動されることで、簡易な構成及び制御によって、一方の移動経路に遊技球が発射された後においても、他方の移動経路への遊技球の発射によって役物連続作動装置を作動させることが可能になる。

【１５８６】

［付記Ｌ３８’］

前記条件装置が作動されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの待機期間において、前記一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限する制限手段（５１）をさらに備え、

前記許容手段（５１）は、前記準備時間において前記一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に前記制限手段（５１）による前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を一定時間許容し、

前記制限手段（５１）は、前記許容手段（５１）によって前記役物連続作動装置の作動の制限を開始してから前記一定時間が経過するまでに前記他方の移動経路での遊技球の移動が検知されない場合に前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限することを特徴とする付記Ｌ３５’から付記Ｌ３７’のいずれかに記載の遊技機。

【１５８７】

付記Ｌ３８’に係る遊技機では、待機期間において、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、一定時間は他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容され、一定時間が経過するまでに他方の移動経路での遊技球の移動が検知されない場合に他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。即ち、一定時間は役物連続作動装置が作動される移動経路を変更可能であり、一定時間経過後に移動経路の変更が制限される。その結果、一定時間経過前は遊技者の意に反する移動経路の選択などによって移動経路の変更を希望する場合にその変更を可能にしつつ、一定時間経過後は遊技者の意に反して役物連続作動装置を作動させる移動経路が変更

されることが防止され、より適切に遊技者の意思に反映させることが可能になる。
【１５８８】
［付記Ｌ３９’］
前記条件装置が作動されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典を付与する特典付与手段（５１）と、
前記特定時間において前記特定の条件を成立させる機会を提供する成立機会提供手段（５１）と、
所定条件の成立によって前記特定期間を強制的に終了させる特定期間終了手段（５１）と、
をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ３８’のいずれかに記載の遊技機。
【１５８９】
付記Ｌ３９’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に特定期間が強制的に終了される。即ち、特定期間の経過前であっても特定期間を終了させることで特定期間の短縮が可能になる。これにより、例えば特定期間の経過前に役物連続作動装置を作動させることが可能になり、種々なタイミングで役物連続作動装置を作動させることができるため、遊技の興趣が向上される。
【１５９０】
［付記Ｌ４０’］
前記所定条件は、前記特定期間において遊技者によって成立可能な条件であることを特徴する付記Ｌ３９’に記載の遊技機。
【１５９１】
付記Ｌ４０’に係る遊技機では、所定条件を特定期間において遊技者が成立させることが可能である。このように、所定条件を特定期間において遊技者が成立させることが可能であることで、特定期間を遊技者の意思により終了させることが可能になる。これにより、特定期間の開始後においても役物連続作動装置を作動させるタイミングを遊技者が決定することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【１５９２】
［付記Ｌ４１’］
前記成立機会提供手段（５１）は、前記待機期間において前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に前記特定期間を開始させ、
前記所定条件は、前記特定期間の開始から前記特定期間が終了するまでの間に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路において遊技球が検知されることであることを特徴とする付記Ｌ４０’に記載の遊技機。
【１５９３】
付記Ｌ４１’に係る遊技機では、待機期間に設定される特定期間が一方の移動経路での遊技球の移動の検知により開始され、当該特定期間の経過前において他方の移動経路において遊技球が検知される場合に特定期間が強制終了される。このように、待機期間に設定される特定期間が一方の移動経路での遊技球の移動の検知により開始され、当該特定期間の経過前において他方の移動経路において遊技球が検知される場合に特定期間が強制終了されることで、一方の移動経路への遊技球の発射によって特定期間の開始された後に、他方の移動経路に遊技球を発射するだけで特定期間を簡易に終了させることができる。
【１５９４】
［付記Ｌ４２’］
前記所定領域（Ｇ１，Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含み、
所定遊技状態において前記所定領域（Ｇ１，Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）をさらに備え、
前記特別遊技発生手段（４１）は、前記所定領域（Ｇ１，Ｇ２）に遊技球が入球される

場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させ、所定条件が成立する場合に前記所定領域（Ｇ１，Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限することを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ４１’のいずれかに記載の遊技機。

【１５９５】

付記Ｌ４２’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に第１所定領域又は第２所定領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限される。このように、所定条件が成立する場合に第１所定領域又は第２所定領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限されることで、第１所定領域及び第２所定領域うちの目的とする所定領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１５９６】

［付記Ｌ４３’］

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記Ｌ４２’に記載の遊技機。

【１５９７】

付記Ｌ４３’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる所定領域が第１所定領域及び第２所定領域うちの一方の所定領域とは異なる他方の所定領域に限定される。そのため、第１所定領域及び第２所定領域うちの目的とする他方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の一方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１５９８】

［付記Ｌ４４’］

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを特徴とする付記Ｌ４３’に記載の遊技機。

【１５９９】

付記Ｌ４４’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技を発生させることができない状態において他方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生されることを防止される。

【１６００】

［付記Ｌ４５’］

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記Ｌ４４’に記載の遊技機。

【１６０１】

付記Ｌ４５’に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限されることで、一方の移

動経路が選択されて特別遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることが防止される。これにより、特別遊技を発生させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間の経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【１６０２】

［付記Ｌ４６’］

前記一方の移動経路は、前記第２移動経路（Ｒ２）であり、

前記他方の移動経路は、前記第１移動経路（Ｒ１）であることを特徴とする付記Ｌ４５’に記載の遊技機。

【１６０３】

付記Ｌ４６’に係る遊技機では、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限される。ここで、第２移動経路は遊技球の落下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【１６０４】

［付記Ｌ４７’］

前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１所定領域（Ｇ１）又は前記第２所定領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させ、第１所定条件が成立する場合に前記第１所定領域（Ｇ１）又は前記第２所定領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限し、前記第１所定条件とは異なる第２所定条件が成立する場合に前記特別遊技の発生の制限を解除することを特徴とする付記Ｌ４２’から付記Ｌ４６’のいずれかに記載の遊技機。

【１６０５】

付記Ｌ４７’に係る遊技機では、第２所定条件が成立する場合に第１所定領域又は第２所定領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除される。このように、第２所定条件が成立する場合に第１所定領域又は第２所定領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除されることで、一方の所定領域による特別遊技の発生が選択された後に他方の所定領域による特別遊技の発生に変更することが可能になる。

【１６０６】

［付記Ｌ４８’］

前記第２所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることを特徴とする付記Ｌ４７’に記載の遊技機。

【１６０７】

付記Ｌ４８’に係る遊技機では、第２所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件である。このように、第２所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件で

あることで、遊技者は自己の意思により特別遊技を発生させる所定領域を変更可能である。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【１６０８】

［付記Ｌ４９’］

前記第１所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記Ｌ４７’又は付記Ｌ４８’に記載の遊技機。

【１６０９】

付記Ｌ４９’に係る遊技機では、第１所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含む。このように、第１所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる所定領域が第１所定領域及び第２所定領域うちの一方の所定領域とは異なる他方の所定領域に限定される。そのため、第１所定領域及び第２所定領域うちの目的とする他方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の一方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１６１０】

［付記Ｌ５０’］

前記第１所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを特徴とする付記Ｌ４９’に記載の遊技機。

【１６１１】

付記Ｌ５０’に係る遊技機では、第１所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。このように、第１所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技を発生させることができない状態において他方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１６１２】

［付記Ｌ５１’］

前記第１所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記Ｌ５０’に記載の遊技機。

【１６１３】

付記Ｌ５１’に係る遊技機では、第１所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限される。このように、特別遊技を発生可能な状態において、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技を発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることの制限を簡易な制御によって実現できる。

【１６１４】

［付記Ｌ５２’］

前記第２所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了後から、前記特別遊技が実行されるまでの間に、前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知

されることであることを特徴とする付記Ｌ５１’に記載の遊技機。
【１６１５】
付記Ｌ５２’に係る遊技機では、役物連続作動装置が作動される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な所定条件の成立によって、役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。
【１６１６】
［付記Ｌ５３’］
前記一方の所定領域は、前記第１所定領域（Ｇ１）であり、
前記他方の所定領域は、前記第２所定領域（Ｇ２）であることを特徴とする付記Ｌ５２’に記載の遊技機。
【１６１７】
付記Ｌ５３’に係る遊技機では、一方の所定領域が第１所定領域であり、他方の所定領域が第２所定領域である。ここで、第２所定領域が設けられる第２移動経路は遊技球の流下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。
【１６１８】
また、一方の所定領域が第１所定領域であり、他方の所定領域が第２所定領域であることで、特別遊技の発生が遅延される第２移動経路において遊技球の流下が遅延されている間に、即座に特別遊技を発生させたい場合に第１移動経路への遊技球の発射によって特別遊技を即座に発生させることが可能になる。
【１６１９】
［付記Ｍ１’］
判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、
を備える遊技機であって
遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）及び第２移動経路（Ｒ２）と、
前記第１移動経路（Ｒ１）又は前記第２移動経路（Ｒ２）を移動する遊技球が通過することが可能であり、遊技球が通過することに基づいて前記役物連続作動装置を作動させることが可能な所定領域と、
をさらに備え、
前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）は、遊技球が発射されてから

前記所定領域を遊技球が通過するまでの時間が互いに異なり、
　前記条件装置が作動されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典を付与する特典付与手段（５１）と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１６２０】
　付記Ｍ１’に係る遊技機では、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与される。このように、準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与されることで、準備時間において特定の条件が満たされる否かに着目させて遊技の進行を楽しませることができ、これにより遊技の興趣が向上される。
【１６２１】
［付記Ｍ２’］
　前記特典付与手段（５１）は、前記特定期間に成立する前記特定の条件の数に応じた前記特典を付与することを特徴とする付記Ｍ１’に記載の遊技機。
【１６２２】
　付記Ｍ２’に係る遊技機では、特定期間に成立する特定の条件の数に応じた特典が付与される。このように、特定期間に成立する特定の条件の数に応じた特典が付与されることで、特定の条件が満たされるか否かだけでなく、満たされる特定の条件の数に着目させることができるため遊技の興趣がより向上される。また、準備時間に満たされる特定の条件の数に応じた特典が付与されることで、特典の内容を多様化できるためさらに遊技の興趣をさらに向上させることが可能になる。
【１６２３】
［付記Ｍ３’］
　前記所定領域（Ｇ１，Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含み、
　前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球の前記第２所定領域（Ｇ２）の通過を遅延させる遅延手段（６０，７０）をさらに備え、
　前記特定期間は、前記条件装置が作動される場合に、前記第２移動経路（Ｒ２）で遊技球が検知されることを契機として開始されることを特徴とする付記Ｍ１’又は付記Ｍ２’に記載の遊技機。
【１６２４】
　付記Ｍ３’に係る遊技機では、役物連続作動装置の作動が遅延手段によって遅延される第２移動経路で遊技球が検知される場合に特定の条件が満たされる否かの判断が行われる特定期間が開始される。即ち、特定期間は、第２移動経路によって役物連続作動装置の作動が遅延される場合に開始されるため、特定時間を長く設定可能である。これにより、特定の条件の種別を多様化できるため、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間が退屈になることを防止できる。その結果、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【１６２５】
［付記Ｍ４’］
　前記特典付与手段（５１）は、前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路で遊技球が検知されるよりも先に前記第２移動経路で遊技球が検知される場合、前記特定時間において前記特定の条件が成立する場合に前記特典を付与することを特徴とする付記Ｍ３’に記載の遊技機。
【１６２６】
　付記Ｍ４’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に第１移動経路で遊技球が検知されるよりも先に第２移動経路で遊技球が検知される場合、特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与される。これにより、役物連続作動を条件装置の作動から短時間で作動させるために第１移動経路が選択された後に、第２移動経路において検知され

る遊技球によって役物連続作動装置の作動が遅延され、意に反して役物連続作動装置の作動に時間を要することに対する嫌悪感や苛立ちの発生が防止され、快適に遊技を進行させることが可能になる。

【１６２７】

［付記Ｍ５’］

前記特典は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示であることを特徴とする付記Ｍ１’から付記Ｍ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１６２８】

［付記Ｍ６’］

前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行すると判定される複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する複数の数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記記憶手段（４１）に記憶される前記複数の数値情報から、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技を実行するか否かの判定を行う前記有利判定確率に対応する１つの数値情報を選択する選択手段（４１）と、

をさらに備え、

前記判定手段（４１）は、前記選択手段（４１）によって選択される前記１つの数値情報に応じた前記有利判定確率に従って、前記特別遊技を実行するか否かの判定を行い、

前記性能情報は、前記１つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記Ｍ５’に記載の遊技機。

【１６２９】

［付記Ｍ７’］

前記特典は、前記複数の数値情報のうちの前記１つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部の提示であることを特徴とする付記Ｍ６’に記載の遊技機。

【１６３０】

付記Ｍ５’から付記Ｍ７’に係る遊技機では、特定期間に特定の条件が満たされる場合に特典として、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される。これにより、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測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。

【１６３１】

［付記Ｎ１’］

判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）及び第２移動経路（Ｒ２）と、

前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、

前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、

前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球の前記第２所定領域（Ｇ２）の通過を遅延させる遅延手段（６０，７０）と、

を備え、

前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に、前記第１所定領域（Ｇ１）又は前記第２所定領域（Ｇ２）を遊技球が通過することを契機として作動され、

前記遅延手段（６０，７０）は、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球の遊技盤（３１）での落下を制限又は遅延することを特徴とする遊技機。

【１６３２】

付記Ｎ１’に係る遊技機では、第２移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設けられている。このように、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設け

られることで、第１移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第２移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第１移動経路に遊技球が発射される場合と第２移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

【１６３３】

そして、第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が短くされることで、第１移動経路への遊技球の発射により役物連続作動装置を短時間で作動させることができる。これにより、第１移動経路への遊技球の発射によって役物連続作動装置が作動（特別遊技が開始）されるまでの時間を無駄に費やすことを回避でき、遊技への興味の低下を防止できる。さらに、遊技者の遊技時間に制限がある場合に準備時間が短くできる移動経路を遊技者が選択することで、開閉実行モードの開始が遅いことによる苛立ちや不快感などの感情を抱くことを抑制できる。これにより、遊技機に対する印象が悪くなることが抑制される。

【１６３４】

一方、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が長くされることで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間を利用して各種イベントを実行することが可能になる。このように、準備時間が長くなる第２移動経路への遊技球の発射によって、準備時間を利用して各種イベントが発生されることで、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。これにより、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１６３５】

また、付記Ｎ１’に係る遊技機では、第２移動経路に発射される遊技球の第２所定領域の通過を遅延（役物連続作動装置の作動を遅延）させる遅延手段が、第２移動経路に発射される遊技球の遊技盤での落下を制限又は遅延するものである。このような遅延手段は、簡易な構成によって実現可能であり、遅延手段を設けることによる効果を容易かつ確実に享受することができる。

【１６３６】

［付記Ｎ２］

前記遅延手段（６０，７０）は、遊技球を周回させることによって遊技盤（３１）での遊技球の落下を一定時間制限又は遅延することを特徴とする付記Ｎ１’に記載の遊技機。

【１６３７】

付記Ｎ２’に係る遊技機では、遊技球を周回させる遅延手段によって遊技盤での遊技球の落下が制限又は遅延される。即ち、遅延手段は、遊技球を周回させる手段によって実現される。このような遅延手段は、製造容易な公知の手段、例えばクルーン装置として構成できるため簡易に実現可能である。

【１６３８】

［付記Ｎ３’］

前記遅延手段（６０，７０）は、回転体（７０）であることを特徴とする付記Ｎ１’に記載の遊技機。

【１６３９】

付記Ｎ３’に係る遊技機では、回転体として構成される遅延手段によって遊技盤での遊技球の落下が制限又は遅延される。このように遅延手段が回転体であることで、遅延手段を製造容易な公知の手段によって実現可能である。また、遅延手段が回転体であることで、遅延手段での遅延時間の制御が容易となり、例えば遅延手段での遅延時間の均一化を図ることが可能になる。

【１６４０】

［付記Ｎ４’］
前記回転体（７０）の回転を制御する回転体制御手段（５１）をさらに備え、
前記回転体（７０）は、遊技球を収容可能な収容部（７０１）を有し、
前記回転体制御手段（５１）は、前記条件装置が作動されることを条件に、前記収容部（７０１）が定位置にある姿勢から前記回転体（７０）の回転を開始させ、少なくとも前記収容部（７０１）に収容される遊技球が放出される姿勢に前記回転体が回転されるまで、前記回転体（７０）を定速又は略定速で回転させることを特徴とする付記Ｎ３’に記載の遊技機。
【１６４１】
付記Ｎ４’に係る遊技機では、収容部が定位置にある姿勢から回転体の回転が開始され、少なくとも収容部に収容される遊技球が放出される姿勢に回転体が回転されるまで、回転体が定速又は略定速で回転される。このように、回転体の開始姿勢が均一化され、回転体の開始から遊技球が放出されるまでの回転体の回転が定速又は略定速で回転されることで、回転体が開始されてから回転体から遊技球が放出されるまでの時間を容易に均一化することができる。これにより、遅延手段での遅延時間を容易に均一化でき、例えば役物連続作動装置の作動が遅延される間にイベントなどを発生させる場合に、当該イベントが途中で終了されることなく所望通り実行することが可能になる。
【１６４２】
［付記Ｏ１’］
判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、
遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）と、
遊技球が移動可能であり、前記条件装置が作動される場合に遊技球が発射されてから前記役物連続作動装置の作動までの準備時間が前記第１移動経路（Ｒ１）よりも遅延される第２移動経路（Ｒ２）と、
前記準備時間に設定される特定時間において成立する特定の条件の数に応じた特典を付与する特典付与手段（５１）と、
前記条件装置が作動される場合に前記第２移動経路（Ｒ２）に遊技球が発射される場合、前記特定時間において前記特定の条件を成立させる機会を提供する成立機会提供手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１６４３】
付記Ｏ１’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に条件装置が作動されてから役物連続作動装置の作動までの準備時間が遅延される第２移動経路に遊技球が発射される場合、特定時間において特定の条件を成立させる機会が提供される。これにより、準備時間が長くなる第２移動経路の準備時間を利用して、成立機会提供手段によって特定の条件を満たす期間として各種イベントが発生されることが可能になり、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。このように、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【１６４４】
［付記Ｏ２’］
前記成立機会提供手段（５１，３４１）は、数字に相関させることが可能な数的指標（例えばポイント）を、前記特定の条件の成立数に相関させて提供することを特徴とする付記Ｏ１’に記載の遊技機。
【１６４５】
［付記Ｏ３’］
前記成立機会提供手段（５１）は、表示手段において実行され、前記数的指標を獲得可

能な数的指標獲得演出によって前記数的指標を提供することを特徴とする付記Ｏ２’に記載の遊技機。
【１６４６】
付記Ｏ２’及び付記Ｏ３’に係る遊技機では、特定の条件の成立数が、数的指標獲得演出などとして付与される機会によって獲得される数的指標に相関させて提供される。このように特定の条件の成立数が数的指標に相関されることで、特定の条件が成立する機会の内容を多様化でき、例えば当該機会をゲーム演出などのポイント獲得演出として実行すること可能になる。これにより、遊技の興趣をより向上させることが可能になる。
【１６４７】
［付記Ｏ４’］
遊技者によって操作される操作手段（２０，２１）をさらに備え、
前記数的指標獲得演出は、前記操作手段（２０，２１）に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得ら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。
【１６４８】
付記Ｏ４’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が操作手段に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得られる演出とされる。即ち、数的指標獲得演出は、遊技者参加型ゲーム演出などの遊技者参加型演出として実行される。このように、数的指標獲得演出が遊技者の操作によって演出の進行過程及び結果（獲得される数的指標）が決定されることで、数的指標獲得演出に対する興趣が向上される。
【１６４９】
［付記Ｏ５’］
前記数的指標獲得演出は、獲得可能な前記数的指標が予め決定されている複数のシナリオから選択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。
【１６５０】
付記Ｏ５’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が獲得可能な数的指標が予め決定されている複数のシナリオから選択される演出とされる。即ち、数的指標獲得演出は、シナリオ管理型ゲーム演出などのシナリオ管理型演出として実行される。これにより、ゲーム演出などの数的指標獲得演出に積極的に参加しない遊技者に対しても、複数のシナリオから決定されるシナリオに対応する数的指標が必ず付与される。そのため、数的指標獲得演出に興味のない遊技者に対しても数的指標に応じた特典を付与することが可能になり、遊技の興趣が向上される。
【１６５１】
［付記Ｏ６’］
前記成立機会提供手段（５１）は、前記数的指標獲得演出が前記特定時間の経過前に終了される場合に、前記数的指標の補償を付与することを特徴とする付記Ｏ３’から付記Ｏ５’のいずれかに記載の遊技機。
【１６５２】
付記Ｏ６’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が特定時間の経過前に終了される場合に数的指標が補償される。このように、特定時間に到達する前に特定時間が終了される場合に数的指標が補償されることで、特定の条件を満たすことが可能な特定時間が理論時間よりも短くなる場合に遊技者が受ける不利益が軽減され、遊技に対する興味の低下が抑制される。
【１６５３】
［付記Ｏ７’］
前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球の前記第２所定領域（Ｇ２）の通過を遅延させる遅延手段（６０，７０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｏ１’から付記Ｏ６’のいずれかに記載の遊技機。
【１６５４】
付記Ｏ７’に係る遊技機では、第２移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設けられている。このように

、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設けられることで、第１移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第２移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第１移動経路に遊技球が発射される場合と第２移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

【１６５５】

そして、第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が短くされることで、第１移動経路への遊技球の発射により役物連続作動装置を短時間で作動させることができる。これにより、第１移動経路への遊技球の発射によって役物連続作動装置が作動（特別遊技が開始）されるまでの時間を無駄に費やすことを回避でき、遊技への興味の低下を防止できる。さらに、遊技者の遊技時間に制限がある場合に準備時間が短くできる移動経路を遊技者が選択することで、開閉実行モードの開始が遅いことによる苛立ちや不快感などの感情を抱くことを抑制できる。これにより、遊技機に対する印象が悪くなることが抑制される。

【１６５６】

一方、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が長くされることで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間を利用して各種イベントを実行することが可能になる。このように、準備時間が長くなる第２移動経路への遊技球の発射によって、準備時間を利用して各種イベントが発生されることで、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。これにより、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１６５７】

［付記Ｐ１’］

判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）及び第２移動経路（Ｒ２）であって、前記条件装置が作動される場合に遊技球が発射されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの時間が互いに異なる前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）と、

前記第１移動経路（Ｒ１）に遊技球を誘導させることが可能で前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球の誘導を制限する第１誘導状態と、前記第２移動経路（Ｒ２）に遊技球を誘導させることが可能で前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の誘導を制限する第２誘導状態とを切り替える切替手段（８０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１６５８】

付記Ｐ１’に係る遊技機では、切替手段により、第１移動経路に遊技球を誘導させることが可能で第２移動経路への遊技球の誘導を制限する第１誘導状態と、第２移動経路に遊技球を誘導させることが可能で第１移動経路への遊技球の誘導を制限する第２誘導状態とが切り替えられる。このように、切替手段によって遊技球が移動可能な移動経路が切り替えられることで、遊技者は、切替手段の動作を確認しつつ遊技球を発射することによって、第１移動経路及び第２移動経路のいずれで遊技球を移動させるかを選択できる。これにより、発射強度の調整が不要になるため、遊技者の意に反する移動経路が選択されることが抑制され、遊技機に対する印象の悪化が抑制される。

【１６５９】

［付記Ｐ２’］
前記切替手段（８０）の前記第１誘導状態と前記第２誘導状態との間での切り換えを制御する切替制御手段（５１）をさらに備え、
前記切替制御手段（５１）は、前記条件装置が作動される場合に前記切替手段（８０）に対する切り替え制御を開始させることを特徴とする付記Ｐ１’に記載の遊技機。
【１６６０】
付記Ｐ２’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に切替手段に対する切り替え制御が開始される。このように、条件装置が作動される場合に切替手段に対する切り替え制御が開始されることで、切替手段に対する切り替え制御が開始される場合に条件装置が作動されたことを認識することができ、役物連続作動装置の作動が可能であることを認識できる。これにより、遊技の進行に対する遊技者の対応、例えば右打ちすべき状況であるか否かを認識し易くなり、条件装置が作動されない状態で役物連続作動装置を作動させようと試みて第１移動経路や第２移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、条件装置の非作動時に遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。
【１６６１】
［付記Ｐ３’］
前記切替制御手段（５１）は、前記第１移動経路（Ｒ１）又は前記第２移動経路（Ｒ２）での遊技球の移動が検知される場合に、前記切替手段（８０）の切り替え制御を終了させることを特徴とする付記Ｐ２’に記載の遊技機。
【１６６２】
付記Ｐ３’に係る遊技機では、第１移動経路又は第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、条件装置が作動される場合に開始される切替手段の切り替え制御が終了される。このように、第１移動経路又は第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に切替手段の切り替え制御が終了されることで、切替手段の切り替え制御が終了される場合に第１移動経路又は第２移動経路に遊技球を打ち出す必要がないことを認識できる。これにより、第１移動経路や第２移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。
【１６６３】
［付記Ｐ４’］
前記第２移動経路（Ｒ１）に遊技球が発射される場合に前記役物連続作動装置の作動が遅延され、
前記切替制御手段（５１）は、前記切替手段（８０）の切り替え制御を実行しない場合、前記切替手段（８０）を前記第１誘導状態で停止させることを特徴とする付記Ｐ２’又は付記Ｐ３’に記載の遊技機。
【１６６４】
付記Ｐ４’に係る遊技機では、切替手段の切り替え制御を実行しない場合に切替手段が第１誘導状態で停止される。ここで、第１誘導状態では、第１移動経路に遊技球を誘導させることが可能で、役物連続作動装置の作動が遅延される第２移動経路への遊技球の誘導が制限される。このように、切替手段の切り替え制御を実行しない場合に切替手段が第１誘導状態で停止されることで、第１移動経路及び第２移動経路の選択が終了された後や条件装置の非作動時に役物連続作動装置の作動を遅延させる第２移動経路に遊技球が誘導されることが防止される。これにより、役物連続作動装置の作動を遅延させる第２移動経路に、遊技の進行とは無関係に不必要に遊技球が滞在することが防止される。
【１６６５】
［付記Ｑ１’］
判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、
前記判定手段（４１）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）及び第２移動経路（Ｒ２）であって、前記条件装置が作動される場合に遊技球が発射されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの時間が互いに異なる前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）と、
前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限する制限手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１６６６】

付記Ｑ１’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。このように、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限されることで、一方の移動経路が選択されて役物連続作動装置が作動されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。これにより、役物連続作動装置を作動させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって役物連続作動装置が作動されること、即ち役物連続作動装置が意に反する時間の経過（タイミング）で作動されることが防止される。

【１６６７】

［付記Ｑ２’］

前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に所定領域（Ｇ１、Ｇ２）を遊技球が通過することを契機として作動され、
前記所定領域（Ｇ１、Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含み、
前記制限手段（５１）は、前記条件装置が作動される場合に前記一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記他方の移動経路に設けられる前記所定領域（Ｇ１、Ｇ２）での遊技球の通過の検知を制限することを特徴とする付記Ｑ１’に記載の遊技機。

【１６６８】

付記Ｑ２’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限される。このように、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限されることで、一方の移動経路が選択されて役物連続作動装置が作動されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって役物連続作動装置が作動されることの制限を簡易な制御によって実現できる。

【１６６９】

［付記Ｑ３’］

前記第２移動経路（Ｒ１）に遊技球が発射される場合に前記役物連続作動装置の作動が遅延され、
前記制限手段（５１）は、前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路（Ｒ１）での遊技球の移動が検知されるよりも先に前記第２移動経路（Ｒ２）での遊技球の移動が検知される場合、前記第１移動経路（Ｒ１）に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限することを特徴とする付記Ｑ２’に記載の遊技機。

【１６７０】

付記Ｑ３’に係る遊技機では、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第１移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。ここで、第２移動経路は役物連続作動装置の作動が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で役物連続作動装置の作動が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作

動されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって役物連続作動装置が作動されること、即ち役物連続作動装置が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。

【１６７１】

［付記Ｑ４’］

前記制限手段（５１）によって前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限される場合、所定条件の成立により前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動の制限を解除する制限解除手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｑ１’から付記Ｑ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１６７２】

付記Ｑ４’に係る遊技機では、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される場合に、所定条件の成立により他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動の制限が解除される。そのため、所定の条件の成立によって役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になるため、移動経路の選択に関する利便性が向上される。

【１６７３】

［付記Ｑ５’］

前記所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることを特徴とする付記Ｑ４’に記載の遊技機。

【１６７４】

［付記Ｑ６’］

前記所定条件は、前記役物連続作動装置が作動される前に前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されることであることを特徴とする付記Ｑ５’に記載の遊技機。

