(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-208797
(P2019-208797A)
(43)公開日　令和1年12月12日(2019.12.12)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	333Z	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 7　ＯＬ　（全 138 頁）

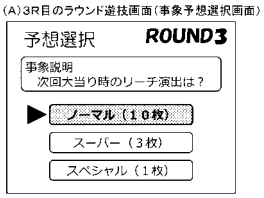
(21)出願番号　特願2018-106662 (P2018-106662)
(22)出願日　平成30年6月4日 (2018.6.4)

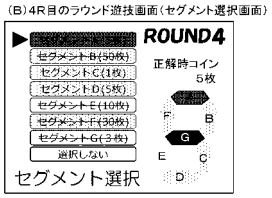
(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100167302
弁理士　種村　一幸
(72)発明者　宮内　啓太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　野畑　昌樹
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　蟹江　和紀
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技機１０では、大当たり遊技において、今回の大当たり遊技から次回の大当たり遊技までの間における変動遊技において発生し得る事象に関する複数の項目、例えば確変大当たりに関する項目、及び通常大当たりに関する項目が図柄表示部３４１に表示される。遊技者は、図柄表示部３４１に表示される複数の項目から項目を選択可能である。そして、遊技者によって選択される項目に対応する事象が発生した場合に仮想コインが遊技者に付与され、この仮想コインに基づいて、遊技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に表示される。
【選択図】図４５





【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定期間における遊技の進行中において発生し得る事象に関する複数の項目から少なくとも１つの項目を遊技者に選択させる前記複数の項目を遊技者に提示する項目提示手段と、
前記項目提示手段によって提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目に対応する事象が、前記所定期間において発生した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段をさらに備え、
前記所定期間の始期は、前記特別遊技の終了後に設定されることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記所定期間の終期は、前記特別遊技の開始前に設定されることを特徴とする請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記項目提示手段によって前記複数の項目が提示される項目提示期間は、前記特別遊技が実行される期間に設定されることを特徴する請求項２又は請求項３に記載の遊技機。
【請求項５】
前記特典を遊技者に付与するための特典付与期間は、前記特別遊技が実行される期間に設定されることを特徴とする請求項２から請求項４のいずれかに記載の遊技機。
【請求項６】
前記特別遊技状態から、前記移行判定手段によって前記移行判定が実行される判定状態に移行させる状態移行手段をさらに備え、
前記判定状態は、前記移行判定手段によって第１確率に基づいて前記特別遊技状態に移行させるか否かが判定される第１判定状態と、前記移行判定手段によって第１確率よりも高い確率の第２確率に基づいて前記特別遊技状態に移行させるか否かが判定される第２判定状態とを含み、
前記特別遊技は、当該特別遊技の終了後に前記状態移行手段によって前記第１判定状態に移行される第１特別遊技と、当該特別遊技の終了後に前記状態移行手段によって前記第２判定状態に移行される第２特別遊技とを含み、
前記特典付与期間は、前記第１特別遊技が実行される期間に設定されることを特徴とする請求項５に記載の遊技機。
【請求項７】
前記選択項目に対応する事象が、前記所定期間において発生したか否かの判定結果を遊技者に提示する判定結果提示手段をさらに備えることを特徴とする請求項２から請求項６のいずれかに記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機では、大当たり抽選を行った場合に抽選結果を報知する報知遊技を実行し、大当たり抽選に当選した場合に遊技者に遊技球やコインなどの遊技価値を付与する大当たりが実行されるものがある。このような遊技機では、報知遊技や大当たり遊技の実行中にミニゲームなどが実行されるものもある。
【先行技術文献】

【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１７－２００６４８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、遊技機としては、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。
【０００５】
本発明の目的は、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、
所定期間における遊技の進行中において発生し得る事象に関する複数の項目から少なくとも１つの項目を遊技者に選択させる前記複数の項目を遊技者に提示する項目提示手段（３４１）と、
前記項目提示手段（３４１）によって提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目に対応する事象が、前記所定期間において発生した場合に遊技者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。
【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５（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５（Ｂ）は遊技設定値と７セグメント表示部の表示例との対応関係を示す図、図５（Ｃ）は７セグメント表示部の各セグメントの点消灯状態と７セグメント表示部での表示数字との対応関係を示す図。
【図６】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７】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８】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図９】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１０】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図１１】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１２】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１３】性能情報表示装置の遊技設定値表示部での表示例を示す図。
【図１４】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１５】図１４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１６】図１５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１７】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１８】図１７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１９】図１８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２０】図１８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２１】図１７のメイン処理で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２】図１７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２３】図２２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２４】図１７のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５】図１７のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６】図１７のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２７】図１７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２８】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２９】図２８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３０】図２９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３１】図２９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変動種別テーブルの一例を示す図。
【図３２】図２９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ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。
【図３３】図２９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スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。
【図３４】図２９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スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。
【図３５】図２８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３６】図３５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３７】図３５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３８】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。
【図３９】図２８の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４０】図３９の大当たり遊技処理で実行される開閉実行モード演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４１】図４０の開閉実行モード演出決定処理で実行される１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４２】大当たり遊技の開閉実行モードにおける１Ｒ目のラウンド遊技画面の一例を示す図。
【図４３】図４０の開閉実行モード演出決定処理で実行される２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４４】図４４（Ａ）は大当たり遊技における７セグメント表示部での表示例を示す図、図４４（Ｂ）は大当たり遊技の開閉実行モードにおける２Ｒ目のラウンド遊技画面の一例を示す図。
【図４５】大当たり遊技の開閉実行モードにおける３Ｒ目及び４Ｒ目のラウンド遊技画面

の一例を示す図。
【図４６】図４０の開閉実行モード演出決定処理で３Ｒ目及び４Ｒ目のラウンド遊技演出を決定するために参照されるテーブルの一例を示す図。
【図４７】待機状態における図柄表示部での画面移行の一例を示す図。
【図４８】待機状態における図柄表示部での表示画面の一例を示す図。
【図４９】図２８の副タイマ割込処理で実行される待機状態処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５０】図２８の副タイマ割込処理で実行される待機状態処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５１】図４９の待機状態処理で実行される遊技モード選択処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５２】図４９の待機状態処理で実行される予想変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５３】図４９の待機状態処理で実行されるセグメント変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
以下、添付図面を参照しながら、本発明の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。
【０００９】
［第１の実施形態］
まず、図１～図５３を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。
【００１０】
［遊技機１０の概略構成］
ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。
【００１１】
図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じやん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。
【００１２】
［前面枠１１の構成］
前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。
【００１３】
前面枠１１は、操作ボタン２０、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。
【００１４】
前面枠１１は、操作ボタン２０、選択決定部２１、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。
【００１５】

操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える接点式スイッチなどの操作スイッチ２０ａ（図６参照）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に対する操作の有無を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、変動遊技演出における予め定められた操作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。また、操作ボタン２０は、後述の図柄表示部３４１での表示画面を、変動停止画面から各種設定などを行うためのトップメニュー画面（図４７参照）に移行させるために操作される。

【００１６】

なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよい。さらに、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、操作スイッチ２０ａは、接点式スイッチに限らず、例えば圧電素子などであってもよい。

【００１７】

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

【００１８】

選択決定部２１は、遊技者により操作されるものであり、後述の所定期間における遊技の進行中に発生し得る事象を遊技者に予想させる事象予想ゲーム（図４５など参照）などにおいて、遊技者の押下操作を受け付け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。

【００１９】

複数の選択ボタン２１Ａは、遊技設定処理において、トップメニュー画面（図３９参照）などの選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン２１１、下選択ボタン２１２、左選択ボタン２１３及び右選択ボタン２１４を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン２１Ｂが操作されることによって仮選択された内容が確定される（ＲＡＭ５１２に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン２１１～２１４のそれぞれは、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（図６参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。これにより、音声ランプ制御装置５は、決定ボタン２１Ｂに対する操作が行われたことか否かを判断することが可能である。

【００２２】

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。

【００２３】

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、例えば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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

［内枠１２の構成］

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

【００２７】

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

【００２８】

図４に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、第１入賞口３１４、第２入賞口３１５、可変入賞口３１６、スルーゲート３１７、アウト口３１８、可変表示ユニット３４及び７セグメント表示部３９が設けられている。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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６参照）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３５（図６参照）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。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６参照）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図当たり抽選が実行される。

【００３２】

入球センサ３１３ａ～３１７ａ及びアウト玉センサ３５（図６参照）はメイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、入球センサ３１３ａ～３１７ａ及びアウト玉センサ３５の検出結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、入球センサ３１３ａ～３１７ａでの検出結果に応じて払出制御装置７に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ３１３ａ～３１７ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット３３１（ＭＰＵ４１）は、アウト玉センサ３５での検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構３２によって遊技盤３１に打ち出された発射遊技球数と一致する。

【００３３】

なお、入球センサ３１３ａ～３１７ａ及びアウト玉センサ３５は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【００３４】

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

【００３５】

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。

【００３６】

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

【００３７】

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及び第２入賞口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６に入球した場合の賞球数は１３個である。特に、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態（特別遊技状態）に移行し、可変入賞口３１６が開放される後述のラウンド遊技（単位遊技）が所定回数（例えば５回、１６回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【００３８】

また、第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５に遊技球が入球されると、大当たり抽選が実行される。そして、抽選結果が大当たりである場合は通常遊技状態よりも遊技者にとって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。

【００３９】

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図柄変動表示及び変動遊技演出表示のような種々の表示が行われる。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。

【００４０】

例えば、図柄表示部３４１における図柄変動表示は、例えば「１」～「９」の数字が付された複数種類の飾り図柄が縦方向、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大当たりの組み合わせと構成しない副図柄（ブランク図柄）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。

【００４１】
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図柄変動表示が実行される。より具体的に、図柄変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って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、当該図柄変動表示が終了する。
【００４２】
図柄表示部３４１における図柄変動表示が終了すると、図柄表示部３４１では１又は複数の有効ラインに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、同じ図柄の飾り図柄が有効ラインで並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける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で並んだ状態で表示されるか、「７７７」以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態で表示される。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で並んだ状態で表示されるか、「７７７」や「３３３」などの１６Ｒ確変大当たり又は５Ｒ確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態で表示される。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図柄の組み合わせ以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態（例えば「３２３」（リーチ外れ目）又は「７２３」（バラケ目）など）が表示される。
【００４３】
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である「７７７」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で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である「３３３」以外（１６Ｒ確変大当たりであることを明示する飾り図柄の組み合わせである「７７７」を除く）の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態で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。また、昇格演出の実行タイミングは、変動遊技演出中に実行してもよい。例えば、昇格演出は、変動遊技演出において飾り図柄を仮停止表示させた後に、１６Ｒ確変大当たりであることを明示する飾り図柄の組み合わせである「７７７」や５Ｒ確変大当たりであることを明示する飾り図柄の組み合わせである「３３３」を最終的に停止表示させることにより実行してもよい。
【００４４】
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された場合、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。

【００４５】

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。

【００４６】

ここで、図５（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の一例を示す図であり、図５（Ｂ）は遊技設定値と７セグメント表示部３９の表示例との対応関係を示す図であり、図５（Ｃ）は７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態と７セグメント表示部３９での表示数字との対応関係を示す図である。ここで、遊技設定値は、後述のように低確率モード及び高確率モードにおける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）、即ち大当たり抽選において参照する当否テーブル種別を規定するものである（図８（Ａ）及び図８（Ｂ）参照）。本実施形態では、低確率モード及び高確率モードのそれぞれについて、大当たり確率の異なる６つの当否テーブル（１～６の６段階の遊技設定値）が設けられている。遊技設定値は、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。なお、遊技設定値は、６段階に限らず、２段階以上であればよい。

【００４７】

図５（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可能であり、点灯及び消灯を単時間で繰り返すことによって点滅可能である。各セグメントＡ～Ｇの点灯可能色は、１色であっても、複数色であってもよい。この７セグメント表示部３９は、大当たり遊技での特定期間において、主制御装置４のＲＡＭ４１２に記憶された遊技設定値に対応する数字やアルファベットなの記号を特定色で点灯されるセグメントによって表示することで遊技設定値を明示可能であり、前記記号の一部を前記特定色で表示することで遊技設定値を示唆可能である。本実施形態では、後述のように大当たり遊技における開閉実行モードの２Ｒ目のラウンド遊技から大当たり遊技の終了までの特定期間において、遊技設定値に対応した数字を特定色で表示することによって遊技設定値を明示可能であり、遊技設定値に対応した数字の一部を特定色で表示することによって遊技設定値を示唆可能である。また、７セグメント表示部３９では、後述のように所定期間における遊技の進行中に発生し得る事象を遊技者に予想させる事象予想ゲームにおいて遊技者が事象予想に正解することで獲得した仮想コインの価値（枚数）に応じて遊技者によって選択されるセグメントＡ～Ｇが特定色での点灯、又は消灯の制御対象となる。つまり、７セグメント表示部３９では、遊技者による事象予想に正解することによって獲得された仮想コインの価値が多いほど、より多くのセグメントＡ～Ｇを特定色での点灯又は消灯の制御対象とすることができる。そして、遊技者が一定価値以上の仮想コインを獲得した場合、７セグメント表示部３９の全てのセグメントＡ～Ｇを点消灯の制御対象とすることができ、全てのセグメントＡ～Ｇが点消灯の制御対象とされる場合には７セグメント表示部３９に遊技設定値に対応する数字の全体が特定色で表示されることで遊技設定値が明示される。

【００４８】
なお、７セグメント表示部３９では、大当たり遊技の特定期間において各セグメントＡ～Ｇを特定色で点灯させ、又は消灯させることで遊技設定値が明示又は示唆されるが、７つのセグメントＡ～Ｇのうちの一部のセグメントが制御対象となって遊技設定値が示唆される場合、制御対象なっていないセグメント（未制御対象セグメント）は、例えば各セグメントＡ～Ｇの点灯色が１種類である場合には未制御対象セグメントを特定色で点滅させる態様が考えられ、各セグメントＡ～Ｇの点灯色が複数種類である場合には未制御対象セグメントを前記特定色とは異なる所定色で点灯又は点滅させる態様が考えられる。もちろん、未制御対象セグメントは、消灯状態としておいてもよい。なお、本実施形態では、未制御対象セグメントは所定色で点灯される。また、所定色は、特定色に比べて目立ち難い色であることが好ましく、高明度色、例えば淡色が考えられる。

【００４９】
また、本実施形態では、大当たり遊技の特定期間において制御対象となったセグメントＡ～Ｇは、特定色で点灯され、又は消灯されるが、各セグメントＡ～Ｇの点灯色が複数種類である場合には、制御対象セグメントＡ～Ｇを消灯することに代えて、前記特定色及び前記所定色とは異なる規定色で点灯させるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技の特定期間では、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇが特定色、所定色及び規定色のいずれかで点灯されるため、制御対象セグメントＡ～Ｇが消灯され得る場合に比べて、遊技設定値に対応する数字を推測し難くなる。ところで、遊技設定値の推測が容易であると、遊技設定値が低設定値である場合（大当たり確率が低い場合）に、遊技者が早期に遊技機１０での遊技を終了することが懸念される。これに対して、大当たり遊技における７セグメント表示部３９での遊技設定値に対応する数字を推測し難くなることで、遊技設定値の推測困難性を高めることができる。そのため、大当たり遊技の特定期間において、７セグメント表示部３９のいずれのセグメントＡ～Ｇも消灯させることなく、各セグメントＡ～Ｇを特定色、所定色及び規定色のいずれかで点灯させることで遊技設定値の推測困難性を高めることで、遊技設定値が低設定値である場合（大当たり確率が低い場合）に、遊技者が早期に遊技機１０での遊技を終了することを防止できる。さらに、大当たり遊技の特定期間において各セグメントＡ～Ｇを特定色、所定色及び規定色のいずれかで点灯させる場合、特定色、所定色及び規定色は、予め定められた固定色であってもよいが、特定期間における７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの制御状態を決定する場合に予め定められる複数色が選択するようにしてもよい。後者の場合、遊技設定値に対応する数字、即ち遊技設定値の推測困難性をさらに高めることができるため、遊技設定値が低設定値である場合（大当たり確率が低い場合）に、遊技者が早期に遊技機１０での遊技を終了することをさらに防止できる。

【００５０】
また、大当たり遊技において７セグメント表示部３９によって遊技設定値が明示又は示唆される特定期間は、開閉実行モード２Ｒ目のラウンド遊技から大当たり遊技の終了までの期間に限らず、オープニング期間、開閉実行モード期間及びエンディング期間の他、これらの３つの期間の２以上の期間を組み合わせ期間などであってもよい。

【００５１】
ここで、セグメントＡは、遊技設定値が２、３、５又は６の場合に特定色で点灯され得る。そのため、セグメントＡが特定色で点灯された場合に遊技設定値が２、３、５及び６のいずれかであると判断でき、セグメントＡが制御対象となって消灯された場合に遊技設定値が１及び４のいずれかであると判断できる（図５（Ｃ）参照）。つまり、セグメントＡが特定色で点灯された場合には、遊技者にとって最も不利な遊技設定値１が否定され、遊技者に有利な遊技設定値５及び６である可能性が残される。これとは逆に、セグメントＡが制御対象となって消灯された場合、遊技者にとって最も不利な遊技設定値１である可能性が残される。そのため、セグメントＡが特定色で点灯される場合、遊技設定値１が否定され、遊技設定値５及び６の可能性が残されているため、遊技者にとって有利な遊技設定値である可能性が比較的に高くなる。

【００５２】
セグメントＢは、遊技設定値が１、２、３又は４の場合に特定色で点灯され得る。そのため、セグメントＢが特定色で点灯された場合に遊技設定値が１、２、３及び４のいずれかであると判断でき、セグメントＢが制御対象となって消灯された場合に遊技設定値が５及び６のいずれかであると判断できる（図５（Ｃ）参照）。つまり、セグメントＢが消灯される場合には、遊技者にとって遊技者に有利な遊技設定値５又は６であることが確定する。そのため、セグメントＢが点灯されるか否かは、遊技者にとって有利な遊技設定値であるか否かを判断する上で極めて重要な要素である。
【００５３】
セグメントＣは、遊技設定値が１、３、４、５又は６の場合に特定色で点灯され得る。そのため、セグメントＣが点灯された場合に遊技設定値が１、３、４、５及び６のいずれかであると判断でき、セグメントＣが制御対象となって消灯された場合に遊技設定値が２であると判断できる（図５（Ｃ）参照）。つまり、セグメントＣが特定色で点灯された場合には、遊技者にとって比較的に不利な遊技設定値２が否定されるが、遊技者に有利な状態であるかは遊技設定値５及び６である可能性が残される一方で遊技設定値１である可能性も同時に残される。そのため、セグメントＣが点灯されるか否か単独では遊技者にとって有利な遊技設定値であるか判断が困難であり、その意味においてセグメントＣの重要度が低いが、セグメントＣと同時にセグメントＣ以外の他のセグメントが制御対象となった場合に、当該他のセグメントが特定色で点灯されるか否かという事実と併用して判断する上で重要である。例えば、当該他のセグメントとしてセグメントＥが特定色で点灯された場合、後述のように遊技設定値２及び６のいずれかであると判断できる。そのため、セグメントＣが特定色で点灯し、さらにセグメントＥが特定色で点灯した場合には遊技者にとって最も有利な遊技設定値６であることが確定する。一方、セグメントＣが制御対象となったにも関わらず点灯せず、セグメントＥが特定色で点灯した場合には遊技者にとって比較的に不利な遊技設定値２であることが確定する。
【００５４】
セグメントＤは、遊技設定値が２、３、５又は６の場合に特定色で点灯され得る。そのため、セグメントＤが特定色で点灯された場合に遊技設定値が２、３、５及び６のいずれかであると判断でき、セグメントＤが制御対象となって消灯された場合に遊技設定値が１及び４のいずれかであると判断できる（図５（Ｃ）参照）。つまり、セグメントＤが特定色で点灯された場合にはセグメントＡと同様に、遊技者に最も不利な遊技設定値１が否定され、遊技者に有利な遊技設定値５及び６である可能性が高まる。そのため、セグメントＤが特定色で点灯されることは、遊技者にとって有利な状態である可能性が高いと判断でき、これとは逆に、セグメントＤが制御対象となって消灯された場合に遊技者にとって不利な状態である可能性が高いと判断できる。
【００５５】
セグメントＥは、遊技設定値が２又は６の場合に特定色で点灯され得る。そのため、セグメントＥが特定色で点灯された場合に遊技設定値が２及び６のいずれかであると判断でき、セグメントＥが制御対象となって消灯さてた場合に遊技設定値が１、３、４及び５のいずれかであると判断できる（図５（Ｃ）参照）。つまり、セグメントＥが特定色で点灯された場合に遊技設定値６である可能性が残されるため、セグメントＥと同時に他のセグメントによって遊技設定値６が肯定されると共に遊技設定値２が否定されることで、遊技者にとって最も有利な遊技設定値６であるか否かを判断できる。例えば、セグメントＢが制御対象となって消灯された場合、セグメントＣが特定色で点灯された場合、及びセグメントＦが特定色で点灯された場合、遊技設定値６が肯定されると共に遊技設定値２が否定されるため、これらの条件のいずれかが満たされる場合にセグメントＥが特定色で点灯されることで、遊技設定値６であることが確定する。
【００５６】
セグメントＦは、遊技設定値が４、５又は６の場合に特定色で点灯され得る。そのため、セグメントＦが特定色で点灯された場合に遊技設定値が４、５及び６のいずれかである

と判断でき、セグメントＦが制御対象となって消灯された場合に遊技設定値が１、２及び３のいずれかであると判断できる（図５（Ｃ）参照）。つまり、セグメントＦが特定色で点灯された場合には、遊技者にとって有利な上位３つの遊技設定値４、５又は６であると判断できる。これとは逆に、セグメントＦが制御対象となって消灯された場合に遊技者にとって不利な下位３つの遊技設定値１、２又は３であると判断できる。そのため、セグメントＦが制御対象となって点灯されるか否かによって遊技設定値の高低を判断できるため、遊技者は現在遊技を進行している遊技機１０での遊技を継続するか否かを判断し易くなる。

【００５７】

セグメントＧは、遊技設定値が２、３、４、５及び６の場合に特定色で点灯され得る。そのため、セグメントＧが特定色で点灯された場合に遊技設定値が２、３、４、５及び６のいずれかであると判断でき、セグメントＧが制御対象となって消灯された場合に遊技設定値が１であると判断できる（図５（Ｃ）参照）。つまり、セグメントＧが制御対象となって点灯されるか否かによって遊技者にとって最も不利な遊技設定値１であるか否かを判断できる。そのため、セグメントＧが制御対象となって消灯された場合に遊技設定値１であることが確定するため、遊技者は現在遊技を進行している遊技機１０での遊技を終了する契機が与えられる。

【００５８】

このように、セグメントＡ～Ｇは、それぞれ遊技設定値を推測する上での重要度が同一ではなく重要度が異なる。例えば、セグメントＡ～Ｇはそれぞれ、単独での遊技設定値そのものの推測のし易さ、単独での遊技設定値の高低の判断のし易さが異なり、他のセグメントとの組み合わせによる遊技設定値やその高低の推測のし易さが異なる。そのため、どのような順序で各セグメントが制御対象となるかによって遊技設定値の推測のし易さが異なる。そして、本実施形態では、制御対象となるセグメントは、セグメントＡ～Ｇのうちの遊技者によって選択されるセグメントである。そのため、遊技者は、知りたい情報、例えば遊技設定値の高低、特定の遊技設定値の可能性（例えば遊技設定値６の可能性）などに応じて、どのセグメントＡ～Ｇを制御対象とするかを選択して制御対象とすることで、知りたい情報を入手することが可能になる。そして、遊技者は、遊技設定値に関して得られる情報に基づいて、遊技を続行するか否かを検討することができる。

【００５９】

なお、制御対象セグメントＡ～Ｇは、遊技者による選択を不能とし、遊技機１０によって決定するようにしてもよい。この場合、遊技設定値に応じて各セグメントＡ～Ｇの制御対象優先順位を決定した上でその制御対象順位に応じた順序で制御対象セグメントＡ～Ｇを決定することが考えられる。これにより、遊技者が獲得した仮想コインの価値が低い場合に容易に遊技設定値が推測されることを防止でき、遊技中の遊技機１０での遊技が早期に終了されることを防止できる。また、制御対象セグメントＡ～Ｇを遊技機１０において決定する場合、各セグメントＡ～Ｇの制御対象順位を規定することなく、遊技機１０において抽選によりランダムに決定することも考えられる。さらに、制御対象セグメントＡ～Ｇを抽選により決定する場合、セグメントＡ～Ｇの選択率を均一にしてもよいが、少なくとも１つのセグメントの選択率を他のセグメントの選択率と異ならせてもよく、前記選択率は遊技設定値に応じて設定してもよい。例えば、遊技設定値の推測が困難なセグメントの選択率を高くする一方で、遊技設定値の推測が容易なセグメントの選択率を低くすることが考えられる。これにより、遊技者が獲得した仮想コインの価値が低い場合に容易に遊技設定値が推測されることを防止でき、遊技中の遊技機１０での遊技が早期に終了されることを防止できる。

【００６０】

また、制御対象セグメントＡ～Ｇは、セグメントＡ～Ｇの制御順序を規定する制御順序パターンに従って決定されてもよい。また、制御順序パターンに従って制御対象となるセグメントが決定される場合、制御順序が異なる複数の制御順序パターンを準備し、これらの制御順序パターンから選択される制御順序パターンに従って制御対象となるセグメント

が決定されるようにしてもよく、制御順序パターンは遊技設定値に応じて設定してもよい。複数の制御順序パターンから選択される制御順序パターンに従って制御対象となるセグメントが決定される場合、遊技設定値の推測が困難な制御順序パターンの選択率を高くする一方で、遊技設定値の推測が容易な制御順序パターンの選択率を低くすることが考えられる。これにより、遊技者が獲得した仮想コインの価値が低い場合に容易に遊技設定値が推測されることを防止でき、遊技中の遊技機１０での遊技が早期に終了されることを防止できる。

【００６１】

また、制御対象セグメントＡ～Ｇを遊技機１０において決定する場合、７セグメント表示部３９におけるどのセグメントＡ～Ｇが制御対象セグメントＡ～Ｇであるかは、遊技者に明示してもよいし明示しなくてもよい。制御対象セグメントＡ～Ｇが明示される場合は、制御対象セグメントＡ～Ｇが明示されない場合に比べて遊技設定値の推測が容易となる。そして、本実施形態では、制御対象セグメントＡ～Ｇが遊技者によって選択されるため、制御対象セグメントＡ～Ｇが明示される。例えば、制御対象セグメントＡ～Ｇを点滅させることで制御対象セグメントＡ～Ｇであることを遊技者に明示してもよく、制御対象セグメントを図柄表示部３４１において明示してもよい。