【１６７５】

付記Ｑ５’及び付記Ｑ６’に係る遊技機では、役物連続作動装置が作動される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な所定条件の成立によって、役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【１６７６】

［付記Ｒ１’］

判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）及び第２移動経路（Ｒ２）であって、前記条件装置が作動される場合に遊技球が発射されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの時間が互いに異なる前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）と、

前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を許容する許容手段（５１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１６７７】

付記Ｒ１’に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容される。このように条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容されることで、一方の移動経路が選択された後に他方の移動経路に遊技球を発射することで役物連続作動装置を作動させる移動経路を変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【１６７８】

［付記Ｒ２’］

前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に所定領域（Ｇ１、Ｇ２）を遊技球が通過することを契機として作動され、
前記所定領域（Ｇ１、Ｇ２）は、前記第１移動経路（Ｒ１）に設けられる第１所定領域（Ｇ１）と、前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられる第２所定領域（Ｇ２）と、を含むことを特徴とする付記Ｒ１’に記載の遊技機。

【１６７９】

付記Ｒ２’に係る遊技機では、役物連続作動装置の作動の契機を与える所定領域が第１移動経路及び第２移動経路のそれぞれに設けられている。一方の移動経路に設けられる所定領域に遊技球が通過する前であれば、先に一方の移動経路に遊技球が発射される場合であっても、後に他方の移動経路に遊技球を発射することで役物連続作動装置を作動させる所定領域を変更可能である。例えば、一方の移動経路に遊技球が発射される場合の役物連続作動装置が作動されるまでの時間が、他方の移動経路に遊技球が発射される場合の役物連続作動装置が作動されるまでの時間よりも長い場合、後に他方の移動経路に遊技球を発射することで、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を短縮することが可能である。

【１６８０】

［付記Ｒ３’］

前記役物連続作動装置は、前記条件装置が作動される場合に所定領域検知手段（Ｇｓ１，Ｇｓ２）によって遊技球が検知される場合に作動され、
前記所定領域検知手段（Ｇｓ１，Ｇｓ２）は、前記第１所定領域（Ｇ１）を遊技球が通過したことを検知する第１所定領域検知手段（Ｇｓ１）と、前記第２所定領域（Ｇ２）を遊技球が通過したことを検知する第２所定領域検知手段（Ｇｓ２）と、を含むことを特徴とする付記Ｒ２’に記載の遊技機。

【１６８１】

付記Ｒ３’に係る遊技機では、第１移動経路に設けられる第１所定領域検知手段、又は第２移動経路に設けられる第２所定領域検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として役物連続作動装置が作動される。このように、第１所定領域検知手段又は第２所定領域検知手段によって遊技球が検知されることを契機として役物連続作動装置が作動されることで、簡易な構成及び制御によって、一方の移動経路に遊技球が発射された後においても、他方の移動経路への遊技球の発射によって役物連続作動装置を作動させることが可能になる。

【１６８２】

［付記Ｒ４’］

前記条件装置が作動されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの待機期間にお

いて、前記一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限する制限手段（５１）をさらに備え、

前記許容手段（５１）は、前記準備時間において前記一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に前記制限手段（５１）による前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を一定時間許容し、

前記制限手段（５１）は、前記許容手段（５１）によって前記役物連続作動装置の作動の制限を開始してから前記一定時間が経過するまでに前記他方の移動経路での遊技球の移動が検知されない場合に前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限することを特徴とする付記Ｒ１’から付記Ｒ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１６８３】

付記Ｒ４’に係る遊技機では、待機期間において、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、一定時間は他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容され、一定時間が経過するまでに他方の移動経路での遊技球の移動が検知されない場合に他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。即ち、一定時間は役物連続作動装置が作動される移動経路を変更可能であり、一定時間経過後に移動経路の変更が制限される。その結果、一定時間経過前は遊技者の意に反する移動経路の選択などによって移動経路の変更を希望する場合にその変更を可能にしつつ、一定時間経過後は遊技者の意に反して役物連続作動装置を作動させる移動経路が変更されることが防止され、より適切に遊技者の意思に反映させることが可能になる。

【１６８４】

［付記Ｒ５’］

前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球の前記第２所定領域（Ｇ２）の通過を遅延させる遅延手段（６０，７０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｒ１’から付記Ｒ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１６８５】

付記Ｒ５’に係る遊技機では、第２移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設けられている。このように、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設けられることで、第１移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第２移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第１移動経路に遊技球が発射される場合と第２移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

【１６８６】

そして、第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が短くされることで、第１移動経路への遊技球の発射により役物連続作動装置を短時間で作動させることができる。これにより、第１移動経路への遊技球の発射によって役物連続作動装置が作動（特別遊技が開始）されるまでの時間を無駄に費やすことを回避でき、遊技への興味の低下を防止できる。さらに、遊技者の遊技時間に制限がある場合に準備時間が短くできる移動経路を遊技者が選択することで、開閉実行モードの開始が遅いことによる苛立ちや不快感などの感情を抱くことを抑制できる。これにより、遊技機に対する印象が悪くなることが抑制される。

【１６８７】

一方、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が長くされることで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間を利用して各種イベントを実行することが可能になる。このように、準備時間が長くなる第２移動経路への遊技

球の発射によって、準備時間を利用して各種イベントが発生されることで、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。これにより、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１６８８】

［付記Ｓ１’］

判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）及び第２移動経路（Ｒ２）であって、前記条件装置が作動される場合に遊技球が発射されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの時間が互いに異なる前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）と、

前記条件装置が作動されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典を付与する特典付与手段（５１）と、

前記特定時間において前記特定の条件を成立させる機会を提供する成立機会提供手段（５１）と、

所定条件の成立によって前記特定期間を強制的に終了させる特定期間終了手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１６８９】

付記Ｓ１’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に特定期間が強制的に終了される。即ち、特定期間の経過前であっても特定期間を終了させることで特定期間の短縮が可能になる。これにより、例えば特定期間の経過前に役物連続作動装置を作動させることが可能になり、種々なタイミングで役物連続作動装置を作動させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１６９０】

［付記Ｓ２’］

前記所定条件は、前記特定期間において遊技者によって成立可能な条件であることを特徴する付記Ｓ１’に記載の遊技機。

【１６９１】

付記Ｓ２’に係る遊技機では、所定条件を特定期間において遊技者が成立させることが可能である。このように、所定条件を特定期間において遊技者が成立させることが可能であることで、特定期間を遊技者の意思により終了させることが可能になる。これにより、特定期間の開始後においても役物連続作動装置を作動させるタイミングを遊技者が決定することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１６９２】

［付記Ｓ３’］

前記成立機会提供手段（５１）は、前記待機期間において前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に前記特定期間を開始させ、

前記所定条件は、前記特定期間の開始から前記特定期間が終了するまでの間に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路において遊技球が検知されることであることを特徴とする付記Ｓ２’に記載の遊技機。

【１６９３】

付記Ｓ３’に係る遊技機では、待機期間に設定される特定期間が一方の移動経路での遊技球の移動の検知により開始され、当該特定期間の経過前において他方の移動経路において遊技球が検知される場合に特定期間が強制終了される。このように、待機期間に設定され

る特定期間が一方の移動経路での遊技球の移動の検知により開始され、当該特定期間の経過前において他方の移動経路において遊技球が検知される場合に特定期間が強制終了されることで、一方の移動経路への遊技球の発射によって特定期間の開始された後に、他方の移動経路に遊技球を発射するだけで特定期間を簡易に終了させることができる。

【１６９４】

［付記Ｓ４’］

前記第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）に発射される遊技球よって前記役物連続作動装置が作動されることを遅延させる遅延手段（６０，７０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｓ１’から付記Ｓ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１６９５】

付記Ｓ４’に係る遊技機では、第２移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設けられている。このように、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第２移動経路に設けられることで、第１移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第２移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第１移動経路に遊技球が発射される場合と第２移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

【１６９６】

そして、第１移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が短くされることで、第１移動経路への遊技球の発射により役物連続作動装置を短時間で作動させることができる。これにより、第１移動経路への遊技球の発射によって役物連続作動装置が作動（特別遊技が開始）されるまでの時間を無駄に費やすことを回避でき、遊技への興味の低下を防止できる。さらに、遊技者の遊技時間に制限がある場合に準備時間が短くできる移動経路を遊技者が選択することで、開閉実行モードの開始が遅いことによる苛立ちや不快感などの感情を抱くことを抑制できる。これにより、遊技機に対する印象が悪くなることが抑制される。

【１６９７】

一方、第２移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間が長くされることで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間を利用して各種イベントを実行することが可能になる。このように、準備時間が長くなる第２移動経路への遊技球の発射によって、準備時間を利用して各種イベントが発生されることで、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。これにより、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１６９８】

［付記Ｓ５’］

前記特典付与手段（５１）は、前記特定時間において成立する前記特定の条件の数に応じた特典を付与することを特徴とする付記Ｓ１’から付記Ｓ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１６９９】

付記Ｓ５’に係る遊技機では、特定期間に成立する特定の条件の数に応じた特典が付与される。このように、特定期間に成立する特定の条件の数に応じた特典が付与されることで、特定の条件が満たされる否かだけでなく、満たされる特定の条件の数に着目させることができるため遊技の興趣がより向上される。また、準備時間に満たされる特定の条件の数に応じた特典が付与されることで、特典の内容を多様化できるためさらに遊技の興趣をさらに向上させることが可能になる。

【１７００】

［付記Ｓ６’］

前記成立機会提供手段（５１，３４１）は、数字に相関させることが可能な数的指標（例えばポイント）を、前記特定の条件の成立数に相関させて提供することを特徴とする付記Ｓ５’に記載の遊技機。

【１７０１】

［付記Ｓ７’］

前記成立機会提供手段（５１）は、表示手段において実行され、前記数的指標を獲得可能な数的指標獲得演出によって前記数的指標を提供することを特徴とする付記Ｓ６’に記載の遊技機。

【１７０２】

付記Ｓ６’及び付記Ｓ７’に係る遊技機では、特定の条件の成立数が、数的指標獲得演出などとして付与される機会によって獲得される数的指標に相関させて提供される。このように特定の条件の成立数が数的指標に相関されることで、特定の条件が成立する機会の内容を多様化でき、例えば当該機会をゲーム演出などのポイント獲得演出として実行すること可能になる。これにより、遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

【１７０３】

［付記Ｓ８’］

遊技者によって操作される操作手段（２０，２１）をさらに備え、

前記数的指標獲得演出は、前記操作手段（２０，２１）に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得られる演出であることを特徴とする付記Ｓ７’に記載の遊技機。

【１７０４】

付記Ｓ８’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が操作手段に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得られる演出とされる。即ち、数的指標獲得演出は、遊技者参加型ゲーム演出などの遊技者参加型演出として実行される。このように、数的指標獲得演出が遊技者の操作によって演出の進行過程及び結果（獲得される数的指標）が決定されることで、数的指標獲得演出に対する興趣が向上される。

【１７０５】

［付記Ｓ９’］

前記数的指標獲得演出は、獲得可能な前記数的指標が予め決定されている複数のシナリオから選択される演出であることを特徴とする付記Ｓ７’に記載の遊技機。

【１７０６】

付記Ｓ９’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が獲得可能な数的指標が予め決定されている複数のシナリオから選択される演出とされる。即ち、数的指標獲得演出は、シナリオ管理型ゲーム演出などのシナリオ管理型演出として実行される。これにより、ゲーム演出などの数的指標獲得演出に積極的に参加しない遊技者に対しても、複数のシナリオから決定されるシナリオに対応する数的指標が必ず付与される。そのため、数的指標獲得演出に興味のない遊技者に対しても数的指標に応じた特典を付与することが可能になり、遊技の興趣が向上される。

【１７０７】

［付記Ｓ１０’］

前記成立機会提供手段（５１）は、前記数的指標獲得演出が前記特定時間の経過前に終了される場合に、前記数的指標の補償を付与することを特徴とする付記Ｓ７’から付記Ｓ９’のいずれかに記載の遊技機。

【１７０８】

付記Ｓ１０’に係る遊技機では、数的指標獲得演出が特定時間の経過前に終了される場合に数的指標が補償される。このように、特定時間に到達する前に特定時間が終了される場合に数的指標が補償されることで、特定の条件を満たすことが可能な特定時間が理論時間よりも短くなる場合に遊技者が受ける不利益が軽減され、遊技に対する興味の低下が抑制される。

【１７０９】

［付記Ｔ１’］

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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、
遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第１入球領域（Ｇ１）と、
遊技球が移動可能な第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第２入球領域（Ｇ２）と、
所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、
前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下遅延手段（６０，７０）と、
を備え、
前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記第２入球領域（Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、
前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させることを特徴とする遊技機。
【１７１０】
付記Ｔ１’に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方で、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。
【１７１１】
［付記Ｔ２’］
前記所定遊技状態は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した状態であることを特徴とする付記Ｔ１’に記載の遊技機。
【１７１２】
付記Ｔ２’に係る遊技機では、所定遊技状態が報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した状態である。即ち、役物連続作動装置が作動される特別遊技の実行に必要な条件装置が作動する場合に、第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球される場合、特別遊技発生手段によって特別遊技が発生される。そのため、条件装置が作動している場合に第１移動経路及び第２移動経路のいずれかに遊技球が打ち出されることで特別遊技を実行させることができ、また不必要な特別遊技の発生を制限できる。
【１７１３】
［付記Ｔ３’］
前記所定遊技状態は、前記特別遊技の実行が開始される前の状態であることを特徴とする付記Ｔ２’に記載の遊技機。
【１７１４】
付記Ｔ３’に係る遊技機では、所定遊技状態が特別遊技の実行が開始される前の状態である。即ち、所定遊技状態は、条件装置が作動される状態において、第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球される前の役物連続作動装置が作動される前の状態である。これにより、特別遊技の発生後に新たに特別遊技が発生されることが防止される。
【１７１５】

［付記Ｔ４’］
前記所定の判定処理は、前記特別遊技を発生可能な状態であるか否かの判定処理であることを特徴とする付記Ｔ１’から付記Ｔ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１７１６】
付記Ｔ４’に係る遊技機では、第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球される場合の所定の判定処理が、特別遊技を発生可能な状態であるか否かの判定処理である。これにより、第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球される場合に、特別遊技を発生可能な状態であるときに特別遊技を発生させ、特別遊技を発生可能な状態でないときに特別遊技の不必要な発生が防止される。
【１７１７】
［付記Ｔ５’］
前記特別遊技発生手段（４１）による前記特別遊技の発生が可能な状態において、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路に設けられる前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）への遊技球の入球に基づく前記特別遊技発生手段（４１）による前記特別遊技の発生を制限する制限手段（５１）をさらに備え、
前記所定の判定処理は、前記制限手段（５１）によって、前記第１入球領域（１２）及び前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技発生手段（４１）による前記特別遊技の発生が制限されているか否かの判定処理であることを特徴とする付記Ｔ４’に記載の遊技機。
【１７１８】
付記Ｔ５’に係る遊技機では、第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球される場合の所定の判定処理が、特別遊技を発生可能な状態において第１入球領域及び第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技発生手段による特別遊技の発生が制限されているか否かの判定処理である。即ち、特別遊技を発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限される。このように、特別遊技を発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に他方の移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、一方の移動経路が選択されてから一方の移動経路に設けられる入球領域への遊技球の通過によって特別遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることが防止される。これにより、特別遊技を発生させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技を発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間の経過（タイミング）で発生されることが防止される。
【１７１９】
［付記Ｔ６’］
前記第１移動経路（Ｒ１）と前記第２移動経路（Ｒ２）との間での遊技球の相互移動を制限する移動制限手段（４８，４８１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｔ１’から付記Ｔ５’のいずれかに記載の遊技機。
【１７２０】
付記Ｔ６’に係る遊技機では、移動制限手段によって第１移動経路と第２移動経路との間の遊技球の相互移動が制限される。このように、第１移動経路と第２移動経路との間の遊技球の相互移動が制限されることで、第１移動経路に発射される遊技球が第１移動経路の移動途中で第２移動経路に移動経路が変更されることが防止され、これとは逆に、第２移動経路に発射される遊技球が第２移動経路の移動途中で第１移動経路に移動経路が変更されることが防止される。これにより、最初に遊技球が発射される移動経路に設けられる入球領域への遊技球の通過によって特別遊技を発生させることが可能になり、意図する遊技性を適切に付与することができる。
【１７２１】

［付記Ｔ７’］
前記移動制限手段（４８，４８１）は、前記第１移動経路（Ｒ１）と前記第２移動経路（Ｒ２）との間を規定することを特徴とする付記Ｔ６’に記載の遊技機。
【１７２２】
［付記Ｔ８’］
前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）は、遊技盤（３１）の右側領域に発射される遊技球の移動経路を規定し、
前記移動制限手段（４８，４８１）は、前記遊技盤（３１）の右側領域に発射される遊技球の前記第１移動経路（Ｒ１）と前記第２移動経路（Ｒ２）との間での遊技球の相互移動を制限することを特徴とする付記Ｔ６’又は付記Ｔ７’に記載の遊技機。
【１７２３】
付記Ｔ７’及び付記Ｔ８’に係る遊技機では、移動制限手段が第１移動経路と第２移動経路との間を規定するものである。このように、移動制限手段が第１移動経路と第２移動経路との間を規定するものであることで、第１移動経路と第２移動経路とを規定する構成そのものによって第１移動経路と第２移動経路との遊技球の相互移動を制限できる。
【１７２４】
［付記Ｔ９’］
所定演出が実行される表示手段（３４１）と、
前記表示手段（３４１）において前記所定演出が実行される場合に前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合、前記所定演出を終了させる演出終了手段（５１）と、
をさらに備えることを特徴とする付記Ｔ１’から付記Ｔ８’のいずれかに記載の遊技機。
【１７２５】
付記Ｔ９’に係る遊技機では、所定演出が実行される場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることで所定演出が終了される。このように、所定演出が実行される場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることで所定演出が終了されることで、例えば第１移動経路に発射される遊技球は第１入球領域を即座に通過可能であるために即座に所定演出を終了可能である一方、第２移動経路に発射される遊技球は第２入球領域の通過が遅延されるために所定演出を即座に終了させることができない。そのため、遊技者は所定演出を確認したいか否かによって第１移動経路及び第２移動経路を選択できるため、遊技の興趣が向上される。
【１７２６】
［付記Ｔ１０’］
前記所定演出は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了に基づいて実行されることを特徴とする付記Ｔ９’に記載の遊技機。
【１７２７】
付記Ｔ１０’に係る遊技機では、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了に基づいて実行される。このように、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了に基づいて実行されることで、所定演出が報知遊技において実行される演出を邪魔することなく、特別遊技での演出を適切に実行できる。
【１７２８】
［付記Ｔ１１’］
前記演出終了手段（５１）は、前記特別遊技が実行されることに基づいて前記所定演出を終了させることを特徴とする付記Ｔ１０’に記載の遊技機。
【１７２９】
付記Ｔ１１’に係る遊技機では、特別遊技が実行されることに基づいて所定演出が終了される。このように、特別遊技が実行されることに基づいて所定演出が終了されることで、所定演出が特別遊技において実行される演出を邪魔することなく、特別遊技での演出を適切に実行できる。

【１７３０】
［付記Ｔ１２’］
前記所定演出は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に、前記第２移動経路（Ｒ２）で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含むことを特徴とする付記Ｔ１０’又は付記Ｔ１１’に記載の遊技機。
【１７３１】
付記Ｔ１２’に係る遊技機では、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了後に第２移動経路で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含む。このように、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了後に第２移動経路で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含むことで、第２移動経路での遊技球の流下が遅延される間に所定演出が実行される。これにより、所定演出の実行時間を長く設定できるため、所定演出として多様な演出を実行でき、所定演出に対する遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。
【１７３２】
［付記Ｔ１３’］
前記所定演出は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｔ９’から付記Ｔ１２’のいずれかに記載の遊技機。
【１７３３】
［付記Ｔ１４’］
前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行すると判定される複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する複数の数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
前記記憶手段（４１）に記憶される前記複数の数値情報から、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技を実行するか否かの判定を行う前記有利判定確率に対応する１つの数値情報を選択する選択手段（４１）と、
をさらに備え、
前記判定手段（４１）は、前記選択手段（４１）によって選択される前記１つの数値情報に応じた前記有利判定確率に従って、前記特別遊技を実行するか否かの判定を行い、
前記性能情報は、前記１つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記Ｔ１３’に記載の遊技機。
【１７３４】
［付記Ｔ１５’］
前記所定演出は、前記複数の数値情報のうちの前記１つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部を提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｔ１４’に記載の遊技機。
【１７３５】
付記Ｔ１３’から付記Ｔ１５’に係る遊技機では、所定演出として、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される演出が実行される。これにより、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測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。
【１７３６】
［付記Ｔ１６’］
前記表示手段（３４１）において前記所定演出が実行される場合に、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に前記所定演出を終了させる演出終了手段（５１）と、
前記演出終了手段（５１）によって前記所定演出が終了された場合に、前記所定条件の成立に基づいて、前記所定演出を再度実行する演出再実行手段（５１）と、
をさらに備えることを特徴とする付記Ｔ９’から付記Ｔ１５’のいずれかに記載の遊技機。
【１７３７】
付記Ｔ１６’に係る遊技機では、所定演出が再実行されることで、所定演出を確認できる

機会を多く確保できる。これにより、所定演出によって遊技に対する興味を向上させることが可能になる。

【１７３８】

［付記Ｔ１７’］

前記所定条件は、前記所定演出の終了タイミングが到来する前に前記演出終了手段（５１）によって前記所定演出が終了されることであることを特徴とする付記Ｔ１６’に記載の遊技機。

【１７３９】

付記Ｔ１７’に係る遊技機では、所定条件が所定演出の終了タイミングが到来する前に所定演出が終了されることである。即ち、所定演出の終了タイミングが到来する前に所定演出が終了される場合に所定演出が再実行される。このように、所定演出の終了タイミングが到来する前に所定演出が終了される場合に所定演出が再実行されることで、所定演出が途中で中断した場合であっても、その補償として所定演出を最後まで実行可能になる。これにより、所定演出によって遊技に対する興味をさらに向上させることが可能になる。

【１７４０】

［付記Ｔ１８’］

前記所定演出は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了から前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）を遊技球が通過するまでの期間に設定される特定期間に実行され、

前記演出再実行手段は、前記所定条件が成立する場合に前記特別遊技が発生される場合、前記所定演出を再実行することを特徴とする付記Ｔ１６’又は付記Ｔ１７’に記載の遊技機。

【１７４１】

付記Ｔ１８’に係る遊技機では、所定演出が報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知の終了から第１入球領域又は第２入球領域を遊技球が通過するまでの期間に設定される特定期間に実行され、特別遊技が発生される場合に所定演出が再実行される。このように、所定演出が特定期間に実行され、特別遊技が発生される場合に所定演出が再実行されることで、特別遊技において所定演出を実行することが可能になる。つまり、第１入球領域又は前記第２入球領域への遊技球の通過によって所定演出が途中で中断した場合に、第１入球領域又は前記第２入球領域への遊技球の通過によって発生される特別遊技において所定演出を実行することが可能になる。これにより、所定演出が終了される場合に、所定演出の終了後から即座に所定演出を再実行することが可能になり、所定演出が途切れる時間を短くでき、所定演出が途中で強制終了される場合であっても所定演出が最後まで連続して実行される場合と同様に、違和感なく所定演出が実行される。

【１７４２】

［付記Ｔ１９’］

前記特別遊技は、遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技を含み、

前記演出再実行手段は、前記所定条件が成立する場合に前記複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生される場合、前記所定演出を再実行することを特徴とする付記Ｔ１８’に記載の遊技機。

【１７４３】

付記Ｔ１９’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生されるときに所定演出が再実行される。このように、所定条件が成立する場合に遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生されるときに所定演出が再実行されることで、特定の特別遊技が実行されることに対する特典として所定演出を再実行される。

【１７４４】

［付記Ｔ２０’］

前記特別遊技は、前記判定条件の成立に基づいて、第１確率で前記判定手段（４１）に

よって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否か判定される第１判定状態（低確率モード）に当該特別遊技の終了後に移行される第１特別遊技（通常大当たり）と、前記判定条件の成立に基づいて、前記第１確率よりも高い確率である第２確率で前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否か判定される第２判定状態（高確率モード）に当該特別遊技の終了後に移行される第２特別遊技（確変大当たり）と、を含み、

前記特定の特別遊技は、前記第１特別遊技であることを特徴とする付記Ｔ１９’に記載の遊技機。

【１７４５】

付記Ｔ２０’に係る遊技機では、特別遊技が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技と、特別遊技の終了後に第１遊技状態よりも特別遊技に移行されると判定される確率が高い第２遊技状態に移行される第２特別遊技とを含み、所定演出が強制終了される場合に第１特別遊技であることを条件に所定演出が再実行される。つまり、第２遊技よりも不利な第１特別遊技が実行される場合に、その補償として強制終了される所定演出が再実行される。

【１７４６】

［付記Ｔ２１’］

前記特別遊技は、前記判定条件の成立に基づいて、第１確率で前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否か判定される第１判定状態（低確率モード）に当該特別遊技の終了後に移行される第１特別遊技（通常大当たり）と、前記判定条件の成立に基づいて、前記第１確率よりも高い確率である第２確率で前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否か判定される第２判定状態（高確率モード）に当該特別遊技の終了後に移行される第２特別遊技（確変大当たり）と、を含み、

前記特定の特別遊技は、前記第２特別遊技であることを特徴とする付記Ｔ１９’に記載の遊技機。

【１７４７】

付記Ｔ２１’に係る遊技機では、特別遊技が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技と、特別遊技の終了後に第１遊技状態よりも特別遊技に移行されると判定される確率が高い第２遊技状態に移行される第２特別遊技とを含み、所定演出が強制終了される場合に第１特別遊技であることを条件に所定演出が再実行される。つまり、第１遊技よりも有利な第２特別遊技が実行される場合に強制終了される所定演出が再実行される。これにより、有利な第２特別遊技な場合に強制終了される所定演出の再実行という特典が付与され、第２特別遊技の有利さがさらに向上される。

【１７４８】

［付記Ｔ２２’］

前記所定演出は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｔ１６’から付記Ｔ２１’のいずれかに記載の遊技機。

【１７４９】

［付記Ｔ２３’］

前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行すると判定される複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する複数の数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記記憶手段（４１）に記憶される前記複数の数値情報から、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技を実行するか否かの判定を行う前記有利判定確率に対応する１つの数値情報を選択する選択手段（４１）と、

をさらに備え、

前記判定手段（４１）は、前記選択手段（４１）によって選択される前記１つの数値情報に応じた前記有利判定確率に従って、前記特別遊技を実行するか否かの判定を行い、

前記性能情報は、前記１つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とす

る付記Ｔ２２’に記載の遊技機。
【１７５０】
［付記Ｔ２４’］
前記所定演出は、前記複数の数値情報のうちの前記１つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部を提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｔ２３’に記載の遊技機。
【１７５１】
付記Ｔ２２’から付記Ｔ２４’に係る遊技機では、所定演出として、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される演出が実行される。これにより、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測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。また、所定演出が出玉性能を推測可能な情報であることで、所定演出が終了された後に所定演出が再実行されることで、出玉性能を推測する機会が多く付与さるため、遊技の進行をより楽しむことが可能になる。
【１７５２】
［付記Ｔ２５’］
前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球を受け入れ可能な可動受入部材（８０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｔ１’から付記Ｔ２４’のいずれかに記載の遊技機。
【１７５３】
付記Ｔ２５’に係る遊技機では、第２入球領域の上流側に設けられる可動受入部材によって第２移動経路への遊技球の受け入れが可能である。このように、第２入球領域の上流側に設けられる可動受入部材によって第２移動経路への遊技球の受け入れが可能であることで、簡易な構成によって第２移動経路に遊技球を移動させ、第２移動経路の第２入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させることが可能になる。
【１７５４】
［付記Ｔ２６’］
前記可動受入部材（８０）は、前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球の受け入れが可能な第１状態と、前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球の受け入れを制限する第２状態とを切り替え可能であることを特徴とする付記Ｔ２５’に記載の遊技機。
【１７５５】
付記Ｔ２６’に係る遊技機では、可動受入部材が第２移動経路への遊技球の受け入れが可能な第１状態と、第２移動経路への遊技球の受け入れを制限する第２状態とを切り替え可能である。このように、可動受入部材が第２移動経路への遊技球の受け入れが可能な第１状態と、第２移動経路への遊技球の受け入れを制限する第２状態とを切り替え可能であることで、第１状態において第２移動経路の第２入球領域への遊技球の入球によって特別遊技の発生を可能にしつつ、第２状態において第２移動経路の第２入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が不必要に発生されることが防止される。
【１７５６】
［付記Ｔ２７’］
前記可動受入部材（８０）は、前記第１状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れを制限し、前記第２状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れが可能であることを特徴とする付記Ｔ２６’に記載の遊技機。
【１７５７】
付記Ｔ２７’に係る遊技機では、可動受入部材が第１状態において第１移動経路への遊技球の受け入れを制限し、第２状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れが可能である。このように、可動受入部材が第１状態において第１移動経路への遊技球の受け入れを制限し、第２状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れが可能であることで、第１移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第２移動経路に受け入れられることが防止され、これとは逆に、第２移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第１移

動経路に受け入れられることが防止される。
【１７５８】
［付記Ｔ２８’］
前記可動受入部材（８０）の前記第１状態と前記第２状態との間での切り換えを制御する切替制御手段（５１）をさらに備え、
前記切替制御手段（５１）は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に前記可動受入部材（８０）に対する切り替え制御を開始させることを特徴とする付記Ｔ２５’から付記Ｔ２７’のいずれかに記載の遊技機。
【１７５９】
付記Ｔ２８’に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に可動受入部材に対する切り替え制御が開始される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に可動受入部材に対する切り替え制御が開始されることで、可動受入部材に対する切り替え制御が開始される場合に特別遊技を発生可能な状態であることを認識することができる。これにより、遊技の進行に対する遊技者の対応、例えば右打ちすべき状況であるか否かを認識し易くなり、特別遊技を発生させることができない状態で特別遊技を発生させようと試みて第１移動経路や第２移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、特別遊技を発生させることができない状態において遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。
【１７６０】
［付記Ｔ２９’］
前記切替制御手段（５１）は、前記第１移動経路（Ｒ１）又は前記第２移動経路（Ｒ２）での遊技球の移動が検知される場合に、前記可動受入部材（８０）の切り替え制御を終了させることを特徴とする付記Ｔ２８’に記載の遊技機。
【１７６１】
付記Ｔ２９’に係る遊技機では、第１移動経路又は第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、可動受入部材の切り替え制御が終了される。このように、第１移動経路又は第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に可動受入部材の切り替え制御が終了されることで、可動受入部材の切り替え制御が終了される場合に第１移動経路又は第２移動経路に遊技球を打ち出す必要がないことを認識できる。これにより、第１移動経路や第２移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。
【１７６２】
［付記Ｔ３０’］
所定条件が成立する場合に前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限する制限手段をさらに備えることを特徴とする付記Ｔ１’から付記Ｔ２９’のいずれかに記載の遊技機。
【１７６３】
付記Ｔ３０’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限される。このように、所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限されることで、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。
【１７６４】
［付記Ｔ３１’］
前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記Ｔ３０’に記載の遊技機。
【１７６５】

付記Ｔ３１’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる入球領域が第１入球領域及び第２入球領域うちの一方の入球領域とは異なる他方の入球領域に限定される。そのため、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の一方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１７６６】

［付記Ｔ３２’］

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを特徴とする付記Ｔ３１’に記載の遊技機。

【１７６７】

付記Ｔ３２’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技を発生させることができない状態において他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生されることを防止される。

【１７６８】

［付記Ｔ３３’］

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記Ｔ３２’に記載の遊技機。

【１７６９】

付記Ｔ３３’に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることが防止される。これにより、特別遊技を発生させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間の経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【１７７０】

［付記Ｔ３４’］

前記一方の移動経路は、前記第２移動経路（Ｒ２）であり、

前記他方の移動経路は、前記第１移動経路（Ｒ１）であることを特徴とする付記Ｔ３３’に記載の遊技機。

【１７７１】

付記Ｔ３４’に係る遊技機では、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限される。ここで、第２移動経路は遊技球の落下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で特別遊技の

発生が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【１７７２】

［付記Ｔ３５’］

前記所定条件とは異なる特定条件が成立する場合に前記特別遊技の発生の制限を解除する制限解除手段をさらに備えることを特徴とする付記Ｔ３０’から付記Ｔ３４’のいずれかに記載の遊技機。

【１７７３】

付記Ｔ３５’に係る遊技機では、特定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除される。このように、特定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除されることで、一方の入球領域による特別遊技の発生が選択された後に他方の入球領域による特別遊技の発生に変更することが可能になる。

【１７７４】

［付記Ｔ３６’］

前記特定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることを特徴とする付記Ｔ３５’に記載の遊技機。

【１７７５】

付記Ｔ３６’に係る遊技機では、特定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件である。このように、特定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件であることで、遊技者は自己の意思により特別遊技を発生させる入球領域を変更可能である。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【１７７６】

［付記Ｔ３７’］

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記Ｔ３５’又は付記Ｔ３６’に記載の遊技機。

【１７７７】

付記Ｔ３７’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる入球領域が第１入球領域及び第２入球領域うちの一方の入球領域とは異なる他方の入球領域に限定される。そのため、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の一方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１７７８】

［付記Ｔ３８’］
前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを特徴とする付記Ｔ３７’に記載の遊技機。
【１７７９】
付記Ｔ３８’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技を発生させることができない状態において他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生されることを防止される。
【１７８０】
［付記Ｔ３９’］
前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記Ｔ３８’に記載の遊技機。
【１７８１】
付記Ｔ３９’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過の検知が制限される。このように、特別遊技を発生可能な状態において、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過の検知が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技を発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることの制限を簡易な制御によって実現できる。
【１７８２】
［付記Ｔ４０’］
前記特定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了後から、前記特別遊技が実行されるまでの間に、前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されることであることを特徴とする付記Ｔ３９’に記載の遊技機。
【１７８３】
付記Ｔ４０’に係る遊技機では、特別遊技が発生（役物連続作動装置が作動）される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な特定条件の成立によって、特別遊技が発生（役物連続作動装置が作動）させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。
【１７８４】
［付記Ｔ４１’］
前記一方の入球領域は、前記第１入球領域（Ｇ１）であり、
前記他方の入球領域は、前記第２入球領域（Ｇ２）であることを特徴とする付記Ｔ４０’に記載の遊技機。
【１７８５】
付記Ｔ４１’に係る遊技機では、一方の入球領域が第１入球領域であり、他方の入球領域が第２入球領域である。ここで、第２入球領域が設けられる第２移動経路は遊技球の流下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第２移動

経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。

【１７８６】

また、一方の入球領域が第１入球領域であり、他方の入球領域が第２入球領域であることで、特別遊技の発生が遅延される第２移動経路において遊技球の流下が遅延されている間に、即座に特別遊技を発生させたい場合に第１移動経路への遊技球の発射によって特別遊技を即座に発生させることが可能になる。

【１７８７】

［付記Ｔ４２’］

前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が選択可能であることを特徴とする付記Ｔ１’から付記Ｔ４１’のいずれかに記載の遊技機。

【１７８８】

付記Ｔ４２’に係る遊技機では、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が選択可能である。このように、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを遊技者が選択可能であることで、特別遊技が実行されるまでの時間の長短を遊技者が選択することが可能になる。これにより、特別遊技が実行されるまでの時間の選択に遊技者の意思が反映されるため、遊技者はストレスを感じることなく遊技を進行することが可能になる。

【１７８９】

［付記Ｔ４３’］

前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が遊技球の発射強度を調整することによって選択可能であることを特徴とする付記Ｔ４２’に記載の遊技機。

【１７９０】

付記Ｔ４３’に係る遊技機では、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が遊技球の発射強度を調整することによって選択可能である。このように、遊技球の発射強度によって第１移動経路及び第２移動経路のいずれかを遊技者が選択可能であることで、特別遊技が実行されるまでの時間の長短を簡易に選択することが可能になる。

【１７９１】

［付記Ｔ４４’］

前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球を受け入れが可能な第１状態と、前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れが可能な第２状態とを切り替え可能な可動受入部材（８０）をさらに備えることを特徴とする付記Ｔ４２’に記載の遊技機。

【１７９２】

付記Ｔ４４’に係る遊技機では、可動受入部材によって第２移動経路への遊技球を受け入れが可能な第１状態と、第１移動経路への遊技球の受け入れが可能な第２状態とを切り替

えられる。このように、可動受入部材によって第２移動経路への遊技球を受け入れが可能な第１状態と、第１移動経路への遊技球の受け入れが可能な第２状態とを切り替えられることで、可動受入部材の姿勢を確認しつつ遊技球を発射することで、第１移動経路及び第２移動経路を選択できるため、特別遊技が実行されるまでの時間の長短を簡易に選択することが可能になる。

【１７９３】

［付記Ｔ４５’］

前記可動受入部材（８０）は、前記第１状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れを制限し、前記第２状態において前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球の受け入れを制限することを特徴とする付記Ｔ４４’に記載の遊技機。

【１７９４】

付記Ｔ４５’に係る遊技機では、可動受入部材によって、第１状態において第１移動経路への遊技球の受け入れが制限され、第２状態において第２移動経路への遊技球の受け入れを制限される。このように、可動受入部材によって、第１状態において第１移動経路への遊技球の受け入れが制限され、第２状態において第２移動経路への遊技球の受け入れを制限されることで、第１移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第２移動経路に受け入れられることが防止され、これとは逆に、第２移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第１移動経路に受け入れられることが防止される。

【１７９５】

［付記Ｕ１’］

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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第１入球領域（Ｇ１）と、

遊技球が移動可能な第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第２入球領域（Ｇ２）と、

所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、

前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下遅延手段（６０，７０）と、

前記第１移動経路（Ｒ１）と前記第２移動経路（Ｒ２）との間での遊技球の相互移動を制限する移動制限手段（４８，４８１）と、

を備え、

前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記第２入球領域（Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、

前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させることを特徴とする遊技機。

【１７９６】

付記Ｕ１’に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方で、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

【１７９７】
　また、付記Ｕ１’に係る遊技機では、移動制限手段によって第１移動経路と第２移動経路との間の遊技球の相互移動が制限される。このように、第１移動経路と第２移動経路との間の遊技球の相互移動が制限されることで、第１移動経路に発射される遊技球が第１移動経路の移動途中で第２移動経路に移動経路が変更されることが防止され、これとは逆に、第２移動経路に発射される遊技球が第２移動経路の移動途中で第１移動経路に移動経路が変更されることが防止される。これにより、最初に遊技球が発射される移動経路に設けられる入球領域への遊技球の通過によって特別遊技を発生させることが可能になり、意図する遊技性を適切に付与することができる。
【１７９８】
［付記Ｕ２’］
　前記移動制限手段（４８，４８１）は、前記第１移動経路（Ｒ１）と前記第２移動経路（Ｒ２）との間を規定することを特徴とする付記Ｕ１’に記載の遊技機。
【１７９９】
［付記Ｕ３’］
　前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）は、遊技盤（３１）の右側領域に発射される遊技球の移動経路を規定し、
　前記移動制限手段（４８，４８１）は、前記遊技盤（３１）の右側領域に発射される遊技球の前記第１移動経路（Ｒ１）と前記第２移動経路（Ｒ２）との間での遊技球の相互移動を制限することを特徴とする付記Ｕ１’に記載の遊技機。
【１８００】
　付記Ｕ２’及び付記Ｕ３’に係る遊技機では、移動制限手段が第１移動経路と第２移動経路との間を規定するものである。このように、移動制限手段が第１移動経路と第２移動経路との間を規定するものであることで、第１移動経路と第２移動経路とを規定する構成そのものによって第１移動経路と第２移動経路との遊技球の相互移動を制限できる。
【１８０１】
［付記Ｖ１’］
　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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、
　遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第１入球領域（Ｇ１）と、
　遊技球が移動可能な第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第２入球領域（Ｇ２）と、
　所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、
　前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下遅延手段（６０，７０）と、
　所定演出が実行される表示手段（３４１）と、
　前記表示手段（３４１）において前記所定演出が実行される場合に前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合、前記所定演出を終了させる演出終了手段（５１）と、
　を備え、
　前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記入球領域（Ｇ１，Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、
　前記特別遊技発生手段（４１）は、前記入球領域（Ｇ１、Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させることを特徴とする遊技機。
【１８０２】

付記Ｖ１’に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

【１８０３】

また、付記Ｖ１’に係る遊技機では、所定演出が実行される場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることで所定演出が終了される。このように、所定演出が実行される場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることで所定演出が終了されることで、例えば第１移動経路に発射される遊技球は第１入球領域を即座に通過可能であるために即座に所定演出を終了可能である一方、第２移動経路に発射される遊技球は第２入球領域の通過が遅延されるために所定演出を即座に終了させることができない。そのため、遊技者は所定演出を確認したいか否かによって第１移動経路及び第２移動経路を選択できるため、遊技の興趣が向上される。

【１８０４】

［付記Ｖ２’］

前記所定演出は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了に基づいて実行されることを特徴とする付記Ｖ１’に記載の遊技機。

【１８０５】

付記Ｖ２’に係る遊技機では、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了に基づいて実行される。このように、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了に基づいて実行されることで、所定演出が報知遊技において実行される演出を邪魔することなく、特別遊技での演出を適切に実行できる。

【１８０６】

［付記Ｖ３’］

前記演出終了手段（５１）は、前記特別遊技が実行されることに基づいて前記所定演出を終了させることを特徴とする付記Ｖ２’に記載の遊技機。

【１８０７】

付記Ｖ３’に係る遊技機では、特別遊技が実行されることに基づいて所定演出が終了される。このように、特別遊技が実行されることに基づいて所定演出が終了されることで、所定演出が特別遊技において実行される演出を邪魔することなく、特別遊技での演出を適切に実行できる。

【１８０８】

［付記Ｖ４’］

前記所定演出は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に、前記第２移動経路（Ｒ２）で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含むことを特徴とする付記Ｖ２’又は付記Ｖ３’に記載の遊技機。

【１８０９】

付記Ｖ４’に係る遊技機では、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了後に第２移動経路で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含む。このように、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了後に第２移動経路で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含むことで、第２移動経路での遊技球の流下が遅延される間に所定演出が実行される。これにより、所定演出の実行時間を長く設定できるため、所定演出を多様な演出を実行でき、所定演出に対する遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１８１０】
［付記Ｖ５’］
前記所定演出は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｖ１’から付記Ｖ４’のいずれかに記載の遊技機。
【１８１１】
［付記Ｖ６’］
前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行すると判定される複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する複数の数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、
前記記憶手段（４１）に記憶される前記複数の数値情報から、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技を実行するか否かの判定を行う前記有利判定確率に対応する１つの数値情報を選択する選択手段（４１）と、
をさらに備え、
前記判定手段（４１）は、前記選択手段（４１）によって選択される前記１つの数値情報に応じた前記有利判定確率に従って、前記特別遊技を実行するか否かの判定を行い、
前記性能情報は、前記１つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記Ｖ５’に記載の遊技機。
【１８１２】
［付記Ｖ７’］
前記所定演出は、前記複数の数値情報のうちの前記１つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部を提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｖ６’に記載の遊技機。
【１８１３】
付記Ｖ５’から付記Ｖ７’に係る遊技機では、所定演出として、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される演出が実行される。これにより、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測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。
【１８１４】
［付記Ｗ１’］
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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、
遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第１入球領域（Ｇ１）と、
遊技球が移動可能な第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第２入球領域（Ｇ２）と、
所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、
前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下遅延手段（６０，７０）と、
所定演出が実行される表示手段（３４１）と、
前記表示手段（３４１）において前記所定演出が実行される場合に、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に前記所定演出を終了させる演出終了手段（５１）と、
前記演出終了手段（５１）によって前記所定演出が終了された場合に、前記所定条件の成立に基づいて、前記所定演出を再度実行する演出再実行手段（５１）と、
を備え、
前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記入球領域（Ｇ１，Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、
前記特別遊技発生手段（４１）は、前記入球領域（Ｇ１、Ｇ２）に遊技球が入球される

場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させることを特徴とする遊技機。

【１８１５】

付記Ｗ１’に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

【１８１６】

また、付記Ｗ１’に係る遊技機では、所定演出が実行される場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることで所定演出が終了される。このように、所定演出が実行される場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることで所定演出が終了されることで、例えば第１移動経路に発射される遊技球は第１入球領域を即座に通過可能であるために即座に所定演出を終了可能である一方、第２移動経路に発射される遊技球は第２入球領域の通過が遅延されるために所定演出を即座に終了させることができない。そのため、遊技者は所定演出を確認したいか否かによって第１移動経路及び第２移動経路を選択できるため、遊技の興趣が向上される。

【１８１７】

さらに、付記Ｗ１’に係る遊技機では、所定演出が再実行されることで、所定演出を確認できる機会を多く確保できる。これにより、所定演出によって遊技に対する興味を向上させることが可能になる。

【１８１８】

［付記Ｗ２’］

前記所定条件は、前記所定演出の終了タイミングが到来する前に前記演出終了手段（５１）によって前記所定演出が終了されることであることを特徴とする付記Ｗ１’に記載の遊技機。

【１８１９】

付記Ｗ２’に係る遊技機では、所定条件が所定演出の終了タイミングが到来する前に所定演出が終了されることである。即ち、所定演出の終了タイミングが到来する前に所定演出が終了される場合に所定演出が再実行される。このように、所定演出の終了タイミングが到来する前に所定演出が終了される場合に所定演出が再実行されることで、所定演出が途中で中断した場合であっても、その補償として所定演出を最後まで実行可能になる。これにより、所定演出によって遊技に対する興味をさらに向上させることが可能になる。

【１８２０】

［付記Ｗ３’］

前記所定演出は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了から前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）を遊技球が通過するまでの期間に設定される特定期間に実行され、

前記演出再実行手段は、前記所定条件が成立する場合に前記特別遊技が発生される場合、前記所定演出を再実行することを特徴とする付記Ｗ１’又は付記Ｗ２’に記載の遊技機。

【１８２１】

付記Ｗ３’に係る遊技機では、所定演出が報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知の終了から第１入球領域又は第２入球領域を遊技球が通過するまでの期間に設定される特定期間に実行され、特別遊技が発生される場合に所定演出が再実行される。このように、所定演出が特定期間に実行され、特別遊技が発生される場合に所定演出が再実行されることで、特別遊技において所定演出を実行することが可能になる。

つまり、第１入球領域又は前記第２入球領域への遊技球の通過によって所定演出が途中で中断した場合に、第１入球領域又は前記第２入球領域への遊技球の通過によって発生される特別遊技において所定演出を実行することが可能になる。これにより、所定演出が終了される場合に、所定演出の終了後から即座に所定演出を再実行することが可能になり、所定演出が途切れる時間を短くでき、所定演出が途中で強制終了される場合であっても所定演出が最後まで連続して実行される場合と同様に、違和感なく所定演出が実行される。

【１８２２】

［付記Ｗ４’］

前記特別遊技は、遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技を含み、

前記演出再実行手段は、前記所定条件が成立する場合に前記複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生される場合、前記所定演出を再実行することを特徴とする付記Ｗ３’に記載の遊技機。

【１８２３】

付記Ｗ４’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生されるときに所定演出が再実行される。このように、所定条件が成立する場合に遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生されるときに所定演出が再実行されることで、特定の特別遊技が実行されることに対する特典として所定演出を再実行される。

【１８２４】

［付記Ｗ５’］

前記特別遊技は、前記判定条件の成立に基づいて、第１確率で前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否か判定される第１判定状態（低確率モード）に当該特別遊技の終了後に移行される第１特別遊技（通常大当たり）と、前記判定条件の成立に基づいて、前記第１確率よりも高い確率である第２確率で前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否か判定される第２判定状態（高確率モード）に当該特別遊技の終了後に移行される第２特別遊技（確変大当たり）と、を含み、

前記特定の特別遊技は、前記第１特別遊技であることを特徴とする付記Ｗ４’に記載の遊技機。

【１８２５】

付記Ｗ５’に係る遊技機では、特別遊技が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技と、特別遊技の終了後に第１遊技状態よりも特別遊技に移行されると判定される確率が高い第２遊技状態に移行される第２特別遊技とを含み、所定演出が強制終了される場合に第１特別遊技であることを条件に所定演出が再実行される。つまり、第２遊技よりも不利な第１特別遊技が実行される場合に、その補償として強制終了される所定演出が再実行される。

【１８２６】

［付記Ｗ６’］

前記特別遊技は、前記判定条件の成立に基づいて、第１確率で前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否か判定される第１判定状態（低確率モード）に当該特別遊技の終了後に移行される第１特別遊技（通常大当たり）と、前記判定条件の成立に基づいて、前記第１確率よりも高い確率である第２確率で前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否か判定される第２判定状態（高確率モード）に当該特別遊技の終了後に移行される第２特別遊技（確変大当たり）と、を含み、

前記特定の特別遊技は、前記第２特別遊技であることを特徴とする付記Ｗ４’に記載の遊技機。

【１８２７】

付記Ｗ６’に係る遊技機では、特別遊技が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技と、特別遊技の終了後に第１遊技状態よりも特別遊技に移行されると判定さ

れる確率が高い第２遊技状態に移行される第２特別遊技とを含み、所定演出が強制終了される場合に第１特別遊技であることを条件に所定演出が再実行される。つまり、第１遊技よりも有利な第２特別遊技が実行される場合に強制終了される所定演出が再実行される。これにより、有利な第２特別遊技な場合に強制終了される所定演出の再実行という特典が付与され、第２特別遊技の有利さがさらに向上される。

【１８２８】

［付記Ｗ７’］

前記所定演出は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｗ１’から付記Ｗ６’のいずれかに記載の遊技機。

【１８２９】

［付記Ｗ８’］

前記判定手段（４１）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行すると判定される複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する複数の数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記記憶手段（４１）に記憶される前記複数の数値情報から、前記判定手段（４１）によって前記特別遊技を実行するか否かの判定を行う前記有利判定確率に対応する１つの数値情報を選択する選択手段（４１）と、

をさらに備え、

前記判定手段（４１）は、前記選択手段（４１）によって選択される前記１つの数値情報に応じた前記有利判定確率に従って、前記特別遊技を実行するか否かの判定を行い、

前記性能情報は、前記１つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記Ｗ７’に記載の遊技機。

【１８３０】

［付記Ｗ９’］

前記所定演出は、前記複数の数値情報のうちの前記１つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部を提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｗ８’に記載の遊技機。

【１８３１】

付記Ｗ７’から付記Ｗ９’に係る遊技機では、所定演出として、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される演出が実行される。これにより、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測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。また、所定演出が出玉性能を推測可能な情報であることで、所定演出が終了された後に所定演出が再実行されることで、出玉性能を推測する機会が多く付与さるため、遊技の進行をより楽しむことが可能になる。

【１８３２】

［付記Ｘ１’］

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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第１入球領域（Ｇ１）と、

遊技球が移動可能な第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第２入球領域（Ｇ２）と、

所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、

前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下遅延手段（６０，７０）と、

前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球を受け入れ可能な可動受入部材（８０）と、

を備え、

前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８

５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記第２入球領域（Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、
前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させることを特徴とする遊技機。
【１８３３】
付記Ｘ１’に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。
【１８３４】
また、付記Ｘ１’に係る遊技機では、第２入球領域の上流側に設けられる可動受入部材によって第２移動経路への遊技球の受け入れが可能である。このように、第２入球領域の上流側に設けられる可動受入部材によって第２移動経路への遊技球の受け入れが可能であることで、簡易な構成によって第２移動経路に遊技球を移動させ、第２移動経路の第２入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させることが可能になる。
【１８３５】
［付記Ｘ２’］
前記可動受入部材（８０）は、前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球の受け入れが可能な第１状態と、前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球の受け入れを制限する第２状態とを切り替え可能であることを特徴とする付記Ｘ１’に記載の遊技機。
【１８３６】
付記Ｘ２’に係る遊技機では、可動受入部材が第２移動経路への遊技球の受け入れが可能な第１状態と、第２移動経路への遊技球の受け入れを制限する第２状態とを切り替え可能である。このように、可動受入部材が第２移動経路への遊技球の受け入れが可能な第１状態と、第２移動経路への遊技球の受け入れを制限する第２状態とを切り替え可能であることで、第１状態において第２移動経路の第２入球領域への遊技球の入球によって特別遊技の発生を可能にしつつ、第２状態において第２移動経路の第２入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が不用意に発生されることが防止される。
【１８３７】
［付記Ｘ３’］
前記可動受入部材（８０）は、前記第１状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れを制限し、前記第２状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れが可能であることを特徴とする付記Ｘ２’に記載の遊技機。
【１８３８】
付記Ｘ３’に係る遊技機では、可動受入部材が第１状態において第１移動経路への遊技球の受け入れを制限し、第２状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れが可能である。このように、可動受入部材が第１状態において第１移動経路への遊技球の受け入れを制限し、第２状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れが可能であることで、第１移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第２移動経路に受け入れられることが防止され、これとは逆に、第２移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第１移動経路に受け入れられることが防止される。
【１８３９】
［付記Ｘ４’］
前記可動受入部材（８０）の前記第１状態と前記第２状態との間での切り換えを制御す

る切替制御手段（５１）をさらに備え、
　前記切替制御手段（５１）は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に前記可動受入部材（８０）に対する切り替え制御を開始させることを特徴とする付記Ｘ１’から付記Ｘ３’のいずれかに記載の遊技機。
【１８４０】
　付記Ｘ４’に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に可動受入部材に対する切り替え制御が開始される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に可動受入部材に対する切り替え制御が開始されることで、可動受入部材に対する切り替え制御が開始される場合に特別遊技を発生可能な状態であることを認識することができる。これにより、遊技の進行に対する遊技者の対応、例えば右打ちすべき状況であるか否かを認識し易くなり、特別遊技を発生させることができない状態で特別遊技を発生させようと試みて第１移動経路や第２移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、特別遊技を発生させることができない状態において遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。
【１８４１】
［付記Ｘ５’］
　前記切替制御手段（５１）は、前記第１移動経路（Ｒ１）又は前記第２移動経路（Ｒ２）での遊技球の移動が検知される場合に、前記可動受入部材（８０）の切り替え制御を終了させることを特徴とする付記Ｘ４’に記載の遊技機。
【１８４２】
　付記Ｘ５’に係る遊技機では、第１移動経路又は第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、可動受入部材の切り替え制御が終了される。このように、第１移動経路又は第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に可動受入部材の切り替え制御が終了されることで、可動受入部材の切り替え制御が終了される場合に第１移動経路又は第２移動経路に遊技球を打ち出す必要がないことを認識できる。これにより、第１移動経路や第２移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。
【１８４３】
［付記Ｙ１’］
　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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、
　遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第１入球領域（Ｇ１）と、
　遊技球が移動可能な第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第２入球領域（Ｇ２）と、
　所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、
　前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下遅延手段（６０，７０）と、
　を備え、
　前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記第２入球領域（Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、
　前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させ、
　所定条件が成立する場合に前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限する制限手段をさらに備える

ことを特徴とする遊技機。
【１８４４】
付記Ｙ１’に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。
【１８４５】
また、付記Ｙ１’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限される。このように、所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限されることで、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。
【１８４６】
［付記Ｙ２’］
前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記Ｙ１’に記載の遊技機。
【１８４７】
付記Ｙ２’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる入球領域が第１入球領域及び第２入球領域うちの一方の入球領域とは異なる他方の入球領域に限定される。そのため、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の一方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。
【１８４８】
［付記Ｙ３’］
前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを特徴とする付記Ｙ２’に記載の遊技機。
【１８４９】
付記Ｙ３’に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技を発生させることができない状態において他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。
【１８５０】
［付記Ｙ４’］
前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記Ｙ３’に記載の遊技機。
【１８５１】

付記Ｙ４’に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることが防止される。これにより、特別遊技を発生させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間の経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【１８５２】

［付記Ｙ５’］

前記一方の移動経路は、前記第２移動経路（Ｒ２）であり、

前記他方の移動経路は、前記第１移動経路（Ｒ１）であることを特徴とする付記Ｙ４’に記載の遊技機。

【１８５３】

付記Ｙ５’に係る遊技機では、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限される。ここで、第２移動経路は遊技球の落下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【１８５４】

［付記Ｚ１’］

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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第１入球領域（Ｇ１）と、

遊技球が移動可能な第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第２入球領域（Ｇ２）と、

所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、

前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下遅延手段（６０，７０）と、

を備え、

前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記第２入

球領域（Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、
前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させ、
第１所定条件が成立する場合に前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限する制限手段と、
前記第１所定条件とは異なる第２所定条件が成立する場合に前記特別遊技の発生の制限を解除する制限解除手段と、
をさらに備えることを特徴とする遊技機。
【１８５５】
付記Ｚ１’に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。
【１８５６】
また、付記Ｚ１’に係る遊技機では、第１所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限される。このように、第１所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限されることで、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。
【１８５７】
さらに、付記Ｚ１’に係る遊技機では、第２所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除される。このように、第２所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除されることで、一方の入球領域による特別遊技の発生が選択された後に他方の入球領域による特別遊技の発生に変更することが可能になる。
【１８５８】
［付記Ｚ２’］
前記第２所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることを特徴とする付記Ｚ１’に記載の遊技機。
【１８５９】
付記Ｚ２’に係る遊技機では、第２所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件である。このように、第２所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件であることで、遊技者は自己の意思により特別遊技を発生させる入球領域を変更可能である。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。
【１８６０】
［付記Ｚ３’］
前記第１所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記Ｚ１’又は付記Ｚ２’に記載の遊技機。
【１８６１】
付記Ｚ３’に係る遊技機では、第１所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行