【００６２】

［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。

【００６３】

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。

【００６４】

図６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。

【００６５】

［遊技機１０のシステム構成］

次に、図６～図１３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。

【００６６】

［メイン制御ユニット３３１］

図６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。

【００６７】

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。

【００６８】

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及びアウト玉センサ３５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への遊技球の入球の有無、又はスルーゲート３１７への遊技球の通過の有無を判断する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３５からの検出信号に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９などが接続されている。

【００６９】

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

【００７０】

変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、メイン表示部３７による図柄変動表示を開始する際に、後述の保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて、後述の図２０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。

【００７１】

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１６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）。

【００７２】

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１９のデータ設定処理でのステップＳ１５０８において設定される。

【００７３】

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１７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。

【００７４】

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１７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。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。

【００７５】

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１７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。

【００７６】

遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、後述の図２１の遊技設定値変更処理でのステップＳ１７１０において設定される。

【００７７】

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。

【００７８】

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

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

ここで、図７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。

【００８２】

抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタＣ３とが含まれる。また、抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮ１と、メイン表示部３７及び図柄表示部３４１における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳ１とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ４１２ａには、第２入賞口３１５の電動役物３１５ｂを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普通当たり乱数カウンタ

Ｃ４と、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタＣＩＮ２とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

【００８３】

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。

【００８４】

保留格納エリア４１２ｂは、第１保留格納エリアＲＥＡ、第２保留格納エリアＲＥＢ、及び実行エリアＡＥを備える。第１保留格納エリアＲＥＡは、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び保留数記憶エリアＮＡＡを含む。以下、第１保留格納エリアＲＥＡに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、７セグメント表示器３７２が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第１特別図柄遊技と称することがある。第２保留格納エリアＲＥＢは、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び保留数記憶エリアＮＡＢを含む。以下、第２保留格納エリアＲＥＢに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、７セグメント表示器３７３が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第２特別図柄遊技と称することがある。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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８（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８（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。

【００９８】

図８（Ａ）及び図８（Ｂ）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、６段階の遊技設定値１から６に対応してそれぞれ６つの当否テーブルを含む。遊技設定値６、遊技設定値５、遊技設定値３、遊技設定値２及び遊技設定値１の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

ここで、図８（Ｃ）は、振分テーブルの一例を示す図である。図８（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（高確率モードかつ後述の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（低確率モードかつ後述の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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。なお、高頻度サポートモードにおいて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した場合、高頻度サポートモードから、電動役物３１５ｂの開放確率が低い低頻度サポートモードに移行される。即ち、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）において規定回数の大当たり抽選結果の報知が終了した場合には通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）に移行される。

【０１１５】

ところで、遊技機１０がループ確変機ではなく、ＳＴ機やＶ－ＳＴ機として構成される場合、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、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行されることなく、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）に移行され、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。

【０１１６】
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。
【０１１７】
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。
【０１１８】
ここで、図８（Ｄ）は、外れ種別テーブルの一例を示す図である。図８（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。
【０１１９】
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。
【０１２０】
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。
【０１２１】
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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

ここで、図９（Ａ）、図９（Ｂ）及び図９（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９（Ａ）、図９（Ｂ）及び図９（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。

【０１２４】

より具体的に、図９（Ａ）及び図９（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が選択される。ここで、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変動遊技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変動遊技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変動遊技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。

【０１２５】

図９（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。

【０１２６】
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。
【０１２７】
なお、変動パターンの種別は、図９（Ａ）、図９（Ｂ）及び図９（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。
【０１２８】
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。
【０１２９】
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。
【０１３０】
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。
【０１３１】
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。
【０１３２】
そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３及び図柄表示部３４１による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると、その変動パターン及び大当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」である場合は、変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した変動パターンコマンド「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを出力する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合は、変動パターン「０１」～「０３」の前に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した変動パターンコマンド「Ｂ０１」～「Ｂ

０３」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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

ここで、図１０は、図１に示す遊技機の主制御装置４のＭＰＵ４１におけるＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア４１２ｄには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

【０１３５】

「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において遊技盤３１に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図１４の主タイマ割込処理でのステップＳ１００１のセンサ検出処理においてアウト玉センサ３５によって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

【０１３６】

「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において一般入賞口３１３への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１３ａによって一般入賞口３１３への入賞が検出された場合に、後述の図１７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。

【０１３７】

「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において第１入賞口３１４への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第１入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ３１４ａによって第１入賞口３１４への入賞が検出された場合に、後述の図１７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。
【０１３８】
「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードである状態）において第２入賞口３１５への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第２入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ３１５ａによって第２入賞口３１５への入賞が検出された場合に、後述の図１７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。
【０１３９】
「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態（高確率モードであって高頻度サポートモードである状態）において可変入賞口３１６への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ３１６ａによって可変入賞口３１６への入賞が検出された場合に、後述の図１７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。
【０１４０】
なお、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第１入賞口払出玉数」、「第２入賞口払出玉数」及び「可変入賞口払出玉数」は、後述の図２２の特定性能情報更新処理において、「アウト玉数」が６００００玉に達した場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、０玉にクリアされる（ステップＳ１８１０）。
【０１４１】
「遊技設定値」は、大当たり抽選（当否判定）で用いる低確率モード当否テーブル（図８（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図８（Ｂ）参照）を選択するためのものである。換言すれば、「遊技設定値」は、低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率を規定する。本実施形態では、後述のように４段階の遊技設定値（大当たり確率の異なる４種類の低確率モード当否テーブル（図８（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図８（Ｂ）参照））が準備されている。「遊技設定値」は、後述の図２１の遊技設定値変更処理において更新される。
【０１４２】
「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第１入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝１００×（「一般入賞口払出玉数」＋「第１入賞口払出玉数」）／「アウト玉数」である。「ベース情報」は、現状ベースＢＬ、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２に関する情報含む。ここで、前回６万玉ベースＢ１及び前々回６万玉ベースＢ２は、後述の図２２の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が６００００玉に達するごとに更新される（ステップＳ１８０７及びＳ１８０８）。具体的には、直近のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前回６万玉ベースＢ１として、もう一つ前のアウト玉数が６００００玉に到達したときの「ベース」は前々回６万玉ベースＢ２として、それぞれＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が６００００玉に到達するまでは現状ベースＢＬとして演算され（ステップＳ１８０３）、現状ベースＢＬがＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。
【０１４３】
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。

【０１４４】

「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２２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、一定期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。

【０１４５】

「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２２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、一定期間での役物比率との両方を含んでいてもよい。

【０１４６】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機１０の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第１入賞口３１４への入賞を契機としてメイン表示部３７の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図２０の変動開始処理でのステップＳ１６０６でメイン表示部３７の図柄変動表示を開始させるごとに１ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。

【０１４７】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）における一定数のマイナス差玉当たりの、第１入賞口３１４への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「２５０玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第１入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで１０００円に対して２５０玉の貸玉を受ける場合、１０００円平均の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図２２の特定性能情報更新処理でのステップＳ１８０５において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、

遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定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。

【０１４８】

「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１７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。

【０１４９】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図２０の変動開始処理でのステップＳ１６０６でメイン表示部３７の図柄変動表示を開始させる場合に、ステップＳ１６０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば１ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによって遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされないようにしてもよい。

【０１５０】

図６の説明に戻り、性能情報表示装置４Ａは、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」及び「遊技設定値」を表示するものである。性能情報表示装置４Ａは、性能表示モニタ４３、性能表示スイッチ４４、遊技設定値表示部４５、設定値変更操作部４６及びＲＯＭ４７を備える。ここで、図１１は、性能情報表示装置４Ａの一例を模式的に示す図である。

【０１５１】

図１１に示すように、性能表示モニタ４３は、遊技機１０での「ベース情報」を表示するものであり、内枠１２を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図３参照）。性能表示モニタ４３は、複数（本実施形態では４つ）の７セグメント表示器４３１～４３４により構成されており、４ケタ７セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ４３は、主制御装置４に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット３３１における主制御装置４以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット３３１以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部３７の２つの７セグメント表示器３７２，３７３を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

【０１５２】

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

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

ここで、図１２（Ａ）は、性能表示モニタ４３での表示例である。図１２（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１２（Ｂ）～図１２（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１２（Ｂ）に示す例では現状ベースＢＬが２８％であることを示し、図１２（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１２（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１２（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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】
図１１の説明に戻り、遊技設定値表示部４５は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル（図８（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図８（Ｂ）参照）を選択するための上述の遊技設定値を表示するものであり、７セグメント表示器によって構成されている。なお、遊技設定値表示部４５は、７セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ４３を利用して遊技設定値を表示するようにしてもよい。
【０１６０】
設定値変更操作部４６は、押下操作によって７セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、７セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって遊技設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部４６は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図１３は、主制御装置の遊技設定値表示部４５での表示例を示す図である。
【０１６１】
図１３（Ａ）に示すように、遊技設定値表示部４５が消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器が通電されることで遊技設定値表示部４５に数字が表示される。このときに表示される数字は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値であり、現在の遊技設定値を示している。図示した例では、遊技設定値は「１」である。一方、遊技設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器への通電が遮断されることで遊技設定値表示部４５が消灯状態となる。
【０１６２】
図１３（Ｂ）に示すように、遊技設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する回転操作がなされると、遊技設定値表示部４５に表示される数字が変更される。図示した例では、遊技設定値表示部４５が右回転されることで遊技設定値表示部４５に表示される数字が大きくなり、遊技設定値表示部４５が左回転されることで遊技設定値表示部４５に表示される数字が小さくなる。そして、遊技設定値表示部４５が回転されることで遊技設定値表示部４５に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が遊技設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、目的とする遊技設定値に対応する数字を遊技設定値表示部４５に表示させた状態で設定値変更操作部４６を押下して７セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が遊技設定値として決定される。これにより、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図８（Ａ）参照）又は高確率モード当否テーブル（図８（Ｂ）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。
【０１６３】
なお、遊技設定値を変更する方法は、設定値変更操作部４６を回転させてから遊技設定値表示部４５の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部４６を回転させてから操作ボタン２０（図１参照）を押下することで遊技設定値を決定する方法、操作ボタン２０（図１参照）を連打又は長押しすることで遊技設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから遊技設定値表示部４５の電源をオフにする方法、主制御装置４などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで遊技設定値表示部４５に表示される数字を変更させてから鍵を抜く方法などであってもよい。
【０１６４】
［サブ制御ユニット３３２］
図６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。

【０１６５】
［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。
【０１６６】
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。
【０１６７】
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。
【０１６８】
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、大当たり開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、エンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンド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。
【０１６９】
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、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７セグメント表示部３９が制御されることで、セグメントＡ～Ｇが個別に点灯状態又は消灯状態とされる。そして、７セグメント表示部３９において、遊技設定値に対応する数字の全体が特定色で表示されることで遊技設定値が明示され、遊技設定値に対応する数字の一部が特定色で表示されることで遊技設定値が示唆される。また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、操作スイッチ２０ａが接続されている。そして、ＭＰＵ５１は、操作スイッチ２０ａからの検出信号に基づいて、操作ボタン２０に対する操作の有無を判断する。なお、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０に対する操作の有無だけでなく、操作ボタン２０に対する操作が開始されたこと、操作が継続していること、及び操作が終了したことを個別に判断するようにしてもよい。これにより、操作ボタン２０に対する操作が、単打、連打及び長押しのいずれの操作であるかを判断できる。また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、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、右選択操作スイッチ２１１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａが接続されている。そして、ＭＰＵ５１は、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、右選択操作スイッチ２１

１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａからの検出信号に基づいて、複数の選択ボタン２１Ａ（２１１～２１４）及び決定ボタン２１Ｂに対する操作の有無を判断する。なお、操作スイッチ２０ａ、選択スイッチ２１１ａ～２１１ｄ及び決定操作スイッチ２１Ｂａは、主制御装置４の入出力Ｉ／Ｆ４２に接続されていてもよい。

【０１７０】

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（図２９参照）。

【０１７１】

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３０参照）、変動表示時間、変動種別（図３１参照））、及び演出パターン種別（図３２～図３４参照）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２９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停止表示される。

【０１７２】

［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し、遊技者に予想事象を選択させるための事象予想画像、７セグメント表示部３９における制御対象セグメントＡ～Ｇを選択するためのセグメント選択画像などを表示する。

【０１７３】

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

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。本実施形態ではさらに、ＲＯＭ６１１には、所定期間における遊技の進行中に発生し得る事象を遊技者に予想させる事象予想ゲームでの事象予想画像（図４５（Ａ）参照）、セグメント選択画像（図４５（Ｂ）参照）などの画像も記憶されている。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、事象予想画像が表示される事象予想選択画面、セグメント選択画像が表示されるセグメント選択画面などが実現される。

【０１７６】

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。

【０１７７】

［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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

［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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

［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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

［主制御装置４の処理］

次に、図１４～図２７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。

【０１９０】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］
ここで、図１４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１４を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。
【０１９１】
＜ステップＳ１００１＞
図１４に示すように、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１は、主制御装置４に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ３１３ａ～３１７ａ、アウト玉センサ３５などの検出状態を判断する。このとき、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ～３１７ａのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてＲＡＭ４１２に保存する。また、ＭＰＵ４１は、アウト玉センサ３５によってアウト玉が検出された場合には、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに記憶されたアウト玉数に１加算して遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数を更新する。なお、遊技情報格納エリア４１２ｄのアウト玉数は、６００００玉に達することで前回６万玉ベースＢ１が演算された場合に０玉にクリアされる（図２２の特定性能情報更新処理でのステップＳ１８１０参照）。
【０１９２】
＜ステップＳ１００２＞
続いて、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。
【０１９３】
＜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。
【０１９４】
＜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１５を参照して後述する。
【０１９５】
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。
【０１９６】
＜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図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状態が高頻度サポートモードであるか否かを判断する。そして、ＭＰＵ４１は、高

頻度サポートモードでない場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４が０～２９である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタＣ４が３０～２４９である場合に外れであると判断する。また、ＭＰＵ４１は、高頻度サポートモードの場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４が０～１９９である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタＣ４が２００～２４９である場合に外れであると判断する。そして、ＭＰＵ４１は、スルーゲート処理において普通図柄当選であると判断した場合には、電動役物３１５ｂが予め定められた所定時間だけ開放状態にする。これにより、電動役物３１５ｂが並設された遊技盤３１の右上方の第２入賞口３１５への入賞が可能になる。

【０１９７】

［始動入賞処理］

ここで、図１５は、図１４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１５を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【０１９８】

＜ステップＳ１１０１＞

図１５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に対する入賞があったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、第１入賞口３１４に対する入賞がなかったと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１１０６に移行する。

【０１９９】

＜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）。

【０２００】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、図１４の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図１７のメイン処理で更新される変動種別カウンタＣＳ１（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。

【０２０１】

＜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１８のＳ１４０８、図２０）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１６を参照して後述する。

【０２０２】

＜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１４のステップＳ１００５に移行する。

【０２０３】

＜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１４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）。
【０２０４】
＜ステップＳ１１０９＞
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４１は、図１４の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図１７のメイン処理で更新される変動種別カウンタＣＳ１（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。
【０２０５】
＜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１８のＳ１４０８、図２０）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１６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１６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。
【０２０６】
［第１保留コマンド設定処理］
ここで、図１６は、図１５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１６を参照しつつ、第１保留コマンド設定処理を説明する。
【０２０７】
＜ステップＳ１２０１＞
図１６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）。
【０２０８】
＜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１７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。
【０２０９】
＜ステップＳ１２０３及びＳ１２０４＞
ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、後述の図２１の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図８（

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２１の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図８（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。

【０２１０】

なお、ステップＳ１２０３及びＳ１２０４では、後述の図２１の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１２０３又はＳ１２０４において、後述の図２１の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１０で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０２１１】

＜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。

【０２１２】

＜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１５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１５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。

【０２１３】

＜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。

【０２１４】

＜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）。

【０２１５】

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１７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。

【０２１６】

［主制御装置４のメイン処理］

次に、図１７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。

【０２１７】

＜ステップＳ１３０１＞

図１７に示すように、ステップＳ１３０１では、ＭＰＵ４１は、図１４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、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップ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。

【０２１８】

＜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。

【０２１９】

＜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。

【０２２０】

＜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１８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１４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。

【０２２１】

＜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。

【０２２２】

＜ステップＳ１３０６＞

ステップＳ１３０６では、ＭＰＵ４１は、後述の図２０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。

【０２２３】

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。

【０２２４】

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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

＜ステップＳ１３０７＞

ステップＳ１３０７では、ＭＰＵ４１は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部４６に対する操作に応じて遊技設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、遊技設定値変更処理の詳細は、図２１を参照して後述する。

【０２２７】

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

【０２２８】

＜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２２及び図２３を参照して後述する。

【０２２９】

＜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２４～図２７を参照して後述する。

【０２３０】

＜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。

【０２３１】

＜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。

【０２３２】

＜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。

【０２３３】
［変動遊技制御処理］
ここで、図１８は、図１７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１８を参照しつつ、変動遊技制御処理を説明する。
【０２３４】
＜ステップＳ１４０１＞
図１８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１７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。
【０２３５】
＜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２０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。
【０２３６】
＜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。
【０２３７】
＜ステップＳ１４０４及びＳ１４０５＞
変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３において、当該変動遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた図柄を停止表示させ（ステップＳ１４０４）、変動表示中フラグがオフに設定する（ステップＳ１４０５）。
【０２３８】
＜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。
【０２３９】
＜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１９を参照して後述する。

【０２４０】
＜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２０を参照して後述する。
【０２４１】
［データ設定処理］
ここで、図１９は、図１８の変動遊技制御処理でのステップ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１９を参照しつつ、データ設定処理を説明する。
【０２４２】
＜ステップＳ１５０１＞
図１９に示すように、ステップＳ１５０１では、ＭＰＵ４１は、第２特別図柄遊技に対応する保留数Ｍが０であるか否かを判断し、保留数Ｍが０である場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１５０２に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｍが０でない場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０５に移行する。
【０２４３】
＜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。
【０２４４】
＜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１８の変動遊技制御処理でのステップ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。
【０２４５】
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。
【０２４６】
＜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１７参照）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１８のステップＳ１４０８に移行する。

【０２４７】

［変動開始処理］

ここで、図２０は、図１８の変動遊技制御処理でのステップ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２０を参照しつつ、変動開始処理を説明する。

【０２４８】

＜ステップＳ１６０１＞

図２０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１７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。

【０２４９】

＜ステップＳ１６０２及びＳ１６０３＞

ステップＳ１６０２では、ＭＰＵ４１は、後述の図２１の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図８（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２１の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図８（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。

【０２５０】

なお、ステップＳ１６０２及びＳ１６０３では、後述の図２１の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１２で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップＳ１６０２及びＳ１６０３において、後述の図２１の遊技設定値変更処理におけるステップＳ１７１０で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【０２５１】

＜ステップＳ１６０４＞

ステップＳ１６０４では、ＭＰＵ４１は、当該変動遊技の変動パターンに対応するメイン表示部３７の７セグメント表示器３７２，３７３の変動表示時間を変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０２又はＳ１６０３での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１と通常大当たり変動テーブル（図９（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９（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９（Ｃ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。

【０２５２】

＜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１７参照）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。
【０２５３】
なお、前述したように、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「通常大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ通常大当たりである旨を示す「Ａ」を付した「Ａ０１」～「Ａ０３」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に５Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｂ」を付した「Ｂ０１」～「Ｂ０３」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。さらに、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合、変動パターン「０１」～「０３」に１６Ｒ確変大当たりである旨を示す「Ｃ」を付した「Ｃ０１」～「Ｃ０３」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合、変動パターン「０１」～「０８」に外れである旨を示す「Ｄ」を付した「Ｄ０１」～「Ｄ０８」のいずれかを変動パターンコマンドとしてＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れのいずれであるかの情報を変動パターンコマンドに含ませる。
【０２５４】
＜ステップＳ１６０６＞
ステップＳ１６０６では、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の図柄変動表示を開始させ、当該変動開始処理を終了する。なお、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の図柄変動表示を開始させた場合、変動表示中フラグをオンに設定する。この変動表示中フラグは、図１８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３７の図柄変動表示中であるか否かを判断するために参照される。また、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の図柄変動表示を開始させた場合、ＲＡＭ４１２に設定される遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「累積大当たり抽選回数」に１加算する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された「連続外れ回数」に１加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を０回にクリアする。
【０２５５】
［遊技設定値変更処理］
ここで、図２１は、図１７のメイン処理のステップＳ１３０７で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２１を参照しつつ、遊技設定値変更処理を説明する。
【０２５６】
＜ステップＳ１７０１＞
図２１に示すように、ステップＳ１７０１では、ＭＰＵ４１は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップＳ１７０１：Ｙｅｓ）、当該遊技設定値変更処理を終了し、図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０２に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、図２０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。
【０２５７】
＜ステップＳ１７０２＞
図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１７０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態であるか否かを判断し（ステップＳ１７０２）、大当たり遊技状態である場合は

（ステップＳ１７０２：Ｙｅｓ）、当該遊技設定値変更処理を終了し、大当たり遊技状態でない場合は（ステップＳ１７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１７０３に移行させる。例えば、大当たり遊技状態であるか否かは、図１７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。

【０２５８】

＜ステップＳ１７０３＞

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

【０２５９】

＜ステップＳ１７０４～Ｓ１７０６＞

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

【０２６０】

＜ステップＳ１７０７＞

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

【０２６１】

＜ステップＳ１７０８＞

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

【０２６２】

＜ステップＳ１７０９＞

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

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

【０２６３】

なお、回転前に遊技設定値表示部４５で表示されている数字が「４」である場合に右方向に設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合には遊技設定値表示部４５に表示される数字が「１」に変更され、回転前に遊技設定値表示部４５で表示されている数字が「１」である場合に左方向に設定値変更操作部４６が所定角度回転された場合、遊技設定値表示部４５に表示される数字が「４」に変更される。また、遊技設定値表示部４５で表示されている数字が「４」である場合に、それ以上は右方向に回転しないようにし、遊技設定値表示部４５で表示されている数字が「１」である場合に、それ以上は左方向に回転しないようにしてもよい。

【０２６４】

＜ステップＳ１７１０＞

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

【０２６５】

＜ステップＳ１７１１＞

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

【０２６６】

＜ステップＳ１７１２及びＳ１７１３＞

遊技設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１７１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７１０でＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図８（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図８（Ｂ）参照）を選択してＲＡＭ４１２に保存する（ステップＳ１７１２）。そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示中フラグをオフに設定し、当該遊技設定値変更処理を終了する。

【０２６７】

ここで、ステップＳ１７１２では、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図８（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図８（Ｂ）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一遊技設定値の当否テーブルが選択されるため、遊技設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの遊技設定値と高確率モードでの遊技設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの遊技設定値

を「１」とし、高確率モードの遊技設定値を「４」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の遊技設定値とすることが可能になる。

【０２６８】

［性能情報更新処理］

ここで、図２２は、図１７のメイン処理でのステップＳ１３０９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２３は、図２２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２２及び図２３を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【０２６９】

＜ステップＳ１８０１～Ｓ１８０３＞

図２２に示すように、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された各種払出玉数の読み出しを行い（ステップＳ１８０１）、さらにＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたアウト玉数の読み出しを行う（ステップＳ１８０２）。ここで、各種払出玉数は、ベース情報など更新に必要な払出玉数であり、一般入賞口払出玉数、第１入賞口払出玉数、第２入賞口払出玉数及び可変入賞口払出玉数が該当する。そして、ＭＰＵ４１は、読み出した一般入賞口払出玉数、第１入賞口払出玉数、及びアウト玉数に基づいて現状ベースＢＬを算出し、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されたベース情報の現状ベースＢＬを上書き更新する（ステップＳ１８０３）（図２３（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。

【０２７０】

＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞

ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された累積大当たり抽選回数（累積変動表示回数）を読み出し（ステップＳ１８０４）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されている単位大当たり抽選回数を更新する（ステップＳ１８０５）。単位大当たり抽選回数は、通常遊技状態でのマイナス差玉２５０玉となるまで７セグメント表示器３７２の図柄変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）として計算される。具体的には、単位大当たり抽選回数＝「累積大当たり抽選回数」／（（「アウト玉数」－「一般入賞口払出玉数」－「第１入賞口払出玉数」）／２５０玉）として計算される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として算出される。

【０２７１】

＜ステップＳ１８０６＞

ステップＳ１８０６では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１８０２で読み出したアウト玉数が６００００玉に達しているか否かを判断し、アウト玉数が６００００玉に達している場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８０７に移行し、アウト玉数が６００００玉に達していない場合（ステップＳ１８０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８１１に移行する。

【０２７２】

＜ステップＳ１８０７～Ｓ１８１０＞

アウト玉数が６００００玉に達している場合（ステップＳ１８０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存されているベース情報を更新する（ステップＳ１８０７）。具体的には、図２３（Ａ）及び図２３（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ４１は、ベース情報において、前回６万玉ベースＢ１を前々回６万玉ベースにシフトさせ（ステップＳ１８０７）、ステップＳ１８０３で更新された現状ベースＢＬを前回６万玉ベースＢ１にシフトさせ（ステップＳ１８０８）、現状ベースＢＬを０にクリアする（ステップＳ１８０９）。そして、ＭＰＵ４１は、ベース以外の他の特定性能情報を更新し（ステップＳ１８１０）、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄにおける各種払出玉数及びアウト玉数を０玉にクリアし（ステップＳ１８１１）、当該特定性能情報更新処理を終了する。

【０２７３】
［性能表示モニタの表示制御処理］
ここで、図２４～図２７は、図１７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２４～図２７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。
【０２７４】
＜ステップＳ１９０１＞
図２４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２７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２５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。
【０２７５】
＜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２５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２６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。
【０２７６】
＜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２６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２７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。
【０２７７】
＜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。
【０２７８】
＜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２３（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２３（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。

【０２７９】

＜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２５に示すように、ＭＰＵ４１は、図２４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Ｓ１９１４に移行する。

【０２８０】

＜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２３（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２３（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。

【０２８１】

＜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。

【０２８２】

＜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。

【０２８３】

＜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２

６に示すように、ＭＰＵ４１は、図２５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。

【０２８４】

＜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２３（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２３（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。

【０２８５】

＜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。

【０２８６】

＜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。

【０２８７】

＜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２７に示すように、ＭＰＵ４１は、図２６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。

【０２８８】

＜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２３（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２３（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。

【０２８９】

＜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。

【０２９０】

＜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。

【０２９１】

［音声ランプ制御装置５の処理］

次に、図２８～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。但し、図４７は、本実施形態の変形例を説明するための図である。

【０２９２】

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。

【０２９３】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

ここで、図２８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。

【０２９４】

図２８に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップＳ２００１）、コマンド判定処理（ステップＳ２００２）、操作検出処理（ステップＳ２００３）、大当たり遊技演出処理（ステップＳ２００４）及び待機状態処理（ステップＳ２００５）を実行する。

【０２９５】

［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、予想事象選択カウンタ、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、演出種別カウンタ、及び予想事象選択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。さらに、予想事象選択カウンタは、遊技の実行において発生し得る事象のうちの遊技者に予想させる予想事象種別を決定するために使用される。例えば、予想事象選択カウンタは０～４９の間でループするループカウンタである。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。

【０２９６】
［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２９は、図２８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。

【０２９７】
＜ステップＳ２１０１＞
図２９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。

【０２９８】
＜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。

【０２９９】
＜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３０（Ａ）及び図３０（Ｂ）参照）、

変動種別テーブル（図３１参照）及び演出パターン種別選択テーブル（図３２～図３４参照）と、ＲＡＭ５１２に記憶されている第１停止図柄種別カウンタ及び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、本実施形態のように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。

【０３００】

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３２参照）、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３３参照）、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３４参照）が含まれる。

【０３０１】

ここで、図３０（Ａ）は昇格演出を実行する場合にＭＰＵ５１によって参照される昇格有り第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図であり、図３０（Ｂ）は昇格演出を実行しない場合にＭＰＵ５１によって参照される昇格無し第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。つまり、昇格演出が実行される場合と実行されない場合とで、飾り図柄の停止図柄組み合わせを決定する際に参照される第１停止図柄選択テーブルが異なる。

【０３０２】

昇格演出は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、実際の抽選結果よりも遊技者に不利な大当たりであることを示唆した後に、示唆される大当たりよりも遊技者に有利な実際の抽選結果を明示する演出である。具体的には、昇格演出は、通常大当たり（５Ｒ通常大当たり）から確変大当たり（５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり）への確変昇格演出と、５Ｒ確変大当たりから１６Ｒ確変大当たりへのラウンド数昇格演出とを含む。また、昇格演出の実行タイミングは、例えば変動遊技の終盤又は大当たり遊技の実行中である。そして、本実施形態では、昇格演出は、変動遊技において５Ｒ通常大当たりであることを示唆する演出（図柄表示部３４１での飾り図柄の「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目の停止表示）を実行した後に、大当たり遊技において５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ大当たり遊技であることを明示する確変昇格演出と、変動遊技において５Ｒ確変大当たりであることを示唆する演出（図柄表示部３４１での飾り図柄の「３３３」のゾロ目の停止表示）を実行した後に、大当たり遊技において１６Ｒ大当たり遊技であることを明示するラウンド数昇格演出とが実行される。なお、本実施形態では、変動遊技の終盤に昇格演出が実行されることが明示されていないが、変動遊技の終盤に昇格演出が実行されてもよい。

【０３０３】

また、本実施形態では、後述の所定期間における遊技の進行中に発生し得る事象を遊技者に予想させる事象予想ゲームでの予想対象が所定対象（本実施形態では「大当たり種別」（図４６（Ａ）参照））である場合に昇格演出の実行が制限される。つまり、大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりである場合、特定対象が所定対象である場合には昇格演出の実行が制限されるために、図３０（Ｂ）に示す昇格無し第１停止図柄選択テーブルを参照して第１停止図柄が決定され、特定対象が所定対象でない場合には昇格演出の実行が制限されないために、図３０（Ａ）に示す昇格有り第１停止図柄選択テーブルを参照して第１停止図柄が決定される。

【０３０４】

また、所定対象は、上述のように例えば大当り種別である（図４６（Ａ）参照）。大当たり種別を予想させる場合、変動遊技において通常大当たりであることが示唆され、大当

たり遊技において確変昇格演出が実行されると、変動遊技と大当たり遊技とで矛盾した２つの正解が提示される。昇格演出が実行される場合、真の正解は確変大当たりであるため、確変大当たりを予想している遊技者に不利益はない。一方、通常大当たりを予想している遊技者は、変動遊技において予想が正解であると認識したものが、大当たり遊技において昇格演出が実行される予想が不正解に変更されてしまうために不利益を被ることになる。そのため、予想対象が次回の大当たり種別を予想させるものである場合には、昇格演出を制限することで、変動遊技と大当たり遊技とで矛盾した２つの正解が提示されることを防止し、遊技者が不利益を被ることを防止できる。

【０３０５】

なお、事象予想ゲームでの予想対象としては、大当たり種別以外に、例えば大当たりを報知する変動遊技において図柄表示部３４１に停止表示される飾り図柄の組み合わせ、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合での当該変動遊技に対する当該変動表示がノーマル表示とは異なる非ノーマル表示であるか否か（保留変化があるか否か）、大当たりを報知する変動遊技において実行される最終個別変動遊技演出種別（変動遊技演出種別）、前回の通常大当たりから次回の大当たりまでの変動遊技回数などが挙げられる（図４６（Ａ）参照）。

【０３０６】

また、事象予想ゲームでは、予想対象ごとに配当（仮想コイン枚数）が設定されている（図４６（Ｂ）参照）。さらに、事象予想ゲームでは、遊技設定値を明示又は示唆する７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇから、制御対象セグメントＡ～Ｇを選択することができ、制御対象セグメントＡ～Ｇが特定色で点灯されるか、又は消灯されるかを確認することができる。

【０３０７】

図３０（Ａ）に示すように、昇格演出を実行する場合にＭＰＵ５１によって参照される昇格有り第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３０（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。

【０３０８】

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く、「３３３」及び「７７７」以外の数字のゾロ目が停止表示される。

【０３０９】

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、後述の遊技者による事象予想ゲームでの予想対象が大当たり種別である場合を除いて、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。

【０３１０】

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、後述の遊技者による事象予想ゲームでの予想対象が大当たり種別である場合を除いて、第１停止図柄として「７」が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において１６Ｒ確変大当たりであることを明示する１６Ｒ昇格演出を実行させる。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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、外れ変動テーブル（図９（Ｃ）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。

【０３１３】

また、図３０（Ｂ）に示すように、昇格演出を実行しない場合にＭＰＵ５１によって参照される昇格無し第１停止図柄選択テーブルでは、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」には昇格有り第１停止図柄選択テーブル（図３０（Ａ）参照）と同様に、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。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「３」の振り分けが１００％であり、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」には第１停止図柄として「７」の振り分けが１００％である。そのため、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合には５Ｒ確変大当たりであることを明示する「３３３」の図柄組み合わせが必ず停止表示され、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合には１６Ｒ確変大当たりであることを明示する「７７７」の図柄組み合わせが必ず停止表示され、確変大当たりである場合に大当たり遊技で昇格演出が実行されることはない。

【０３１４】

また、図３１は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図３１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。

【０３１５】

さらに、図３２～図３４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３２は変動遊技演出における最終の個別変動遊技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３３は変動遊技演出における最終の個別変動遊技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３４は変動遊技演出における最終の個別変動遊技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。

【０３１６】

なお、本実施の形態では、変動種別各々に対応する演出種別が５種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は６種類以上であってよい。また、図３２～図３４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。

【０３１７】

図３２に示すように、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルとしては、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、大当たりノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（５Ｒ通常大当たりノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３２（Ａ）参照）、５Ｒ確変大当たりノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３２（Ｂ）参照）、１６Ｒ確変大当たりノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３２（Ｃ）参照））、及び外れノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３２（Ｄ）参照）が設けられている。各ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、遊技モードＡ～Ｃごとに演出パターン種別が規定されている。また、大当たりノーマルリーチ演出では、「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ１１」が定められている。一方、外れノーマルリーチ演出では、「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ４」、「演出パターンＸ６」、「演出パターンＸ７」、「演出パターンＸ９」及び「演出パターンＸ１０」が定められている。

【０３１８】

ここで、図３２にける遊技モードＡ～Ｃは、変動遊技演出として実行される演出パターン種別を規定するものであり、後述のように遊技者による選択が可能である（図５１参照）。換言すれば、遊技モードごとに変動遊技において実行される異なる演出パターン種別を有し、遊技者は趣向に応じた遊技モードを選択可能である。

【０３１９】

図３２（Ａ）～図３２（Ｃ）に示すように、大当たりノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、「演出パターンＸ１」及び「演出パターンＸ２」は、全ての遊技モードＡ～Ｃに共通な共通演出パターンであり、全ての遊技モードＡ～Ｃで選択され得る。また、大当たりノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、「演出パターンＸ３」～「演出パターンＸ５」は遊技モードＡのみで実行され得る固有演出パターンであり、「演出パターンＸ６」～「演出パターンＸ８」は遊技モードＢのみで実行され得る固有演出パターンであり、「演出パターンＸ９」～「演出パターンＸ１１」は遊技モードＣのみで実行され得る固有演出パターンである。即ち、大当たりノーマルリーチ演出パターン種別

選択テーブルでは、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に応じて、遊技モードＡの場合に「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ５」のいずれかが選択され、遊技モードＢの場合に「演出パターンＸ１」、「演出パターンＸ２」、「演出パターンＸ６」～「演出パターンＸ８」のいずれかが選択され、遊技モードＣの場合に「演出パターンＸ１」、「演出パターンＸ２」、「演出パターンＸ９」～「演出パターンＸ１１」のいずれかが選択される。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Ｘ１１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、最終の個別変動遊技演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【０３２０】

一方、図３２（Ｄ）に示すように、外れノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、「演出パターンＸ１」及び「演出パターンＸ２」は、全ての遊技モードＡ～Ｃに共通な共通演出パターンであり、全ての遊技モードＡ～Ｃで選択され得る。また、外れノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、「演出パターンＸ３」及び「演出パターンＸ４」は遊技モードＡのみで実行され得る固有演出パターンであり、「演出パターンＸ６」及び「演出パターンＸ７」は遊技モードＢのみで実行され得る固有演出パターンであり、「演出パターンＸ９」及び「演出パターンＸ１０」は遊技モードＣのみで実行され得る固有演出パターンである。即ち、外れノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に応じて、遊技モードＡの場合に「演出パターンＸ１」～「演出パターンＸ４」のいずれかが選択され、遊技モードＢの場合に「演出パターンＸ１」、「演出パターンＸ２」、「演出パターンＸ６」及び「演出パターンＸ７」のいずれかが選択され、遊技モードＣの場合に「演出パターンＸ１」、「演出パターンＸ２」、「演出パターンＸ９」及び「演出パターンＸ１０」のいずれかが選択される。

【０３２１】

また、図３３に示すように、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルとしては、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、大当たりスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（５Ｒ通常大当たりスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３３（Ａ）参照）、５Ｒ確変大当たりスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３３（Ｂ）参照）、１６Ｒ確変大当たりスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３３（Ｃ）参照））、及び外れノスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３３（Ｄ）参照）が設けられている。各スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、遊技モードＡ～Ｃごとに演出パターン種別が規定されており、「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ１１」が定められている。

【０３２２】

図３３（Ａ）～図３３（Ｄ）に示すように、各スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、「演出パターンＹ１」及び「演出パターンＹ２」は、全ての遊技モードＡ～Ｃに共通な共通演出パターンであり、全ての遊技モードＡ～Ｃで選択され得る。また、各スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、「演出パターンＹ３」～「演出パターンＹ５」は遊技モードＡのみで実行され得る固有演出パターンであり、「演出パターンＹ６」～「演出パターンＹ８」は遊技モードＢのみで実行され得る固有演出パターンであり、「演出パターンＹ９」～「演出パターンＹ１１」は遊技モードＣのみで実行され得る固有演出パターンである。即ち、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に応じて、遊技モードＡの場合に「演出パターンＹ１」～「演出パターンＹ５」のいずれかが選択され、遊技モードＢの場合に「演出パターンＹ１」、「演出パターンＹ２」、「演出パターンＹ６」～「演出パターンＹ８」のいずれかが選択され、遊技モードＣの場合に「演出パターンＹ１」、「演出パターンＹ２」、「演出パターンＹ９」～「演出パターンＹ１１」のいずれかが選択される。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Ｙ１１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、さらに最終の個別変動遊技演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリ

ーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【０３２３】

さらに、図３４に示すように、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルとしては、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、大当たりスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（５Ｒ通常大当たりスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３４（Ａ）参照）、５Ｒ確変大当たりスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３４（Ｂ）参照）、１６Ｒ確変大当たりスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３４（Ｃ）参照））、及び外れスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図３４（Ｄ）参照）が設けられている。各スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、遊技モードＡ～Ｃごとに演出パターン種別が規定されており、「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ１１」が定められている。

【０３２４】

図３４（Ａ）～図３４（Ｄ）に示すように、各スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、「演出パターンＺ１」及び「演出パターンＺ２」は、全ての遊技モードＡ～Ｃに共通な共通演出パターンであり、全ての遊技モードＡ～Ｃで選択され得る。また、各スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、「演出パターンＺ３」～「演出パターンＺ５」は遊技モードＡのみで実行され得る固有演出パターンであり、「演出パターンＺ６」～「演出パターンＺ８」は遊技モードＢのみで実行され得る固有演出パターンであり、「演出パターンＺ９」～「演出パターンＺ１１」は遊技モードＣのみで実行され得る固有演出パターンである。即ち、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に応じて、遊技モードＡの場合に「演出パターンＺ１」～「演出パターンＺ５」のいずれかが選択され、遊技モードＢの場合に「演出パターンＺ１」、「演出パターンＺ２」、「演出パターンＺ６」～「演出パターンＺ８」のいずれかが選択され、遊技モードＣの場合に「演出パターンＺ１」、「演出パターンＺ２」、「演出パターンＺ９」～「演出パターンＺ１１」のいずれかが選択される。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Ｚ１１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、さらに最終の個別変動遊技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。

【０３２５】

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。

【０３２６】

＜ステップＳ２１０４＞

図２９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２８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。

【０３２７】
＜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。
【０３２８】
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。そして、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、変動遊技演出が実行されていることを示す変動遊技演出中フラグをオンに設定する。なお、変動遊技演出中フラグは、後述の図４９の待機状態処理のステップＳ２９０１において変動遊技も大当たり遊技も実行されていない待機状態であるか否かを判断するために参照される。また、変動遊技演出中フラグは、変動表示カウンタがゼロとなって変動遊技演出が終了される場合にオフに設定される。
【０３２９】
＜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Ｓ２１０８に移行する。
【０３３０】
＜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、大当たり遊技演出開始フラグをオンに設定する（ステップＳ２１０７）。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２８の副タイマ割込処理でのステップＳ２００５の大当たり遊技演出処理において大当たり遊技演出を決定及び実行するか否かを判断する場合に参照される。
【０３３１】
＜ステップＳ２１０８＞
ステップＳ２１０８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１７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Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１０９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Ｓ２１０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１０に移行する。
【０３３２】

＜ステップＳ２１０９＞
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する（ステップＳ２１０９）。ラウンド遊技開始フラグは、図２８の副タイマ割込処理でのステップＳ２００５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。
【０３３３】
＜ステップＳ２１１０＞
ステップＳ２１１０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１７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Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１１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Ｓ２１１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１２に移行する。
【０３３４】
＜ステップＳ２１１１＞
ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ２１１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定する（ステップＳ２１１１）。ラウンド遊技終了フラグは、図２８の副タイマ割込処理でのステップＳ２００５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。
【０３３５】
＜ステップＳ２１１２＞
ステップＳ２１１２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１７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Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１３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Ｓ２１１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１４に移行する。
【０３３６】
＜ステップＳ２１１３＞
エンディング開始コマンドを受信した場合（ステップＳ２１１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング開始演出フラグをオンに設定する（ステップＳ２１１３）。エンディング演出開始フラグは、図２８の副タイマ割込処理でのステップＳ２００５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。
【０３３７】
＜ステップＳ２１１４＞
ステップＳ２１１４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１７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Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１５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Ｓ２１１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１６に移行する。
【０３３８】
＜ステップＳ２１１５＞
大当たり遊技終了コマンドを受信した場合（ステップＳ２１１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出終了フラグをオンに設定する（ステップＳ２１１５）。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３９の大当たり遊技演出処理でのステップＳ２５１６において、エンディング演出を終了させるか否かを判断する場合に参照される。

【０３３９】

＜ステップＳ２１１６＞

ステップＳ２１１６では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが保留コマンドであるか否かを判断する。保留コマンドは、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などを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、図１６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において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが保留コマンドである場合（ステップＳ２１１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１７に移行し、受信したコマンドが保留コマンドでない場合（ステップＳ２１１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２１１８に移行する。

【０３４０】

＜ステップＳ２１１７＞

保留コマンドを受信した場合（ステップＳ２１１６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、保留コマンドの内容をＲＡＭ５１２に記憶する。

【０３４１】

＜ステップＳ２１１８＞

ステップＳ２１１８では、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技設定値変更コマンドであるか否かを判断する。遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、図２１の遊技設定値変更処理でのステップＳ１７１０において設定される。ここで、ＭＰＵ５１は、受信したコマンドが遊技設定値変更コマンドである場合（ステップＳ２１１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２１１９に移行し、受信したコマンドが遊技設定値変更コマンドでない場合（ステップＳ２１１８：Ｎｏ）、処理を図３４のステップＳ２１２０に移行する。

【０３４２】

＜ステップＳ２１１９＞

遊技設定値変更コマンドを受信した場合（ステップＳ２１１８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶されている遊技設定値を遊技設定値変更コマンドに含まれる変更後の遊技設定値に変更して記憶する（ステップＳ２１１９）。なお、ＲＡＭ５１２に記憶された遊技設定値は、後述の図４３の２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理でのステップＳ２８０７で読み出され、開閉実行モードにおいて図柄表示部３４１に表示されるセグメント画像及び７セグメント表示部３９の点消灯態様を決定するために参照される。

【０３４３】

＜ステップＳ２１２０＞

ステップＳ２１２０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。

【０３４４】

［操作検出処理］

図２８の説明に戻り、ＭＰＵ４１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操作検出処理を実行する（ステップＳ２００３）。ここで、図３５は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０３４５】

図３５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Ｓ２２０１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２２０２）、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２２０３）、選択操作検出パターン判定処理（ステップＳ２２０４）、決定ボタン操作検出処理（ステップＳ２２０５）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップＳ２２０６）を実行する。

【０３４６】

［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３６は、図３５の操作検出処理におけるステップＳ２２０１の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３６を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。
【０３４７】
＜ステップＳ２３０１～Ｓ２３０３＞
図３６に示すように、ステップＳ２３０１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Ｓ２３０２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Ｓ２３０３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。
【０３４８】
このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップＳ２３０１～Ｓ２３０３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。
【０３４９】
［操作検出パターン判定処理］
図３５の説明に戻り、操作検出処理でのステップＳ２２０２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３７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３８（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３７及び図３８（Ａ）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。
【０３５０】
＜ステップＳ２４０１＞
図３７に示すように、ステップＳ２４０１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Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０２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Ｓ２４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０５に移行する。
【０３５１】
＜ステップＳ２４０２＞
ステップＳ２４０２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Ｓ２４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０３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Ｓ２４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０８に移行する。

【０３５２】

＜ステップＳ２４０３＞

ステップＳ２４０３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Ｓ２４０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０４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Ｓ２４０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４１０に移行する。

【０３５３】

＜ステップＳ２４０４＞

ステップＳ２４０４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３８（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。

【０３５４】

＜ステップＳ２４０５＞

ＭＰＵ４１は、ステップＳ２４０１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Ｓ２４０１：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Ｓ２４０５）。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Ｓ２４０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０６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Ｓ２４０５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４１０に移行する。

【０３５５】

＜ステップＳ２４０６＞

ステップＳ２４０６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Ｓ２４０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０７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Ｓ２４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４１０に移行する。

【０３５６】

＜ステップＳ２４０７＞

ステップＳ２４０７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３８（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。

【０３５７】

＜ステップＳ２４０８＞

ＭＰＵ４１は、ステップＳ２４０２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Ｓ２４０２：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Ｓ２４０８）。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Ｓ２４０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１０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Ｓ２４０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０９に移行する。

【０３５８】

＜ステップＳ２４０９＞

ステップＳ２４０９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３８（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。

【０３５９】

＜ステップＳ２４１０＞

ステップＳ２４１０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３８（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。

【０３６０】

［選択ボタン操作検出処理］

図３５の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップＳ２２０３）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。

【０３６１】

＜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３６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３６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。

【０３６２】

＜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３６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３６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。

【０３６３】

＜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３６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３６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。

【０３６４】

＜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３６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３６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。

【０３６５】

［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Ｓ２２０４）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。

【０３６６】

＜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３７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３７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。

【０３６７】

ここで、図３８（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。

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

＜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３７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３７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。

【０３７２】

ここで、図３８（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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

＜左選択操作検出パターン判定処理＞

左選択操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ４１は、第１左選択操作検出フラグ、第２左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン２１３の操作履歴から左選択ボタン２１３に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図３７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３７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。

【０３７７】

ここで、図３８（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。

【０３７８】

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。

【０３７９】

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。

【０３８０】

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。

【０３８１】

＜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３７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３７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。

【０３８２】

ここで、図３８（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。

【０３８３】

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

Ｎ」、「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。

【０３８４】

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。

【０３８５】

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。

【０３８６】

［決定ボタン操作検出処理］

決定ボタン操作検出処理（図３５のステップＳ２２０５）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３６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３６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。

【０３８７】

［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３５のステップＳ２２０６）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３７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３７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。

【０３８８】

ここで、図３８（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。

【０３８９】

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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

［大当たり遊技演出処理］

図２８の説明に戻り、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、大当たり遊技において実行される大当たり遊技演出を決定し、この大当たり遊技演出を図柄表示部３４１などに実行させる。本実施形態の大当たり遊技は、オープニング、開閉実行モード及びエンディングを含むため、大当たり遊技演出としては、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が決定される。また、大当たり演出としては、事象予想ゲームに関連する演出が決定される。ここで、事象予想ゲームは、所定期間における遊技の進行中に発生し得る事象を予想期間において遊技者に予想させるゲームであり、遊技者が予想に正解した場合に特定期間において遊技者に特典が付与されものである。このように事象予想ゲームを実行されることで、遊技者は前記所定期間において予想が正解するか否かを楽しむことができる。そして、遊技者の予想が正解した場合に特典を付与することで、単に事象予想ゲームに対する興味だけでなく、特典に対する興味が付加されるため、遊技に対する興趣が向上される。

【０３９３】

所定期間の始期は、例えば大当り遊技の終了後であり、（５Ｒ）通常大当たりの終了後及び（５Ｒ及び１６Ｒ）確変大当たりの終了後の双方又はいずれか一方に設定される。このように、所定期間の始期を特定の大当たり遊技の終了後に設定することで、大当たり遊技の終了後に発生し得る事象が予想の対象となる。そのため、大当たり遊技の終了後に所定期間の始期を設定することで、大当たり遊技の実行期間を事象予想ゲームに関連する演出の実行期間、例えば事象予想、特典の選択、遊技者の予想に対する結果の報知などの演出の実行期間として利用することが可能になる。また、所定期間の始期は、例えば大当たりに当選することなく終了する時短モードの終了後であってもよい。特に遊技機１０がＳＴ機、Ｖ－ＳＴ機である場合には、所定期間の始期は、大当たりに当選することなく終了する時短モードの終了後に設定することが好ましい。

【０３９４】

一方、所定期間の終期は、例えば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変動遊技の終了後であり、低確率モードでの変動遊技の終了後、及び高確率モードでの変動遊技の終了後の双方又はいずれか一方に設定される。このように、所定期間の終期を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変動遊技の終了後に設定することで、例えば大当たり遊技間に発生し得る事象を予想対象とすることができる。そのため、大当たり遊技の実行期間を事象予想ゲームに関連する演出の実行期間、例えば事象予想、特典の選択、遊技者の予想に対する結果の報知などの演出の実行期間として利用することが可能になる。

【０３９５】

本実施形態の一例では、所定期間の始期は、５Ｒ通常大当たりの終了後、５Ｒ確変大当たり遊技の終了後、及び１６Ｒ確変大当たりの終了後のいずれも該当し、所定期間の終期は、低確率モードでの変動遊技の終了後、及び高確率モードでの変動遊技の終了後のいずれも該当する。つまり、本実施形態の一例では、所定期間は、低確率モード及び高確率モ

ードであるかを問わず、大当たり終了後から次回の大当たり遊技が開始されるまでの期間である。但し、遊技機１０の主電源をオンにしてから最初の大当たり遊技が開始されるまでの間は、所定期間の始期は、遊技機１０の主電源をオンにした時点又は最初の変動遊技が開始される時点である。

【０３９６】

予想期間は、例えば大当たり遊技の実行中に設定される。この場合の予想期間は、大当た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に設定してもよく、開閉実行モードにおける特定のラウンド遊技に設定してもよい。また、複数のラウンド遊技に跨っていてもよいし、オープニングからラウンド遊技に連続、又はラウンド遊技からエンディングに連続する期間であってもよい。このように予想期間を大当たり遊技の実行中に設定することで、遊技者に予想を決定させるための演出を、大当たり遊技演出の一部として実行することが可能になり、図柄表示部３４１などで実行される演出の視認が阻害されることもない。本実施形態の一例では、予想期間は、開閉実行モードにおける３Ｒ目のラウンド遊技に設定される。

【０３９７】

また、予想期間は、大当たり遊技中以外、例えば変動遊技中や大当たり遊技を除く飾り図柄の変動停止中に設定することも考えられる。

【０３９８】

遊技者に予想させる予想対象事象は、所定期間における遊技の進行中に発生し得る事象であれば特に制限はないが、遊技の進行において遊技者が認知可能（例えば視認可能）な事象であることが好ましい。このように予想対象事象が設定することで、遊技者は自身の予想が正解であるか否かを把握できるため、遊技の進行において予想対象事象が発生するか否かに着目して遊技を楽しむことができる。予想対象事象としては、例えば複数の種別が設定されておりそれらの種別のうちの１つのみが所定期間で発生し得る事象、所定期間での特定事象の発生の有無、所定期間に特定事象が発生する回数、所定期間の長さに相関する事象などが考えられる。また、予想対象事象としては、遊技者に有利な事象、遊技者に不利な事象、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変動遊技で発生し得る事象、大当たり遊技で発生し得る事象なども考えられる。このように予想対象事象を設定することで、遊技者は自身の予想が正解であるか否かを容易に把握することができる。本実施形態の一例では、予想対象事象は、大当たり種別（通常大当たり及び確変大当たりのいずれか）、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変動遊技での図柄表示部３４１における停止図柄種別（奇数のソロ目及び偶数のゾロ目のいずれか）、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変動遊技での図柄表示部３４１において実行される最終の個別変動遊技演出種別（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出のいずれか）、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合での当該変動遊技に対する当該変動表示がノーマル表示とは異なる非ノーマル表示であるか否か（保留変化があるか否か）、今回の大当たり遊技の終了後から次回の大当たり遊技の開始まで（所定期間）に要した変動遊技の回数（５０回以下、５１回～１００回及び１０１回以上のいずれか）である（図４６（Ａ）参照）。また、予想対象事象としては、大当たり時に図柄表示部３４１に停止表示される飾り図柄組み合わせ種別（１～９のゾロ目）、今回の大当たり遊技の終了後から次回の大当たり遊技の開始まで（所定期間）に特定演出（例えば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、特定の可動役物（ギミック）の作動演出、特定の予告演出（特定のカットイン演出、特定のセリフ演出、特定のランクアップ演出）、特定の疑似連演出）が実行される回数又は実行の有無、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変動遊技での特定の演出の実行の有無（例えば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、特定の可動役物（ギミック）の作動演出、キャラクタ群演出、特定の予告演出（特定のカットイン演出、特定のセリフ演出、特定のランクアップ演出）、特定の疑似連演出）、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変動遊技での図柄の変動時間（複数設定される時間範囲からの選択）、今回の大当たり遊技の終了後から次回の大当たり遊技