する判定結果であることを含む。このように、第１所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる入球領域が第１入球領域及び第２入球領域うちの一方の入球領域とは異なる他方の入球領域に限定される。そのため、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の一方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１８６２】

［付記Ｚ４’］

前記第１所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを特徴とする付記Ｚ３’に記載の遊技機。

【１８６３】

付記Ｚ４’に係る遊技機では、第１所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。このように、第１所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技を発生させることができない状態において他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１８６４】

［付記Ｚ５’］

前記第１所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記Ｚ４’に記載の遊技機。

【１８６５】

付記Ｚ５’に係る遊技機では、第１所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過の検知が制限される。このように、特別遊技を発生可能な状態において、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過の検知が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技を発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることの制限を簡易な制御によって実現できる。

【１８６６】

［付記Ｚ６’］

前記第２所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了後から、前記特別遊技が実行されるまでの間に、前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されることであることを特徴とする付記Ｚ５’に記載の遊技機。

【１８６７】

付記Ｚ６’に係る遊技機では、役物連続作動装置が作動される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な所定条件の成立によって、役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【１８６８】

［付記Ｚ７’］

前記一方の入球領域は、前記第１入球領域（Ｇ１）であり、
前記他方の入球領域は、前記第２入球領域（Ｇ２）であることを特徴とする付記Ｚ６’に記載の遊技機。
【１８６９】
付記Ｚ７’に係る遊技機では、一方の入球領域が第１入球領域であり、他方の入球領域が第２入球領域である。ここで、第２入球領域が設けられる第２移動経路は遊技球の流下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。
【１８７０】
また、一方の入球領域が第１入球領域であり、他方の入球領域が第２入球領域であることで、特別遊技の発生が遅延される第２移動経路において遊技球の流下が遅延されている間に、即座に特別遊技を発生させたい場合に第１移動経路への遊技球の発射によって特別遊技を即座に発生させることが可能になる。
【１８７１】
［付記ＡＡ１’］
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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、
遊技球が移動可能な第１移動経路（Ｒ１）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第１入球領域（Ｇ１）と、
遊技球が移動可能な第２移動経路（Ｒ２）に設けられ、遊技球の入球に基づいて前記特別遊技を発生させることが可能な第２入球領域（Ｇ２）と、
所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、
前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下遅延手段（６０，７０）と、
を備え、
前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記第２入球領域（Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、
前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させ、
前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が選択可能であることを特徴とする遊技機。
【１８７２】
付記ＡＡ１’に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球さ

れるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

【１８７３】

また、付記ＡＡ１’に係る遊技機では、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が選択可能である。このように、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを遊技者が選択可能であることで、特別遊技が実行されるまでの時間の長短を遊技者が選択することが可能になる。これにより、特別遊技が実行されるまでの時間の選択に遊技者の意思が反映されるため、遊技者はストレスを感じることなく遊技を進行することが可能になる。

【１８７４】

［付記ＡＡ２’］

前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が遊技球の発射強度を調整することによって選択可能であることを特徴とする付記ＡＡ１’に記載の遊技機。

【１８７５】

付記ＡＡ２’に係る遊技機では、第１移動経路及び第２移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が遊技球の発射強度を調整することによって選択可能である。このように、遊技球の発射強度によって第１移動経路及び第２移動経路のいずれかを遊技者が選択可能であることで、特別遊技が実行されるまでの時間の長短を簡易に選択することが可能になる。

【１８７６】

［付記ＡＡ３’］

前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球を受け入れが可能な第１状態と、前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れが可能な第２状態とを切り替え可能な可動受入部材（８０）をさらに備えることを特徴とする付記ＡＡ１’に記載の遊技機。

【１８７７】

付記ＡＡ３’に係る遊技機では、可動受入部材によって第２移動経路への遊技球を受け入れが可能な第１状態と、第１移動経路への遊技球の受け入れが可能な第２状態とを切り替えられる。このように、可動受入部材によって第２移動経路への遊技球を受け入れが可能な第１状態と、第１移動経路への遊技球の受け入れが可能な第２状態とを切り替えられることで、可動受入部材の姿勢を確認しつつ遊技球を発射することで、第１移動経路及び第２移動経路を選択できるため、特別遊技が実行されるまでの時間の長短を簡易に選択することが可能になる。

【１８７８】

［付記ＡＡ４’］

前記可動受入部材（８０）は、前記第１状態において前記第１移動経路（Ｒ１）への遊技球の受け入れを制限し、前記第２状態において前記第２移動経路（Ｒ２）への遊技球の受け入れを制限することを特徴とする付記ＡＡ３’に記載の遊技機。

【１８７９】

付記ＡＡ４’に係る遊技機では、可動受入部材によって、第１状態において第１移動経路への遊技球の受け入れが制限され、第２状態において第２移動経路への遊技球の受け入れを制限される。このように、可動受入部材によって、第１状態において第１移動経路への遊技球の受け入れが制限され、第２状態において第２移動経路への遊技球の受け入れを制限されることで、第１移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第２移動経路に受け入れられることが防止され、これとは逆に、第２移動

経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第１移動経路に受け入れられることが防止される。

【１８８０】

［付記Ａ１］

遊技球の入球により所定の抽選を行うための第１入球領域（３１５）と、

前記第１入球領域よりも下方に設けられ、第１流路（６３１など）と、前記第１流路（６３１など）よりも遊技価値（例えば出玉期待値）の低い第２流路（６３２，６３３など）とに遊技球を振り分け可能な振分手段（６３）と、

前記振分手段（６３）よりも下方に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球口を備える第２入球領域（６９）と、

遊技球が入球可能な第２入球口（３１６Ｂａ）と、前記第２入球口（３１６Ｂａ）への遊技球の入球可能な状態と入球不能な状態とを切り替え可能な切替手段（３１９Ｂ）とを備え、前記振分手段（６３）よりも下方における前記第２入球領域（６９）とは少なくとも左右方向に隣接又は離間した位置に設けられる第３入球領域（３１６Ｂ，３１９Ｂ）と、

を備え、

前記振分手段（６３）は、前記第１流路（６３１など）よりも前記第２流路（６３２，６３３など）に対して高い比率で遊技球を振り分け可能であり、

前記切替手段（３１９Ｂ）は、前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に遊技球が前記第２入球口に入球可能な状態に切り替え、遊技球を転動させて前記第２入球領域（６９）に遊技球を入球させる転動手段を備え、

前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に、所定期間の変動表示を行う変動表示手段（３６３）と、

前記変動表示手段（３６３）での変動表示時間として、第１期間（例えば１秒）と、前記第１期間よりも長い第２期間（例えば３０秒、６０秒、９０秒）とを所定の条件（例えば確変遊技状態又は通常遊技状態）に応じて設定する表示時間設定手段（４１）と、

前記表示時間設定手段（４１）によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）によって前記第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定する手段と、前記振分手段（６３）によって前記第１流路（６３１など）に振り分けられた遊技球を前記第２入球領域（６９）に入球可能とする手段（４１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１８８１】

付記Ａ１に係る遊技機では、振分手段によって第１流路と、第１流路よりも遊技価値が低い第２流路とに遊技球が振り分けられ、第１流路よりも第２流路に対して高い比率によって遊技球が振り分けられる。また、本実施形態では、変動表示手段での変動表示時間として、第１期間と、第１期間よりも長い第２期間とが所定の条件に応じて設定され、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、切替手段によって第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定され、振分手段によって第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能である。このように、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、振分手段によって遊技価値が高く振り分け比率が低い第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能であることで、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に遊技球を増加させることが可能になる。即ち、第２期間に設定された変動表示中に第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球によって遊技者は高い遊技価値を得ることが可能になるという新規な遊技性を提供することが可能になる。

【１８８２】

［付記Ａ２］

前記遊技価値は、出玉期待値であることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【１８８３】

付記Ａ２に係る遊技機では、遊技価値が出玉期待値である。このように、遊技価値が出玉期待値であることで、第２期間に設定された変動表示中に第２入球領域への遊技球の入球によって遊技者は多くの出玉を得ることが可能になるという新規な遊技性を提供することが可能になる。

【１８８４】

［付記Ａ３］

前記所定の抽選は、前記第２入球口（３１６Ｂａ）に遊技球が入球不能な状態から、前記第２入球口（３１６Ｂａ）に遊技球が入球可能な状態へ、前記切替手段（３１９Ｂ）による切り替えを行う否かの抽選（第２特図抽選）であり、

前記所定の抽選結果は、前記第２入球口（３１６Ｂａ）に遊技球が入球不能な状態から、前記第２入球口（３１６Ｂａ）に遊技球が入球可能な状態へ、前記切替手段（３１９Ｂ）による切り替えを行う結果（２Ｒ通常大当たり又は小当たり）であることを特徴とする付記Ａ１又は付記Ａ２に記載の遊技機。

【１８８５】

付記Ａ３に係る遊技機では、第２入球口に遊技球が入球不能な状態から第２入球口に遊技球が入球可能な状態へ切替手段による切り替えを行う否かの所定の抽選での抽選結果が、第２入球口に遊技球が入球不能な状態から第２入球口に遊技球が入球可能な状態へ切替手段による切り替えを行う結果である場合に、所定期間の変動表示が行われる。即ち、所定期間の変動表示が行われる場合に第２入球口への遊技球の入球が可能になり、所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に遊技者は高い遊技価値を得ることが可能になるという新規な遊技性を提供することが可能になる。

【１８８６】

［付記Ａ４］

前記振分手段（６３）は、樹脂製であ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。

【１８８７】

付記Ａ４に係る遊技機では、振分手段が樹脂製である。このように、振分手段が樹脂製であることで、耐久性や加工性（成形性）を向上させることが可能であると共に、製造コストを低減することも可能になる。

【１８８８】

［付記Ａ５］

前記振分手段（６３）は、遊技球が導入される導入部と、前記導入部を介して導入された遊技球を遊技盤（３１）の前面側に誘導する第１誘導部（６３１）と、前記導入部を介して導入された遊技球を遊技盤（３１）の背面側に誘導する第２誘導部（６３２，６３３）とを備えることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ４のいずれかに記載の遊技機。

【１８８９】

［付記Ａ６］

前記第１誘導部（６３１）は、少なくとも前記第１流路（６３１など）の一部を構成し、

前記第２誘導部（６３２，６３３）は、少なくとも前記第２流路（６３２，６３３など）の一部を構成することを特徴とする付記Ａ５に記載の遊技機。

【１８９０】

付記Ａ５及び付記Ａ６に係る遊技機では、振分手段の導入部を介して導入された遊技球が遊技盤の前面側又は背面側に誘導される。このように、振分手段の導入部を介して導入された遊技球が遊技盤の前面側又は背面側に誘導されることで、第１流路と第２流路とに遊技球が振り分けられる場合に有意な遊技価値の差を設けることが可能になる。即ち、第２流路に振り分けられ遊技球は遊技盤の背面側に誘導されることにより遊技価値が０となり、第１流路に振り分けられ遊技球は遊技盤の前面側に誘導されることにより第１入球口又は第２入球口に入球可能であることで遊技価値が０超となる。

【１８９１】

［付記Ｂ１］

遊技球の入球により所定の抽選を行うための第１入球領域（３１５）と、
前記第１入球領域よりも下方に設けられ、第１流路（６３１など）と、前記第１流路（６３１など）よりも遊技価値（例えば出玉期待値）の低い第２流路（６３２，６３３など）とに遊技球を振り分け可能な振分手段（６３）と、
前記振分手段（６３）よりも下方に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球口を備える第２入球領域（６９）と、
遊技球が入球可能な第２入球口（３１６Ｂａ）と、前記第２入球口（３１６Ｂａ）への遊技球の入球可能な状態と入球不能な状態とを切り替え可能な切替手段（３１９Ｂ）とを備え、前記振分手段（６３）よりも下方における前記第２入球領域（６９）とは少なくとも左右方向に隣接又は離間した位置に設けられる第３入球領域（３１６Ｂ，３１９Ｂ）と、
を備え、
前記振分手段（６３）は、前記第１流路（６３１など）よりも前記第２流路（６３２，６３３など）に対して高い比率で遊技球を振り分け可能であり、
前記切替手段（３１９Ｂ）は、前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に遊技球が前記第２入球口に入球可能な状態に切り替え、遊技球を転動させて前記第２入球領域（６９）に遊技球を入球させる転動手段を備え、
前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に、所定期間の変動表示を行う変動表示手段（３６３）と、
前記変動表示手段（３６３）での変動表示時間として、第１期間（例えば１秒）と、前記第１期間よりも長い第２期間（例えば３０秒、６０秒、９０秒）とを所定の条件（例えば確変遊技状態又は通常遊技状態）に応じて設定する表示時間設定手段（４１）と、
前記表示時間設定手段（４１）によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）によって前記第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定する手段と、前記振分手段（６３）によって前記第１流路（６３１など）に振り分けられた遊技球を前記第２入球領域（６９）に入球可能とする手段（４１）と、
前記第１入球口又は前記第２入球口（３１６Ｂａ）に遊技球が入球された場合に所定数の遊技球を払い出す手段（４１）と、
を備え、
前記第２入球口（３１６Ｂａ）への遊技球の入球による賞球数は、前記第１入球口への遊技球の入球による賞球数よりも少ないことを特徴とする遊技機。

【１８９２】

付記Ｂ１に係る遊技機では、振分手段によって第１流路と、第１流路よりも遊技価値が低い第２流路とに遊技球を振り分けられ、第１流路よりも第２流路に対して高い比率によって遊技球が振り分けられる。また、本実施形態では、変動表示手段での変動表示時間として、第１期間と、第１期間よりも長い第２期間とが所定の条件に応じて設定され、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、切替手段によって第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定され、振分手段によって第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能である。このように、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、振分手段によって遊技価値が高く振り分け比率が低い第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能であることで、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に遊技球を増加させることが可能になる。即ち、第２期間に設定された変動表示中に第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球によって遊技者は高い遊技価値を得ることが可能になるという新規な遊技性を提供することが可能になる。

【１８９３】

また、付記Ｂ１に係る遊技機では、第２入球口への遊技球の入球による賞球数が、第１入球口への遊技球の入球による賞球数よりも少ない。このように、第２入球口への遊技球の入球による賞球数が、第１入球口への遊技球の入球による賞球数よりも少ないことで、

第２入球口への遊技球の入球と第１入球口への遊技球の入球とで遊技価値に有意な差を設けることができる。その結果、第２期間に設定された変動表示中に第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球によって遊技者はより高い遊技価値を得ることが可能になる。

【１８９４】

［付記Ｂ２］

前記第１流路（６３１など）と、前記第２流路（６３２，６３３など）との振分比率を１：Ｎとした場合、前記第１入球口への遊技球の入球による賞球数はＮ＋１玉を超え、前記第２入球口への遊技球の入球による賞球数はＮ＋１玉以下であることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【１８９５】

付記Ｂ２に係る遊技機では、第２流路との振分比率を１：Ｎとした場合、第１入球口への遊技球の入球による賞球数はＮ＋１玉を超え、第２入球口への遊技球の入球による賞球数はＮ＋１玉以下である。このように、第２流路との振分比率を１：Ｎとした場合、第１入球口への遊技球の入球による賞球数はＮ＋１玉を超え、第２入球口への遊技球の入球による賞球数はＮ＋１玉以下であることで、第１入球口への遊技球の入球により遊技者の遊技球（持ち球）を増加させることができる一方で、第２入球口への遊技球の入球による遊技者の遊技球（持ち球）の増加を抑制することができる。

【１８９６】

［付記Ｃ１］

遊技球の入球により所定の抽選を行うための第１入球領域（３１５）と、

前記第１入球領域よりも下方に設けられ、第１流路（６３１など）と、前記第１流路（６３１など）よりも遊技価値（例えば出玉期待値）の低い第２流路（６３２，６３３など）とに遊技球を振り分け可能な振分手段（６３）と、

前記振分手段（６３）よりも下方に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球口を備える第２入球領域（６９）と、

遊技球が入球可能な第２入球口（３１６Ｂａ）と、前記第２入球口（３１６Ｂａ）への遊技球の入球可能な状態と入球不能な状態とを切り替え可能な切替手段（３１９Ｂ）とを備え、前記振分手段（６３）よりも下方における前記第２入球領域（６９）とは少なくとも左右方向に隣接又は離間した位置に設けられる第３入球領域（３１６Ｂ，３１９Ｂ）と、

を備え、

前記振分手段（６３）は、前記第１流路（６３１など）よりも前記第２流路（６３２，６３３など）に対して高い比率で遊技球を振り分け可能であり、

前記切替手段（３１９Ｂ）は、前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に遊技球が前記第２入球口に入球可能な状態に切り替え、遊技球を転動させて前記第２入球領域（６９）に遊技球を入球させる転動手段を備え、

前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に、所定期間の変動表示を行う変動表示手段（３６３）と、

前記変動表示手段（３６３）での変動表示時間として、第１期間（例えば１秒）と、前記第１期間よりも長い第２期間（例えば３０秒、６０秒、９０秒）とを所定の条件（例えば確変遊技状態又は通常遊技状態）に応じて設定する表示時間設定手段（４１）と、

前記表示時間設定手段（４１）によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）によって前記第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定する手段と、前記振分手段（６３）によって前記第１流路（６３１など）に振り分けられた遊技球を前記第２入球領域（６９）に入球可能とする手段（４１）と、

を備え、

前記振分手段（６３）は、遊技盤（３１）に固定して設けられる非可動物であることを特徴とする遊技機。

【１８９７】

付記Ｃ１に係る遊技機では、振分手段によって第１流路と、第１流路よりも遊技価値が低い第２流路とに遊技球を振り分けられ、第１流路よりも第２流路に対して高い比率によって遊技球が振り分けられる。また、本実施形態では、変動表示手段での変動表示時間として、第１期間と、第１期間よりも長い第２期間とが所定の条件に応じて設定され、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、切替手段によって第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定され、振分手段によって第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能である。このように、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、振分手段によって遊技価値が高く振り分け比率が低い第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能であることで、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に遊技球を増加させることが可能になる。即ち、第２期間に設定された変動表示中に第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球によって遊技者は高い遊技価値を得ることが可能になるという新規な遊技性を提供することが可能になる。

【１８９８】

また、付記Ｃ１に係る遊技機では、振分手段が、遊技盤に固定して設けられる非可動物である。このように、振分手段が非可動物として設けられることで、遊技盤の前面側と背面側との振分比率の一定性を確保することが可能になり、また振分手段による振り分けタイミングを見計らって遊技球の打ち出しを行うタイミング打ちでの攻略打ちに対する対策を行うことが可能になる。

【１８９９】

［付記Ｃ２］

前記振分手段（６３）は、樹脂製であることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【１９００】

付記Ｃ２に係る遊技機では、振分手段が樹脂製である。このように、振分手段が樹脂製であることで、耐久性や加工性（成形性）を向上させることが可能であると共に、製造コストを低減することも可能になる。

【１９０１】

［付記Ｃ３］

前記振分手段（６３）は、遊技球が導入される導入部と、前記導入部を介して入球した遊技球を遊技盤（３１）の前面側に誘導する第１誘導部（６３１）と、前記導入部を介して導入した遊技球を遊技盤（３１）の背面側に誘導する第２誘導部（６３２，６３３）とを備えることを特徴とする付記Ｃ１又は付記Ｃ２に記載の遊技機。

【１９０２】

［付記Ｃ４］

前記第１誘導部（６３１）は、少なくとも前記第１流路（６３１など）の一部を構成し、

前記第２誘導部（６３２，６３３）は、少なくとも前記第２流路（６３２，６３３など）の一部を構成することを特徴とする付記Ｃ３に記載の遊技機。

【１９０３】

付記Ｃ３及び付記Ｃ４に係る遊技機では、振分手段の導入部を介して導入された遊技球が遊技盤の前面側又は背面側に誘導される。このように、振分手段の導入部を介して導入された遊技球が遊技盤の前面側又は背面側に誘導されることで、第１流路と第２流路とに遊技球が振り分けられる場合に有意な遊技価値の差を設けることが可能になる。即ち、第２流路に振り分けられ遊技球は遊技盤の背面側に誘導されることにより遊技価値が０となり、第１流路に振り分けられ遊技球は遊技盤の前面側に誘導されることにより第１入球口又は第２入球口に入球可能であることで遊技価値が０超となる。

【１９０４】

［付記Ｄ１］

遊技球の入球により所定の抽選を行うための第１入球領域（３１５）と、

前記第１入球領域よりも下方に設けられ、第１流路（６３１など）と、前記第１流路（６３１など）よりも遊技価値（例えば出玉期待値）の低い第２流路（６３２，６３３など

）とに遊技球を振り分け可能な振分手段（６３）と、
前記振分手段（６３）よりも下方に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球口を備える第２入球領域（６９）と、
遊技球が入球可能な第２入球口（３１６Ｂａ）と、前記第２入球口（３１６Ｂａ）への遊技球の入球可能な状態と入球不能な状態とを切り替え可能な切替手段（３１９Ｂ）とを備え、前記振分手段（６３）よりも下方における前記第２入球領域（６９）とは少なくとも左右方向に隣接又は離間した位置に設けられる第３入球領域（３１６Ｂ，３１９Ｂ）と、
を備え、
前記振分手段（６３）は、前記第１流路（６３１など）よりも前記第２流路（６３２，６３３など）に対して高い比率で遊技球を振り分け可能であり、
前記切替手段（３１９Ｂ）は、前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に遊技球が前記第２入球口に入球可能な状態に切り替え、遊技球を転動させて前記第２入球領域（６９）に遊技球を入球させる転動手段を備え、
前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に、所定期間の変動表示を行う変動表示手段（３６３）と、
前記変動表示手段（３６３）での変動表示時間として、第１期間（例えば１秒）と、前記第１期間よりも長い第２期間（例えば３０秒、６０秒、９０秒）とを所定の条件（確変遊技状態又は通常遊技状態）に応じて設定する表示時間設定手段（４１）と、
前記表示時間設定手段（４１）によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）によって前記第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定する手段と、前記振分手段（６３）によって前記第１流路（６３１など）に振り分けられた遊技球を前記第２入球領域（６９）に入球可能とする手段（４１）と、
を備え、
前記振分手段（６３）は、樹脂製であることを特徴とする遊技機。

【１９０５】

付記Ｄ１に係る遊技機では、振分手段によって第１流路と、第１流路よりも遊技価値が低い第２流路とに遊技球を振り分けられ、第１流路よりも第２流路に対して高い比率によって遊技球が振り分けられる。また、本実施形態では、変動表示手段での変動表示時間として、第１期間と、第１期間よりも長い第２期間とが所定の条件に応じて設定され、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、切替手段によって第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定され、振分手段によって第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能である。このように、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、振分手段によって遊技価値が高く振り分け比率が低い第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能であることで、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に遊技球を増加させることが可能になる。即ち、第２期間に設定された変動表示中に第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球によって遊技者は高い遊技価値を得ることが可能になるという新規な遊技性を提供することが可能になる。

【１９０６】

また、付記Ｄ１に係る遊技機では、振分手段が樹脂製である。このように、振分手段が樹脂製であることで、振分手段が樹脂製であることで、耐久性や加工性（成形性）を向上させることが可能であると共に、製造コストを低減することも可能になる。

【１９０７】

［付記Ｄ２］

前記振分手段（６３）は、遊技球が導入される導入部と、前記導入部を介して入球した遊技球を遊技盤（３１）の前面側に誘導する第１誘導部（６３１）と、前記導入部を介して導入された遊技球を遊技盤（３１）の背面側に誘導する第２誘導部（６３２，６３３）とを備えることを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。

【１９０８】
［付記Ｄ３］
前記第１誘導部（６３１）は、少なくとも前記第１流路（６３１など）の一部を構成し、
前記第２誘導部（６３２，６３３）は、少なくとも前記第２流路（６３２，６３３など）の一部を構成することを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。
【１９０９】
付記Ｄ２又は付記Ｄ３に係る遊技機では、振分手段の導入部を介して導入された遊技球が遊技盤の前面側又は背面側に誘導される。このように、振分手段の導入部を介して導入された遊技球が遊技盤の前面側又は背面側に誘導されることで、第１流路と第２流路とに遊技球が振り分けられる場合に有意な遊技価値の差を設けることが可能になる。即ち、第２流路に振り分けられ遊技球は遊技盤の背面側に誘導されることにより遊技価値が０となり、第１流路に振り分けられ遊技球は遊技盤の前面側に誘導されることにより第１入球口又は第２入球口に入球可能であることで遊技価値が０超となる。
【１９１０】
［付記Ｅ１］
遊技球の入球により所定の抽選を行うための第１入球領域（３１５）と、
前記第１入球領域よりも下方に設けられ、第１流路（６３１など）と、前記第１流路（６３１など）よりも遊技価値（例えば出玉期待値）の低い第２流路（６３２，６３３など）とに遊技球を振り分け可能な振分手段（６３）と、
前記振分手段（６３）よりも下方に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球口を備える第２入球領域（６９）と、
遊技球が入球可能な第２入球口（３１６Ｂａ）と、前記第２入球口（３１６Ｂａ）への遊技球の入球可能な状態と入球不能な状態とを切り替え可能な切替手段（３１９Ｂ）とを備え、前記振分手段（６３）よりも下方における前記第２入球領域（６９）とは少なくとも左右方向に隣接又は離間した位置に設けられる第３入球領域（３１６Ｂ，３１９Ｂ）と、
遊技球の入球により前記所定の抽選とは有利さの異なる特定の抽選を行うための第４入球領域（３１４）と、
を備え、
前記振分手段（６３）は、前記第１流路（６３１など）よりも前記第２流路（６３２，６３３など）に対して高い比率で遊技球を振り分け可能であり、
前記切替手段（３１９Ｂ）は、前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に遊技球が前記第２入球口に入球可能な状態に切り替え、遊技球を転動させて前記第２入球領域（６９）に遊技球を入球させる転動手段を備え、
前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に、所定期間の変動表示を行う変動表示手段（３６３）と、
前記変動表示手段（３６３）での変動表示時間として、第１期間（例えば１秒）と、前記第１期間よりも長い第２期間（例えば３０秒、６０秒、９０秒）とを所定の条件（例えば確変遊技状態又は通常遊技状態）に応じて設定する表示時間設定手段（４１）と、
前記表示時間設定手段（４１）によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）によって前記第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定する手段と、前記振分手段（６３）によって前記第１流路（６３１など）に振り分けられた遊技球を前記第２入球領域（６９）に入球可能とする手段（４１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１９１１】
付記Ｅ１に係る遊技機では、振分手段によって第１流路と、第１流路よりも遊技価値が低い第２流路とに遊技球を振り分けられ、第１流路よりも第２流路に対して高い比率によって遊技球が振り分けられる。また、本実施形態では、変動表示手段での変動表示時間として、第１期間と、第１期間よりも長い第２期間とが所定の条件に応じて設定され、変動

表示時間として第２期間が設定されている場合に、切替手段によって第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定され、振分手段によって第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能である。このように、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、振分手段によって遊技価値が高く振り分け比率が低い第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能であることで、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に遊技球を増加させることが可能になる。即ち、第２期間に設定された変動表示中に第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球によって遊技者は高い遊技価値を得ることが可能になるという新規な遊技性を提供することが可能になる。

【１９１２】

また、付記Ｅ１に係る遊技機では、遊技球の入球により所定の抽選とは有利さの異なる特定の抽選を行うための第４入球領域を備える。このように、遊技球の入球により所定の抽選とは有利さの異なる特定の抽選を行うための第４入球領域を備えることで、所定の抽選が行われる第１入球領域に遊技球が入球される場合と、特定の抽選が行われる第４入球領域に遊技球が入球される場合とで遊技者に異なる遊技価値を提供することが可能になる。これにより、所定の条件に応じて、遊技盤における第１入球領域に遊技球が入球し易い領域に遊技球の打ち出しを行うか、遊技盤における第４入球領域に遊技球が入球し易い領域に遊技球の打ち出しを行うかを遊技者が選択することが可能になる。その結果、変動表示時間が短い第１期間が設定される所定の条件において、遊技盤における第４入球領域に遊技球が入球し易い領域に遊技球の打ち出しを行うことで、第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球による遊技価値が得られない場合に、遊技盤における第１入球領域への遊技球の入球による遊技価値を得ることが可能になる。つまり、遊技者は、所定の条件に応じて、遊技盤における遊技球の打ち出し領域を適宜選択することで最大限の遊技価値を獲得することが可能になる。また、第１入球領域を設けて所定の条件に応じて遊技者に遊技盤における遊技球の打ち出し領域を適宜選択させるようにすることで、変動表示時間として第１期間が設定される場合に第１入球領域に遊技球が入球されることにより想定外の遊技価値が遊技者に獲得されること、即ち、いわゆる攻略打ちが実行されることが防止される。