の開始まで（所定期間）のリーチ演出の外れ回数なども考えられる。そして、本実施形態の一例では、遊技者は、遊技機１０によって決定される事象に関し、遊技者によって設定させる複数の選択肢から自身の予想を、大当たり遊技において図柄表示部３４１に表示される画像に基づいて選択する（図４５（Ａ）参照）。例示した予想対象事象は、遊技の進行する上で一定の確率で適度な頻度で発生する事象であるため、発生頻度（発生確率）の低い事象を予想対象にする場合に比べて予想的中の期待値が高く特典を獲得できる期待値も高くなる。これにより、事象予想ゲームでの遊技者による予想の的中に対して特典を付与するという遊技性の趣旨が埋没されることなく、遊技の興趣を適切に向上させることができる。また、予想対象事象として発生頻度（発生確率）が異なる複数の事象を含む場合、事象の発生頻度に応じて付与する特典又は後述の仮想価値が設定される。即ち、発生頻度が低い事象ほど付与される特典又は仮想価値が高くなる。例えば、予想対象事象が大当たり種別である場合、本実施形態では確変大当たりが７５％、通常大当たりが２５％であるため、付与される特典又は仮想価値は、通常大当たりの場合は確変大当たりの３倍になる。このように事象の発生頻度に応じて特典又は仮想価値が設定されることで、遊技者は、付与される特典又は仮想価値の低いが正解確率の高い事象を選択し、又は付与される特典又は仮想価値の高いが正解確率の低い事象を選択するなどの自身の嗜好に応じた戦略を立てることができる。また、予想対象事象が大当たり時に図柄表示部３４１に停止表示される飾り図柄種別（１～９）である場合、本実施形態では選択肢が９個となる。即ち、事象の選択の幅が広く、各飾り図柄の発生頻度が低くなる。そのため、予想対象事象が大当たり時に図柄表示部３４１に停止表示される飾り図柄種別（１～９）である場合には、付与される特典又は仮想価値が高く設定される。このように、選択肢が多い予想対象事象の場合には、付与される特典又は仮想価値が高くなるために、１度の事象予想ゲームにおいて多くの特典又は仮想価値が得ることが可能になる。これにより、大当たり連荘回数が少ない場合や単発大当たりの場合であっても、多くの特典又は仮想価値が得ることが可能になる。

【０３９９】

遊技者が予想に正解した場合に遊技者に付与される特典としては、特に制限はないが、例えば遊技機１０の出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）を特定又は推測可能な情報が考えられる。また、性能情報を特定するための情報の一部（性能情報を推測するための推測情報）を遊技者に付与する場合に、性能情報を特定するための特定情報を段階的に遊技者に付与することで最終的に性能情報を特定するための特定情報の全部を遊技者に付与することで性能情報を明示させることが考えられる。この場合、性能情報を推測するための推測情報は、特定情報から遊技者による選択を可能にしてもよい。

【０４００】

また、前記特典としては、変動遊技演出などの遊技の進行上において図柄表示部３４１において実行される画像演出に出現するキャラクタのコスチューム、装身具、髪型などをカスタマイズ可能なアイテムの取得、大当たり遊技や時短モードなどの遊技の進行上でスピーカ２６から出力可能な楽曲の追加などが考えられる。事象予想ゲームによる特典がカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である場合、アイテムや楽曲を獲得のために事象予想ゲームに対する興味を向上させることが可能になり、その結果、遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。また、特典がアイテムや楽曲などである場合、遊技者の収集意欲を刺激することで遊技の興趣を向上させることができる。また、特典としてのアイテムや楽曲の中にレアアイテムやレア楽曲を含ませておくことで、より一層、遊技者の収集意欲を刺激することが可能になる。

【０４０１】

また、前記特典は、遊技者が予想に正解した場合に、仮想価値を付与した上で、遊技者が獲得した仮想価値の程度に応じて付与することも考えられる。仮想価値としては、数値化可能なもの、例えば仮想コイン、仮想貨幣、ポイント、遊技者レベルなどが挙げられる。この場合、複数の特典を設定し、仮想価値の程度（数値レベル）に応じた特典を付与す

ることが考えられる。このように仮想価値の程度に応じて特典を付与することで、入手難易度が異なる複数の特典を段階的に獲得することを楽しむことができる。本実施形態の一例では、遊技者が予想に正解した場合に仮想価値として仮想コインが付与され、遊技者が所持する仮想コインの枚数に応じて、特典として遊技設定値に関する情報の一部又は全部が、特定期間において７セグメント表示部３９に表示されることで遊技者に付与される（図４４（Ａ）参照）。なお、前記特典は、前記仮想価値を介することなく遊技者に付与してもよい。

【０４０２】

特典が付与される特定期間は、予想対象事象が発生した後であれば特に制限はなく、事象の発生対象期間である前記所定期間とは異なる期間に設定され、例えば大当たり遊技の実行中の一部又は全部の期間である。このように特定期間を事象の発生対象期間とは異なる期間に設定すれば、遊技者が事象の発生を確認する期間と、遊技者に特典の付与する期間と、を分離することができる。そのため、遊技が進行される期間の全体、又は多くの期間を事象予測ゲームによって楽しむことが可能になる。本実施形態の一例では、特定期間は、大当たり遊技の開閉実行モードの２Ｒ目のラウンド遊技の開始から当該大当たり遊技の終了までの期間である。

【０４０３】

さらに、事象予想ゲームでは、事象に対する結果と、遊技者の予想の正否が報知期間において報知される。このように遊技者の予想の正否が報知されることで、予想の正否を正確に認識することが可能になる。事象予想ゲームでの結果及び予想の正否の報知は、どのような形態で行ってもよいが、遊技者による把握のし易さの観点から図柄表示部３４１において行うのが好ましい。このように遊技者の予想の正否の報知が図柄表示部３４１において実行されることで、遊技者は視覚的に予想の正否の把握できるため、正否の把握が容易になる。また、事象予想ゲームでの結果及び予想の正否を報知する報知期間は、事象が発生した後であれば特に制限はないが、例えば大当たり遊技の実行中の一部の期間に設定され、遊技者が予想に正解した場合に特典が付与される特定期間の始期よりも前であることが好ましい。本実施形態の一例では、報知期間は、大当たり遊技の開閉実行モードの１Ｒ目のラウンド遊技の実行期間に設定される。

【０４０４】

ここで、図３９は、図２８の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図３９を参照して大当たり遊技演出処理を説明する。

【０４０５】

＜ステップＳ２５０１＞

図３９に示すように、大当たり遊技演出処理では、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Ｓ２５０１）。大当たり遊技演出開始フラグは、大当たり遊技は開始されること示すフラグ、即ち大当たり遊技演出を開始させるフラグであり、図２９のコマンド判定処理のステップＳ２１０７においてオンに設定される。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場合（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０２に移行し、大当たり遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０９に移行する。

【０４０６】

＜ステップＳ２５０２＞

大当たり遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当たり種別を特定する（ステップＳ２５０２）。大当たり種別は、図２９のコマンド判定処理のステップＳ２１０３において、大当たり種別に応じてオンに設定される大当たりフラグ（５Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ確変大当たりフラグ）から特定することができる。

【０４０７】

＜ステップＳ２５０３＞
ステップＳ２５０３では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技のオープニングで実行されるオープニング演出を決定する。オープニング演出では、大当たり遊技が開始されることが明示されると共に、ステップＳ２５０２で特定される大当たり種別が明示又は示唆される。即ち、大当たり遊技において昇格演出が実行される場合には大当たり種別が示唆され、昇格演出が実行されない場合には大当たり種別が明示される。
【０４０８】
＜ステップＳ２５０４＞
ステップＳ２５０４では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技の開閉実行モードで実行される開閉実行モード演出を決定する。開閉実行モード演出では、各ラウンド遊技において、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目であるかを明示するラウンド遊技演出が実行される。本実施形態では、１Ｒ目のラウンド遊技演出において事象予想ゲームでの遊技者の予想が正解であるか不正解であるかが図柄表示部３４１において明示される（図４２参照）。また、２Ｒ目のラウンド遊技演出において遊技者の予想が正解である場合に７セグメント表示部３９のうちの遊技者によって選択されたセグメントＡ～Ｇを特定色で点灯させ、又は消灯させる（図４４（Ａ）参照）。さらに、２Ｒ目のラウンド遊技演出では、図柄表示部３４１において７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態を示す７セグメント情報画像が表示される（図４４（Ｂ）参照）。３Ｒ目のラウンド遊技演出では、次回の大当たり遊技が実行されるまでの遊技の進行上で発生する事象を遊技者に予想させる事象予想画像が図柄表示部３４１に表示される（図４５（Ａ）参照）。４Ｒ目のラウンド遊技演出では、遊技者が予想に正解した場合の、７セグメント表示部３９における点消灯の制御対象となるセグメントＡ～Ｇ（制御対象セグメントＡ～Ｇ）を選択させるセグメント選択画像が図柄表示部３４１に表示される（図４５（Ｂ）参照）。なお、開閉実行モード演出決定処理の詳細は、図４０～図４６を参照して後述する。
【０４０９】
＜ステップＳ２５０５＞
ステップＳ２５０５では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技のエンディングにおいて実行されるエンディング演出を決定する。エンディング演出では、大当たり遊技が終了されることが明示される。また、エンディング演出では、初大当たりからの大当たりの連荘回数、今回の大当たり遊技での出玉、初大当たり遊技から今回の大当たり遊技が終了するまでの連荘中（今回の大当たり遊技が初回の大当たり遊技である場合には今回の大当たり遊技の出玉）の累計出玉などが明示される。なお、初大当たりとは低確率モードでの大当たりであり、初大当たり遊技とは初大当たりにより実行される大当たり遊技である。
【０４１０】
＜ステップＳ２５０６～Ｓ２５０８＞
ステップＳ２５０６では、ＭＰＵ５１は、大当たり遊技演出開始フラグをオフに設定し、さらにステップＳ２５０３で決定されるオープニング演出、ステップＳ２５０４で決定される開閉実行モード演出、及びステップＳ３８０５で決定されるエンディング演出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に送信する（ステップＳ２５０７）。これにより、表示制御装置６は、大当たり遊技においてオープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出として図柄表示部３４１に実行させる画像演出を特定する。また、ＭＰＵ５１は、スピーカ２６及び電飾部２７を制御し、ステップＳ２５０３で決定されるオープニング演出、ステップＳ２５０４で決定される開閉実行モード演出、及びステップＳ３８０５で決定されるエンディング演出に対応させた音声出力演出及びランプ演出を実行させ（ステップＳ２５０８）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。
【０４１１】
＜ステップＳ２５０９＞
大当たり遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２５０９）。ラウンド遊技演出開始フラグは、開閉実行モードでの複数の

ラウンド遊技のうちの対応するラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図２９のコマンド判定処理でのステップＳ２１０９でオンに設定される。ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５１０に移行し、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５１１に移行する。

【０４１２】

＜ステップＳ２５１０＞

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出開始処理を実行し（ステップＳ２５１０）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。ラウンド遊技演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、表示制御装置６にラウンド遊技演出が開始させるコマンドを送信する。これにより、表示制御装置６は、対応するラウンド遊技のラウンド遊技演出を図柄表示部３４１に画像演出として実行させる。また、ラウンド遊技演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、スピーカ２６及び電飾部２７を制御し、対応するラウンド遊技の音声出力演出及びランプ演出を実行させる。　また、ラウンド遊技演出開始フラグが２Ｒ目のラウンド遊技を開始させるものである場合、ＭＰＵ５１は７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの点消灯の制御を実行する。これにより、７セグメント表示部３９における各セグメントＡ～Ｇは、上述のように特定色又は所定色で点灯されるか、消灯される。具体的には、後述の図４３の２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理のステップＳ２８０８において決定される７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの制御内容に従って、各セグメントＡ～Ｇが特定色又は所定色で点灯されるか、消灯される。なお、特定色で点灯されるセグメントは、遊技設定値を示す数字の一部を構成するセグメントであることを示す。また、所定色で点灯されるセグメントは、遊技設定値を示す数字の一部を構成するか否かが不明なセグメント（未制御対象セグメント）であることを示す。消灯されるセグメントは、遊技設定値を示す数字の一部を構成しないセグメントであることを示す。つまり、７セグメント表示部３９では、特定色に点灯されるセグメントよって１～６のいずれかの数字の全体が表示されることによって遊技設定値が明示され、特定色に点灯されるセグメントよって数字の一部が表示されることによって遊技設定値が示唆される（図４４（Ａ）参照）。

【０４１３】

＜ステップＳ２５１１＞

ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０９：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２５１１）。ラウンド遊技演出終了フラグは、実行中のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図２９のコマンド判定処理でのステップＳ２１１１でオンに設定される。ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５１２に移行し、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５１１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５１３に移行する。

【０４１４】

＜ステップＳ２５１２＞

ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、ラウンド遊技演出終了処理を実行し（ステップＳ２５１２）、当該大当たり遊技処理を終了する。ラウンド遊技演出終了処理では、ＭＰＵ５１は、表示制御装置６にラウンド遊技演出を終了させるコマンドを送信する。これにより、表示制御装置６は、図柄表示部３４１で実行中のラウンド遊技演出を終了させる。また、ラウンド遊技演出終了処理では、ＭＰＵ５１は、スピーカ２６及び電飾部２７を制御し、スピーカ２６及び電飾部２７で実行中のラウンド遊技の音声出力演出及びランプ演出を終了させる。

【０４１５】

＜ステップＳ２５１３＞

ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５１１：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２５１３）。エンディング演出開始フラグは、実行中のラウンド遊技演出を終了させ、エンディングを開始させるフラグであり、図２９のコマンド判定処理でのステップＳ２１１３でオンに設定される。ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５１４に移行し、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５１５に移行する。

【０４１６】

＜ステップＳ２５１４＞

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、エンディング演出開始処理を実行し（ステップＳ２５１３）、当該大当たり遊技処理を終了する。エンディング演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、表示制御装置６にエンディングを開始させるコマンドを送信する。これにより、表示制御装置６は、エンディング演出を図柄表示部３４１に画像演出として実行させる。また、エンディング演出開始処理では、ＭＰＵ５１は、スピーカ２６及び電飾部２７を制御し、エンディング演出を音声出力演出及びランプ演出を実行させる。

【０４１７】

＜ステップＳ２５１５＞

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５１３：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Ｓ２５１５）。大当たり遊技演出終了フラグは、大当り遊技演出を終了させるフラグであり、図２９のコマンド判定処理でのステップＳ２１１５でオンに設定される。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場合（ステップＳ２５１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５１６に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５１５：Ｎｏ）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【０４１８】

＜ステップＳ２５１６＞

大当たり遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５１５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、大当り遊技演出終了処理を実行し（ステップＳ２５１６）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。大当たり遊技演出終了処理では、ＭＰＵ５１は、表示制御装置６にエンディング演出を終了（大当たり遊技演出を終了）させるコマンドを送信する。これにより、表示制御装置６は、図柄表示部３４１で実行中のエンディング演出を終了させる。また、大当たり遊技演出終了処理では、ＭＰＵ５１は、スピーカ２６及び電飾部２７を制御し、スピーカ２６及び電飾部２７で実行中のエンディング演出を終了させる。そして、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９の全てのセグメントを消灯する制御を実行する。これにより、遊技設定値を明示又は示唆する情報の提示期間を大当たり遊技の実行中に規定することができる。さらに、ＭＰＵ５１、遊技者が所持する仮想コインの枚数を０枚にする。具体的には、後述の所持する仮想コインの枚数を示すコイン枚数カウンタの値を０にクリアする。

【０４１９】

［開閉実行モード演出決定処理］

図３９の大当たり遊技演出処理のステップＳ２５０４で実行される開閉実行モード演出決定処理では、大当たり遊技の開閉実行モードでの各ラウンド遊技で実行されるラウンド遊技演出が決定される。本実施形態では、開閉実行モードの１Ｒ目～４Ｒ目のラウンド遊技に対するラウンド遊技演出として、事象予想ゲームに関する演出が決定される。ここで、図４０は、図３９の大当たり遊技処理で実行される開閉実行モード演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、開閉実行モード演出決定処理について、図４０を参照して説明する。

【０４２０】
＜ステップＳ２６０１＞
図４０に示すように、開閉実行モード演出決定処理では、ステップＳ２６０１において、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードの１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を実行する。
【０４２１】
［１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理］
１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理では、１Ｒ目のラウンド遊技演出として、前回の大当たりから今回の大当たり遊技までの遊技の進行上において生じる事象に対する遊技者の予想が正解であるか否か結果を明示する演出が決定される。具体的には、１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理では、図柄表示部３４１に遊技者の予想が正解であるか否かを示す画像、遊技者が所持する仮想コイン枚数を示す画像などを含む予想正解画像（図４２（Ａ）参照）又は予想不正解画像（図４２（Ｂ）参照）が決定される。ここで、図４１は、図４０の開閉実行モード演出決定処理で実行される１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図４１を参照して１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を説明する。
【０４２２】
＜ステップＳ２７０１及びＳ２７０２＞
図４１に示すように、１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理では、ＭＰＵ５１は、前回の大当たり遊技から今回の大当たり遊技までの遊技の進行上で生じる予想対象事象に対する遊技者の予想と、実際に発生した発生事象とを比較し（ステップＳ２７０１）、遊技者の予想が正解しているか否かを判断する（ステップＳ２７０２）。なお、ＭＰＵ５１による予想対象事象の選択方法、及び遊技者による予想対象からの事象の選択方法については後述する。ここで、ＭＰＵ５１は、遊技者の予想が正解である場合（ステップＳ２７０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２７０３に移行し、遊技者の予想が不正解である場合（ステップＳ２７０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２７０６に移行する。
【０４２３】
＜ステップＳ２７０３＞
遊技者の予想が正解である場合（ステップＳ２７０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、予想正解フラグをオンに設定する（ステップＳ２７０３）。予想正解フラグは、遊技者の予想が正解したことを示すフラグであり、後述の図４３の２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理のステップＳ２８０１において、７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇに対する遊技者の選択セグメント（制御対象セグメント）を点消灯させるか否かを判断するために参照される。
【０４２４】
＜ステップＳ２７０４＞
ステップＳ２７０４では、ＭＰＵ５１は、遊技者が所持する仮想コイン枚数に獲得仮想コイン枚数を加算する。遊技者が所持する所持仮想コインの枚数は、例えばコイン枚数カウンタを設定し、このコイン枚数カウンタの値によって管理することができる。
【０４２５】
＜ステップＳ２７０５＞
ステップＳ２７０５では、ＭＰＵ５１は、１Ｒ目のラウンド遊技演出として、予想正解画像が表示される演出を決定し、当該１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を終了する。ここで、図４２（Ａ）は、遊技者の予想が正解である場合の図柄表示部３４１での１Ｒ目のラウンド遊技画面の一例を示す図である。
【０４２６】
図４２（Ａ）に示すように、予想正解画像は、開閉実行モードの１Ｒ目のラウンド遊技であることを示す画像（「ＲＯＵＮＤ１」の画像）、遊技者の予想に対する結果を発表することを示す画像（「結果発表」の画像）、遊技者の予想を示す画像（「予想：選択肢Ｘ」の画像）、予想対象事象のうちの実際に発生した事象（即ち正解）を示す画像（「正解：選択肢Ｘ」の画像）、今回の事象予想ゲームに対する特典として獲得した仮想コインの

枚数を示す画像（「獲得コイン：５枚」の画像）、及び今回の事象予想ゲーム後に遊技者が所持する仮想コインの枚数を示す画像（「所持コイン：５枚」の画像）を含む。図４２（Ａ）に示す予想正解画像では、遊技者の予想が「Ｘ」であるのに対して事象が「Ｘ」であるために遊技者の予想が正解であると共に、遊技者の獲得仮想コインが５枚で、今回の事象予想ゲーム後の現在の所持する仮想コインが５枚であることを示している。このように予想正解画像において、遊技者の予想が正解していることが表示されることで、遊技者は自身の予想が正解であることを把握できる。また、予想正解画像において今回の事象予想ゲーム後に所持する仮想コインの枚数が表示されることで、現在の仮想コインの所持枚数を把握できる。これにより、遊技者は、所持する仮想コイン枚数を考慮して、後述する事象予想における選択肢（項目）の決定、及び７セグメント表示部３９での制御対象セグメントの決定を行うことが容易化される。

【０４２７】

＜ステップＳ２７０６＞

図４１の説明に戻り、遊技者の予想が不正解である場合（ステップＳ２７０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、遊技者が所持する仮想コイン枚数を０枚に設定する（ステップＳ２７０６）。例えば、ＭＰＵ５１は、コイン枚数カウンタの値を０にクリアする。即ち、本実施形態では、遊技者の予想が不正解である場合に所持仮想コインが全て没収され、所持コインが０枚にされる。このように遊技者の予想が不正解である場合に遊技者が所持する仮想コイン枚数が０枚とされることで、遊技者が所持する仮想コイン枚数を増加させることに対する困難性を高めることができる。即ち、大当り連荘において、事象予想ゲームに連続して予想に正解しない限りは多くの仮想コインを所持することが困難とされている。そのため、遊技者に対して簡易に特典（遊技設定値を特定するための情報）が付与されることが防止され、遊技設定値が特定又は推測されることを防止できる。これにより、遊技設定値が低設定値である場合（大当たり確率が低い場合）に、早期に遊技設定値が低いことが遊技者に見抜かれ、遊技者が早期に遊技機１０での遊技を終了することが抑制される。

【０４２８】

なお、遊技者の予想が不正解である場合であっても、遊技者が所持する仮想コインの枚数を０枚にすることなく、予想が不正解である前の仮想コイン枚数を維持するようにしてもよい。このように予想が不正解である場合に遊技者が所持する仮想コイン枚数を維持することで、事象予想ゲームに対する興味の低下を抑制できる。

【０４２９】

＜ステップＳ２７０７＞

ステップＳ２７０７では、ＭＰＵ５１は、１Ｒ目のラウンド遊技演出として、予想不正解画像が表示される演出を決定し、当該１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を終了する。ここで、図４２（Ｂ）は、遊技者の予想が不正解である場合の図柄表示部３４１での１Ｒ目のラウンド遊技画面の一例を示す図である。

【０４３０】

図４２（Ｂ）に示すように、予想不正解画像は、開閉実行モードの１Ｒ目のラウンド遊技であることを示す画像（「ＲＯＵＮＤ１」の画像）、遊技者の予想に対する結果を発表することを示す画像（「結果発表」の画像）、遊技者の予想を示す画像（「予想：選択肢Ｘ」の画像）、予想対象事象のうちの実際に発生した事象（即ち正解）を示す画像（「正解：選択肢Ｙ」の画像）、今回の事象予想ゲームに対する特典として獲得した仮想コインの枚数を示す画像（「獲得コイン：０枚」の画像）、及び今回の事象予想ゲーム後に遊技者が所持する仮想コインの枚数を示す画像（「所持コイン：０枚」の画像）を含む。図４２（Ｂ）に示す予想不正解画像では、遊技者の予想が「Ｘ」であるのに対して事象が「Ｙ」であるために遊技者の予想が不正解であると共に、遊技者の獲得仮想コインが０枚で、今回の事象予想ゲーム後の現在の所持する仮想コインが０枚であることを示している。

【０４３１】

＜ステップＳ２６０２＞

図４０の説明に戻り、ステップＳ２６０２では、ＭＰＵ５１は、開閉実行モードの２Ｒ

目のラウンド遊技演出決定処理を実行する。
【０４３２】
［２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理］
２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理では、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇに対する制御内容が決定される。例えば、遊技者の予想が正解であり、遊技者によってセグメントＧが選択されている場合、セグメントＧが点消灯の制御対象である制御対象セグメントとなり、特定色での点灯制御、又は消灯制御されることが決定される（図４４（Ａ）参照）。例えば、遊技者の予想が正解である場合、遊技設定値が１である場合にはセグメントＧは消灯制御されることが決定され、遊技設定値が１以外である場合には特定色で点灯制御されることが決定される。そして、２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理において、７セグメント表示部３９での各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態に応じて、７セグメント表示部３９での各セグメントＡ～Ｇの点消灯に関する７セグメント情報画像が画像表示部３４１に表示されることが決定される（図４４（Ｂ）参照）。ここで、図４３は、図４０の開閉実行モード演出決定処理で実行される２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図４３を参照して２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を説明する。
【０４３３】
＜ステップＳ２８０１＞
図４３に示すように、２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理では、予想正解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Ｓ２８０１）。予想正解フラグは、遊技者の予想が正解したことを示すフラグであり、図４１の１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理でのステップＳ２７０３においてオンに設定される。ＭＰＵ５１は、予想正解フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２８０２に移行し、予想正解フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２８０７に移行する。
【０４３４】
＜ステップＳ２８０２＞
予想正解フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２８０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者によって７セグメント表示部３９における点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇが選択されているか否かを判断する（ステップＳ２８０２）。ここで、遊技者は自己の意思によって点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇを選択しないことを決定可能である（図４５（Ｃ）及び図４８（Ｃ）参照）。また、後述のように各セグメントＡ～Ｇを点消灯の制御対象して選択するために必要な仮想コイン枚数が設定されているため（図４６（Ｃ）参照）、所持仮想コイン枚数によっては点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇが選択できないこともあり得る。そのため、本ステップＳ２８０１では、遊技者によって点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇが選択されているか否かを判断する。そして、ＭＰＵ５１は、点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇが選択されている場合（ステップＳ２８０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２８０３に移行し、点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇが選択されていない場合（ステップＳ２８０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２８０７に移行する。
【０４３５】
＜ステップＳ２８０３＞
セグメントＡ～Ｇが選択されている場合（ステップＳ２８０２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技者により選択された選択セグメント（制御対象セグメント）Ａ～Ｇを特定する（ステップＳ２８０３）。遊技者により選択されたセグメントＡ～Ｇは、ＲＡＭ５１２に設定されるセグメントに対する記憶領域を参照することで選択セグメントを特定できる。なお、当該記憶領域は、選択セグメントに関する情報だけでなく、既に点消灯の制御対象とされた既制御対象セグメントに関する情報（特定色で点灯されるセグメント及び消灯されるセグメントを特定する情報）、及び今までに制御対象とされていない未制御対象セグメントを特定する情報が記憶される。