【１９１３】

［付記Ｅ２］

前記第４入球領域（３１４）は、遊技盤（３１）のうちの前記第１入球領域（３１５）とは異なる領域に打ち出される遊技球が入球可能であることを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【１９１４】

付記Ｅ２に係る遊技機では、第４入球領域が、遊技盤のうちの前記第１入球領域とは異なる領域に打ち出される遊技球が入球可能である。第４入球領域が、遊技盤のうちの前記第１入球領域とは異なる領域に打ち出される遊技球が入球可能であることで、遊技盤における第１入球領域に遊技球が入球し易い領域への遊技球の打ち出しと、遊技盤における第４入球領域に遊技球が入球し易い領域への遊技球の打ち出しとを簡易かつ適切に行うことが可能になる。これにより、遊技者は、所定の条件に応じて遊技盤における遊技球の打ち出し領域を適宜選択することにより獲得可能な最大限の遊技価値を、より簡易かつ適切に得ることが可能になると共に、遊技者に攻略打ちが模索されることが防止される。

【１９１５】

［付記Ｅ３］

前記第４入球領域（３１４）は、前記遊技盤（３１）の左側領域及び右側領域のうちの一方の領域（例えば左側領域）に打ち出される遊技球が入球可能であり、前記左側領域及び前記右側領域のうちの前記一方の領域とは異なる他方の領域（例えば右側領域）に打ち出される遊技球が入球不能であり、

前記第１入球領域（３１５）は、前記他方の領域（例えば右側領域）に打ち出される遊技球が入球可能であり、前記一方の領域（例えば左側領域）に打ち出される遊技球が入球

不能であることを特徴とする付記Ｅ２に記載の遊技機。
【１９１６】
付記Ｅ３に係る遊技機では、第４入球領域が、遊技盤の左側領域及び右側領域のうちの一方の領域に打ち出される遊技球が入球可能であり、左側領域及び右側領域のうちの他方の領域に打ち出される遊技球が入球不能であり、第１入球領域が、他方の領域に打ち出される遊技球が入球可能であり、一方の領域に打ち出される遊技球が入球不能である。このように、第４入球領域が、遊技盤の左側領域及び右側領域のうちの一方の領域に打ち出される遊技球が入球可能であり、左側領域及び右側領域のうちの他方の領域に打ち出される遊技球が入球不能であり、第１入球領域が、他方の領域に打ち出される遊技球が入球可能であり、一方の領域に打ち出される遊技球が入球不能であることで、遊技盤の左側領域と右側領域との遊技球の打ち出しの選択により、第１入球領域への遊技球の入球による遊技価値の獲得と、第４入球領域への遊技球の入球による遊技価値の獲得と、簡易かつ適切に使い分けることが可能になる。これにより、遊技者は、所定の条件に応じて遊技盤における遊技球の打ち出し領域を適宜選択することにより獲得可能な最大限の遊技価値を、さらに簡易かつ適切に得ることが可能になると共に、遊技者に攻略打ちが模索されることが適切に防止される。
【１９１７】
［付記Ｅ４］
前記第４入球領域（３１４）への遊技球の入球により行われる前記特定の抽選は、前記第１入球領域（３１４）への遊技球の入球により行われる前記所定の抽選よりも有利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。
【１９１８】
付記Ｅ４に係る遊技機では、第４入球領域への遊技球の入球により行われる特定の抽選が、第１入球領域への遊技球の入球により行われる所定の抽選よりも有利である。このように、第４入球領域への遊技球の入球により行われる特定の抽選が、第１入球領域への遊技球の入球により行われる所定の抽選よりも有利であることで、変動表示時間として第１期間が設定される所定の条件である場合に、遊技盤における第４入球領域への遊技球の入球が可能な領域に遊技球が打ち出されることを促進でき、遊技盤における第１入球領域への遊技球の入球が可能な領域に遊技球が打ち出されることがさらに適切に抑制される。
【１９１９】
［付記Ｆ１］
遊技球の入球により所定の抽選を行うための第１入球領域（３１５）と、
前記第１入球領域よりも下方に設けられ、第１流路（６３１など）と、前記第１流路（６３１など）よりも遊技価値（例えば出玉期待値）の低い第２流路（６３２，６３３など）とに遊技球を振り分け可能な振分手段（６３）と、
前記振分手段（６３）よりも下方に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球口を備える第２入球領域（６９）と、
遊技球が入球可能な第２入球口（３１６Ｂａ）と、前記第２入球口（３１６Ｂａ）への遊技球の入球可能な状態と入球不能な状態とを切り替え可能な切替手段（３１９Ｂ）とを備え、前記振分手段（６３）よりも下方における前記第２入球領域（６９）とは少なくとも左右方向に隣接又は離間した位置に設けられる第３入球領域（３１６Ｂ，３１９Ｂ）と、
を備え、
前記振分手段（６３）は、前記第１流路（６３１など）よりも前記第２流路（６３２，６３３など）に対して高い比率で遊技球を振り分け可能であり、
前記切替手段（３１９Ｂ）は、前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に遊技球が前記第２入球口に入球可能な状態に切り替え、遊技球を転動させて前記第２入球領域（６９）に遊技球を入球させる転動手段を備え、
前記第１入球領域（３１４）には、普通電動役物部材による遊技球の入球の制限がなく、前記普通電動役物部材によるサポートなく遊技球が入球可能であり、

前記第１入球領域（３１５）への遊技球の入球によって行われる前記所定の抽選での抽選結果が所定の抽選結果である場合に、所定期間の変動表示を行う変動表示手段（３６３）と、
前記変動表示手段（３６３）での変動表示時間として、第１期間（例えば１秒）と、前記第１期間よりも長い第２期間（例えば３０秒、６０秒、９０秒）とを所定の条件（例えば確変遊技状態又は通常遊技状態）に応じて設定する表示時間設定手段（４１）と、
前記表示時間設定手段（４１）によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に、前記切替手段（３１９Ｂ）によって前記第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定する手段と、前記振分手段（６３）によって前記第１流路（６３１など）に振り分けられた遊技球を前記第２入球領域（６９）に入球可能とする手段（４１）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１９２０】
付記Ｆ１に係る遊技機では、振分手段によって第１流路と、第１流路よりも遊技価値が低い第２流路とに遊技球を振り分けられ、第１流路よりも第２流路に対して高い比率によって遊技球が振り分けられる。また、本実施形態では、変動表示手段での変動表示時間として、第１期間と、第１期間よりも長い第２期間とが所定の条件に応じて設定され、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、切替手段によって第２入球口への遊技球の入球が不能状態に設定され、振分手段によって第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能である。このように、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に、振分手段によって遊技価値が高く振り分け比率が低い第１流路に振り分けられた遊技球が第２入球領域の第１入球口に入球可能であることで、変動表示時間として第２期間が設定されている場合に遊技球を増加させることが可能になる。即ち、第２期間に設定された変動表示中に第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球によって遊技者は高い遊技価値を得ることが可能になるという新規な遊技性を提供することが可能になる。
【１９２１】
また、付記Ｆ１に係る遊技機では、第１入球領域に、普通電動役物部材による遊技球の入球の制限がなく、普通電動役物部材によるサポートなく遊技球が入球可能である。このように、普通電動役物部材による遊技球の入球の制限がなく、普通電動役物部材によるサポートなく遊技球が入球可能であることで、第１入球領域への遊技球の入球制限状態が無くなる。これにより、第１入球領域に対してコンスタントに遊技球を入球させることが可能になるため、遊技球を連続して打ち出している状況において変動表示が行われない空白期間を短くすることが可能になる。そのため、変動表示時間として第２期間が設定されることにより第２入球領域に遊技球が入球可能な所定の条件である場合に、遊技球を連続して打ち出している状況での第２期間が設定される割合を高くすることが可能になる。その結果、遊技者は、第２期間が設定されることで第２入球領域に遊技球が入球されることによる遊技価値を適切に獲得することが可能になる。
【１９２２】
［付記Ｆ２］
遊技球の入球により前記所定の抽選とは有利さの異なる特定の抽選を行うための第４入球領域（３１４）を備えることを特徴とする付記Ｆ１に記載の遊技機。
【１９２３】
付記Ｆ２に係る遊技機では、遊技球の入球により所定の抽選とは有利さの異なる特定の抽選を行うための第４入球領域を備える。このように、遊技球の入球により所定の抽選とは有利さの異なる特定の抽選を行うための第４入球領域を備えることで、所定の抽選が行われる第１入球領域に遊技球が入球される場合と、特定の抽選が行われる第４入球領域に遊技球が入球される場合とで遊技者に異なる遊技価値を提供することが可能になる。これにより、所定の条件に応じて、遊技盤における第１入球領域に遊技球が入球し易い領域に遊技球の打ち出しを行うか、遊技盤における第４入球領域に遊技球が入球し易い領域に遊技球の打ち出しを行うかを遊技者が選択することが可能になる。その結果、変動表示時間

が短い第１期間が設定される所定の条件において、遊技盤における第４入球領域に遊技球が入球し易い領域に遊技球の打ち出しを行うことで、第２入球領域の第１入球口への遊技球の入球による遊技価値が得られない場合に、遊技盤における第１入球領域への遊技球の入球による遊技価値を得ることが可能になる。つまり、遊技者は、所定の条件に応じて、遊技盤における遊技球の打ち出し領域を適宜選択することで最大限の遊技価値を獲得することが可能になる。また、第１入球領域を設けて所定の条件に応じて遊技者に遊技盤における遊技球の打ち出し領域を適宜選択させるようにすることで、変動表示時間として第１期間が設定される場合に第１入球領域に遊技球が入球されることにより想定外の遊技価値が遊技者に獲得されること、即ち、いわゆる攻略打ちが模索されることが防止される。

【１９２４】

［付記Ｆ３］

前記第４入球領域（３１４）には、前記普通電動役物部材による遊技球の入球の制限がなく、前記普通電動役物部材によるサポートなく遊技球が入球可能であることを特徴とする付記Ｆ２に記載の遊技機。

【１９２５】

付記Ｆ３に係る遊技機では、第４入球領域には、普通電動役物部材による遊技球の入球の制限がなく、普通電動役物部材によるサポートなく遊技球が入球可能である。このように、第４入球領域には、普通電動役物部材による遊技球の入球の制限がなく、普通電動役物部材によるサポートなく遊技球が入球可能であることで、第４入球領域に対してコンスタントに遊技球を入球させることが可能になるため、遊技球を連続して打ち出している状況において変動表示が行われない空白期間を短くすることが可能になる。そのため、遊技者は、第４入球領域への遊技球の入球による遊技価値をより適切に獲得することができる。その結果、遊技盤における第４入球領域への遊技球の入球が可能な領域に遊技球が打ち出されることを促進でき、遊技盤における第１入球領域への遊技球の入球が可能な領域に遊技球が打ち出されることがさらに適切に抑制される。

【符号の説明】

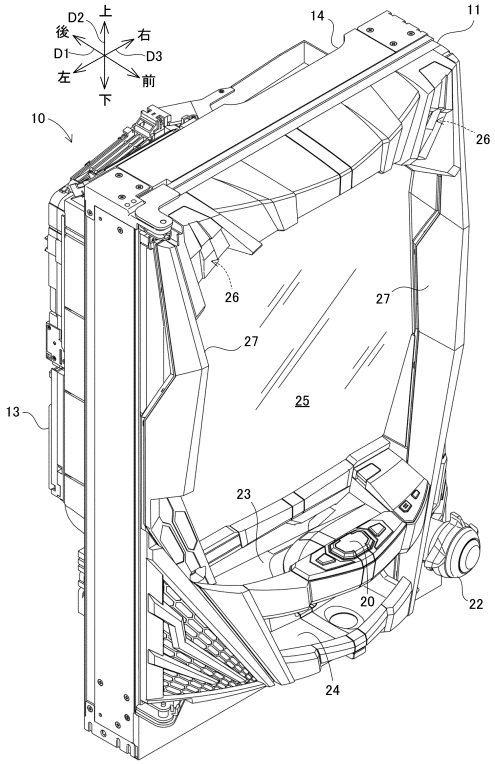
【１９２６】

１０：遊技機
３１：遊技盤
３１０：装飾部
３１２：外レール
３１４：第１入賞口
３１５：第２入賞口
３１６：可変入賞口
３１９：開閉扉
３１６Ａ：第１可変入賞口
３１９Ａ：第１開閉扉
３１６Ｂ：第２可変入賞口
３１６Ｂａ：排出口
３１９Ｂ：第２開閉扉
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
３９：７セグメント表示部
Ａ～Ｇ：セグメント

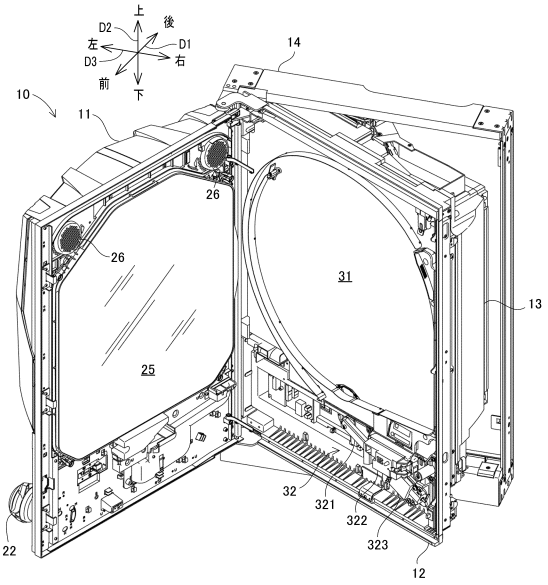
４：主制御装置
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ
４７：ＲＯＭ
４８：分岐部
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ
５１１：ＲＯＭ
５１２：ＲＡＭ
６：表示制御装置
６０：一穴クルーン装置
６３：クルーン装置
６３１：第１貫通孔
６３２：第２貫通孔
６３３：第３貫通孔
７０：回転体
７０１：収容部
８０：振分部材
Ｒ１：第１移動経路
Ｒ２；第２移動経路
Ｒｓ１：第１ルート検知センサ
Ｒｓ２：第２ルート検知センサ
Ｇ１：第１役物連続作動ゲート（第１役連作動ゲート）
Ｇｓ１：第１役物連続作動ゲートセンサ（第１役連ゲートセンサ）
Ｇ２：第２役物連続作動ゲート（第２役連作動ゲート）
Ｇｓ２：第２役物連続作動ゲートセンサ（第２役連ゲートセンサ）

【図面】

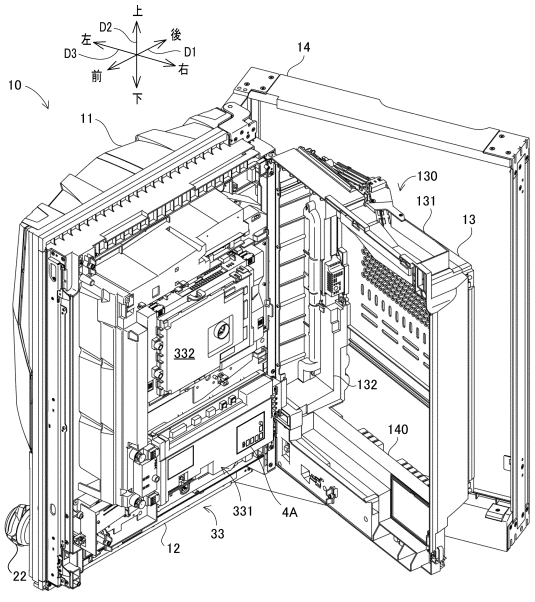
【図１】


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

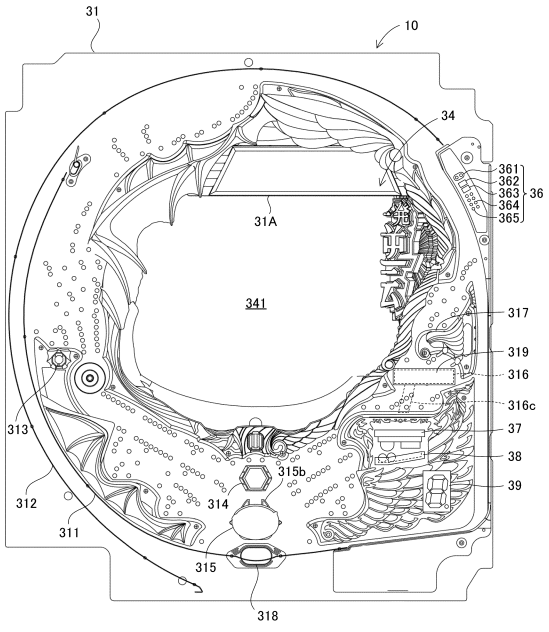
【図２】


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

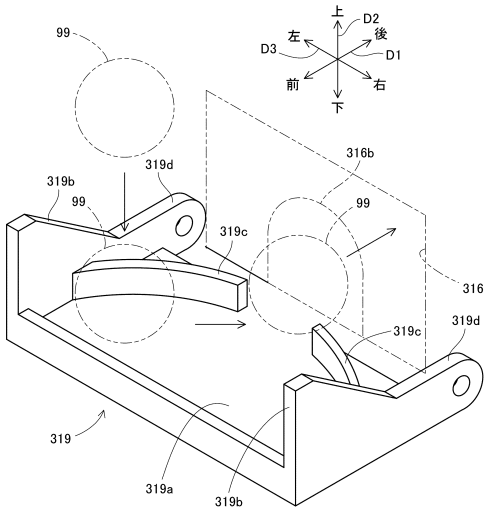
【図３】


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

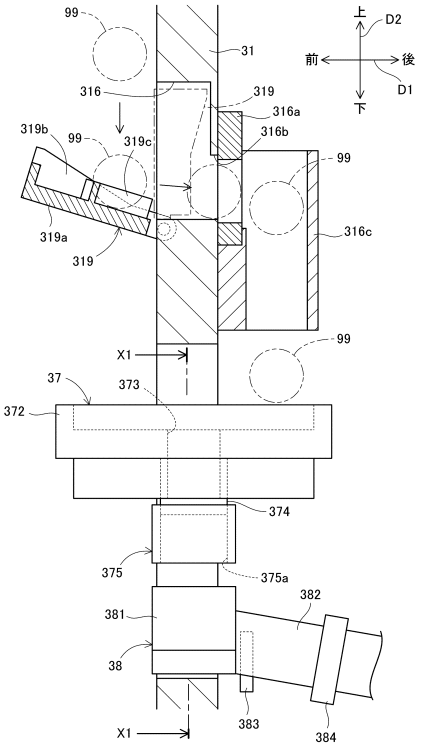
【図４】


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

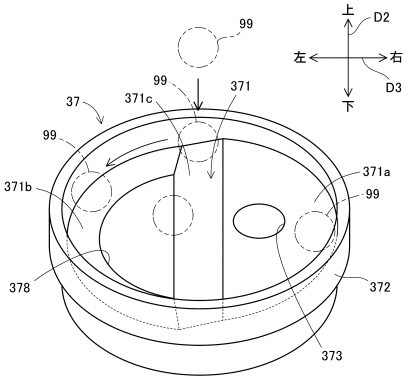
【図５】


99
上
D2
左
後
D3
D1
前
右
下
319d
316b
319b
99
99
319c
316
319c
319d
319
319a
319b

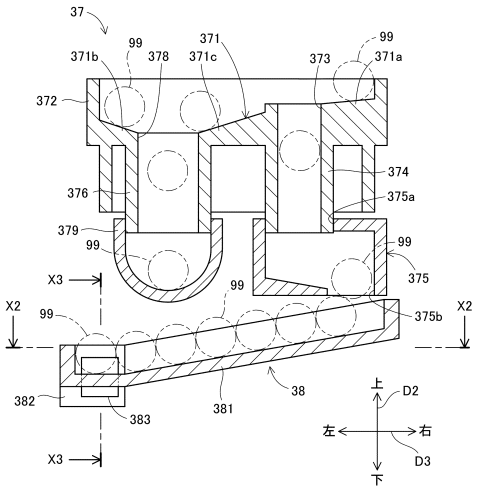
【図６】


99
31
上
D2
前
後
D1
下
316
319
316a
316b
319b
99
319c
99
319a
319
316c
X1
99
37
373
372
374
375
375a
382
381
38
383
384
X1

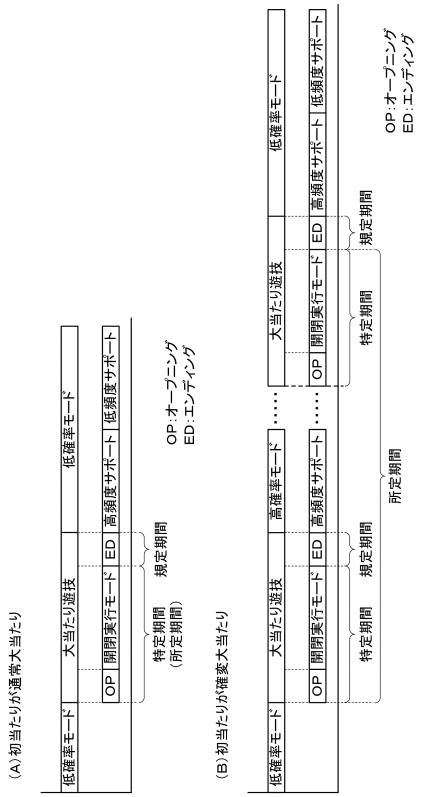
【図７】


99
上
D2
左
右
D3
下
99
371
37
371c
99
371a
371b
99
378
372
373

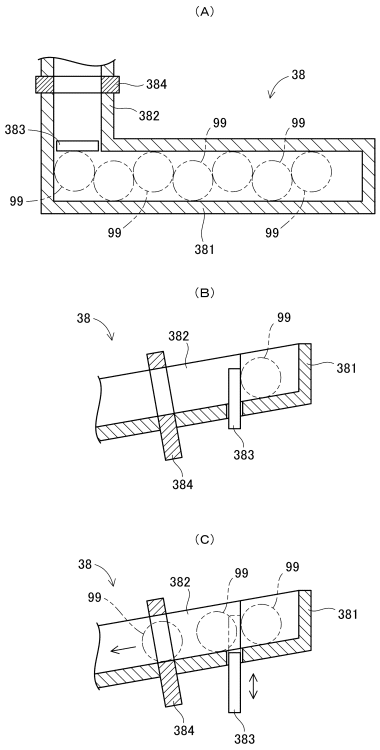
【図８】


37
99
371
371b
99
378
371c
373
99
371a
372
374
376
375a
379
99
99
375
X3
99
X2
99
375b
X2
382
383
381
38
上
D2
左
右
D3
下
X3

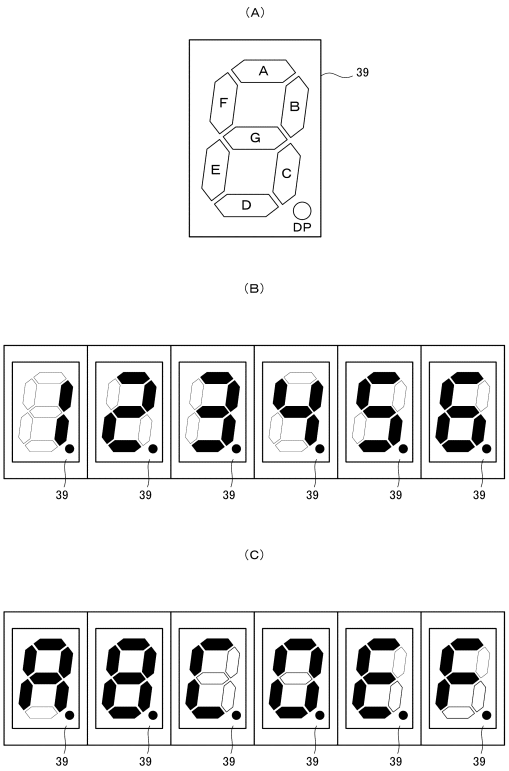
【図９】



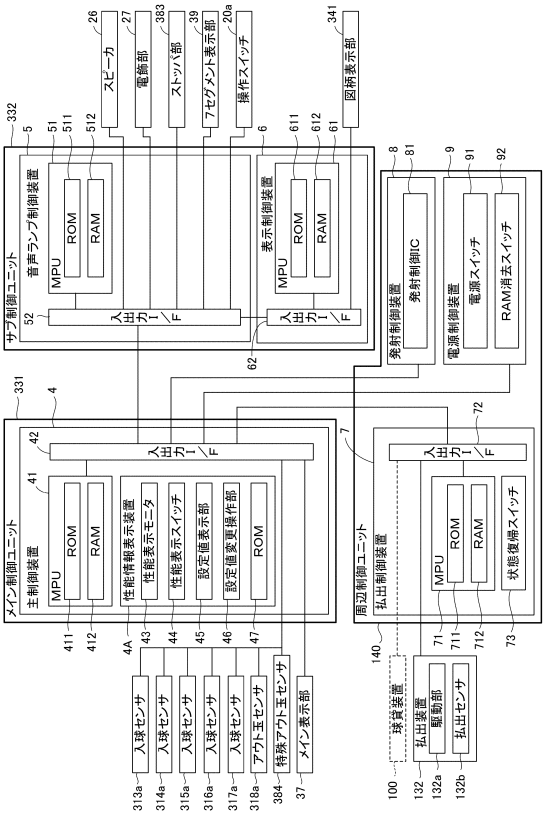
【図１０】



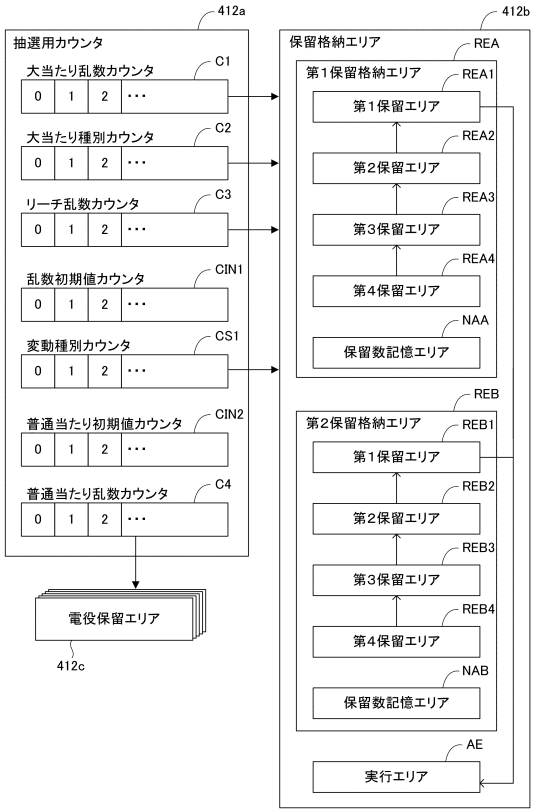
【図１１】



【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)

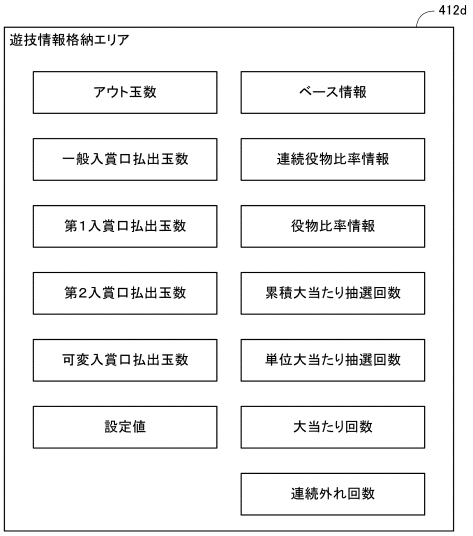
(B)確変大当たり変動テーブル

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)

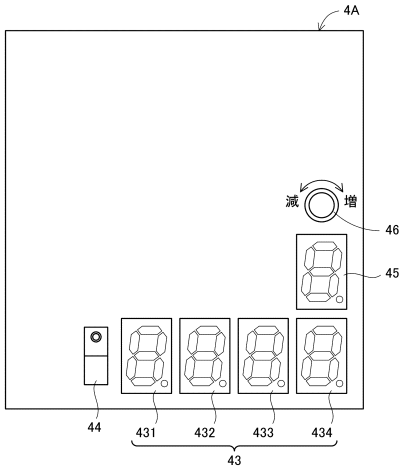
(C)外れ変動テーブル

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)