【０４３６】
＜ステップＳ２８０４＞
ステップＳ２８０４では、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶される遊技設定値を読み出す。遊技設定値は、図２９のコマンド判定処理のステップＳ２１１９においてＲＡＭ５１２に記憶されるため、ＲＡＭ５１２を参照することで遊技設定値を読み出すことができる。
【０４３７】
＜ステップＳ２８０５及びＳ２８０６＞
ステップＳ２８０５では、ＭＰＵ５１は、遊技者によって選択された７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇを特定色で点灯させるか、消灯させるかを、ステップＳ２８０３で特定されるセグメント種別、及びステップＳ２８０４で読み出される遊技設定値に基づいて決定する。このとき、ＭＰＵ５１は、予想正解フラグをオフに設定する（ステップＳ２８０６）。
【０４３８】
＜ステップＳ２８０７＞
ステップＳ２８０７では、ＭＰＵ５１は、既制御対象セグメント及び未制御対象セグメントを読み出す。具体的には、ＭＰＵ５１は、上述したＲＡＭ５１２に設定されるセグメントに対する記憶領域を参照することで、既制御対象セグメント及び未制御対象セグメントを特定して読み出すことができる。ここで、既制御対象セグメントとは、初大当たり（直近の低確率モードでの大当たり）から前回の大当たりまでの間で、７セグメント表示部３９のセグメントＡ～Ｇのうちの特定色で点灯され、又は消灯されたセグメントである。特定色で点灯されるセグメントは、遊技設定値を示す数字の一部を構成するセグメントであることを示す。消灯されるセグメントは、遊技設定値を示す数字の一部を構成しないセグメントであることを示す。なお、当該大当たりが初大当たりである場合には、既制御対象セグメントは存在しない。また、未制御対象セグメントは、特定色での点灯、又は消灯の対象となっていないセグメントであり、７セグメント表示部３９では所定色で点灯される。所定色で点灯されるセグメントは、遊技設定値を示す数字の一部を構成するか否かが不明なセグメントであることを示す。なお、７セグメント表示部３９の全てのセグメントが既制御対象セグメントである場合、未制御対象セグメントは存在しない。そして、７セグメント表示部３９では、特定色に点灯されるセグメントよって１～６のいずれかの数字の全体が表示されることによって遊技設定値が明示され、特定色に点灯されるセグメントよって数字の一部が表示されることによって遊技設定値が示唆される（図４４（Ａ）参照）。
【０４３９】
＜ステップＳ２８０８＞
ステップＳ２８０８では、ＭＰＵ５１は、７セグメント表示部３９に対する制御内容を決定する。例えば、遊技者の予想が正解であり、遊技者によって点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇが選択されている場合、ＭＰＵ５１は、ステップＳ２８０５で決定される選択セグメントの点消灯と、ステップＳ２８０７で読み出される既制御対象セグメント及び未制御対象セグメントとに基づいて、７セグメント表示部３９に対する制御内容を決定する。例えば、図４４（Ａ）に示すように、例えば遊技設定値が３である場合に、遊技者の予想が正解であり、遊技者によってセグメントＧが選択されている場合、セグメントＧが特定色で点灯されることが決定され、既制御対象セグメントがセグメントＥである場合にセグメントＥが消灯されることが決定され、未制御対象セグメントであるセグメントＡ～Ｄ、Ｆは所定色で点灯されることが決定される。
【０４４０】
また、遊技者の予想が不正解である場合、及び遊技者の予想が正解である場合であっても遊技者によって点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇが選択されていない場合、ステップＳ２８０７で読み出される既制御対象セグメント及び未制御対象セグメントに基づいて、７セグメント表示部３９に対する制御内容が決定される。

【０４４１】
そして、７セグメント表示部３９に対する制御内容が決定される場合、図３９の大当たり演出処理でのステップＳ２５１０の２Ｒ目のラウンド遊技演出開始処理において、本ステップＳ２８０８において決定された制御内容に従って７セグメント表示部３９の特定色又は所定色で点灯、又は消灯される。これにより、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇによって遊技設定値を示す数字の全体又は一部が表示されることで、遊技設定値を特定又は推測することができる。
【０４４２】
＜ステップＳ２８０９＞
ステップＳ２８０９では、ＭＰＵ５１は、２Ｒ目のラウンド遊技において図柄表示部３４１に表示させる７セグメント情報画像を決定する。ここで、図４４（Ｂ）は７セグメント情報画像が表示された２Ｒ目のラウンド遊技画面の一例を示す図である。図４４（Ｂ）に示すように、７セグメント情報画像は、開閉実行モードの２Ｒ目のラウンド遊技であることを示す画像（「ＲＯＵＮＤ２」の画像）７、７セグメント画像及びセグメント点消灯情報画像を含む。
【０４４３】
７セグメント画像は、大当たり遊技において遊技設定値を明示又は示唆する７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態を図柄表示部３４１において表示する画像であり、７セグメント表示部３９の複数のセグメントＡ～Ｇに対応させた複数のセグメント画像を含む。７セグメント画像は、先のステップＳ２８０８において７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇが図４４（Ａ）に示す例のように点消灯することが決定される場合、図４４（Ｂ）に示すようにセグメントＧに対応するセグメント画像が特定色で表示され、セグメントＥに対応するセグメント画像が非表示とされ、セグメントＡ～Ｄ及びＦに対応するセグメント画像が所定色で表示される。このように、７セグメント画像によって７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態が図柄表示部３４１において表示される。そのため、遊技者は、７セグメント表示部３９を視認するまでもなく、図柄表示部３４１に視線を向けたままで各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態を把握できる。これにより、遊技者は、図柄表示部３４１において実行される演出に集中することが可能になる。
【０４４４】
また、セグメント点消灯情報画像は、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態を文字情報として示すものである。セグメント点消灯情報画像は、セグメントＡ～Ｇごとに「点灯」、「消灯」又は「？」として点消灯状態が示される。「点灯」は７セグメント表示部３９の対応するセグメントＡ～Ｇが特定色で点灯状態であることを示し、「消灯」は７セグメント表示部３９の対応するセグメントＡ～Ｇが消灯状態であることを示す。また、「？」は対応するセグメントＡ～Ｇが点消灯の制御対象とされたことのない未制御対象セグメントであり、所定色で点灯されることを示す。先のステップＳ２８０８において７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇが図４４（Ａ）に示す例のように点消灯することが決定される場合には、図４４（Ｂ）に示すようにセグメントＧが特定色で表示されていることを示す「点灯」と表示され、セグメントＥが消灯とされていることを示す「消灯」と表示され、セグメントＡ～Ｄ及びＦが未制御対象セグメントであることを示す「？」と表示される。
【０４４５】
＜ステップＳ２６０３＞
図４０の説明に戻り、開閉実行モード演出決定処理のステップＳ２６０３では、ＭＰＵ５１は、３Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を実行する。ここで、図４５（Ａ）は開閉実行モードにおける３Ｒ目のラウンド遊技画面（事象予想選択画面）の一例を示す図である。
【０４４６】
図４５（Ａ）に示す３Ｒ目のラウンド遊技画面（事象予想選択画面）においては、上選

択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２を操作することによって選択したい項目に対応する選択肢画像に基づいて仮選択を行った上で、決定ボタン２１Ｂを操作することで仮選択されている項目を選択することができる。３Ｒ目のラウンド遊技画面では、仮選択されている項目に対応する選択肢画像は、他の選択肢画像よりも強調して表示され、本実施形態では左側にカーソル画像が表示されることで仮選択されていることがさらに強調される。なお、３Ｒ目のラウンド遊技画面では、選択可能な項目のうちの最上位の選択肢画像に対応する項目が各ラウンド遊技の開始時に仮選択された状態で表示（デフォルト表示）される。具体的には、３Ｒ目のラウンド遊技の開始時には、３Ｒ目のラウンド遊技画面において「ノーマル（１０枚）」が最初に仮選択された状態で表示される。また、３Ｒ目のラウンド遊技において決定ボタン２１Ｂが操作されなかった場合には、３Ｒ目のラウンド遊技の終了時点で仮選択されていた項目が選択されたものとして決定される。例えば、３Ｒ目のラウンド遊技において、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対する操作も、決定ボタン２１Ｂに対する操作も実行されない場合には、デフォルトとして仮選択される項目（例えば「ノーマル」）が決定される。

【０４４７】

図４５（Ａ）に示すように、３Ｒ目のラウンド遊技画面（事象予想選択画面）は、事象予想ゲームでの遊技者の予想を決定させる事象予想選択画面である。３Ｒ目のラウンド遊技画面（事象予想選択画面）は、説明画像及び予想選択肢画像を含む。

【０４４８】

説明画像は、遊技者に予想させる事象を説明するものであり、「次回大当たり時の最終演出は？」と表示された画像が該当する。なお、図示した例では、予想事象は大当たり時のリーチ種別となる。また、予想事象は、リーチ種別を含めて複数設定されており、これに伴い説明画像も各予想事象に対応して複数設定されている。ここで、図４６（Ａ）は、ＭＰＵ５１が予想事象を選択する場合に参照する予想事象選択テーブルである。図４６（Ａ）に示すように、予想事象選択テーブルでは、当該大当たり遊技が通常大当たり遊技及び確変大当たり遊技の場合のそれぞれについて、５つの予想事象Ａ～Ｅが予想事象選択カウンタによって規定されている。

【０４４９】

予想事象Ａ（大当たり種別）は、次回の大当たりが確変大当たり（５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり）及び５Ｒ通常大当たり（５Ｒ通常大当たり）のいずれであるかを予想させるものである。予想事象Ａが選択される場合の説明画像は、例えば「次回の大当たりは？」などと表示される文字画像である。

【０４５０】

予想事象Ｂ（停止図柄種別）は、大当たり時の飾り図柄の停止図柄種別であり、次回の大当たり時に図柄表示部３４１に停止表示される飾り図柄の組み合わせが奇数図柄のゾロ目及び偶数図柄のゾロ目のいずれであるかを予想させるものである。予想事象Ｂが選択される場合の説明画像は、例えば「次回の大当たり時の数字は奇数ゾロ目？偶数ゾロ目？」などと表示される文字画像である。

【０４５１】

予想事象Ｃ（保留変化の有無）は、大当たり時の保留変化の有無であり、次回の大当たり時に図柄表示部３４１における当該変動であることを示すアイコン画像がノーマルアイコン画像、及びノーマルアイコン画像とは態様が異なる非ノーマルアイコン画像のいずれかであるかを予想させるものである。また、アイコン画像は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることに対する期待度を示す。ノーマルアイコン画像は、非ノーマルアイコンに比べて、出現率（選択率）が高いが大当たりであることに対する期待度が低い。非ノーマルアイコン画像としては、例えば色彩、形状、挙動などがノーマルアイコン画像とは異なるものが考えられ、大当たりに対する期待度が異なる複数の非ノーマルアイコン画像を設定することが考えられる。そして、予想事象Ｃが選択される場合の説明画像は、例えば「次回の大当たり時に保留変化する？」などと表示される文字画像である。

【０４５２】
予想事象Ｄ（リーチ演出種別）は、次回の大当たり時に図柄表示部３４１で実行される最終の個別変動遊技演出（リーチ演出）を予想させるものである。具体的には、最終の変動遊技演出がノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出のいずれであるかを予想させるものである。予想事象Ｄが選択される場合の説明画像は、例えば「次回大当たり時の最終演出は？」などと表示される文字画像である。なお、予想事象としてリーチ演出種別を設定する場合、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出といった分類でなく、他の分類に設定してもよい。例えば、最終の個別変動遊技演出がバトル系演出及びミッション系演出のいずれであるかを予想させるものなどであってもよい。また、今回の大当たりの契機となった変動遊技において選択されていた遊技モードＡ～Ｃに固有の演出種別を予想事象とすることも考えられる。例えば、遊技モードがＡである場合に、次回の大当たりの契機となる固有演出が変動遊技演出パターンＺ３（図３４参照）であるか否かを予想事象として設定することも考えられる。この場合に遊技モードがＡからＢ又はＣに変更される場合、予想事象である変動遊技演出パターンＺ３が遊技モードＢ、Ｃでは選択されないため（図３４参照）、遊技者の予想が必ず不正解になる。この場合には、変更後の遊技モードでの対応する固有演出が実行された場合に遊技者の予想が正解であると決定することが考えられる。遊技モードＡ～Ｃ相互での固有演出の対応付けは、演出パターン種別カウンタの値を利用することが考えられる。例えば、変動遊技演出を決定する場合の演出パターン種別カウンタの値が、予想対象となった固有演出が決定されるためのカウンタ値の範囲にあれば、予想が正解であると判断することが考えられる。具体的には、例えば図３４に示すスペシャルリーチ演出種別選択テーブルでは、次回の大当たりの契機となる固有演出が遊技モードＡの変動遊技演出パターンＺ３（演出パターン種別カウンタの値が４０～５９）であるか否かを予想事象として設定する場合に、遊技モードがＢ又はＣに変更される場合、遊技モードＢでは演出パターンＺ６（演出パターン種別カウンタの値が４０～５９）が実行される場合に正解とし、遊技モードＣでは演出パターンＺ９（演出パターン種別カウンタの値が４０～５９）が実行される場合に遊技者による予想を正解とすることが考えられる。このように、遊技モードＡ～Ｃの固有演出に関しして相互に対応付けることで、各遊技モードＡ～Ｃの固有演出に関する予想事象を設定することが可能になる。また、遊技者の予想が不正解であると判断される状況で、一転して正解であると判定されるため、意外性による興趣の向上を図ることができる。

【０４５３】
なお、次回の大当たり時に図柄表示部３４１で実行される最終の個別変動遊技演出（リーチ演出）を予想させるものである場合に遊技モードの変更がされる場合、遊技者が予想した変更前の遊技モードに対応する変更後の遊技モードでの最終の個別変動遊技演出を遊技者が把握可能にすることも考えられる。例えば、待機状態において変更後の遊技モードでの遊技者が予想した個別変動遊技演出種別を図柄表示部３４１に表示させることを可能にしてもよい。具体的には、後述の事象予想変更画面（図４８（Ａ）参照）において変更後の遊技モードでの遊技者が予想した個別変動遊技演出種別を図柄表示部３４１に表示させることが考えられる。また、変動遊技演出において、変更後の遊技モードでの遊技者が予想した個別変動遊技演出種別を図柄表示部３４１に表示させるようにしてもよい。このように、変更後の遊技モードでの遊技者が予想した個別変動遊技演出種別が表示されることで、遊技モードの変更があった場合でも予想内容を確実に把握できるため、予想ゲームでの予想が正解であるかを楽しむことが可能になる。

【０４５４】
予想事象Ｅ（変動遊技回数）は、今回の大当たりから次回の大当たりまでの変動遊技回数であり、予め設定される複数の変動期間のうちのいずれであるかを予想させるものである。予想事象Ｅが選択される場合の説明画像は、例えば「次回の大当たりまで何回転？」などと表示される文字画像である。

【０４５５】

なお、本実施形態では、予想事象Ｅについては、予想事象選択カウンタの振り分けはない。つまり、予想事象Ｅ（変動回数の予想）は、今回の大当たりが確変大当たりの場合にのみ選択され、今回の大当たりが通常大当たりである場合には選択されない。ここで、本実施形態では、後述のように待機状態（変動遊技が実行されておらず、大当たり遊技も実行されていない状態）において遊技者の予想に対する変更が可能である。また、待機状態は、大当たり連荘中ではないため、遊技者が後退することがある。そのため、前任の遊技者の予想が現行の遊技者の予想を反映したものではないため、現行の遊技者は予想を変更したいと考えることが想定される。また、同一遊技者が大当たり連荘が終了してからも遊技を継続している場合であっても、自身の予想を変更したいと考えることも想定される。そこで、本実施形態では待機状態での予想の変更が可能であるが、予想事象が次回の大当たりまでの変更遊技回数である場合、遊技者が予想した変動遊技回数を超えても大当たり抽選に当選しない場合には遊技者の予想が外れることになる。このような予想が外れた場合にまで予想の変更を認めると、遊技者の予想を変更可能とすることの目的を逸脱することになる。そのため、待機状態において予想の変更を認める一方で、次回の大当たりまでに外れであることが確定するような予想事象（本実施形態では次回の大当たりまでの変動回数）については、通常大当たり遊技の場合の予想事象から排除している。

【０４５６】

予想選択肢画像は、複数の選択肢から遊技者に予想を選択させるためのものである。図４５（Ａ）に示す例では予想事象がリーチ種別であり、予想選択肢画像は、大当たり時の変動遊技演出での最終の個別変動遊技演出種別として、ノーマルリーチ演出を選択させるための「ノーマル（１０枚）」と表示されるノーマルリーチ演出選択画像、スーパーリーチ演出を選択させるための「スーパー（３枚）」と表示されるスーパーリーチ演出選択画像、及びスペシャルリーチ演出を選択させるための「スペシャル（１枚）」と表示されるスペシャルリーチ演出選択画像を含む。また、各リーチ演出選択画像は、遊技者の予想が正解した場合の配当（獲得仮想コイン枚数）を示す配当画像を含む。図４５（Ａ）に示す例では、配当画像は、各リーチ演出選択画像において括弧書きで示される画像である。また、予想選択肢画像は、予想事象が複数設定されているため、予想事象の数に対応して複数設定されている。ここで、図４６（Ｂ）は、ＭＰＵ５１によって選択される予想事象Ａ～Ｅに応じて、選択肢画像を決定する場合に参照される選択肢と配当との関係テーブルである。

【０４５７】

図４６（Ｂ）に示すように、前記関係テーブルでは、予想事象Ａ～Ｅごとに選択肢と配当が規定されている。各予想事象Ａ～Ｅにおける各選択肢に対する配当は、それぞれの選択肢の発生のし易さ（発生確率）に応じて設定されており、発生し易い事象ほど配当が小さく発生し難い事象ほど配当が大きくなる。例えば、予想事象Ａでは、選択肢が「確変大当たり」及び「通常大当たり」が規定され、両者のうちの発生し易い「確変大当たり」（発生率が７５％）は配当が「１枚」であり、発生し難い「通常大当たり」（発生率が２５％）は配当が「３枚」である。同様に、予想事象Ｂ～Ｅについても、それぞれの予想事象における各選択肢の発生のし易さに応じて配当が設定されている。このように、各予想事象Ａ～Ｅにおける各選択肢に対する配当が、それぞれの選択肢の発生のし易さに応じて設定されることで、予想事象Ａ～Ｅにおける各選択肢それぞれの仮想コインの取得枚数の期待値を均一化できる。これにより、予想事象Ａ～Ｅ相互での有利・不利の発生を防止できる。また、予想対象事象として発生頻度（発生確率）が異なる複数の事象（選択肢）を含む場合、事象の発生頻度に応じて付与される仮想コインの枚数が設定される。即ち、発生頻度が低い事象ほど付与される仮想コインの枚数が多くなる。このように事象の発生頻度に応じて仮想コインの枚数が設定されることで、遊技者は、付与される仮想コインの枚数が少ないが正解確率の高い事象を選択し、又は付与される仮想コインの枚数が多いが正解確率の低い事象を選択するなどの自身の嗜好に応じた戦略を立てることができる。例えば、遊技設定値の高低や特定の遊技設定値であることの有を確認するために必要なセグメントＡ～Ｇを決定した上で、そのセグメントＡ～Ｇを点消灯対象とするために必要な仮想コ

インの枚数を効率良く獲得できる事象を選択することなどの戦略を立てることができる。このように、予想ゲームにおいて戦略を立てて事象の選択やセグメントＡ～Ｇの選択が可能であることで、遊技の興趣が向上される。

【０４５８】

なお、予想事象Ａ～Ｅにおける各選択肢それぞれの仮想コインの取得枚数の期待値を不均一に設定することも考えられる。この場合、予想事象Ａ～Ｅ相互での有利・不利の発生するため、遊技者は、どのような予想事象Ａ～Ｅが選択されるかに一喜一憂し、大当たり遊技の開閉実行モードを楽しむことができる。

【０４５９】

また、本実施形態では、遊技者に予想を選択させるための説明画像及び予想選択肢画像が開閉実行モードの３Ｒ目のラウンド遊技で図柄表示部３４１に表示されるが（図４５（Ａ）参照）、説明画像及び予想選択肢画像は、変動遊技の実行中、大当たり遊技を除く飾り図柄の変動停止中などで図柄表示部３４１に表示するようにしてもよい。この場合、説明画像及び予想選択肢画像は、図柄表示部３４１の一部領域、例えば飾り図柄の変動表示の視認を阻害しない領域に表示することが好ましく、また図柄表示部３４１の正面側にタッチパネルを配置して遊技者によるタッチ操作によって遊技者による予想の選択を可能にすることが好ましい。

【０４６０】

＜ステップＳ２６０４＞

図４０の説明に戻り、開閉実行モード演出決定処理のステップＳ２６０４では、ＭＰＵ５１は、４Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を実行する。ここで、図４５（Ｂ）は開閉実行モードにおける４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）の一例を示す図である。

【０４６１】

図４５（Ｂ）に示す４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）においては、３Ｒ目のラウンド遊技画面と同様に、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２を操作することによって選択したい項目に対応する選択肢画像に基づいて仮選択を行った上で、決定ボタン２１Ｂを操作することで仮選択されている項目を選択することができる。４Ｒ目のラウンド遊技画面では、仮選択されている項目に対応する選択肢画像は、他の選択肢画像よりも強調して表示され、本実施形態では左側にカーソル画像が表示されることで仮選択されていることがさらに強調される。なお、４Ｒ目のラウンド遊技画面では、選択可能な項目のうちの最上位の選択肢画像に対応する項目がラウンド遊技の開始時に仮選択された状態で表示（デフォルト表示）される。また、４Ｒ目のラウンド遊技において決定ボタン２１Ｂが操作されなかった場合には、４Ｒ目のラウンド遊技の終了時点で仮選択されていた項目に決定される。例えば、４Ｒ目のラウンド遊技において、上選択ボタン２１１及び下選択ボタン２１２に対する操作も、決定ボタン２１Ｂに対する操作も実行されない場合には、デフォルトとして仮選択される項目が決定される。なお、デフォルト表示は、７セグメント表示部３９のうちの選択可能なセグメントＡ～Ｇのうちの最も重要度の低いセグメントＡ～Ｇに対応する選択肢画像であってもよい。図４５（Ｂ）に示す４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）では、セグメントＣを選択するためのセグメントＣ選択画像がデフォルト表示されてもよい。

【０４６２】

図４５（Ｂ）に示すように、４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）は、７セグメント画像、複数のセグメント選択画像、セグメント非選択画像及びコイン枚数画像を含む。

【０４６３】

７セグメント画像は、大当たり遊技において遊技設定値を示唆又は明示する７セグメント表示部３９での点消灯状態を明示するものであり、７セグメント表示部３９の複数のセグメントＡ～Ｇに対応させた複数のセグメント画像を含む。４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）でのセグメント画像は、基本的に２Ｒ目のラウンド遊技画面でのセ

グメント画像と同様である。そのため、遊技者は、７セグメント画像によって、７セグメント表示部３９を確認するまでもなく７セグメント表示部３９での各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態を図柄表示部３４１において把握可能になり、図柄表示部３４１において点消灯の制御対象となり得るセグメントを選択する際の利便性が高められる。また、４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）でのセグメント画像は、２Ｒ目のラウンド遊技画面でのセグメント画像とは異なり、仮選択されているセグメントが他のセグメントとは異なる態様で表示される。例えば、他のセグメントとは異なる色で表示されるか、点滅した態様で表示されるなどによって他のセグメントとの区別が可能とされる。図４５（Ｂ）に示す例では、セグメントＡが仮選択されている。

【０４６４】

複数のセグメント選択画像は、遊技者の予想が正解した場合に７セグメント表示部３９のいずれのセグメントＡ～Ｇを点消灯の制御対象とするかを選択するためのものである。複数のセグメント選択画像は、セグメントＡを選択させるための「セグメントＡ（５枚）」と表示されるセグメントＡ選択画像、セグメントＢを選択させるための「セグメントＢ（５０枚）」と表示されるセグメントＢ選択画像、セグメントＣを選択させるための「セグメントＣ（１枚）」と表示されるセグメントＣ選択画像、セグメントＤを選択させるための「セグメントＤ（５枚）」と表示されるセグメントＤ選択画像、セグメントＥを選択させるための「セグメントＥ（１０枚）」と表示されるセグメントＥ選択画像、セグメントＦを選択させるための「セグメントＦ（３０枚）」と表示されるセグメントＦ選択画像、及びセグメントＧを選択させるための「セグメントＧ（３枚）」と表示されるセグメントＧ選択画像を含む。

【０４６５】

なお、各セグメント選択画像では、７セグメント表示部３９の対応するセグメントＡ～Ｇを、予想正解時の点消灯の制御対象とするために必要な仮想コインの枚数を示すコイン枚数画像を含む。コイン枚数画像は、各セグメント選択画像において括弧書きで表示される文字画像である。例えば、セグメントＡ選択画像では、「セグメントＡ（５枚）」のうちの「（５枚）」の部分がコイン枚数画像に該当し、セグメントＡを予想正解時の点消灯の制御対象とするために必要な仮想コイン枚数は５枚である。同様に、セグメントＢ～Ｇを予想正解時の点消灯の制御対象とするために必要な仮想コイン枚数は、セグメントＢが５０枚、セグメントＣが１枚、セグメントＤが５枚、セグメントＥが１０枚、セグメントＦが３０枚、セグメントＧが３枚である。

【０４６６】

コイン枚数画像は、遊技者の予想が正解した場合の所持する仮想コイン枚数を示すものである。そして、遊技者は、コイン枚数画像に基づいて遊技者の予想が正解した場合の所持仮想コイン枚数を把握できる。そのため、遊技者は、コイン枚数画像を参照しつつセグメント選択画像に基づいて７セグメント表示部３９のうちの点消灯対象となるセグメントＡ～Ｇを選択できるため利便性が向上される。また、遊技者は、コイン枚数画像に基づいて把握させる仮想コイン枚数に基づいて遊技設定値を推測又は特定するための戦略を考えることも可能になる。

【０４６７】

ここで、図４６（Ｃ）は、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇを選択するために必要な仮想コイン枚数を示す図である。この図４６（Ｃ）には、図５（Ｃ）に示す各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態と７セグメント表示部３９での表示数値との関係を同時に示している。図５（Ｃ）を参照して上述したように、７セグメント表示部３９の各セグメントＡ～Ｇは、それぞれ遊技設定値を推測する上での重要度が同一ではなく重要度が異なる。例えば、セグメントＡ～Ｇはそれぞれ、単独での遊技設定値そのものの推測のし易さ、単独での遊技設定値の高低の判断のし易さが異なり、他のセグメントとの組み合わせによる遊技設定値やその高低の推測のし易さが異なる。そのため、どのような順序で各セグメントが制御対象となるかによって遊技設定値の推測のし易さが異なる。そして、本実施形態では、各セグメントＡ～Ｇの遊技設定値を推測する上での重要度に応じて、予想正解