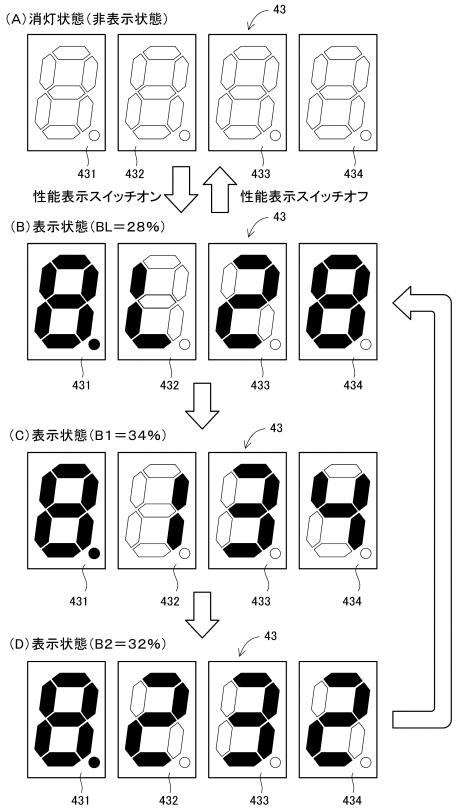
【図１６】



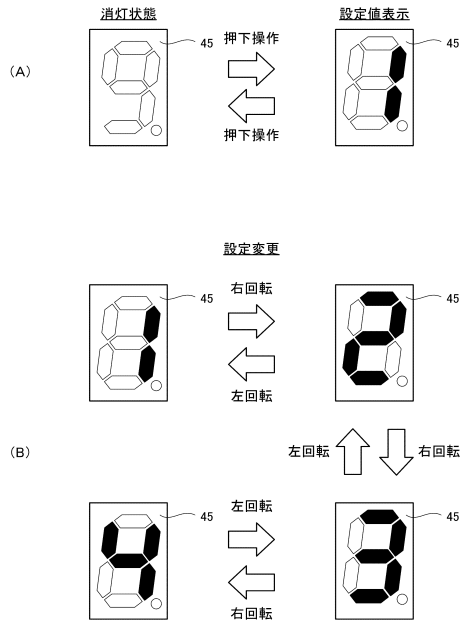
【図１７】



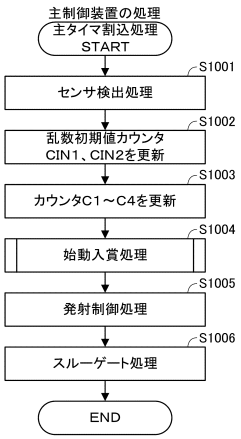
【図１８】



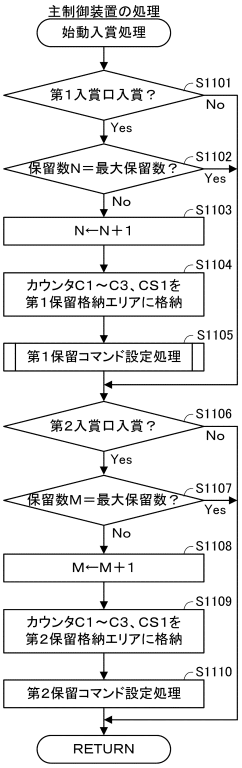
【図１９】



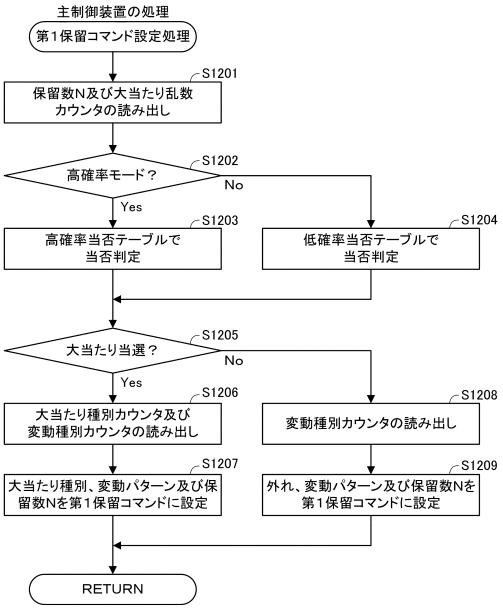
【図２０】



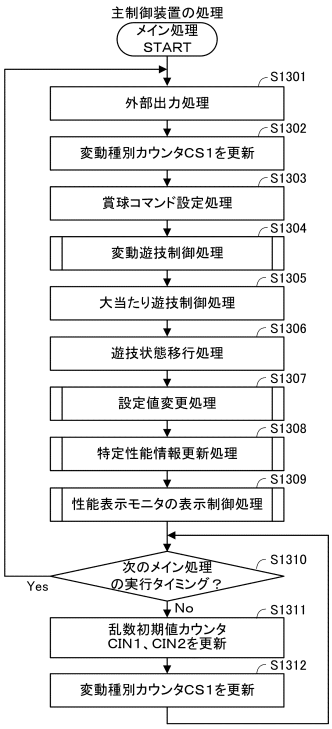
【図２１】



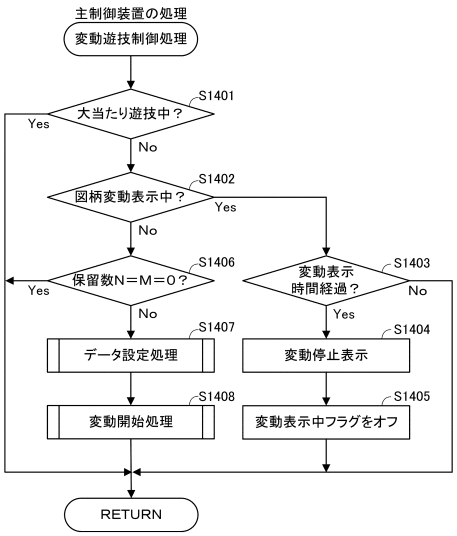
【図２２】



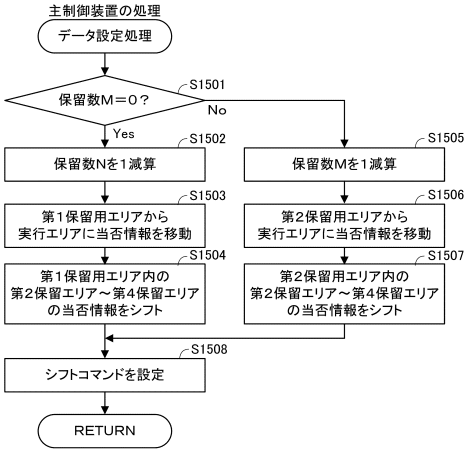
【図２３】



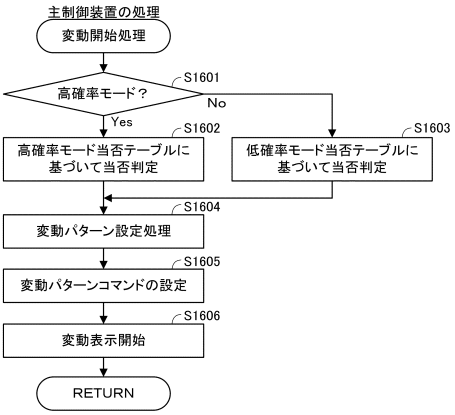
【図２４】



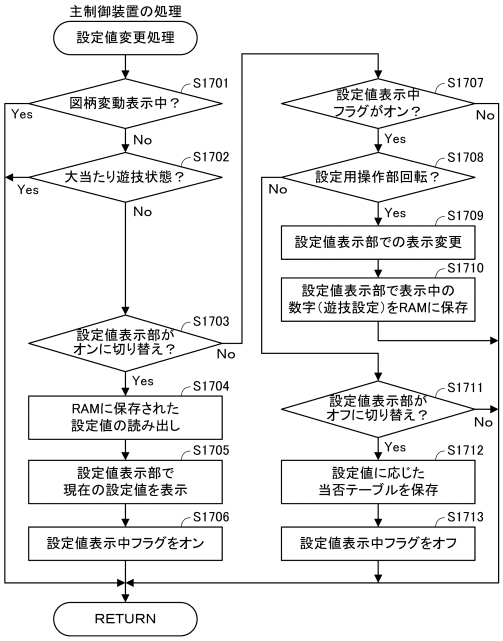
【図２５】



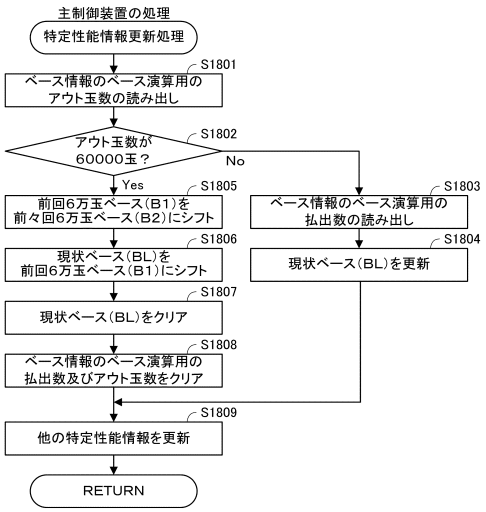
【図２６】



【図２７】



【図２８】



【図２９】

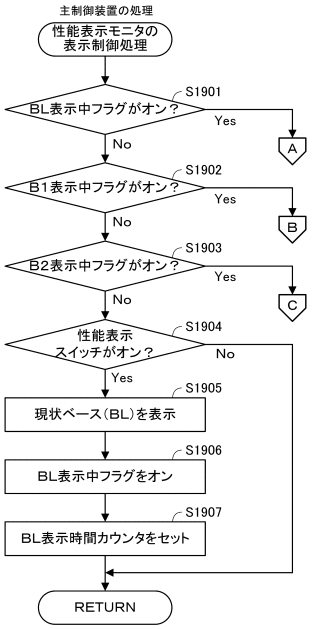
（Ａ）ベース情報（アウト玉数＜60000玉）

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

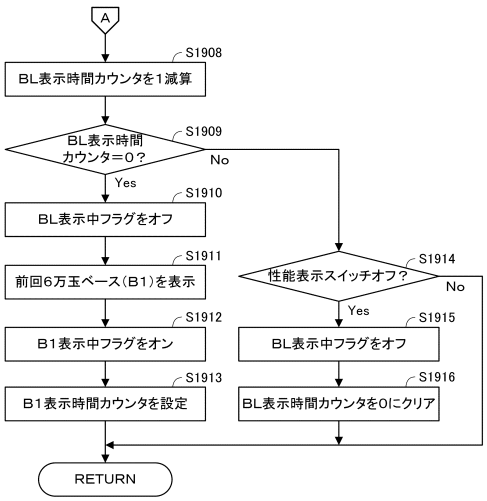
（Ｂ）ベース情報（アウト玉数＝60000玉）

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

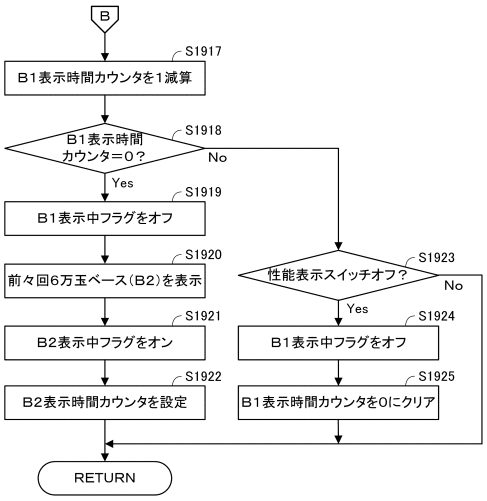
【図３０】



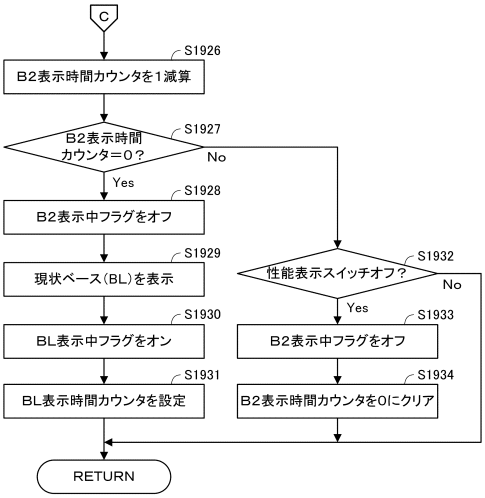
【図３１】



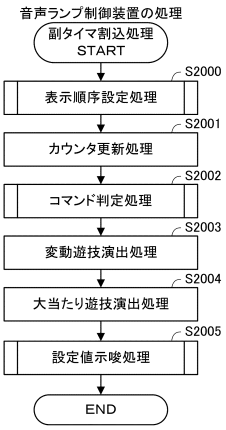
【図３２】



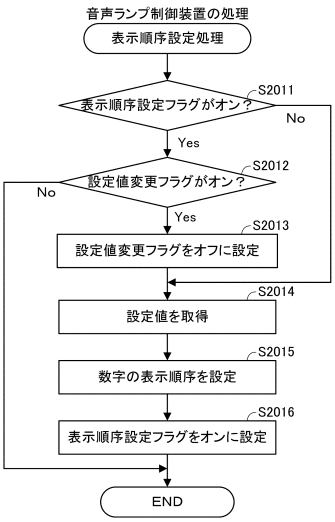
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

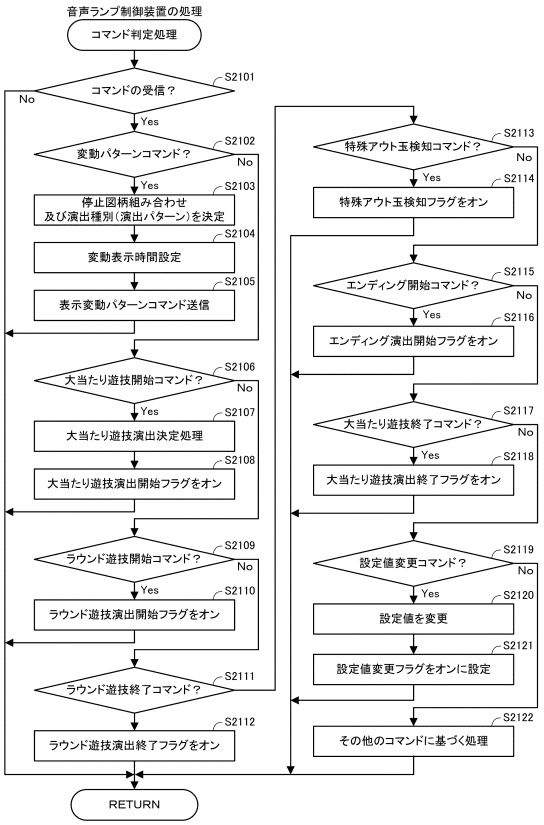
（A）数字表示順序決定テーブル

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		2	2	2
10～14				
15～19	2	3	3	
20～24				3
25～29			4	
30～34	4			4
35～39			5	
40～44			6	
45～49	5			5
50～54			7	
55～59	6	4		6
60～64		5		
65～69				7
70～74	8			
75～79		6		8
80～84	9	8	8	
85～89		9	9	9
90～94				
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				

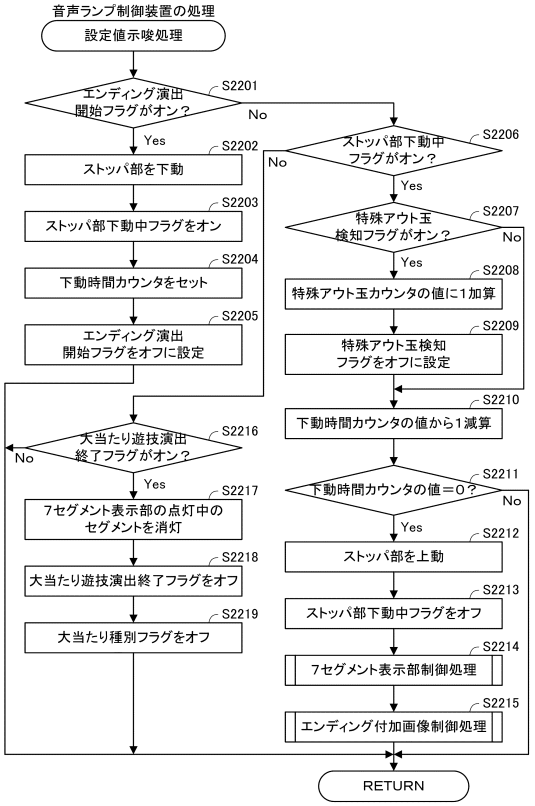
（B）スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

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	
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	演出パターンY5
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				

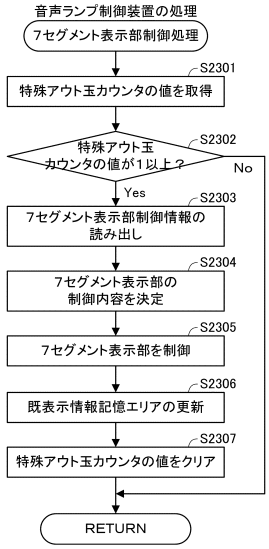
（C）スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

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	
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	演出パターンZ5
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】

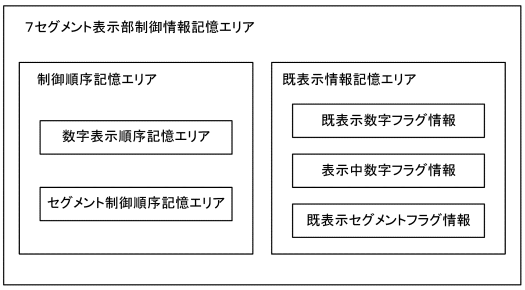


【図４１】



【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

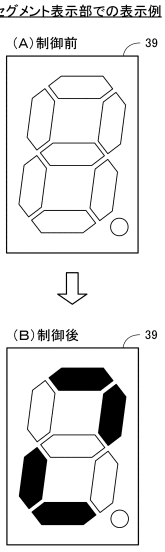
数字表示順序記憶エリア	表示順序A1（設定値1）
	2→3→4→5→6
セグメント制御順序記憶エリア	固定
	A→B→C→D→E→F→G

（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】

7セグメント表示部での表示例

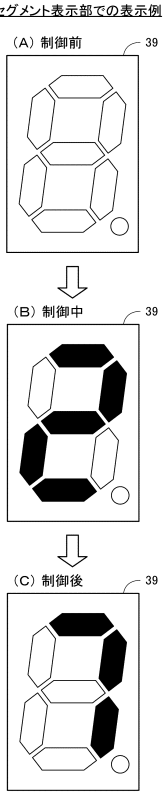


（C）既表示情報記憶エリアの一例（更新後）

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】

7セグメント表示部での表示例



【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

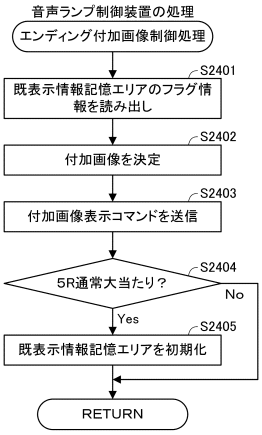
（B）既表示情報記憶エリアの一例（更新中）

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

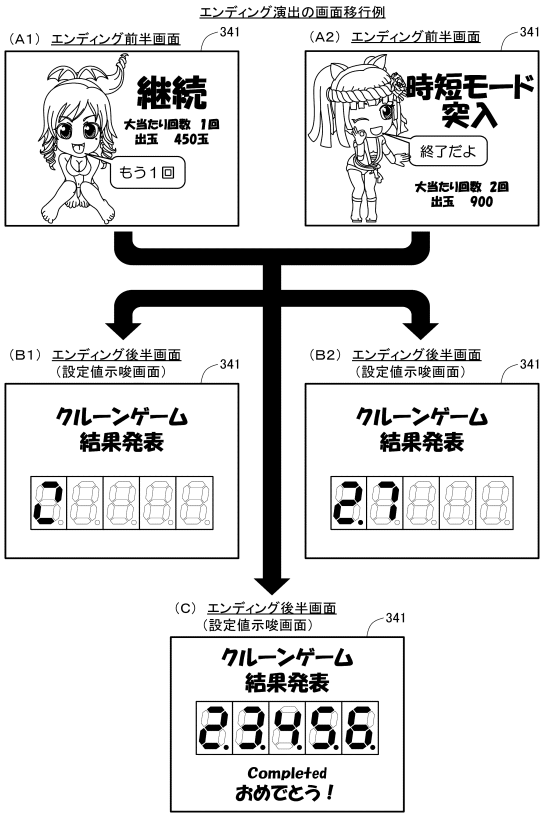
（C）既表示情報記憶エリアの一例（更新後）

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

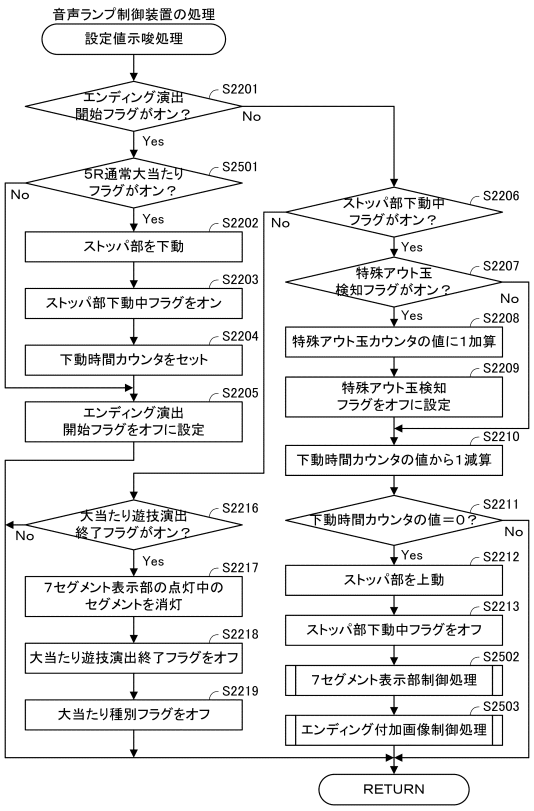
【図４６】



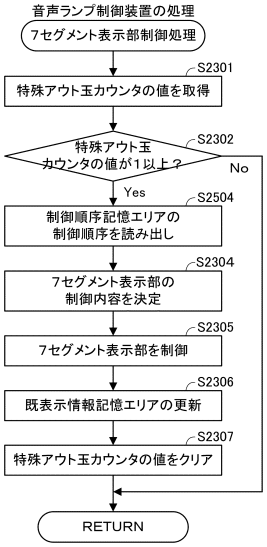
【図４７】



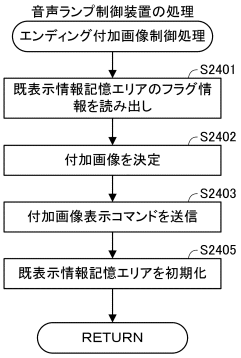
【図４８】



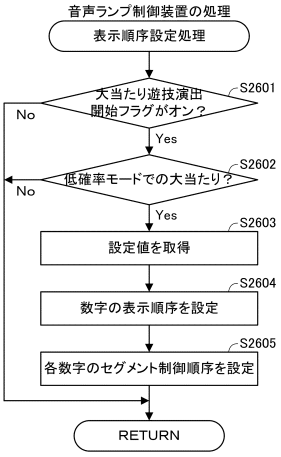
【図４９】



【図５０】



【図５１】

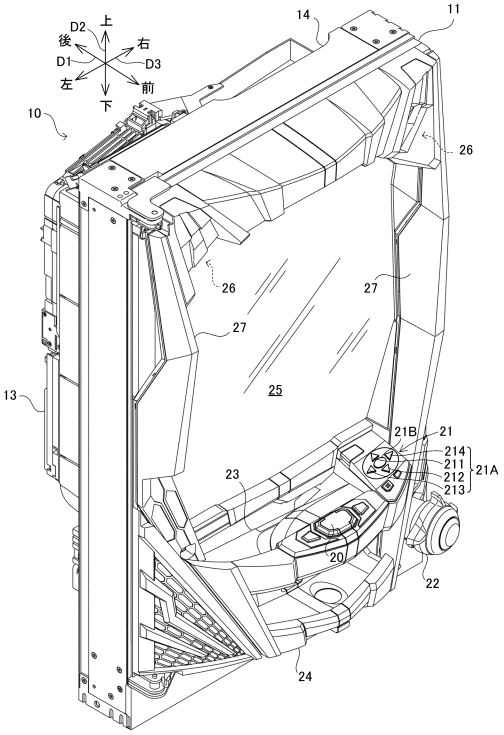


【図５２】

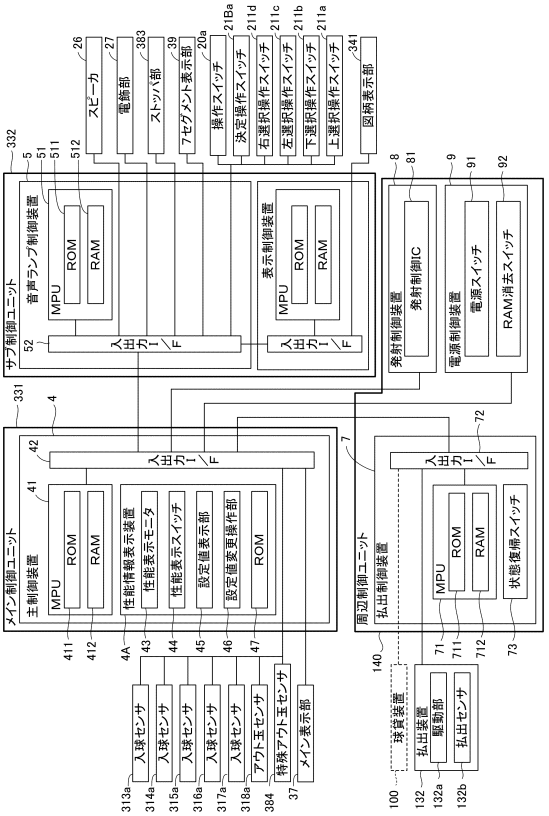
7セグメント表示部のセグメントの制御順序決定テーブル

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

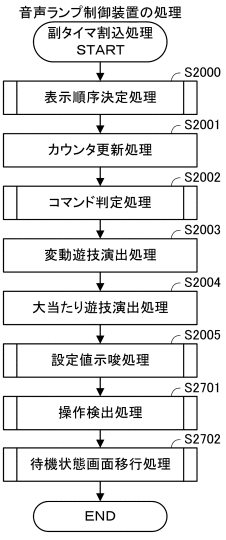
【図５３】



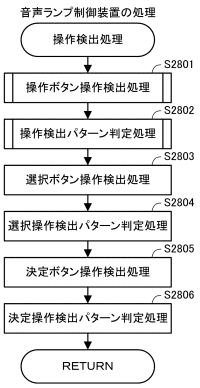
【図５４】



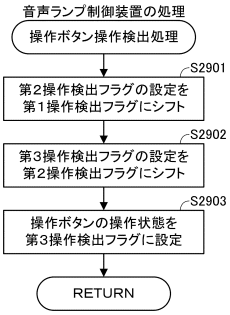
【図５５】



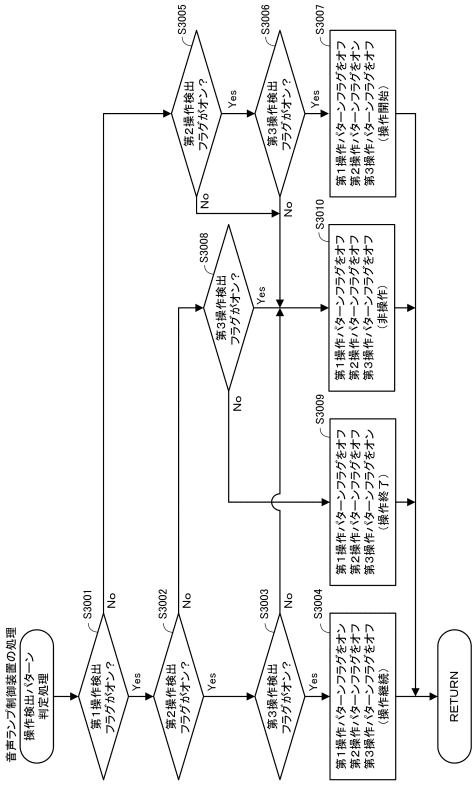
【図５６】



【図５７】



【図５８】



【図５９】

操作ボタン操作データ

(A)

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

上選択ボタン操作データ

(B)

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

下選択ボタン操作データ

(C)

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

左選択ボタン操作データ

(D)

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

右選択ボタン操作データ

(E)