時の点消灯の制御対象とするために必要な仮想コイン枚数が設定されている。つまり、遊技設定値を推測する上での重要度が低いほど必要な仮想コイン枚数が少なく、重要度が高いほど必要な仮想コイン枚数が多くなる。このような観点から、セグメントを予想正解時の点消灯の制御対象とするために必要な具体的な仮想コイン枚数は、上述のようにセグメントＡが５枚、セグメントＢが５０枚、セグメントＣが１枚、セグメントＤが５枚、セグメントＥが１０枚、セグメントＦが３０枚、セグメントＧが３枚に設定されている。このように、各セグメントＡ～Ｇを予想正解時の点消灯の制御対象とするために必要な仮想コイン枚数を設定することで、遊技設定値の推測難易度が高められ、遊技者に遊技設定値が容易に把握又は推測されてしまうことを防止できる。これにより、遊技設定値の推測難易度が高められることで、遊技設定値が低く設定されている場合に（大当たり確率が低い場合に）、遊技者が早期に当該遊技機１０での遊技を終了することを防止できる。また、遊技設定値の推測難易度が高められていても、大当たり連荘回数が多くなるほど遊技設定値を推測し易くなるため、大当たり連荘回数が多くなることによる出玉的な側面だけでなく、遊技設定値を推測することに対する興味も向上される。

【０４６８】

なお、遊技者が予想に正解した場合の制御対象セグメントは、遊技機１０において決定するようにしてもよい。制御対象セグメントを遊技機１０において決定することで、ラウンド遊技中などの比較的短時間で、どのセグメントＡ～Ｇを選択セグメントとするかを検討した上で、選択ボタン２１Ａや決定ボタン２１Ｂに対する操作によってセグメントを選択する必要がなくなる。これにより、選択セグメントの検討やボタン操作に対する煩わしさから開放される。

【０４６９】

また、制御対象セグメントを遊技機１０において決定する場合、遊技設定値、及び遊技者の予想が正解した場合の遊技者が所持する仮想コイン枚数のうちの少なくとも一方を考慮して決定してもよい。このように、遊技設定値や遊技者の所持仮想コインなどを考慮して制御対象セグメントを遊技機１０において決定することで、遊技設定値の推測困難度を高めることができる。これにより、セグメントＡ～Ｇの重要度に応じて制御対象とするために必要な仮想コイン枚数を設定する場合の上述の効果を享受できる。さらに、制御対象セグメントを遊技機１０において決定する場合、制御対象セグメントを遊技機１０において抽選によりランダムに決定することが考えられる。抽選によりランダムに制御対象セグメントを決定する場合、決定される制御対象セグメントの順序によっては、早期に遊技設定値を推測可能なケースもあり得る。これにより、大当たり連荘回数が少ない場合や初大当たりが通常大当たり（単発大当たり）である場合であっても遊技設定値の候補を少ない数に絞り込む推測が可能になることで、出玉的に不利で遊技者の興趣が低下するような状況においても、遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【０４７０】

また、各セグメント選択画像は、仮選択されていることを示す態様、選択可能であることを示す態様、及び選択不能であることを示す態様のいずれかで表示される。例えば、図４５（Ｂ）に示す４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）では、セグメントＡ選択画像（「セグメントＡ（５枚）」）が、他のセグメント選択画像よりも強調して表示され、左側にカーソル画像が付されることで仮選択されていることを示す態様で表示されている。また、セグメントＢ選択画像（「セグメントＢ（５０枚）」）、セグメントＥ選択画像（「セグメントＥ（１０枚）」）、セグメントＦ選択画像（「セグメントＦ（３０枚）」）、及びセグメントＧ選択画像（「セグメントＧ（３枚）」）は、取り消し線が施されることで選択不能であることを示す態様で表示されている。また、セグメントＢ選択画像、セグメントＥ選択画像、セグメントＦ選択画像及びセグメントＧ選択画像のうち、セグメントＢ選択画像及びセグメントＦ選択画像は、遊技者の予想が正解である場合に遊技者が所持する予定である仮想コイン枚数が、７セグメント表示部３９のセグメントＢ及びＦを点消灯の制御対象セグメント（選択セグメント）とするために必要な仮想コイン枚数に満たないために選択不能な態様で表示される。一方、セグメントＢ選択画像、セグメ

ントＥ選択画像、セグメントＦ選択画像及びセグメントＧ選択画像のうち、セグメントＥ選択画像及びセグメントＧ選択画像は、既に点消灯の制御対象とされた既制御対象セグメントであるセグメントＥ及びセグメントＧを選択するためのセグメント選択画像であるために選択不能な態様で表示される。また、セグメントＣ選択画像（「セグメントＣ（１枚）」）、及びセグメントＤ選択画像（「セグメントＤ（５枚）」）は、他のセグメント選択画像と異なる態様で表示されることで選択可能であることを示す態様で表示されている。

【０４７１】

また、セグメント非選択画像は、７セグメント表示部３９のいずれのセグメントＡ～Ｇも点消灯の制御対象としない場合に選択されるものであり、「選択しない」の画像が該当する。セグメント非選択画像は、遊技者が所持する仮想コイン枚数及び既制御対象セグメントとは無関係に選択可能であるため、仮選択されていることを示す態様、及び選択可能であることを示す態様のいずれかで表示される。４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）がセグメント非選択画像を含むことで、予想正解時に点消灯制御されるセグメントＡ～Ｇを選択しないという選択肢が追加される。これにより、遊技者は、予想正解時に点消灯制御されるセグメントＡ～Ｇを選択しないことで、仮想コインの所持枚数の増加させることが可能になる。そのため、予想正解時に点消灯の制御対象とするために必要な仮想コイン枚数が多く遊技設定値の推測を容易化させるセグメント（例えばセグメントＢ及びＦ）を予想正解時に点消灯の制御対象となるセグメントとして早期に選択することが可能になる。また、予想正解時に点消灯の制御対象となるセグメントを選択しないことを遊技者が決定できることで、セグメントの選択に対する戦略が多様化するため、遊技の興趣が向上される。

【０４７２】

＜ステップＳ２６０５＞

図４０の説明に戻り、開閉実行モード演出決定処理のステップＳ２６０５では、ＭＰＵ５１は、５Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を実行する。５Ｒ目のラウンド遊技演出としては、例えば変動遊技演出に登場するキャラクタの紹介する演出、当該キャラクタによるデモ演出などが実行される。

【０４７３】

＜ステップＳ２６０６＞

ステップＳ２６０６では、ＭＰＵ５１は、当該大当たりの種別が１６Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する。１６Ｒ確変大当たりであるか否かは、図２９のコマンド判定処理のステップＳ２１０３においてオンに設定される１６Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かによって判断できる。ＭＰＵ５１は、大当たりの種別が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ２６０６：Ｙｅｓ）、処理をステージＳ２６０７に移行し、大当たりの種別が１６Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ２６０６：Ｎｏ）、当該開閉実行モード演出決定処理を終了する。

【０４７４】

＜ステップＳ２６０７＞

大当たりの種別が１６Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ２６０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、６Ｒ目～１６Ｒ目のラウンド遊技演出を決定する６Ｒ目～１６Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理を実行し（ステップＳ２６０７）、当該開閉実行モード演出決定処理を終了する。６Ｒ目～１６Ｒ目のラウンド遊技演出としては、例えば５Ｒ目のラウンド遊技演出と同様に、変動遊技演出に登場するキャラクタの紹介する演出、当該キャラクタによるデモ演出などが実行される。

【０４７５】

このように、大当たり遊技の開閉実行モードでは、次回の大当たり遊技が実行されるまでの遊技の進行上で発生し得る事象を遊技者に予想させ、遊技者が予想に正解した場合に所持することとなる仮想コインの枚数に基づいて、次回の大当たり遊技において点消灯の制御対象となるセグメントＡ～Ｇを選択させる。そして、遊技者の予想が正解である場合

には、開閉実行モードにおいて遊技者に選択されたセグメントＡ～Ｇ特定色で点灯され、又は消灯される。また、７セグメント表示部３９では、遊技設定値に対応する数字の全部又は一部を特定色で表示することによって遊技設定値が明示又は示唆される。つまり、遊技機１０では、事象予想ゲームにおいて遊技者の予想が正解である場合の特典として遊技設定値を特定又は推測するための情報を大当たり遊技での７セグメント表示部３９での各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態から得ることができ、事象予想ゲームにおいて繰り返し予想に正解することで、遊技設定値を推測するために必要な確度の高い情報を得ることができ、最終的には遊技設定を特定可能な情報を得ることができる。そのため、遊技機１０では、将来的に発生する事象を予想する事象予想ゲームにおいて自身の予想が正解するか否かに確認しつつ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。加えて、単に事象予想ゲームにおいて自身の予想が正解するか否かを楽しむだけでなく、予想が正解した場合の特典として遊技設定値を特定又は推測するための情報が得られることで、遊技設定値の推測しつつ遊技の進行をより楽しむことができるために遊技の興趣が一層向上される。

【０４７６】

また、予想ゲームでは、遊技者の予想が正解した場合に特定色で点灯され、又は消灯されるセグメントを自身の意思によって選択することが可能である。これにより、遊技者は、遊技設定値を特定又は推測するためにのを自身の意思で決定することが可能になる。そのため、遊技者は、遊技機中の遊技機１０において遊技を継続するか否かを判断するために必要な情報、例えば遊技設定値の高低、特定の遊技設定値である可能性を判断するために必要な情報を、自身の判断基準に基づいて得ることが可能になる。その結果、遊技者には、遊技設定値に基づく自己の判断基準に基づいて遊技中の遊技機１０での遊技を継続するか判断する動機付けを与えることができる。

【０４７７】

なお、本実施形態では、事象予想ゲームにおいて遊技者が事象を予想するタイミングが大当たり遊技における開閉実行モードの３Ｒ目のラウンド遊技であったが、事象予想のタイミングは、大当たり遊技の他のタイミング、即ち開閉実行モードの３Ｒ目のラウンド遊技以外のラウンド遊技、オープニング、エンディングであってもよい。また、事象予想のタイミングは、複数のラウンド遊技に跨っていてもよいし、オープニングからラウンド遊技に連続、又はラウンド遊技からエンディングに連続する期間であってもよい。また、事象予想タイミングは、大当たり遊技中以外に設定することも考えられる。

【０４７８】

また、本実施形態では、事象予想ゲームにおいて遊技者の予想が正解であるか否かを報知するタイミングが大当たり遊技における開閉実行モードの１Ｒ目のラウンド遊技であったが、予想正否の報知タイミングは、大当たり遊技の他のタイミング、即ち開閉実行モードの１Ｒ目のラウンド遊技以外のラウンド遊技、オープニング、エンディングであってもよい。また、予想正否の報知タイミングは、複数のラウンド遊技に跨っていてもよいし、オープニングからラウンド遊技に連続、又はラウンド遊技からエンディングに連続する期間であってもよい。また、予想正否の報知タイミングは、大当たり遊技中以外に設定することも考えられる。

【０４７９】

また、本実施形態では、７セグメント表示部３９の点消灯状態を図柄表示部３４１で表示する特典の提示期間が大当たり遊技における開閉実行モードの２Ｒ目のラウンド遊技であったが、特典の提示期間は、大当たり遊技の他のタイミング、即ち開閉実行モードの２Ｒ目のラウンド遊技以外のラウンド遊技、オープニング、エンディングであってもよい。また、特典提示タイミングは、複数のラウンド遊技に跨っていてもよいし、オープニングからラウンド遊技に連続、又はラウンド遊技からエンディングに連続する期間であってもよい。また、特典提示タイミングは、大当たり遊技中以外に設定することも考えられる。

【０４８０】

また、本実施形態では、大当たり遊技ごとに特典の提示期間が設定されるが、特典の提

示期間を通常大当たりに限定して設定してもよい。この場合の特典の提示期間は、大当たり遊技実行中のいずれのタイミングでもよく、各回の大当たり遊技ごとに特典の提示期間が設定される場合と同様に種々な期間に設定可能である。ここで、大当たり連荘は、確変大当たり遊技を契機として開始され、通常大当たり遊技を契機として終了する。このように通常大当たりは大当たり連荘が終了する契機となり、また初大当たりが通常大当たりである場合には大当たり連荘は開始されず単発大当たりとなる。そのため、遊技者は、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技に対する遊技の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特典の提示期間が通常大当たり遊技に設定されていると、通常大当たり遊技において遊技設定値を特定又は推測するための情報が得られる。これにより、特典として提示される遊技設定値に関する情報の内容に期待しつつ通常大当たり遊技を進行することが可能になる。大当たり連荘での通常大当たりでは、それまでに継続した大当たり連荘回数が多いほど、獲得される仮想コイン枚数の期待値が多くなるため、特典として提示される遊技設定値に関する情報の内容に対する期待感を一層向上させることができる。これにより、通常大当たり遊技に対する遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【０４８１】

なお、特典提示タイミングを通常大当たり遊技の実行中に限定して設定する場合、７セグメント表示部３９での点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇを遊技者が選択可能にしてもよいが、上述のように遊技機１０において点消灯の制御対象となり得るセグメントを決定するようにしてもよい。後者のように、遊技機１０において点消灯の制御対象となり得るセグメントを決定するようにすれば、通常大当たり遊技が実行されるまでに、７セグメント表示部３９におけるどのセグメントＡ～Ｇが制御対象となっているか判断できないため、特典として提示される遊技設定値に関する情報の内容に対する期待感を一層向上させることができる。これにより、通常大当たり遊技に対する遊技の興趣の低下をさらに抑制することができる。

【０４８２】

また、本実施形態では、遊技者の予想が正解である場合に点消灯の制御対象となるセグメントＡ～Ｇの選択期間が大当たり遊技における開閉実行モードの４Ｒ目のラウンド遊技であったが、セグメントＡ～Ｇの選択期間は、大当たり遊技の他のタイミング、即ち開閉実行モードの４Ｒ目のラウンド遊技以外のラウンド遊技、オープニング、エンディングであってもよい。また、セグメントＡ～Ｇの選択期間は、複数のラウンド遊技に跨っていてもよいし、オープニングからラウンド遊技に連続、又はラウンド遊技からエンディングに連続する期間であってもよい。また、選択タイミングは、大当たり遊技中以外に設定することも考えられる。

【０４８３】

また、本実施形態では、セグメントＡ～Ｇの選択期間は、において１つのセグメントＡ～Ｇを選択可能であるが、遊技者が所持する仮想コインの枚数に応じて、セグメントＡ～Ｇの選択期間において、予想正解時に点消灯の制御対象となるセグメントＡ～Ｇを複数選択可能にすることも考えられる。この場合、遊技者の予想が正解である場合に１回の大当たり遊技において複数のセグメントが特定色で点灯され又は消灯されるため、遊技者は１回の大当たり遊技において遊技設定値を特定又は推測するための情報を複数得ることができる。これにより、遊技者は、大当たり連荘回数が少ない場合であっても、遊技設定値を特定又は推測するための情報をより多く得ることが可能になるため、初大当りから少ない回数で、又は大当たり連荘回数が少ない場合であっても、遊技設定値を特定し、又はより高い精度で遊技設定値を推測することが可能になる。

【０４８４】

［待機状態処理］

図２８の説明に戻り、副タイマ割込み処理の待機状態処理（ステップＳ２００５）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４７は待機状態における図柄表示部での画面移行の一例を示す図である。

【０４８５】

図４７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。

【０４８６】

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、「遊技モード選択」と表示される遊技モード選択画面に移行させるための遊技モード選択画面移行画像、「事象予想選択」と表示される事象予変更択画面に移行させるための事象予想変更画面移行画像、「セグメント選択」と表示されるセグメント変更画面に移行させるためのセグメント変更画面移行画像、「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。

【０４８７】

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４７に示す例では、「遊技モード選択」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。

【０４８８】

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「遊技モード選択」の遊技モード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遊技モード選択画面に移行される。ここで、遊技モードは、上述のように変動遊技において実行される変動遊技演出における固有変動遊技演出を規定するものであり、本実施形態では遊技モードＡ～Ｃの３つの遊技モードが存在する（図３２～図３４参照）。そして、本実施形態では、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、トップメニュー画面から遊技モード選択画面に移行させることで遊技モードの選択が可能にされている。具体的には、遊技モード選択画面は、遊技モードを選択させるための「遊技モードＡ」の画像、「遊技モードＢ」の画像及び「遊技モードＣ」の画像を含み、遊技者は上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２を操作することによって「遊技モードＡ」、「遊技モードＢ」及び「遊技モードＣ」の画像を仮選択した上で決定ボタン２１Ｂを操作することで遊技モードを選択することができる。

【０４８９】

なお、遊技モードの変更は、変動遊技中において実行可能にすることも考えられる。例えば、変動遊技において操作ボタン２０が操作された場合に遊技モードが変更されるようにしてもよく、この場合に複数回の操作ボタン２０に対する操作が行われた場合、例えば「遊技モードＡ」→「遊技モードＢ」→「遊技モードＣ」→「遊技モードＡ」のように、遊技モードＡ～Ｃが順に変更される。但し、操作ボタン演出を実行させるための操作ボタン２０に対する操作要求演出が実行されているタイミング、このタイミングにおいて操作ボタン２０に対する操作が行われることで操作ボタン演出が実行される場合、リーチ演出

が実行されている場合などには、遊技モードの変更が制限されるようにしてもよい。
【０４９０】
また、トップメニュー画面において、「事象予想選択」の事象予想変更画面移行画像が選択された場合には、表示画面が事象予想変更画面に移行され、「セグメント選択」のセグメント変更画面移行画像が選択された場合には表示画面がセグメント変更画面に移行される。
【０４９１】
さらに、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。このような遊技機１０では、事象予想ゲームの正解による特典として、上述のようにキャラクタをカスタマイズ可能なアイテムを取得できるようにすることも考えられる。また、前記特典としては、大当たり遊技や時短モードなどでスピーカ２６から出力させる楽曲を追加できるようにすることも考えられる。事象予想ゲームによる特典がカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である場合、アイテムや楽曲を獲得のために事象予想ゲームに対する興味を向上させることが可能になり、その結果、遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。
【０４９２】
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。
【０４９３】
ところで、本実施形態では、上述のように遊技の進行上で発生し得る事象を予想させる事象予想ゲームが実行される。この事象予想ゲームでは、遊技者は大当たり遊技において、将来的に発生する事象を予想し（図４５（Ａ）参照）、予想が正解した場合に所持することになる仮想コインの枚数に応じて、大当たり遊技において、遊技設定値を明示又は示唆する７セグメント表示部３９での点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇを選択する（図４５（Ｂ）参照）。
【０４９４】
しかしながら、現行の予想や選択セグメントを失念した場合、交代後の遊技者が予想や選択セグメントを確認したい場合などに、現行の予想や選択セグメントの確認を希望することも想定される。また、現行の予想や選択セグメントを変更することを希望することも想定される。例えば、大当たり遊技における予想や選択セグメントを自己の意思通りに行えなかったために変更を希望するケース、遊技者の交代があった場合に交代後の遊技者が変更を希望するケースなどが想定される。このように、遊技者は、種々の事情によって現行の予想や選択セグメントの確認や変更を希望することが想定される。そのため、本実施形態では、現行の予想や選択セグメントの確認及び変更を可能にするため、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であることを条件に、現行の予想の確認及び変更が可能な事象予想変更画面、及び選択セグメントの確認及び変更が可能なセグメント変更画面への移行が可能にされている。なお、現行の予想や選択セグメントの確認や変更は、待機状態以外、例えば変動遊技や大当たり遊技の実行中に可能にしてもよい。
【０４９５】
ここで、図４８（Ａ）は事象予想変更画面の一例であり、図４８（Ｂ）はセグメント変更画面の一例である。
【０４９６】
図４８（Ａ）に示す事象予想変更画面は、大当たり遊技における開閉実行モードの３Ｒ目のラウンド遊技画面（事象予想選択画面）（図４５（Ａ）参照）と基本的に同様であるが、３Ｒ目のラウンド遊技であることを示す画像（「ＲＯＵＮＤ３」の文字）が省略される一方で、「終了」の画像が追加されている。

【０４９７】
図４８（Ｂ）に示すセグメント変更画面は、大当たり遊技のおける開閉実行モードの４Ｒ目のラウンド遊技画面（セグメント選択画面）（図４５（Ｂ）参照）と基本的に同様であるが、４Ｒ目のラウンド遊技であることを示す画像（「ＲＯＵＮＤ４」の文字）が省略される一方で、「終了」の画像が追加されている。
【０４９８】
また、事象予想変更画面及びセグメント変更画面では、上選択ボタン２１１又は下選択ボタン２１２を操作することによって選択したい項目に対応する選択肢画像に基づいて仮選択を行った上で、決定ボタン２１Ｂすることで仮選択されている項目を選択することができる。なお、各選択画面では、仮選択されている項目に対応する選択肢画像は、他の選択肢画像よりも強調して表示され、本実施形態では左側にカーソル画像が表示されることで仮選択されていることがさらに強調される。また、事象予想変更画面及びセグメント変更画面に追加される「終了」の画像は、表示画面を各変更画面からトップメニュー画面に移行されせるものである。つまり、事象予想変更画面において「終了」が選択された場合には表示画面が事象予想変更画面からトップメニュー画面に移行され、セグメント変更画面において「終了」が選択された場合には表示画面がセグメント変更画面からトップメニュー画面に移行される。
【０４９９】
ここで、図４９及び図５０は、図２８の副タイマ割込処理で実行される待機状態処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図４９及び図５０を参照して待機状態処理を説明する。
【０５００】
＜ステップＳ２９０１及びＳ２９０２＞
図４９に示すように、待機状態制御処理では、ＭＰＵ５１は、まず待機状態であるか否かを判断する（ステップＳ２９０１及びＳ２９０２）。具体的には、ＭＰＵ５１は、図２９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Ｓ２９０１：Ｎｏ）、図３９の大当たり遊技演出処理でのステップＳ２５０７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Ｓ２９０２：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Ｓ２９０１：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Ｓ２９０２：Ｙｅｓ）、待機状態ではないと判断する。
【０５０１】
そして、ＭＰＵ５１は、待機状態である場合（ステップＳ２９０１及びＳ２９０２が共にＮｏ）、処理をステップＳ２９０３に移行し、待機状態でない場合（ステップＳ２９０１又はＳ２９０２でＹｅｓ）、当該待機状態処理を終了する。
【０５０２】
＜ステップＳ２９０３＞
待機状態である場合（ステップＳ２９０１及びＳ２９０２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Ｓ２９０３）。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５０のステップＳ２９１８においてオンに設定され、ステップＳ２９０９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にオンに設定される。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Ｓ２９０７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。

【０５０３】
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Ｓ２９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０４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Ｓ２９０３：Ｎｏ）、処理を図５０のステップＳ２９０８に移行する。
【０５０４】
＜ステップＳ２９０４＞
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Ｓ２９０３：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Ｓ２９０４）。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３７の操作検出パターン判定処理でのステップＳ２４０７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Ｓ２９０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０５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Ｓ２９０４：Ｎｏ）、当該待機状態処理を終了する。
【０５０５】
＜ステップＳ２９０５～Ｓ２９０７＞
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Ｓ２９０４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を変動停止画面（図４７参照）から、各種の選択や設定を行うトップメニュー画面（図４７参照）に移行させる（ステップＳ２９０５）。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。
【０５０６】
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Ｓ２９０６）、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Ｓ２９０７）、当該待機状態処理を終了する。
【０５０７】
＜ステップＳ２９０８＞
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Ｓ２９０３：Ｎｏ）、図５０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Ｓ２９０８）。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４９のステップＳ２９０６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Ｓ２９０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０９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Ｓ２９０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２９１０に移行する。
【０５０８】
＜ステップＳ２９０９＞
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Ｓ２９０８：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、トップメニュー画面処理を実行する（ステップＳ２９０９）。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に、例えば遊技モード選択画面、事象予想変更画面、セグメント変更画面など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。
【０５０９】

このように、待機状態で実行されるトップメニュー画面処理では、表示画面をトップメニュー画面から事象予想変更画面に変更させることが可能である。そのため、遊技者は、予想事象種別を確認することができると共に、その予想事象に対する現行の予想を確認することができる（図４８（Ａ）参照）。これにより、遊技者が予想事象やその予想事象に対する現行の予想を確認したい場合、例えば予想事象や現行の予想を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、予想事象や現行の予想を待機状態において確認することができる。その結果、遊技者は、予想事象や現行の予想を確実に把握できることで、遊技の進行において予想事象が現行の予想通りに発生することに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【０５１０】

また、トップメニュー画面処理では、表示画面をトップメニュー画面からセグメント変更画面に変更させることが可能である。そのため、遊技者は、選択セグメントを確認することができる。これにより、遊技者が選択セグメントを確認したい場合、例えば選択セグメントを失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、選択セグメントを待機状態において確認することができる。その結果、遊技者は、事象予想ゲームでの予想が正解した場合に着目すべきセグメントを確実に把握できる。

【０５１１】

特に、待機状態では、遊技球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、表示画面が事象予想変更画面やセグメント変更画面からトップメニュー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、大当たり遊技のラウンド遊技において自身の予想や選択セグメントを決定する場合のような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、自身の予想や選択セグメントを確認することができる。

【０５１２】

＜ステップＳ２９１０＞

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Ｓ２９０８：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、表示画面が遊技モード選択画面であることを示す遊技モード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Ｓ２９１０）。遊技モード選択画面フラグは、ステップＳ２９０９のトップメニュー画面処理において、表示画面をトップメニュー画面から遊技モード選択画面に移行させる場合にオンに設定される。遊技モード選択画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９１１に移行し、遊技モード選択画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２９１２に移行する。

【０５１３】

＜ステップＳ２９１１＞

遊技モード選択画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９１０：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技モード選択処理を実行する。なお、遊技モード選択処理の詳細は図５１を参照して後述する。

【０５１４】

＜ステップＳ２９１２＞

遊技モード選択画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９１０：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、表示画面が事象予想変更画面であることを示す予想変更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Ｓ２９１２）。予想変更画面フラグは、ステップＳ２９０９のトップメニュー画面処理において、表示画面をトップメニュー画面から事象予想変更画面に移行させる場合にオンに設定される。ＭＰＵ５１は、予想変更画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９１２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９１３に移行し、予想変更画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９１２：Ｎｏ）、処理をステップＳ２９１４に移行する。

【０５１５】

＜ステップＳ２９１３＞

予想選択画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９１２：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、予想変更処理を実行する。なお、予想変更処理の詳細は図５２を参照して後述する。

【０５１６】

＜ステップＳ２９１４＞

予想選択画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９１２：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、表示画面がセグメント変更画面であることを示すセグメント変更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Ｓ２９１４）。セグメント変更画面フラグは、ステップＳ２９０９のトップメニュー画面処理において、表示画面をトップメニュー画面からセグメント変更画面に移行させる場合にオンに設定される。セグメント変更画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９１５に移行し、セグメント変更画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９１４：Ｎｏ）、処理をステップＳ２９１６に移行する。

【０５１７】

＜ステップＳ２９１５＞

セグメント変更画面フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９１４：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、セグメント変更処理を実行する。なお、セグメント変更処理の詳細は図５３を参照して後述する。

【０５１８】

＜ステップＳ２９１６及びＳ２９１７＞

セグメント変更画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９１４：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Ｓ２９１６）。他の画面フラグは、ステップＳ２９０９のトップメニュー画面処理において、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Ｓ２９１６：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Ｓ２９１７）、当該待機状態処理を終了する。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Ｓ２９１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２９１８に移行する。

【０５１９】

＜ステップＳ２９１８＞

他の画面フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９１６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、変動停止画面フラグをオンに設定し（ステップＳ２９１８）、当該待機状態処理を終了する。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。

【０５２０】

［遊技モード選択処理］

ステップＳ２９１１で実行される遊技モード選択処理は、表示画面が遊技モード選択画面である場合に実行される処理である。この遊技モード選択処理では、選択ボタン２１Ａに対する操作に応じて仮選択される項目（遊技モードＡ～Ｃ）を変更する。また、遊技モード選択処理では、遊技モードＡ～Ｃのいずれかに対応する項目が仮選択されている場合に決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされた場合、ＲＭＡ５１２に記憶される遊技モードＡ～Ｃを仮選択されている遊技モードＡ～Ｃに更新する。また、遊技モード選択処理では「終了」が仮選択されている場合に決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされた場合、表示画面を遊技モード選択画面からトップメニュー画面に移行させる。ここで、図５１は、図５０の待機状態処理で実行される遊技モード選択処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図５１を参照して遊技モード選択処理を説明する。

【０５２１】

＜ステップＳ３００１＞

図５１に示すように、遊技モード選択処理では、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か否かを判断する（ステップＳ３００１）。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３５の操作検出処理におけるステップＳ２２０４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Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００２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Ｓ３００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００３に移行する。

【０５２２】

＜ステップＳ３００２＞

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Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技モード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「遊技モードＢ」が仮選択されている場合には、「遊技モードＡ」に仮選択表示が変更される（図４７参照）。なお、選択肢画像のうちの最も上側に表示される「遊技モードＡ」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４７参照）。

【０５２３】

＜ステップＳ３００３＞

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Ｓ３００１：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Ｓ３００３）。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３５の操作検出処理におけるステップＳ２２０４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Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００４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Ｓ３００３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３００５に移行する。

【０５２４】

＜ステップＳ３００４＞

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Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、遊技モード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下選択パターンフラグがオンに設定される前に「遊技モードＡ」が仮選択されている場合には、「遊技モードＢ」に仮選択表示が変更される（図４７参照）。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「遊技モードＡ」に仮選択表示が変更されるようにしてもよい（図４７参照）。

【０５２５】

＜ステップＳ３００５＞

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Ｓ３００３：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Ｓ３００５）。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３５の操作検出処理でのステップＳ２２０６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、表示画面が遊技モード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Ｓ３００５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００６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Ｓ３００５：Ｎｏ）、当該待機状態処理を終了する。

【０５２６】

＜ステップＳ３００６＞

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Ｓ３００５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する（ステップＳ３００６）。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Ｓ３００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００７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Ｓ３００６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０５２７】

＜ステップＳ３００７～Ｓ３００９＞

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Ｓ３００６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を遊技モード選択画面（図４７参照）から、各種の選択や設定を行うトップメニュー画面（図４７参照）に移行させる（ステップＳ３００７）。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Ｓ３００８）、表示画面が遊技モード選択画面であることを示す遊技モード選択画面フラグをオフに設定し（ステップＳ３００９）、当該待機状態処理を終了する。

【０５２８】

＜ステップＳ３０１０＞

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Ｓ３００６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶される遊技モードＡ～Ｃとして、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた遊技モードＡ～Ｃを記憶し、当該待機状態処理を終了する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に、遊技モードＡが仮選択されていれば遊技モードＡを、遊技モードＢが仮選択されていれば遊技モードＢを、遊技モードＣが仮選択されていれば遊技モードＣを、ＲＡＭ５１２に記憶する。なお、ＲＡＭ５１２に記憶される遊技モードＡ～Ｃは、図２９のコマンド判定処理でのステップＳ２１０３において変動遊技演出（演出パターン）を決定する場合に参照される。

【０５２９】

［予想変更処理］

図５０のステップＳ２９１３で実行される予想変更処理は、表示画面が事象予想変更画面（図４８（Ａ）参照）である場合に実行される処理である。この予想変更処理では、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、予想変更処理では「終了」が仮選択されている場合に決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされた場合、表示画面を予想変更画面からトップメニュー画面に移行させる。また、予想変更処理では、「終了」以外の項目が選択されている場合に決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされた場合、ＲＭＡ５１２に記憶される遊技者の予想を仮選択されていた選択肢に更新する。ここで、図５２は、図５０の待機状態処理で実行される予想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５２を参照して予想変更処理を説明する。

【０５３０】

＜ステップＳ３１０１＞

図５２に示すように、予想変更処理では、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か否かを判断する（ステップＳ３１０１）。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３５の操作検出処理におけるステップＳ２２０４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Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、処理

をステップＳ３１０２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Ｓ３１０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１０３に移行する。
【０５３１】
＜ステップＳ３１０２＞
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Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、事象予想変更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「スーパー（３枚）」が仮選択されている場合には、「ノーマル（１０枚）」に仮選択表示が変更される（図４８（Ａ）参照）。なお、選択肢画像のうちの最も上側に表示される「ノーマル（１０枚）」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４８（Ａ）参照）。
【０５３２】
＜ステップＳ３１０３＞
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Ｓ３１０１：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Ｓ３１０３）。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３５の操作検出処理におけるステップＳ２２０４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Ｓ３１０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０４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Ｓ３１０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１０５に移行する。
【０５３３】
＜ステップＳ３１０４＞
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Ｓ３１０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、事象変更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下選択パターンフラグがオンに設定される前に「ノーマル（１０枚）」が仮選択されている場合には、「スーパー（３枚）」に仮選択表示が変更される（図４８（Ａ）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「ノーマル（１０枚）」に仮選択表示が変更されるようにしてもよい（図４８（Ａ）参照）。
【０５３４】
＜ステップＳ３１０５＞
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Ｓ３１０３：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Ｓ３１０５）。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３５の操作検出処理でのステップＳ２２０６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、表示画面が事象予想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Ｓ３１０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０６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Ｓ３１０５：Ｎｏ）、当該待機状態処理を終了する。
【０５３５】
＜ステップＳ３１０６＞

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Ｓ３１０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する（ステップＳ３１０６）。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Ｓ３１０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３１０７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Ｓ３１０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３１１０に移行する。

【０５３６】

＜ステップＳ３１０７～Ｓ３１０９＞

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Ｓ３１０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面を事象変更選択画面（図４７及び図４８（Ａ）参照）から、各種の選択や設定を行うトップメニュー画面（図４７参照）に移行させる（ステップＳ３１０７）。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Ｓ３１０８）、表示画面が事象予想変更画面であることを示す事象予想変更画面フラグをオフに設定し（ステップＳ３１０９）、当該待機状態処理を終了する。

【０５３７】

＜ステップＳ３１１０＞

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Ｓ３１０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ＲＡＭ５１２に記憶される遊技者の予想として、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に対応するリーチ演出をＲＡＭ５１２に記憶（更新）する。例えば、図４８（Ａ）に示す例において、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた選択肢が「ノーマル（１０枚）」である場合には、大当たり時の最終の変動演出に対する遊技者の予想としてノーマルリーチ演出を記憶する。即ち、ＭＰＵ５１は、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に、ノーマルが仮選択されていればのノーマル演出を、スーパーが仮選択されていればスーパーリーチ演出を、スペシャルが仮選択されていればスペシャルリーチを、遊技者の予想としてＲＡＭ５１２に記憶する。なお、ＲＡＭ５１２に記憶される遊技者の予想は、図３９の大当たり遊技演出処理の１Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理において、１Ｒ目のラウンド遊技演出を決定するために参照される。

【０５３８】

このように、待機状態で実行される予想変更処理では、表示画面が事象予想変更画面である場合に遊技者の予想を変更することが可能である。これにより、遊技者は、現行の予想の変更を希望する場合、例えば大当たり遊技において予想を自己の意思通りに行えなかったために変更を希望するケース、遊技者の交代があった場合に交代後の遊技者が変更を希望するケースなどにおいて、現行の予想を自身の希望する予想に変更することが可能になり、遊技機１０において遊技者の予想に対して柔軟に対応することができる。特に、待機状態では、遊技球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、表示画面が事象予想変更画面からトップメニュー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、大当たり遊技のラウンド遊技において自身の予想を決定する場合のような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予想を変更・決定することができる。

【０５３９】

［セグメント変更処理］

図５０のステップＳ２９１５で実行されるセグメント変更処理は、表示画面がセグメント変更画面（図４８（Ｂ）参照）である場合に実行される処理である。このセグメント変更処理では、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、セグメント変更処理では「終了」が仮選択されている場合に決定ボタン２１Ｂに対する操作がなされた場合、表示画面をセグメント変更画面からトップメニュー画面に移行させる。また、セグメント変更処理では、「終了」以外の項目が選択されている場合に決定ボ

タン２１Ｂに対する操作がなされた場合、ＲＭＡ５１２に記憶される選択セグメントを仮選択されていたセグメントに更新する。ここで、図５３は、図４７の待機状態処理で実行されるセグメント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５３を参照してセグメント変更処理を説明する。

【０５４０】

＜ステップＳ３２０１＞

図５３に示すように、セグメント変更処理では、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３５の操作検出処理におけるステップＳ２２０４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。

【０５４１】

＜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、セグメント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「セグメントＤ（５枚）」が仮選択されている場合には、「セグメントＣ（１枚）」に仮選択表示が変更される（図４８（Ｂ）参照）。なお、上側の選択肢が選択不能であるものである場合、選択不能な選択肢はスキップされる。また、選択肢画像のうちの最も上側に表示される「セグメントＡ（５枚）」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４８（Ｂ）参照）。

【０５４２】

＜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３５の操作検出処理におけるステップＳ２２０４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。

【０５４３】

＜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、セグメント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下選択パターンフラグがオンに設定される前に「セグメントＣ（１枚）」が仮選択されている場合には、「セグメントＤ（５枚）」に仮選択表示が変更される（図４８（Ｂ）参照）。なお、下側の選択肢が選択不能であるものである場合、選択不能な選択肢はスキップされる。また、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「セグメントＡ（５枚）」に仮選択表示が変更されるようにしてもよい（図４８（Ｂ）参照）。

【０５４４】
＜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３５の操作検出処理でのステップＳ２２０６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、表示画面がセグメント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）、当該待機状態処理を終了する。
【０５４５】
＜ステップＳ３２０６＞
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、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Ｓ３２０６）。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Ｓ３２０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３２０７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Ｓ３２０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ３２１０に移行する。
【０５４６】
＜ステップＳ３２０７～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Ｓ３２０６：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、表示画面をセグメント変更画面（図４８（Ｂ）参照）から、各種の選択や設定を行うトップメニュー画面（図４７参照）に移行させる（ステップＳ３２０７）。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Ｓ３２０８）、表示画面がセグメント変更画面であることを示すセグメント変更画面フラグをオフに設定し（ステップＳ３２０９）、当該待機状態処理を終了する。
【０５４７】
＜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Ｓ３２０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、ＲＭＡ５１２に記憶される選択セグメントとして、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていたセグメント画像に対応する選択肢をＲＡＭ５１２に記憶し、当該待機状態処理を終了。例えば、図４８（Ｂ）に示す例において、決定ボタン２１Ｂが操作された場合に仮選択されていた選択肢が「セグメントＡ（５枚）」である場合には、選択セグメントとしてセグメントＡを遊技者の選択セグメントとしてＲＡＭ５１２に記憶する。なお、ＲＡＭ５１２に記憶される選択セグメントは、図３９の大当たり遊技演出処理の２Ｒ目のラウンド遊技演出決定処理において、２Ｒ目のラウンド遊技演出を決定するために参照される。
【０５４８】
このように、待機状態で実行されるセグメント変更処理では、表示画面がセグメント変更画面である場合に選択セグメントを変更することが可能である。これにより、遊技者は、選択セグメントの変更を希望する場合、例えば大当たり遊技において、予想正解時に点消灯の制御対象となり得るセグメントの選択を自己の意思通りに行えなかったために変更を希望するケース、遊技者の交代があった場合に交代後の遊技者が変更を希望するケースなどにおいて、自身の希望するセグメントに選択セグメントを変更することが可能になり、遊技機１０において遊技者の選択セグメントの決定に対して柔軟に対応することができる。特に、待機状態では、遊技球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、表示画面がセグメント変更画面からトップメニュー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、大当たり遊技のラウンド遊技において選択セグメントを決定する場合のような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選択セグメントを決定することができる。

【０５４９】

以上のように、本実施形態では、遊技の進行上で発生し得る事象を予想させる事象予想ゲームが実行される。この事象予想ゲームでは、遊技者は大当たり遊技において、将来的に発生する事象を予想し、予想が正解した場合に所持することになる仮想コインの枚数に応じて、大当たり遊技において、遊技設定値を明示又は示唆する７セグメント表示部３９での点消灯の制御対象となり得るセグメントＡ～Ｇを選択する。つまり、遊技機１０では、事象予想ゲームにおいて遊技者の予想が正解である場合の特典として遊技設定値を推測するための情報を大当たり遊技での７セグメント表示部３９での各セグメントＡ～Ｇの点消灯状態から得ることができ、事象予想ゲームにおいて繰り返し予想に正解することで、遊技設定値を推測するために必要な確度の高い情報を得ることができ、最終的には遊技設定を特定可能な情報を得ることができる。そのため、遊技機１０では、将来的に発生する事象を予想する事象予想ゲームにおいて自身の予想が正解するか否かに確認しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。加えて、単に事象予想ゲームにおいて自身の予想が正解するか否かを楽しむだけでなく、予想が正解した場合の特典として遊技設定値を推測するための情報が得られることで、遊技設定値の推測しつつ遊技の進行をより楽しむことができるため、遊技の興趣が一層向上される。

【０５５０】

また、本実施形態では、事象予想ゲームにおいて、遊技者の予想が正解した場合に特定色で点灯され、又は消灯される選択セグメントを自身の意思によって選択することが可能である。これにより、遊技者は、遊技設定値を推測するための情報を自身の意思で決定することが可能になる。そのため、遊技者は、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ために必要な情報、例えば遊技設定値の高低、特定の遊技設定値である可能性を判断するために必要な情報を、自身の判断基準に基づいて得ることが可能になる。その結果、遊技者には、遊技設定値に基づく自己の判断基準に基づいて当該遊技機１０での遊技を継続するか判断する動機付けを与えることができる。

【０５５１】

また、本実施形態では、事象予想ゲームにおいて提供された予想事象種別、その予想事象種別に対して遊技者が決定した予想や選択セグメントを、待機状態において図柄表示部３４１において確認することができる。これにより、遊技者が予想事象種別、その予想事象種別に対する現行の予想、予想正解時に点消灯の制御対象となる選択セグメントを確認したい場合、例えば予想事象、現行の予想又は選択セグメントを失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、予想事象、現行の予想、選択セグメントを待機状態において確認することができる。その結果、遊技者は、予想事象種別、現行の予想、選択セグメントを確実に把握できることで、遊技の進行において予想事象が現行の予想通りに発生するか否かを楽しみ、予想正解時には選択セグメントに着目して選択セグメントが特定色で点灯又は消灯するかを楽しむことができる。

【０５５２】

さらに、本実施形態では、事象予想ゲームにおいて提示された予想事象種別、その予想事象種別に対して遊技者が決定した予想や選択セグメントを、待機状態において図柄表示部３４１において変更することができる。これにより、遊技者は、現行の予想や選択セグメントの変更を希望する場合、例えば大当たり遊技において予想を自己の意思通りに行えなかったために変更を希望するケース、遊技者の交代があった場合に交代後の遊技者が変更を希望するケースなどにおいて、自身の希望する予想や選択セグメントに変更することが可能になり、遊技機１０において遊技者の予想に対して柔軟に対応することができる。

【０５５３】

特に、待機状態では、遊技球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、表示画面が事象予想変更画面やセグメント変更画面からトップメニュー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、大当たり遊技のラウンド遊技において現行の予想や選択セグメントを決定する場合のような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、現行の予想や選択セグメントを確認・変更することができる。

【０５５４】

なお、本実施形態では、事象予想ゲームが大当たり遊技間に発生する事象を遊技者に予想させ、遊技者の予想が正解である場合に大当たり遊技において遊技者に特典が付与されるが、事象予想ゲームは、大当たり遊技において発生する事象を遊技者に予想させ、当該大当たり遊技において遊技者の予想の正否を判定した上で遊技者による予想が正解である場合に当該大当たり遊技において特典を付与するものであってもよい。つまり、事象予想ゲームは、１回の大当たり遊技において完結するゲーム、換言すれば大当たり遊技中に特化して実行されるゲームであってもよい。このように事象予想ゲームが大当たり遊技中に特化して実行されるゲームであることで、遊技者の興味が低下する傾向にある大当たり遊技において遊技者の興味を向上させることが可能になる。

【０５５５】

また、本実施形態では、事象予想ゲームにおいて遊技者に付与される特典が遊技設定値を特定又は推測するための情報であるが、前記特典は、例えば遊技の進行上における遊技者の利益状態に関する遊技設定値以外の出玉性能を特定又は推測するための情報であってもよい。この出玉性能としては、例えば入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能、出玉期待値（例えば一定数の遊技球（例えば６万玉）を打ち出した場合の発射遊技球合計数（総アウト玉数）に対して期待される出玉数（払出遊技球数）の割合）などが挙げられる。

【０５５６】

ここで、事象予想ゲームでの予想が正解した場合の特典が賞口３１３～３１６に基づく出玉性能を特定又は推測するための情報である場合、遊技者は例えば遊技機１０の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口３１３～３１６に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を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、入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能の推測を楽しみ、また入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能を特定できる場合にはその性能情報に基づいて遊技中の遊技機１０での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０５５７】

また、入賞口３１３～３１６に基づく出玉性能としては、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率などが挙げられる。

【０５５８】

単位大当たり抽選回数は、通常遊技状態（低確率モードで高頻度サポートモードではない状態）での大当たり抽選の受け易さを示す指標であるため、単位大当たり抽選回数を特定又は推測するための情報が事象予想ゲームでの特典として付与されることで、大当たり抽選の受け易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、単位大当たり抽選回数の推測を楽しみ、また単位大当たり抽選回数を特定できる場合にはその単位大当たり抽選回数に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０５５９】

ベースは、第１入賞口３１４及び一般入賞口３１３への入賞のし易さを示す指標であるため、ベースを特定又は推測するための情報が事象予想ゲームでの特典として付与されることで、第１入賞口３１４及び一般入賞口３１３への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、ベースの推測を楽しみ、またベースが特定できる場合にはそのベースに基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０５６０】

連続役物比率は、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとな

る頻度（大当たり遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口３１６への入賞のし易さ（大当たり遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率を特定又は推測するための情報が事象予想ゲームでの特典として付与されることで、連続役物比率の特定又は推測が可能であるため、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度、及び可変入賞口３１６への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率の推測を楽しみ、また連続役物比率が特定できる場合にはその連続役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０５６１】

役物比率は、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度（大当たり遊技状態の滞在比率）、電動役物３１５ｂのサポートを受ける高頻度サポートモードの滞在比率、及び可変入賞口３１６及び第２入賞口３１５への入賞のし易さ（大当たり遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率を特定又は推測するための情報が事象予想ゲームでの特典として付与されることで、役物比率の特定又は推測が可能であるため、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度、電動役物３１５ｂのサポートを受ける高頻度サポートモードの滞在比率、及び可変入賞口３１６及び第２入賞口３１５への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、役物比率の推測を楽しみ、また役物比率が特定できる場合にはその役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【０５６２】

一方、出玉期待値を特定又は推測するための情報が事象予想ゲームでの特典として付与される場合、遊技設定値に基づく出玉性能に加えて、遊技盤３１に打設された釘の状態や遊技盤３１の表面性状を考慮した出玉性能を評価できる。そのため、遊技者は、事象予想ゲームでの特典として出玉期待値を特定又は推測するための情報が事象予想ゲームでの特典として付与される場合。遊技機１０の出玉性能をより適切に特定又は認識することが可能になる。また、出玉期待値は、ボーダーライン（出玉期待値が１００％＝差玉数が０玉）に対する充足率を特定又は推測するための情報として、事象予想ゲームでの特典として付与されてもよい。

【０５６３】

また、本実施形態では、事象予想ゲームにおいて遊技者の予想が正解である場合に、仮想コインなどの仮想価値に基づいて、遊技設定値を特定又は推測するための情報が特典として付与されるが、仮想コインなどの仮想価値を介することなく特典を付与するようにしてもよい。

【０５６４】

［発明の概要］

以下、上述の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。

【０５６５】

［付記Ａ１］

所定期間における遊技の進行中において発生し得る事象に関する複数の項目から少なくとも１つの項目を遊技者に選択させる前記複数の項目を遊技者に提示する項目提示手段（３４１）と、

前記項目提示手段（３４１）によって提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目に対応する事象が、前記所定期間において発生した場合に遊技者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。

【０５６６】
付記Ａ１に係る遊技機では、所定期間において遊技の進行中に発生し得る事象について遊技者による予想が可能であり、遊技者の予想が正解した場合に特典が付与される。そのため、遊技者は、所定期間に発生する事象を予想し、その予想が正解するか否かを楽しむことができる。そして、遊技者の予想が正解した場合に特典が付与されることで、単に事象の予想に対する興味だけでなく、特典に対する興味が付加されるため、遊技に対する興趣が向上される。
【０５６７】
［付記Ａ２］
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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（４１）をさらに備え、
前記所定期間の始期は、前記特別遊技の終了後に設定されることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。
【０５６８】
付記Ａ２に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の終了後に設定される。このように所定期間の始期を特別遊技の終了後に設定することで、特別遊技の終了後に発生し得る事象が予想の対象となる。そのため、特別遊技の終了後に所定期間の始期を設定することで、特別遊技を利用して項目提示手段での遊技者に対する複数の項目の提示を行うことが可能になる。ここで、特別遊技が実行されていない期間では、判定条件の成立に基づいて移行判定手段によって移行判定が行われ、その移行判定の結果が報知される。そのため、特別遊技を利用して項目提示手段での遊技者に対する複数の項目の提示を行うことで、移行判定に対する結果の報知が阻害されることを防止できる。
【０５６９】
［付記Ａ３］
前記所定期間の終期は、前記特別遊技の開始前に設定されることを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。
【０５７０】
付記Ａ３に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の開始前に設定される。このように所定期間の終期を特別遊技の開始に設定することで、所定期間が特別遊技間に設定される。そして、所定期間が特別遊技間に設定されることで、特別遊技を利用して項目提示手段での遊技者に対する複数の項目の提示を行うことが可能になる。これにより、特別遊技を利用して項目提示手段での遊技者に対する複数の項目の提示を行うことで、複数の項目の提示によって移行判定に対する結果の報知が阻害されることを防止できる。
【０５７１】
［付記Ａ４］
前記項目提示手段（３４１）によって前記複数の項目が提示される項目提示期間は、前記特別遊技が実行される期間に設定されることを特徴する付記Ａ２又は付記Ａ３に記載の遊技機。
【０５７２】
付記Ａ４に係る遊技機では、項目提示手段によって事象に関する複数の項目が提示される項目提示期間が、特別遊技が実行される期間に設定される。このように特別遊技が実行される期間に項目提示期間を設定することで、複数の項目から遊技者が所望する項目の選択を、特別遊技が実行される期間を利用して行うことができる。これにより、特別遊技を利用して複数の項目から遊技者が所望する項目の選択を行うことができるため、遊技者による項目の選択によって移行判定に対する結果の報知が阻害されることを防止できる。
【０５７３】
［付記Ａ５］
前記特典を遊技者に付与するための特典付与期間は、前記特別遊技が実行される期間に設定されることを特徴とする付記Ａ２から付記Ａ４のいずれかに記載の遊技機。
【０５７４】

付記Ａ５に係る遊技機では、特典を遊技者に付与するための特典付与期間が、特別遊技が実行される期間に設定される。このように特別遊技が実行される期間に特典付与期間を設定することで、遊技者に対する特典の付与を、特別遊技が実行される期間を利用して行うことができる。これにより、特別遊技を利用して遊技者に対する特典の付与を行うことができるため、特典の付与によって移行判定に対する結果の報知が阻害されることを防止できる。

【０５７５】

［付記Ａ６］

前記特別遊技状態から、前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定が実行される判定状態に移行させる状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記判定状態は、前記移行判定手段（４１）によって第１確率に基づいて前記特別遊技状態に移行させるか否かが判定される第１判定状態（低確率モード）と、前記移行判定手段（４１）によって第１確率よりも高い確率の第２確率に基づいて前記特別遊技状態に移行させるか否かが判定される第２判定状態（高確率モード）とを含み、

前記特別遊技は、当該特別遊技の終了後に前記状態移行手段（４１）によって前記第１判定状態に移行される第１特別遊技（通常大当たり遊技）と、当該特別遊技の終了後に前記状態移行手段（４１）によって前記第２判定状態に移行される第２特別遊技（確変大当たり遊技）とを含み、

前記特典付与期間は、前記第１特別遊技が実行される期間に設定されることを特徴とする付記Ａ５に記載の遊技機。

【０５７６】

ここで、特別遊技連荘（大当たり連荘）は、第２特別遊技（確変大当たり）を契機として開始され、第１特別遊技（通常大当たり遊技）を契機として終了する。このように第１特別遊技（通常大当たり遊技）は、特別遊技連荘（大当たり連荘）が終了する契機となり、また第１判定状態（低確率モード）での移行判定の結果が、第１特別遊技（通常大当たり遊技）が実行される特別遊技状態に移行されるものである場合には特別遊技連荘（大当たり連荘）は開始されない。そのため、遊技者は、移行判定の結果が第１特別遊技（通常大当たり遊技）が実行される特別遊技状態に移行されるものである場合には、第１特別遊技（通常大当たり遊技）に対する遊技の興趣が低下することが懸念される。