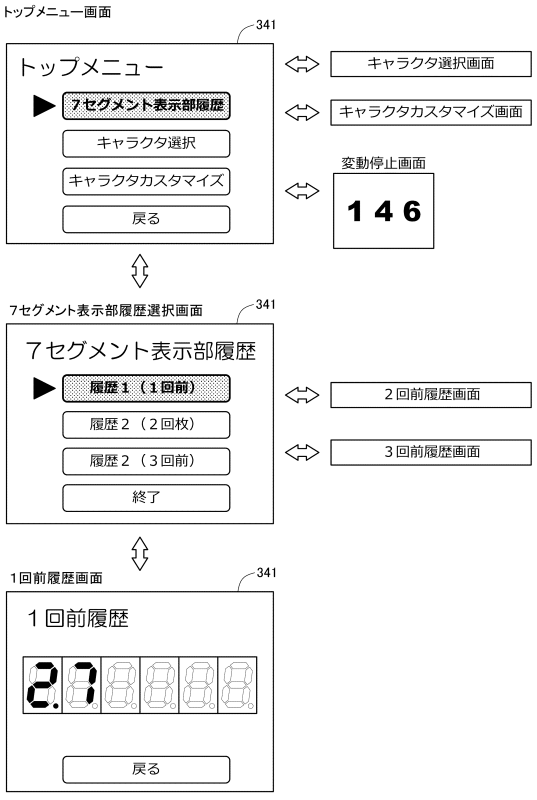
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第１	第２	第３	第１	第２	第３	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

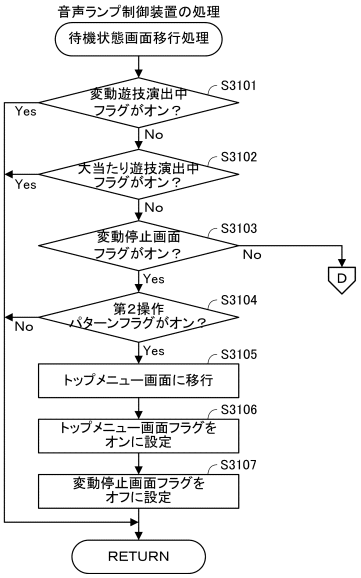
(F)

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

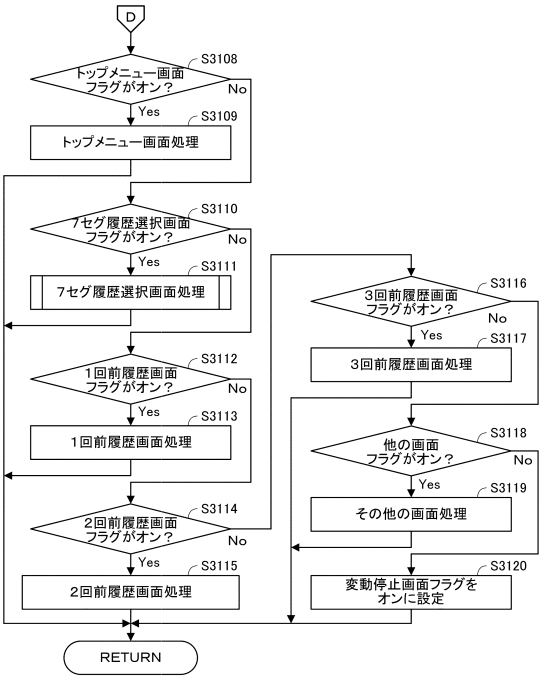
【図６０】



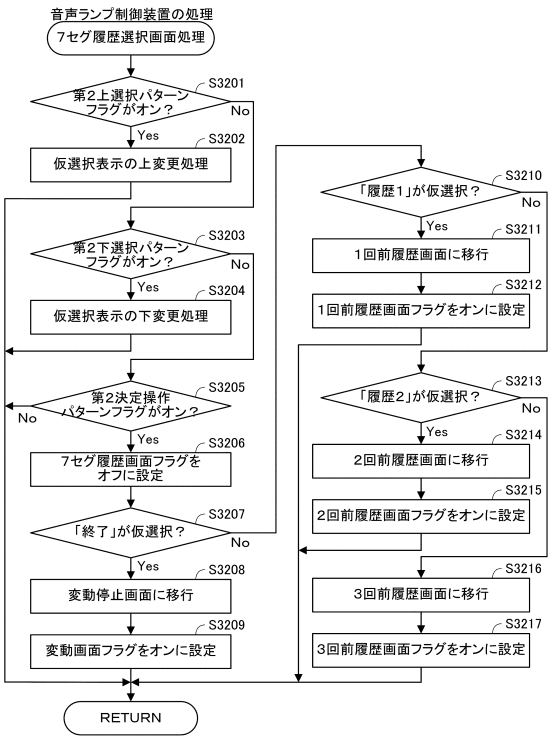
【図６１】



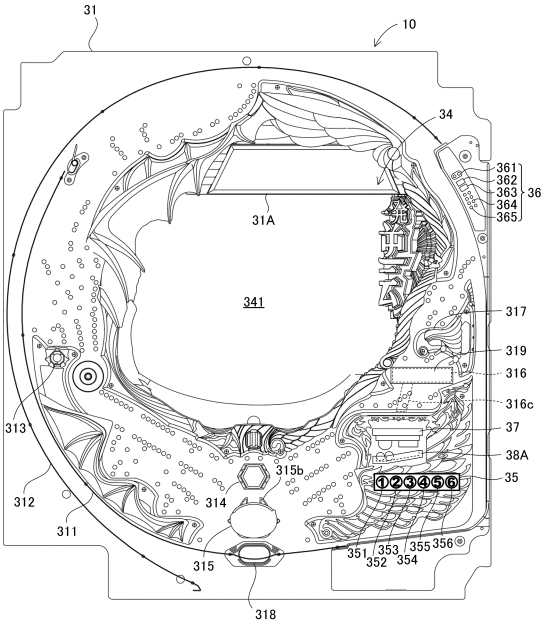
【図６２】



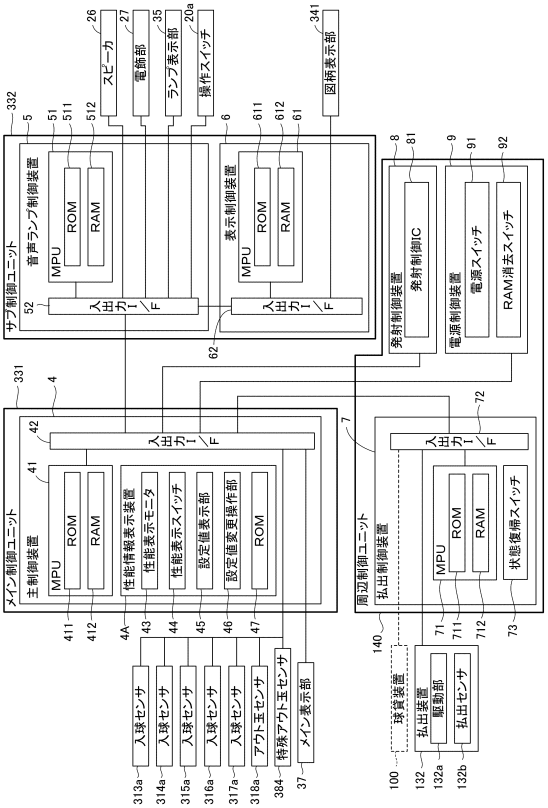
【図６３】



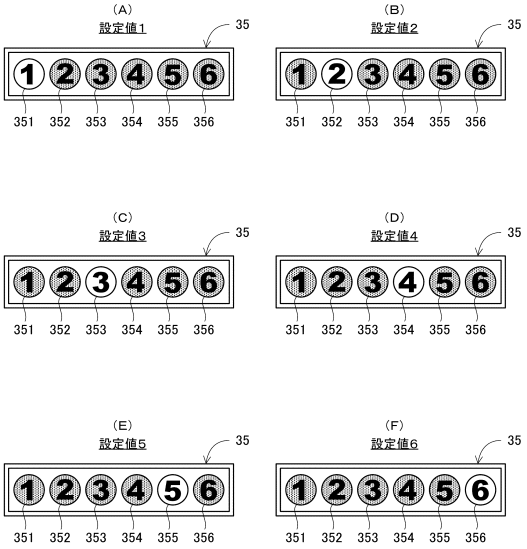
【図６４】



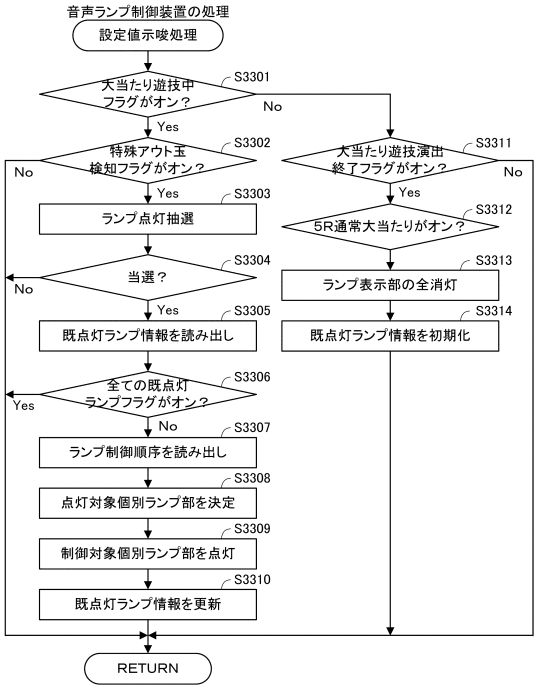
【図６５】



【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

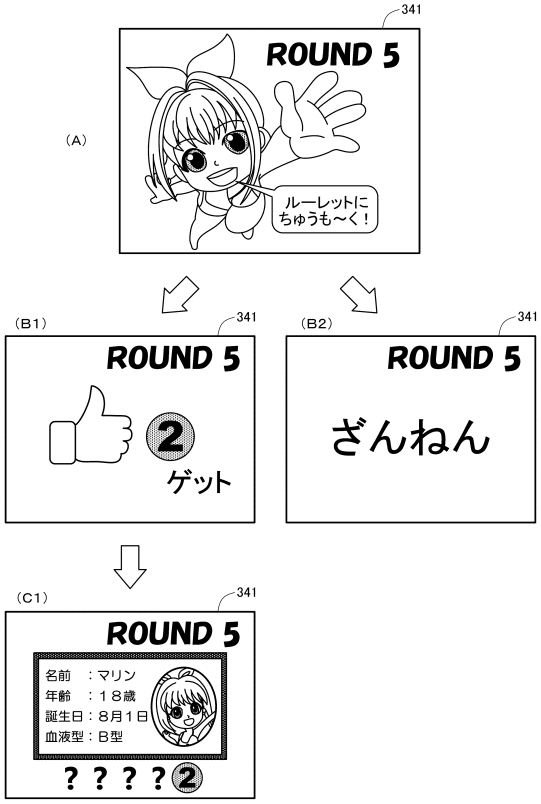
(B)既点灯ランプ情報記憶エリアの一例(未更新＝初期状態)

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

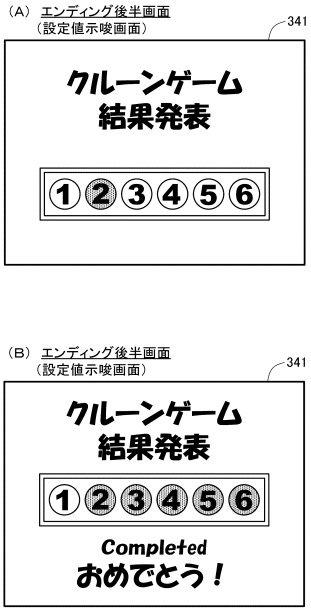
(C)既点灯ランプ情報記憶エリアの一例(更新後)

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

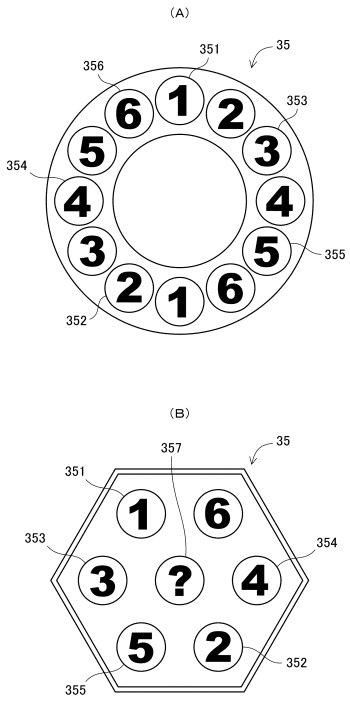
【図６９】



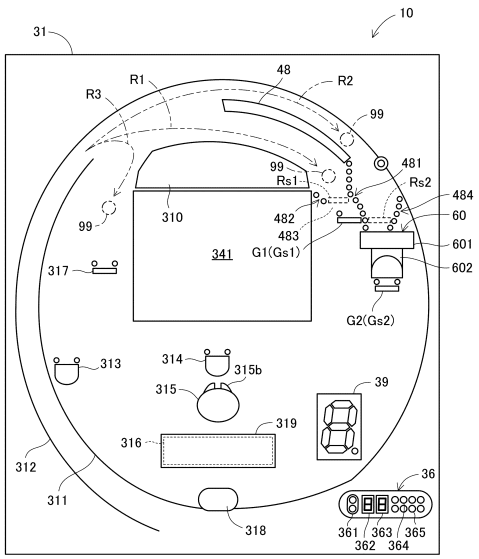
【図７０】



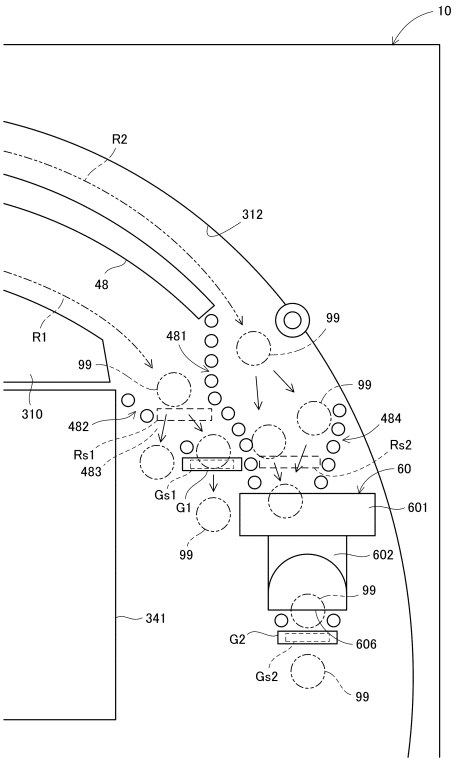
【図７１】



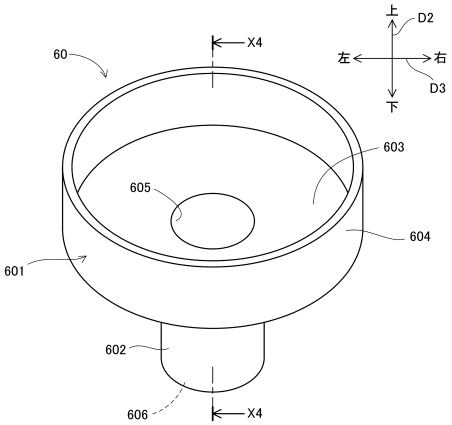
【図７２】



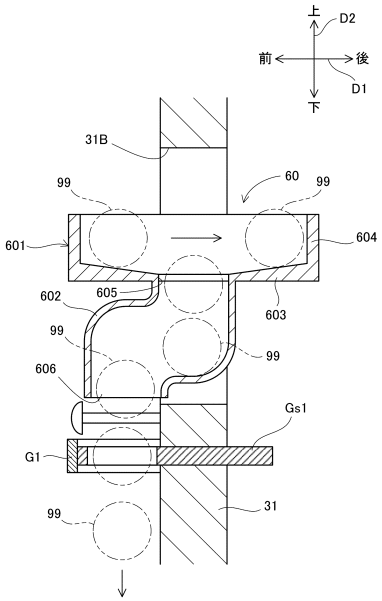
【図７３】



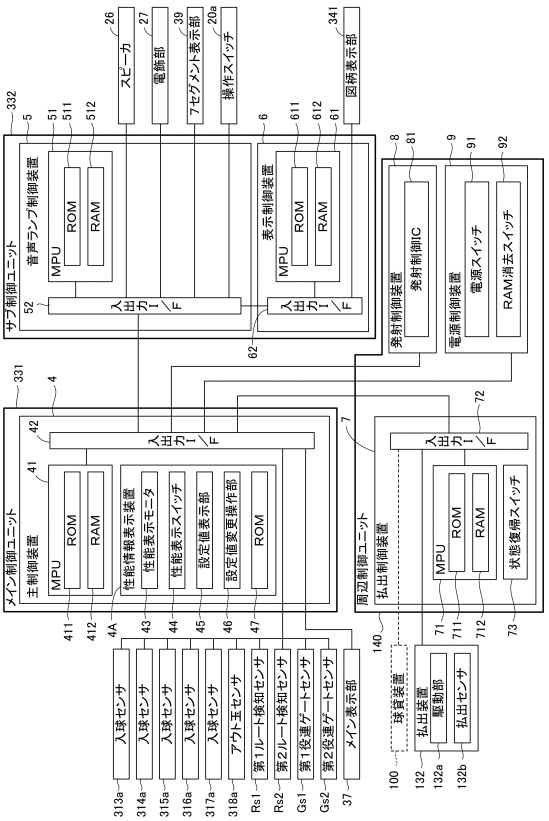
【図７４】



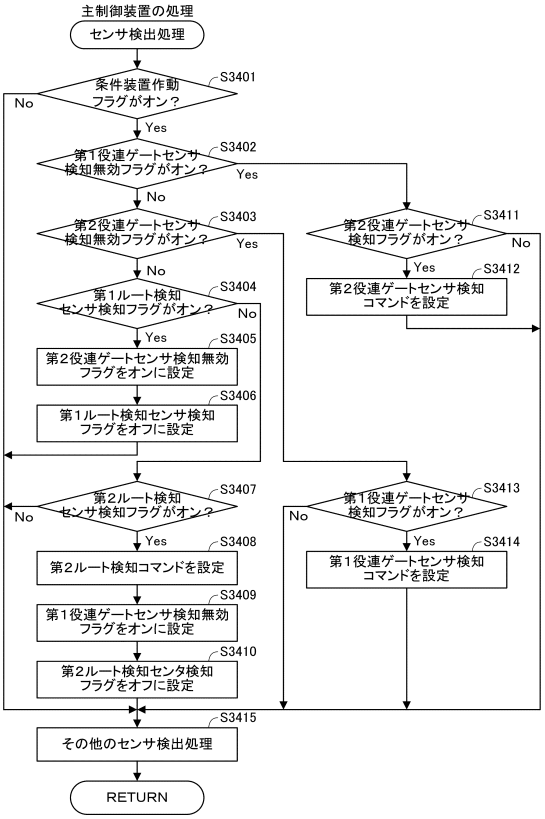
【図７５】



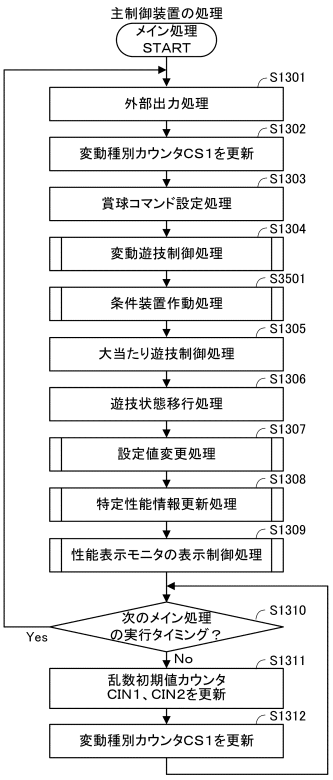
【図７６】



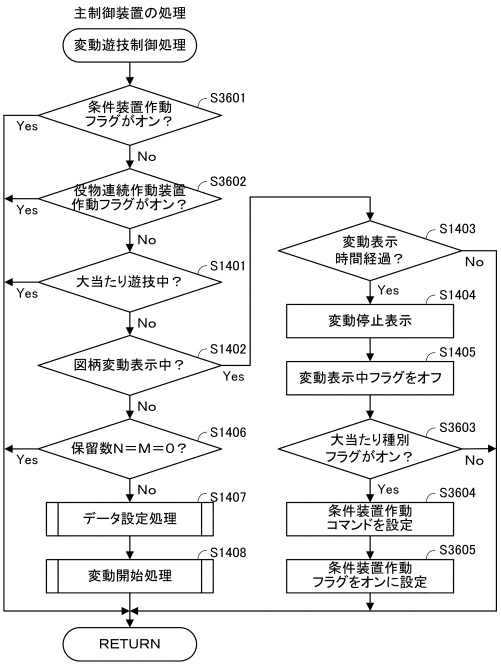
【図７７】



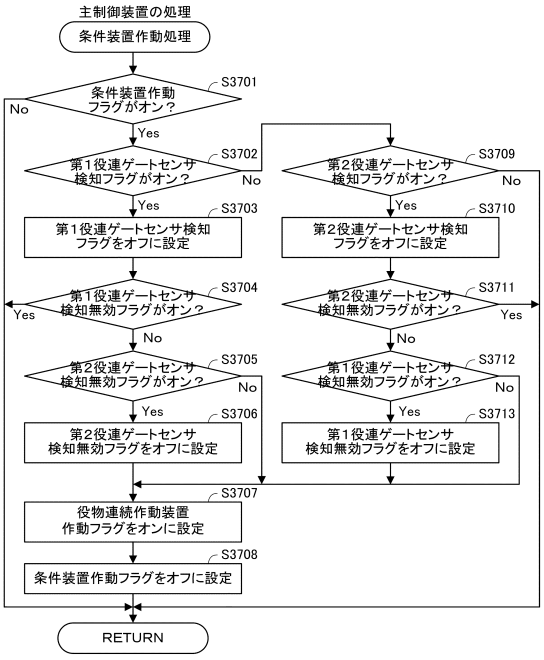
【図７８】



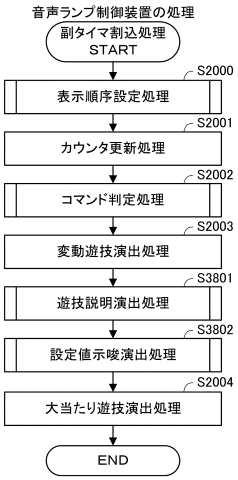
【図７９】



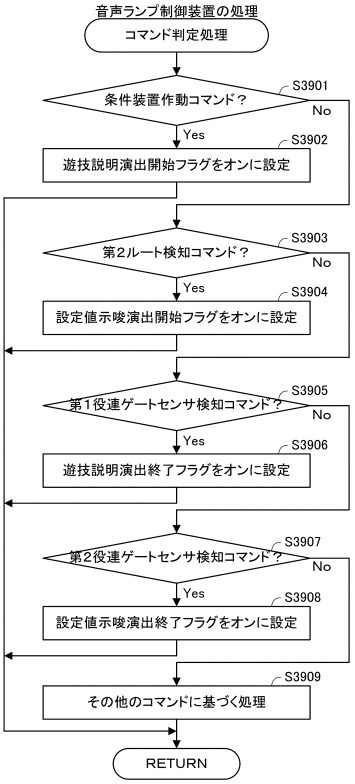
【図８０】



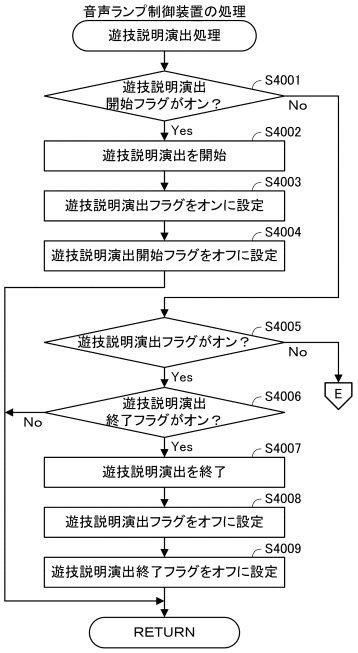
【図８１】



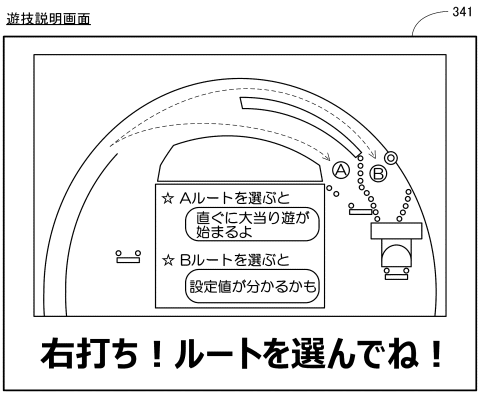
【図８２】



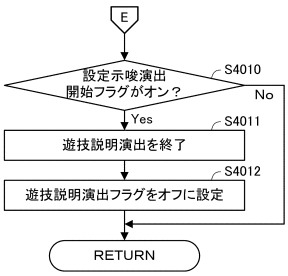
【図８３】



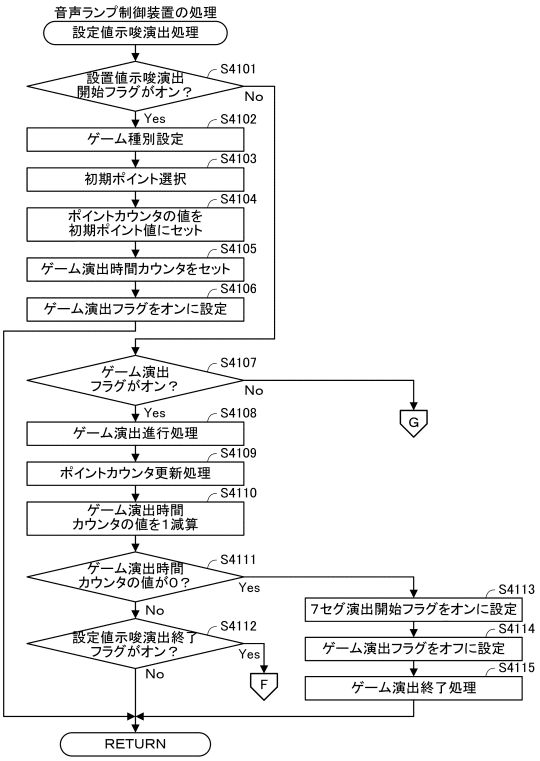
【図８４】



【図８５】



【図８６】



【図８７】

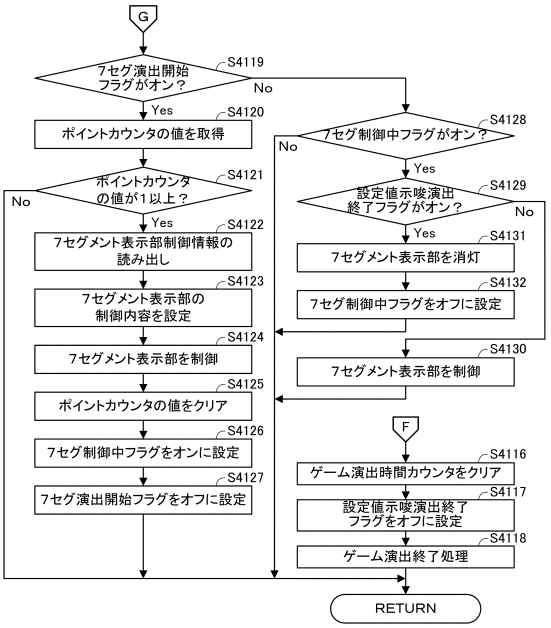
（A）ゲーム種別決定テーブル

ゲーム種別抽選カウンタ	ゲーム種別		選択率	ポイント獲得難易度
0～49	ゲームA	コイン獲得ゲーム	33．3%	最難（★☆☆☆☆）
50～89	ゲームB	ミッション達成ゲーム	26．7%	難（★★☆☆☆）
90～119	ゲームC	バトルゲーム	20．0%	普通（★★★☆☆）
120～139	ゲームD	クイズゲーム	13．3%	易（★★★★☆）
140～149	ゲームE	予想ゲーム	6．7%	最易（★★★★★）

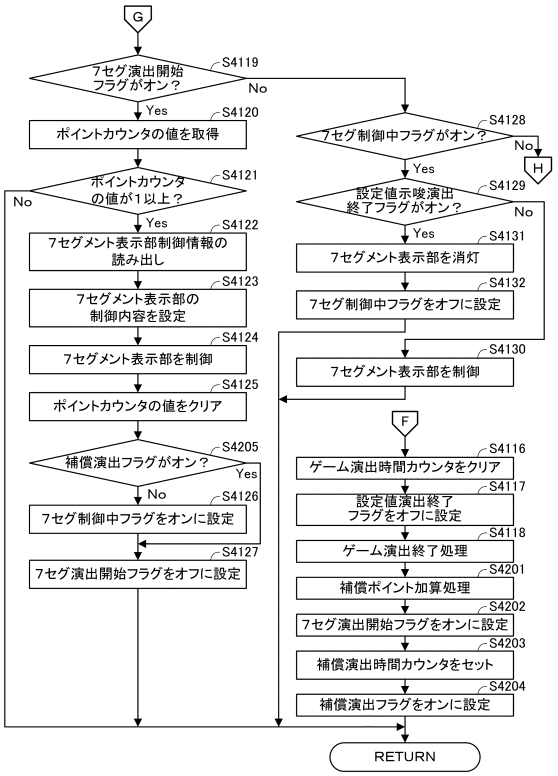
（B）初期ポイント決定テーブル

初期ポイント抽選カウンタ	ゲーム種別				
	ゲームA	ゲームB	ゲームC	ゲームD	ゲームE
0～99	0Pt	1Pt	2Pt	8Pt	10Pt
100～179	1Pt	2Pt	3Pt	5Pt	8Pt
180～239	2Pt	3Pt	8Pt	3Pt	5Pt
240～279	3Pt	5Pt	5Pt	2Pt	3Pt
280～299	5Pt	8Pt	1Pt	1Pt	1Pt
初期ポイント期待値	1．4Pt	2．6Pt	3．8Pt	4．9Pt	6．9Pt

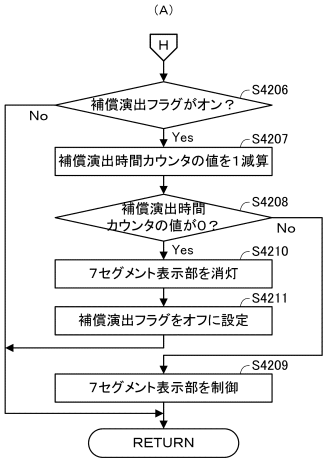
【図８８】



【図８９】



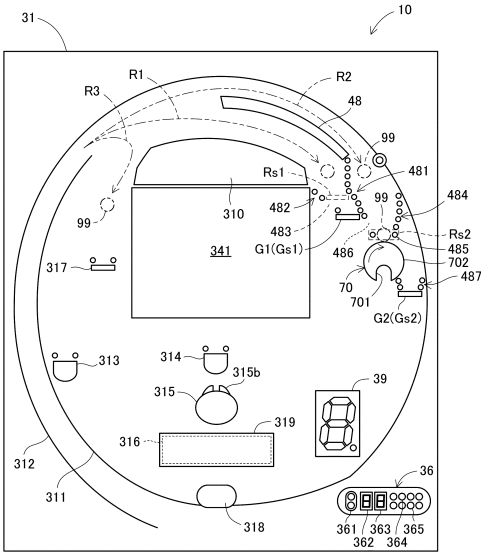
【図９０】



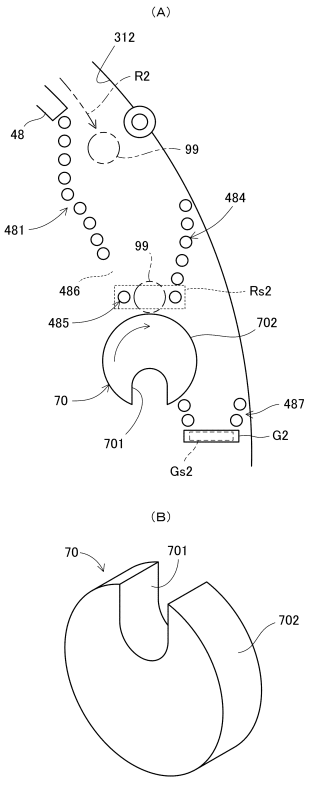
(B)補償ポイント決定テーブル

補償ポイント抽選カウンタ	ゲーム種別				
	ゲームA	ゲームB	ゲームC	ゲームD	ゲームE
0～49	10Pt	8Pt	2Pt	1Pt	0Pt
50～89	8Pt	5Pt	3Pt	2Pt	1Pt
90～119	5Pt	3Pt	8Pt	3Pt	2Pt
120～139	3Pt	2Pt	5Pt	5Pt	3Pt
140～149	1Pt	1Pt	1Pt	8Pt	5Pt
補償ポイント期待値	6．9Pt	4．9Pt	3．8Pt	2．6Pt	1．4Pt

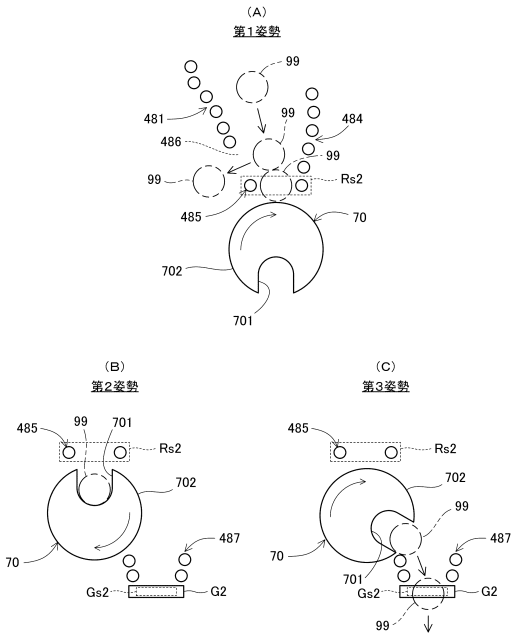
【図９１】



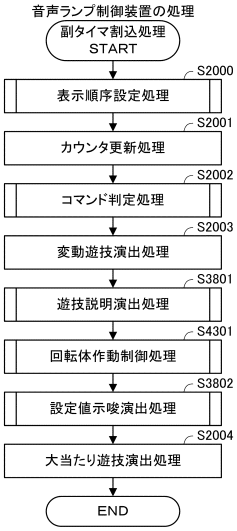
【図９２】



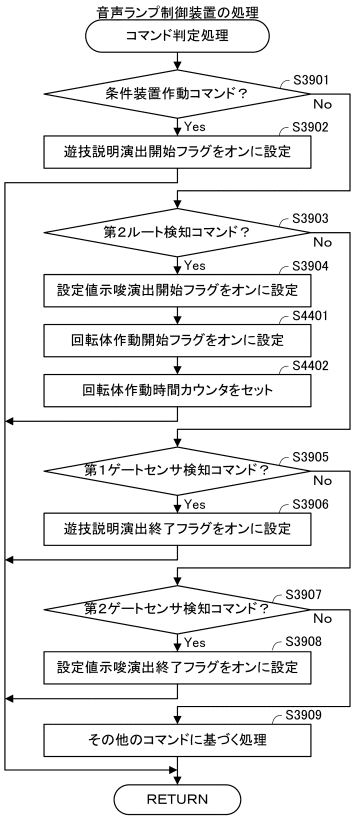
【図９３】



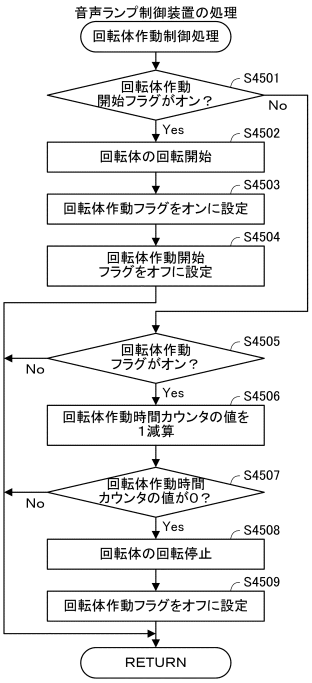
【図９４】



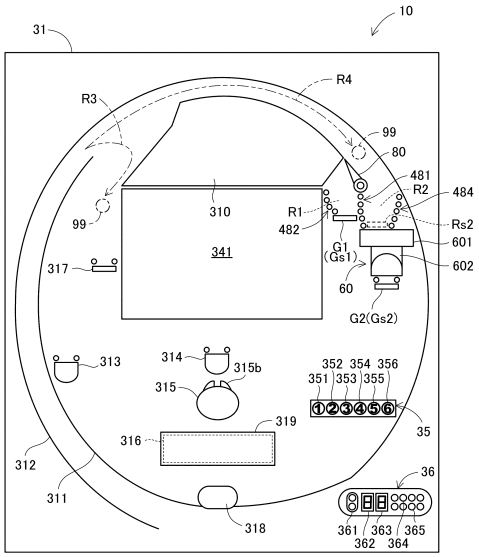
【図９５】



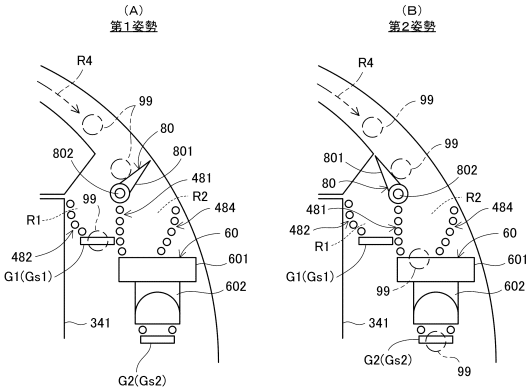
【図９６】



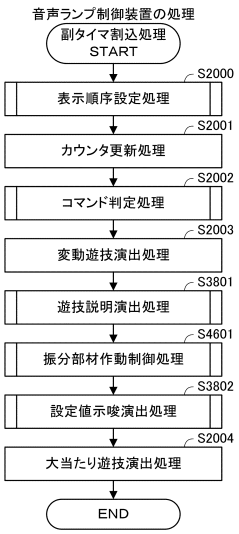
【図９７】



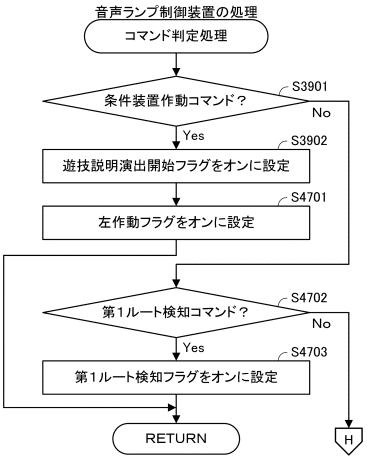
【図９８】



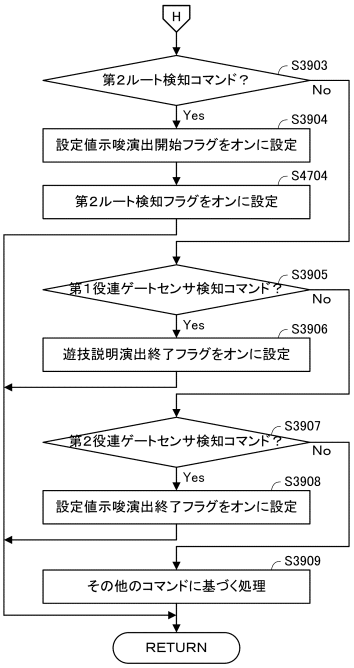
【図９９】



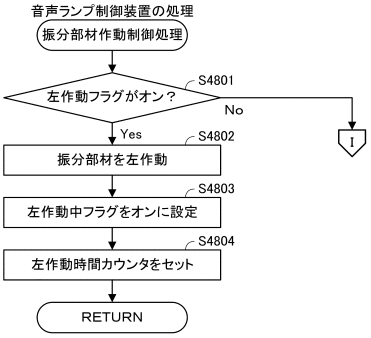
【図１００】



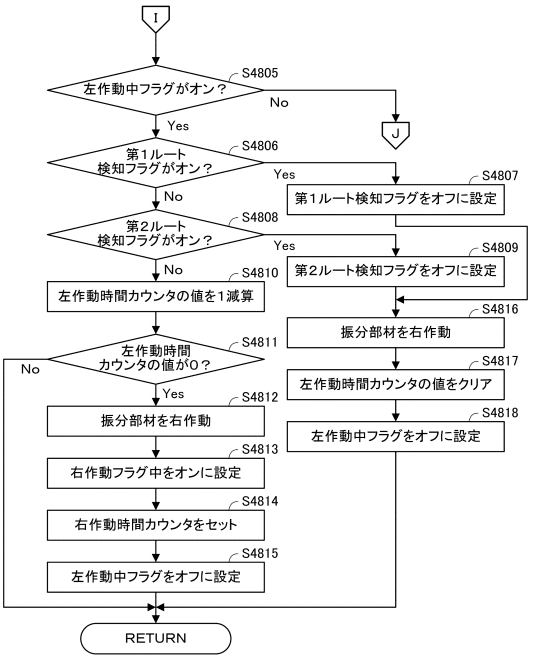
【図１０１】



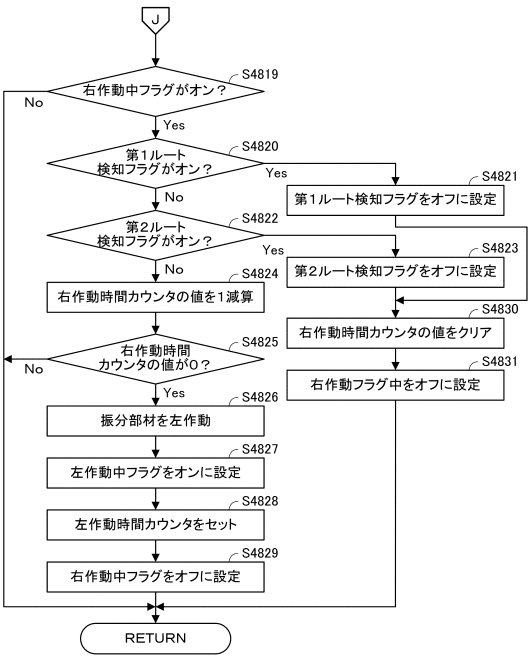
【図１０２】



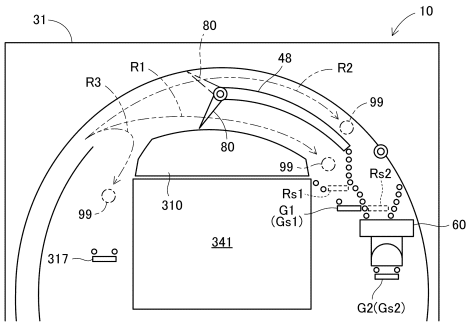
【図１０３】



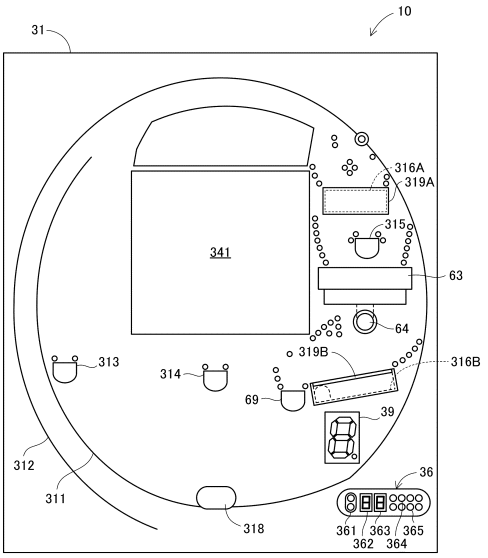
【図１０４】



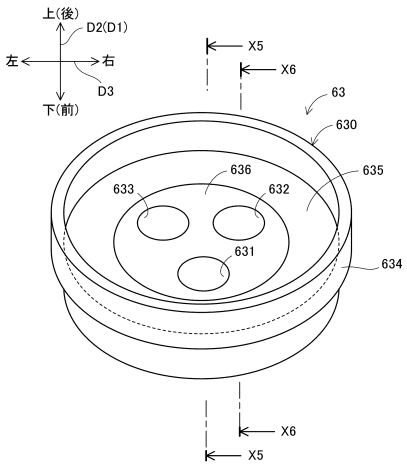
【図１０５】



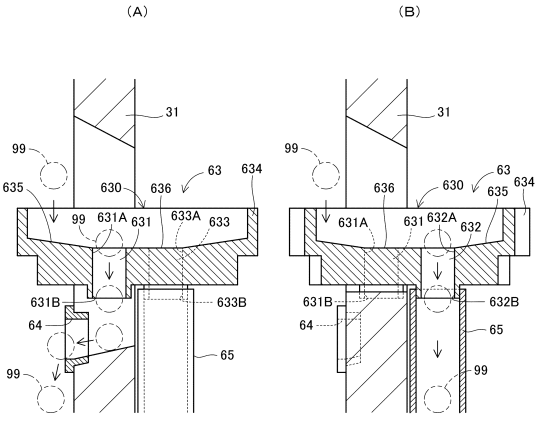
【図１０６】



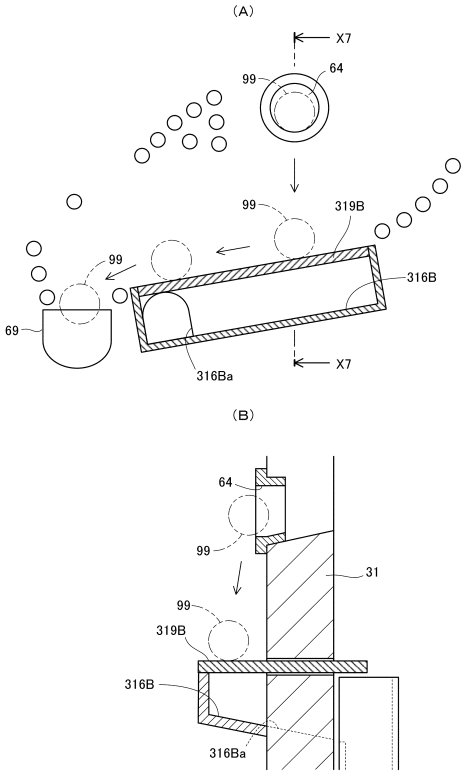
【図１０７】



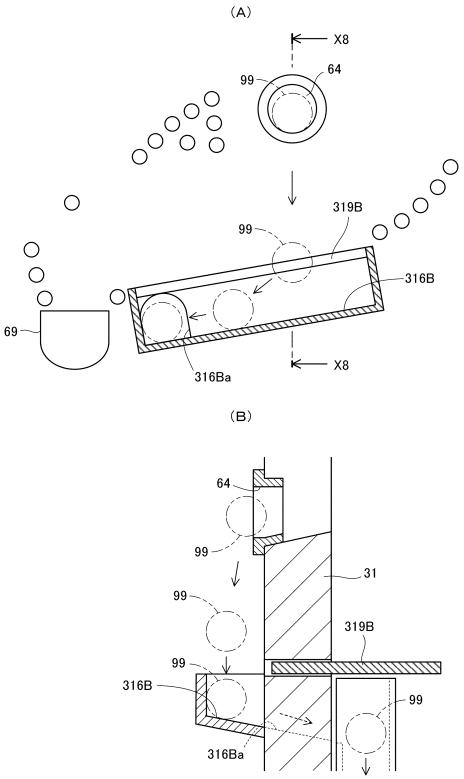
【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】

(A)低確率モード第1特図当否テーブル

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	0～589	大当たり	約1／111
	590～65535	外れ	
2	0～605	大当たり	約1／109
	606～65535	外れ	
3	0～617	大当たり	約1／107
	618～65535	外れ	
4	0～629	大当たり	約1／105
	630～65535	外れ	
5	0～635	大当たり	約1／103
	636～65535	外れ	
6	0～648	大当たり	約1／101
	649～65535	外れ	

(B)低確率モード第2特図当否テーブル

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	0～589	大当たり	約1／111
	590～65535	小当たり	
2	0～605	大当たり	約1／109
	606～65535	小当たり	
3	0～617	大当たり	約1／107
	618～65535	小当たり	
4	0～629	大当たり	約1／105
	630～65535	小当たり	
5	0～635	大当たり	約1／103
	636～65535	小当たり	
6	0～648	大当たり	約1／101
	649～65535	小当たり	

(C)高確率モード当否テーブル(第1特図、第2特図)

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
1～6	0～3276	大当たり	約1／20
	3277～65535	小当たり	

(D)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	0～19	2R確変大当たり
第2特図	0～19	2R通常大当たり

【図１１２】

(A)低確率モード第1特図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)

(B)低確率モード第1特図外れ変動テーブル

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)

(C)低確率モード第2特図変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0～199	06(1s)

(D)高確率モード第2特図変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0～49	01(30s)
50～149	02(60s)
150～199	03(90s)

【図１１３】

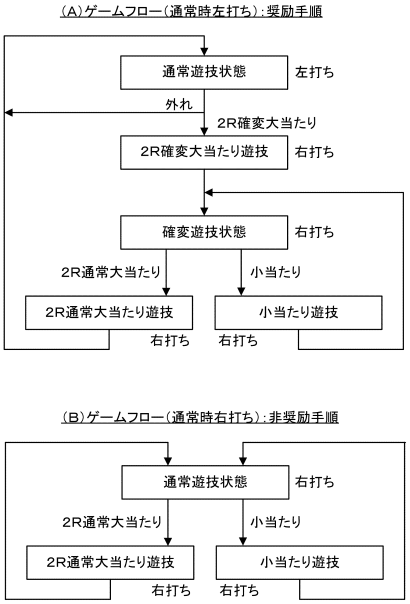
(A)各当たりの可変入賞口の最大開放時間及び最大入球個数

当たり種別	2R確変大当たり	2R通常大当たり	小当たり
作動入賞口	第1可変入賞口	第2可変入賞口	第2可変入賞口
最大開放時間	30s／1R	30s／1R	1．8s
最大入球個数	10個／1R	10個／1R	10個

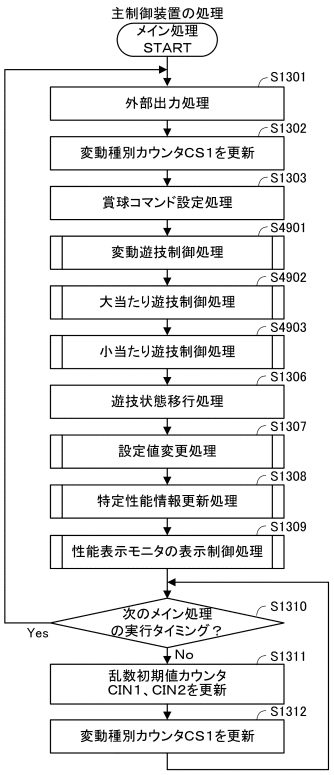
(B)各入賞口の払出玉数

入賞口種別	払出玉数
一般入賞口313	10玉
第1入賞口314	1玉
第2入賞口315	1玉
第1可変入賞口316A	10玉
第2可変入賞口316B	3玉
特別入賞口69	15玉

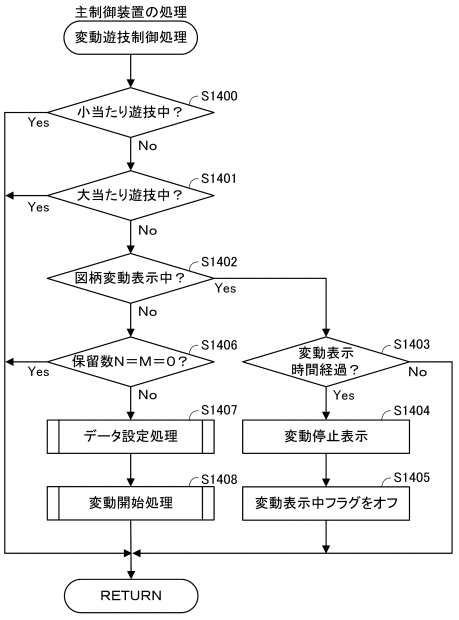
【図１１４】



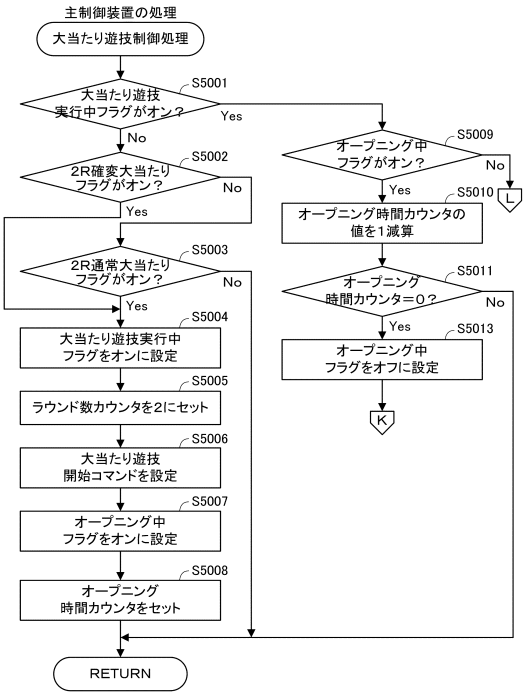
【図１１５】



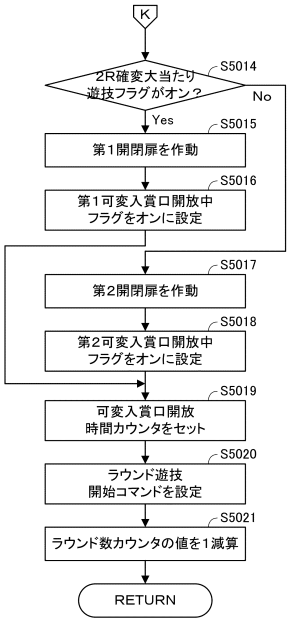
【図１１６】



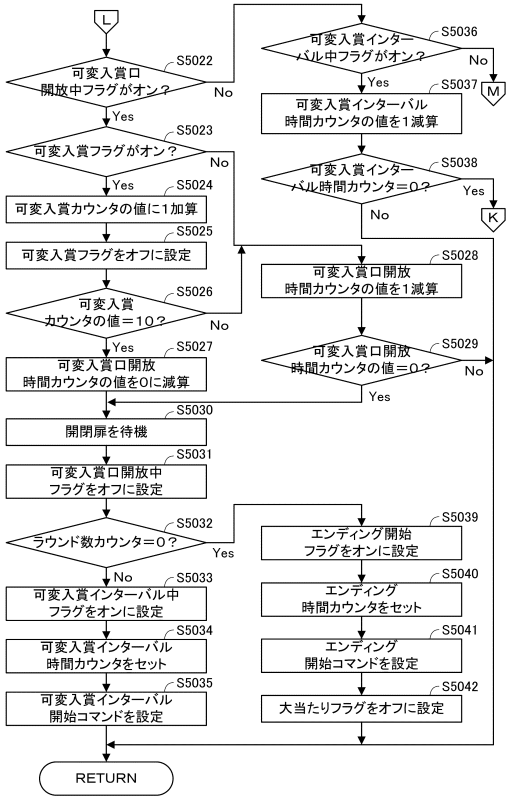
【図１１７】



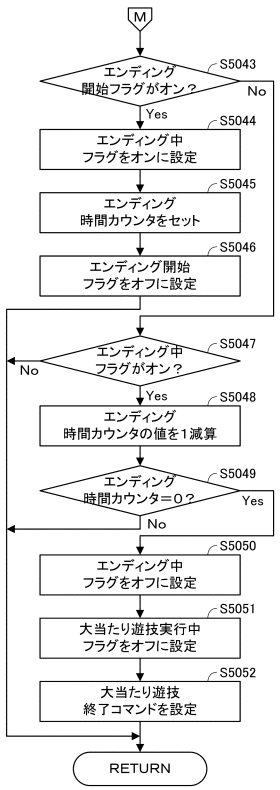
【図１１８】



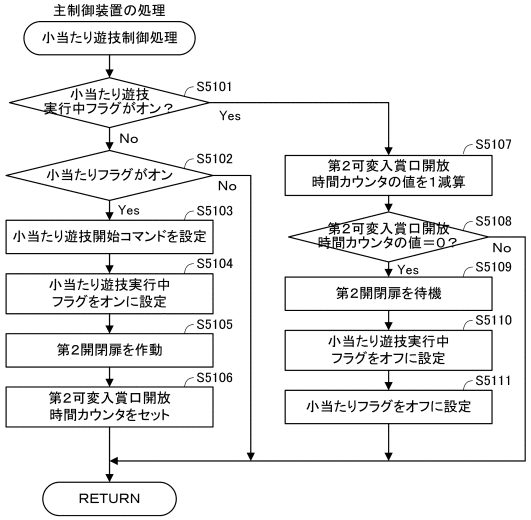
【図１１９】



【図１２０】



【図１２１】


主制御装置の処理
小当たり遊技制御処理
小当たり遊技
実行中フラグがオン？
S5101
Yes
No
小当たりフラグがオン
S5102
No
Yes
小当たり遊技開始コマンドを設定
S5103
小当たり遊技実行中
フラグをオンに設定
S5104
第2開閉扉を作動
S5105
第2可変入賞口開放
時間カウンタをセット
S5106
第2可変入賞口開放
時間カウンタの値を1減算
S5107
第2可変入賞口開放
時間カウンタの値＝0？
S5108
No
Yes
第2開閉扉を待機
S5109
小当たり遊技実行中
フラグをオフに設定
S5110
小当たりフラグをオフに設定
S5111
RETURN

フロントページの続き

(72)発明者　宮内 啓太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　加藤 啓太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社サンスリー内
(72)発明者　川島 哲
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　蟹江 和紀
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社サンスリー内

審査官　上田 正樹

(56)参考文献　特許第７３１４５９２（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２１－０５８２６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０５８２６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０５８２６７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２