【０５７７】

これに対して、付記Ａ６に係る遊技機では、特典付与期間が第１特別遊技（通常大当たり遊技）に設定されていると、遊技者は第１特別遊技（通常大当たり遊技）において特典が得られる。これにより、特典の内容に期待しつつ第１特別遊技（通常大当たり遊技）を進行することが可能になる。特別遊技連荘（大当たり連荘）での第１特別遊技（通常大当たり遊技）では、それまでに継続した特別遊技の回数が多いほど、獲得される特典の内容に対する期待感も大きくなる。これにより、第１特別遊技（通常大当たり遊技）に対する遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【０５７８】

［付記Ａ７］

前記選択項目に対応する事象が、前記所定期間において発生したか否かの判定結果を遊技者に提示する判定結果提示手段（３４１）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ２から付記Ａ６のいずれかに記載の遊技機。

【０５７９】

付記Ａ７に係る遊技機では、選択項目に対応する事象が所定期間において発生したか否かの判定結果が判定結果提示手段に提示される。このように選択項目に対応する事象が発生したか否かの判定結果が提示されることで、遊技者は自身の予想が正解であるか否かを容易に把握できる。

【０５８０】

［付記Ａ８］

前記判定結果提示手段（５１）によって前記判定結果が提示される判定結果提示期間は

、前記特別遊技が実行される期間に設定されることを特徴とする付記Ａ７に記載の遊技機。

【０５８１】

付記Ａ８に係る遊技機では、選択項目が発生したか否かの判定結果が提示される判定結果提示期間が、特別遊技が実行される期間に設定される。このように特別遊技が実行される期間に判定結果提示期間を設定することで、選択項目に対する判定結果の提示を、特別遊技が実行される期間を利用して行うことができる。これにより、特別遊技を利用して選択項目に対する判定結果の提示を行うことができるため、選択項目に対する判定結果の提示によって移行判定に対する結果の報知が阻害されることを防止できる。

【０５８２】

［付記Ａ９］

前記項目提示手段（３４１）によって提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目に対応する事象が遊技の進行中に発生した場合に、遊技者に仮想価値（仮想コイン）を付与する仮想価値付与手段（５１）をさらに備え、

前記特典付与手段（５１）は、前記仮想価値付与手段（５１）によって付与される前記仮想価値に基づいて遊技者に特典を付与することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０５８３】

付記Ａ９に係る遊技機では、遊技者が複数の項目から選択した事象が遊技の進行中に発生した場合に遊技者に仮想価値が付与され、この仮想価値に基づいて遊技者に特典が付与される。このように、遊技者の予想が的中した場合の報酬として仮想価値を付与するようにすれば、仮想価値を利用して多様な形式で遊技者に特典を付与することができる。例えば、仮想価値に対応させた複数の特典を準備しておき、それらの特典のうちの遊技者が欲する特典を、遊技者が所有する仮想価値に応じて入手できるようにすることができる。

【０５８４】

［付記Ａ１０］

前記仮想価値付与手段（５１）は、前記選択項目に対応する事象の遊技の進行中での発生確率に応じた前記仮想価値を遊技者に付与することを特徴とする付記Ａ９に記載の遊技機。

【０５８５】

付記Ａ１０に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合に、事象の発生確率に応じた仮想価値が付与される。このように事象の発生頻度に応じた仮想価値を付与することで、遊技者による選択が可能な複数の項目のそれぞれに対する仮想価値の期待値が均一化される。これにより、複数の項目のそれぞれに関して有利・不利を無くすことができる。

【０５８６】

［付記Ａ１１］

前記複数の特典を提示する特典提示手段（３４１）と、

前記複数の特典のうち、遊技者によって選択される選択特典を記憶する選択特典記憶手段（５１）と、

をさらに備え、

前記特典付与手段（５１）は、前記選択項目に対応する事象が遊技の進行中に発生した場合に、前記選択特典記憶手段に記憶される前記選択特典を遊技者に付与することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０５８７】

付記Ａ１１に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典を遊技者が選択可能である。このように遊技者による特典の選択が可能であることで、遊技者が欲する特典を入手できるため、遊技によって特典が選択される場合に比べて事象予想に対する興味が向上される。

【０５８８】

［付記Ａ１２］

遊技者が獲得した前記特典を表示可能な情報表示手段（３９、２４１）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１１に記載の遊技機。

【０５８９】

付記Ａ１２に係る遊技機では、遊技者が入手した特典が情報表示手段に表示される。このように情報表示手段に入手した特典が表示されるようにすれば、遊技者は入手した特典を容易に把握できるため、利便性が向上される。

【０５９０】

［付記Ａ１３］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記情報表示手段（３４１）は、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ものであることを特徴とする付記Ａ１２に記載の遊技機。

【０５９１】

付記Ａ１３に係る遊技機では、特別遊技状態への移行判定結果が表示される情報表示手段において遊技者が入手した特典が表示される。このように特別遊技状態への移行判定結果が表示される情報表示手段において特典が表示されるようにすれば、遊技者が入手した特典を表示させるために改めて情報表示手段を設けるまでもなく、既存の情報表示手段を利用できるため、遊技機を製造する上での利点が大きい。

【０５９２】

［付記Ａ１４］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記情報表示手段（３９、２４１）は、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情報表示手段（３４１）と、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知に関与しない第２情報表示手段（３９）と、を含み、

前記第１情報表示手段（３４１）及び前記第２情報表示手段（３９）のうちの少なくとも前記第２情報表示手段（３９）は、遊技者が獲得した前記特典を表示可能であることを特徴とする付記Ａ１２に記載の遊技機。

【０５９３】

付記Ａ１４に係る遊技機では、遊技者が入手した特典が、特別遊技状態への移行判定結果の報知に関与しない第２情報表示手段に表示される。このように第２情報表示手段に遊技者が入手した特典を表示するようにすれば、第１情報表示手段の制約を受けることなく、多様な形式で遊技者が入手した特典を表示することができる。また、第２情報表示手段に加えて、移行判定結果が報知される第１情報表示手段にも遊技者が入手した特典を表示するようにすれば、遊技者による特典の把握がさらに容易になり、また遊技者は自身にとって特典を把握しやすい情報表示手段を選択して入手した特典を確認することができる。

【０５９４】

［付記Ａ１５］

前記項目提示手段（３４１）は、前記複数の項目を第１提示期間において遊技者に提示し、

前記項目提示手段（５１）によって前記第１提示期間において提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目を記憶する選択項目記憶手段（５１２）をさらに備え、

前記特典付与手段（５１）は、前記選択項目記憶手段（５１２）に記憶される前記選択項目に対応する事象が、遊技の進行中に発生した場合に遊技者に特典を付与し、

前記第１提示期間とは異なる第２提示期間において、前記選択項目記憶手段（５１２）に記憶される前記選択項目を前記項目提示手段（３４１）に提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、

前記第２提示期間において遊技者によって前記操作手段（２１）が操作される場合に、前記項目提示手段（３４１）に前記選択項目を提示させる選択項目提示制御手段（５１）

と、をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。
【０５９５】
付記Ａ１５に係る遊技機では、第１提示期間において遊技者によって選択される選択項目を、第１提示期間とは異なる第２提示期間において操作手段に対する操作によって提示可能である。これにより、遊技者は、第２提示期間において操作手段を操作することで、選択項目を提示させることができる。そのため、遊技者は、選択項目を確認したい場合、例えば選択項目を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、第２提示期間において選択項目を確認することができる。その結果、遊技者は、選択項目を確認することで選択項目を確実に把握できるため、遊技の進行において選択項目に対応する事象が発生するか否かを楽しむことができる。
【０５９６】
［付記Ａ１６］
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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定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）と、
をさらに備え、
前記第２提示期間は、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Ａ１５に記載の遊技機。
【０５９７】
付記Ａ１６に係る遊技機では、選択項目の確認が可能な第２提示期間が、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選択項目を確認することができる。
【０５９８】
［付記Ａ１７］
前記選択項目提示制御手段（５１）は、前記第２提示期間において遊技者によって前記操作手段（２１）が操作される場合に、前記項目提示手段（３４１）に前記複数の項目を遊技者による選択を可能に提示させ、
前記第２提示期間において前記項目提示手段（３４１）によって前記複数の項目が提示される場合に、前記複数の項目から遊技者による項目の選択がある場合、前記選択項目記憶手段（５１２）に記憶される前記選択項目を、当該第２提示期間において遊技者によって選択される項目に更新する選択対象事象更新手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１５又は付記Ａ１６に記載の遊技機。
【０５９９】
付記Ａ１７に係る遊技機では、第１提示期間と同様に、第２提示期間において複数の項目が遊技者による選択が可能に提示され、第２提示期間において遊技者に選択された項目に選択項目が更新される。つまり、第１提示期間での選択項目を第２提示期間において変更することができる。これにより、遊技者は、選択項目の変更を希望する場合、例えば第１提示期間において項目の選択を自己の意思通りに行えなかったために変更を希望するケース、遊技者の交代があった場合に交代後の遊技者が変更を希望するケースなどにおいて、自身の希望する項目に選択項目を変更することが可能になる。これにより、遊技者による項目の選択に対して柔軟に対応することができる。
【０６００】
［付記Ａ１８］
前記選択項目提示制御手段（５１）は、前記選択項目を、前記複数の項目のうちの前記選択項目とは異なる非選択項目と区別可能に提示させることを特徴とする付記Ａ１６に記載の遊技機。
【０６０１】
付記Ａ１８に係る遊技機では、第２提示期間において複数の項目が提示される場合に選

択項目が他の項目（非選択項目）と区別可能に提示される。そのため、遊技者は、選択項目を把握した状態で選択項目を変更するか否かを検討できる。また、選択項目の変更が必要ないと判断した場合には、複数の項目からの項目選択に必要な操作を行う必要がないため、利便性が高められる。

【０６０２】

［付記Ａ１９］

前記項目提示手段（３４１）は、前記複数の項目を第１提示期間において遊技者に提示し、

前記特典付与手段（５１）は、前記項目提示手段（３４１）によって前記第１提示期間において提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目に対応する事象が、遊技の進行中に発生した場合に、複数の特典のうちの遊技者により選択される特典を遊技者に付与し、

前記第１提示期間において前記複数の特典を遊技者に提示する特典提示手段（３４１）と、

前記選択特典を記憶する選択特典記憶手段（５１２）と、

前記第１提示期間とは異なる第２提示期間において、前記選択特典記憶手段（５１２）に記憶される前記選択特典を前記特典提示手段（３４１）に提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、

前記第２提示期間において遊技者によって前記操作手段（２１）が操作される場合に、前記特典提示手段（３４１）に前記選択特典を提示させる選択特典提示制御手段（５１）と、

をさらに備え、

前記特典付与手段（５１）は、前記選択項目に対応する事象が、遊技の進行中に発生した場合に、前記選択特典記憶手段（５１２）に記憶される前記選択特典を遊技者に付与することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０６０３】

付記Ａ１９に係る遊技機では、第１提示期間において遊技者によって選択される選択特典を、第１提示期間とは異なる第２提示期間において操作手段に対する操作によって提示可能である。これにより、遊技者は、第２提示期間において操作手段を操作することで、選択特典を提示させることができる。そのため、遊技者は、選択特典を確認したい場合、例えば選択特典を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、第２提示期間において選択特典を確認することができる。その結果、遊技者は、選択特典を確認することで選択特典を確実に把握できるため、遊技の進行において選択特典に対応する事象が発生するか否かを楽しむことができる。の予想通りに発生するか否かを楽しむことができる。

【０６０４】

［付記Ａ２０］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定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）と、

をさらに備え、

前記第２提示期間は、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Ａ１９に記載の遊技機。

【０６０５】

付記Ａ２０に係る遊技機では、選択特典の確認が可能な第２提示期間が、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選択項目を確認することができる。

【０６０６】

［付記Ａ２１］

前記選択特典提示制御手段（５１）は、前記第２提示期間において遊技者によって前記操作手段（２１）が操作される場合に、前記特典提示手段（３４１）に前記複数の特典を遊技者による選択を可能に提示させ、

前記第２提示期間において前記特典提示手段（３４１）によって前記複数の特典が提示される場合に、前記複数の特典から遊技者による特典の選択がある場合、前記選択特典記憶手段（５１２）に記憶される前記選択特典を、当該第２提示期間において遊技者によって選択される特典に更新する選択特典更新手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１９又は付記Ａ２０に記載の遊技機。

【０６０７】

付記Ａ２１に係る遊技機では、第１提示期間と同様に、第２提示期間において複数の特典が遊技者による選択が可能に提示され、第２提示期間において遊技者に選択された特典に選択特典が更新される。つまり、第１提示期間での選択特典を第２提示期間において変更することができる。これにより、遊技者は、選択特典の変更を希望する場合、例えば第１提示期間において特典の選択を自己の意思通りに行えなかったために変更を希望するケース、遊技者の交代があった場合に交代後の遊技者が変更を希望するケースなどにおいて、自身の希望する特典に選択特典を変更することが可能になる。これにより、遊技者による項目の選択に対して柔軟に対応することができる。

【０６０８】

［付記Ａ２２］

前記選択特典提示制御手段（５１）は、前記選択特典を、前記複数の特典のうちの前記選択特典とは異なる非選択特典と区別可能に提示させることを特徴とする付記Ａ２１に記載の遊技機。

【０６０９】

付記Ａ２２に係る遊技機では、第２提示期間において複数の特典が提示される場合に選択特典が他の特典（非選択特典）と区別可能に提示される。そのため、遊技者は、選択特典を把握した状態で選択特典を変更するか否かを検討できる。また、選択特典の変更が必要ないと判断した場合には、複数の特典からの特典選択に必要な操作を行う必要がないため、利便性が高められる。

【０６１０】

［付記Ａ２３］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記特別遊技は、多量の遊技球の獲得が期待される遊技であり、

前記特典は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を特定又は推測するための情報であることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０６１１】

付記Ａ２３に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、出玉性能を示す指標となる性能情報を特定又は推測するための情報である。このような情報を特典として遊技者が入手可能であることで、遊技機の出玉性能を特定又は推測することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能の推測を楽しみ、出玉性能が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６１２】

［付記Ａ２４］

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ａ２３に記載の遊技機。

【０６１３】
付記Ａ２４に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、有利判定確率に関する情報である。有利判定確率は、遊技機の出玉性能に大きな影響を与えるため、特典として有利判定確率に関する情報が入手可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を特定又は推測できる。これにより、遊技者は、有利判定確率の推測を楽しみ、有利判定確率が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。
【０６１４】
［付記Ａ２５］
遊技の進行上において画像演出を実行する画像演出手段（３４１）をさらに備え、
前記特典は、前記画像演出手段（３４１）によって実行される前記画像演出において出現するキャラクタのカスタマイズを可能にするアイテムであることを特徴する付記Ａ１に記載の遊技機。
【０６１５】
［付記Ａ２６］
遊技の進行上において楽曲を出力する楽曲出力手段（２６）と、
をさらに備え、
前記特典は、前記楽曲出力手段（２６）から出力可能な楽曲の追加であることを特徴する付記Ａ１に記載の遊技機。
【０６１６】
付記Ａ２５及び付記Ａ２６に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、キャラクタカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である。このように特典がカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である場合、アイテムや楽曲を獲得のために事象予想に対する興味を向上させることが可能になり、その結果、遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。また、特典がアイテムや楽曲追加などである場合、遊技者の収集意欲を刺激することで遊技の興趣を向上させることができる。また、特典としてのアイテムや楽曲の中にレアアイテムやレア楽曲を含ませておくことで、より一層、遊技者の収集意欲を刺激することが可能になる。
【０６１７】
［付記Ａ２７］
前記複数の項目に対応する事象は、遊技の進行において遊技者が認知可能な事象であることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ２６に記載の遊技機。
【０６１８】
付記Ａ２７に係る遊技機では、複数の項目に対応する事象が、遊技者が認知可能な事象として設定される。これにより、遊技者は所定期間において選択項目に対応する予想事象が発生したか否かを把握できるため、遊技の進行において予想事象が発生するか否かに着目して遊技を楽しむことができる。
【０６１９】
［付記Ｂ１］
遊技の進行中において発生し得る事象に関する複数の項目から少なくとも１つの項目を遊技者に選択させる前記複数の項目を遊技者に提示する項目提示手段（３４１）と、
前記項目提示手段（３４１）によって提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目に対応する事象が遊技の進行中に発生した場合に、遊技者に仮想価値（仮想コイン）を付与する仮想価値付与手段（５１）と、
前記仮想価値付与手段（５１）によって付与される前記仮想価値に基づいて遊技者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。
【０６２０】
付記Ｂ１に係る遊技機では、遊技者が複数の項目から選択した事象が遊技の進行中に発

生した場合に遊技者に仮想価値が付与され、この仮想価値に基づいて遊技者に特典が付与される。このように、遊技者の予想が的中した場合の報酬として仮想価値を付与するようにすれば、仮想価値を利用して多様な形式で遊技者に特典を付与することができる。例えば、仮想価値に対応させた複数の特典を準備しておき、それらの特典のうちの遊技者が欲する特典を、遊技者が所有する仮想価値に応じて入手できるようにすることができる。

【０６２１】

［付記Ｂ２］

前記仮想価値付与手段（５１）は、前記選択項目に対応する事象の遊技の進行中での発生確率に応じた前記仮想価値を遊技者に付与することを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０６２２】

付記Ｂ２に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合に、事象の発生確率に応じた仮想価値が付与される。このように事象の発生頻度に応じた仮想価値を付与することで、遊技者による選択が可能な複数の項目のそれぞれに対する仮想価値の期待値が均一化される。これにより、複数の項目のそれぞれに関して有利・不利を無くすことができる。

【０６２３】

［付記Ｂ３］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記特別遊技は、多量の遊技球の獲得が期待される遊技であり、

前記特典は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を特定又は推測するための情報であることを特徴とする付記Ｂ１又は付記Ｂ２に記載の遊技機。

【０６２４】

付記Ｂ３に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、出玉性能を特定又は推測するための情報である。このような情報を特典として遊技者が入手可能であることで、遊技機の出玉性能を特定又は推測することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能の推測を楽しみ、出玉性能が特定可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の特定又は推測に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６２５】

［付記Ｂ４］

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率（遊技設定値）に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｂ３に記載の遊技機。

【０６２６】

付記Ｂ４に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、有利判定確率に関する情報である。有利判定確率は、遊技機の出玉性能に大きな影響を与えるため、特典として有利判定確率に関する情報が入手可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を特定又は推測できる。これにより、遊技者は、有利判定確率の推測を楽しみ、有利判定確率が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６２７】

［付記Ｂ５］

遊技の進行上において画像演出を実行する画像演出手段（３４１）をさらに備え、

前記特典は、前記画像演出手段（３４１）によって実行される前記画像演出において出

現するキャラクタのカスタマイズを可能にするアイテムであることを特徴する付記Ｂ１から付記Ｂ４のいずれかに記載の遊技機。

【０６２８】

［付記Ｂ６］

遊技の進行上において楽曲を出力する楽曲出力手段（２６）と、

をさらに備え、

前記特典は、前記楽曲出力手段（２６）から出力可能な楽曲の追加であることを特徴する付記Ｂ１から付記Ｂ５のいずれかに記載の遊技機。

【０６２９】

付記Ｂ５及び付記Ｂ６に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、キャラクタカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である。このように特典がカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である場合、アイテムや楽曲を獲得のために事象予想に対する興味を向上させることが可能になり、その結果、遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。また、特典がアイテムや楽曲追加などである場合、遊技者の収集意欲を刺激することで遊技の興趣を向上させることができる。また、特典としてのアイテムや楽曲の中にレアアイテムやレア楽曲を含ませておくことで、より一層、遊技者の収集意欲を刺激することが可能になる。

【０６３０】

［付記Ｃ１］

遊技の進行中において発生し得る事象に関する複数の項目から少なくとも１つの項目を遊技者に選択させる前記複数の項目を遊技者に提示する項目提示手段（３４１）と、

前記項目提示手段（３４１）によって提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目に対応する事象が、遊技の進行中に発生した場合に、複数の特典のうちの遊技者により選択される選択特典を遊技者に付与する特典付与手段（５１）と、

前記複数の特典を提示する特典提示手段（３４１）と、

前記複数の特典のうち、遊技者によって選択される選択特典を記憶する選択特典記憶手段（５１）と、

を備え、

前記特典付与手段（５１）は、前記選択項目に対応する事象が遊技の進行中に発生した場合に、前記選択特典記憶手段に記憶される前記選択特典を遊技者に付与することを特徴とする遊技機。

【０６３１】

付記Ｃ１に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典を遊技者が選択可能である。このように遊技者による特典の選択が可能であることで、遊技者が欲する特典を入手できるため、事象予想に対する興味が向上される。

【０６３２】

［付記Ｃ２］

遊技者が獲得した前記特典を表示可能な情報表示手段（３９、２４１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【０６３３】

付記Ｃ２に係る遊技機では、遊技者が入手した特典が情報表示手段に表示される。このように情報表示手段に入手した特典が表示されるようにすれば、遊技者は入手した特典を容易に把握できるために利便性が向上される。

【０６３４】

［付記Ｃ３］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記情報表示手段（３４１）は、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ものであることを特徴とする付記Ｃ２に記載の遊技機。

【０６３５】

付記Ｃ３に係る遊技機では、特別遊技状態への移行判定結果が表示される情報表示手段において遊技者が入手した特典が表示される。このように特別遊技状態への移行判定結果が表示される情報表示手段において特典が表示されるようにすれば、遊技者が入手した特典を表示させるための情報表示手段を設けるまでもなく、既存の情報表示手段を利用できるために遊技機を製造する上での利点が大きい。

【０６３６】

［付記Ｃ４］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記情報表示手段（３９、２４１）は、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情報表示手段（３４１）と、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知に関与しない第２情報表示手段（３９）と、を含み、

前記第１情報表示手段（３４１）及び前記第２情報表示手段（３９）のうちの少なくとも前記第２情報表示手段（３９）は、遊技者が獲得した前記特典を表示可能であることを特徴とする付記Ｃ２に記載の遊技機。

【０６３７】

付記Ｃ４に係る遊技機では、遊技者が入手した特典が、特別遊技状態への移行判定結果の報知に関与しない第２情報表示手段に表示される。このように第２情報表示手段に遊技者が入手した特典を表示するようにすれば、第１情報表示手段の制約を受けることなく、多様な形式で遊技者が入手した特典を表示することができる。また、第２情報表示手段に加えて、移行判定結果が報知される第１情報表示手段にも遊技者が入手した特典を表示するようにすれば、遊技者による特典の把握がさらに容易になり、また遊技者は自身にとって特典を把握しやすい情報表示手段によって入手した特典を確認することができる。

【０６３８】

［付記Ｃ５］

前記選択項目に対応する事象が遊技の進行中に発生した場合に、遊技者に仮想価値を付与する仮想価値付与手段（５１）と、

前記仮想価値に基づいて選択可能な複数の特典を遊技者に提示する選択特典提示手段（３４１）と、

をさらに備え、

前記特典付与手段（５１）は、前記仮想価値付与手段（５１）によって付与される前記仮想価値に基づいて、遊技者が選択した特典を遊技者に付与す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。

【０６３９】

付記Ｃ５に係る遊技機では、選択項目に対応する事象が遊技の進行中に発生した場合に遊技者に仮想価値が付与され、仮想価値に基づいて遊技者が選択した特典が遊技者に付与される。これにより、遊技者は、予想が的中した場合の報酬として仮想価値を入手でき、入手した仮想価値に応じて、遊技者が選択した特典を入手できる。

【０６４０】

［付記Ｃ６］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記特別遊技は、多量の遊技球の獲得が期待される遊技であり、

前記複数の特典は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を特定又は推測するための情報であることを特徴とする付記Ｃ５に記載の遊技機。

【０６４１】

付記Ｃ６に係る遊技機では、仮想価値に基づいて選択可能な特典が、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を特定又は推測するための情報である。このような情報を特典として遊技者が入

手可能であることで、遊技機の出玉性能を特定又は推測することが可能である。また、これにより、遊技者は、出玉性能の推測を楽しみ、出玉性能が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の特定又は推測に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。また、遊技者は、出玉性能を特定又は推測するための情報を自身の意思で決定することが可能になる。そのため、遊技者は、遊技中の遊技機において遊技を継続するか否かを判断するために必要な情報を、自身の判断基準に基づいて得ることが可能になる。その結果、遊技者には、出玉性能に基づく自己の判断基準に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するか判断する動機付けを与えることができる。

【０６４２】

［付記Ｃ７］

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｃ６に記載の遊技機。

【０６４３】

付記Ｃ７に係る遊技機では、仮想価値に基づいて選択可能な特典が、有利判定確率に関する情報である。有利判定確率は、遊技機の出玉性能に大きな影響を与えるため、特典として有利判定確率に関する情報が入手可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を特定又は推測できる。これにより、遊技者は、有利判定確率の推測を楽しみ、有利判定確率が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６４４】

［付記Ｃ８］

前記複数の特典は、それぞれの特典ごとに前記選択特典提示手段（３４１）によって遊技者による選択を可能とするために必要な前記仮想価値が設定されていることを特徴とする付記Ｃ５から付記Ｃ７のいずれかに記載の遊技機。

【０６４５】

付記Ｃ８に係る遊技機では、仮想価値に基づいて選択可能な複数の特典ごとに遊技者による選択を可能とするために必要な仮想価値が設定されている。これにより、遊技者は、各特典の選択に必要な仮想価値や各特典に対する遊技者の重要度などを考慮して複数の特典から希望する特典を選択できる。そのため、複数の特典から特典を選択することに戦略的な要素が付加されるため遊技に対する興趣が向上される。

【０６４６】

［付記Ｄ１］

遊技の進行中において発生し得る事象に関する複数の項目から少なくとも１つの項目を遊技者に選択させる前記複数の項目を、第１提示期間において遊技者に提示する項目提示手段（３４１）と、

前記項目提示手段（５１）によって前記第１提示期間において提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目を記憶する選択項目記憶手段（５１２）と、

前記選択項目記憶手段（５１２）に記憶される前記選択項目に対応する事象が、遊技の進行中に発生した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段（５１）と、

前記第１提示期間とは異なる第２提示期間において、前記選択項目記憶手段（５１２）に記憶される前記選択項目を前記項目提示手段（３４１）に提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、

前記第２提示期間において遊技者によって前記操作手段（２１）が操作される場合に、前記項目提示手段（３４１）に前記選択項目を提示させる選択項目提示制御手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【０６４７】
付記Ｄ１に係る遊技機では、第１提示期間において遊技者によって選択される選択項目を、第１提示期間とは異なる第２提示期間において操作手段に対する操作によって提示可能である。これにより、遊技者は、第２提示期間において操作手段を操作することで、選択項目を提示させることができる。そのため、遊技者は、選択項目を確認したい場合、例えば選択項目を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、第２提示期間において選択項目を確認することができる。その結果、遊技者は、選択項目を確認することで選択項目を確実に把握できるため、遊技の進行において選択項目に対応する事象が発生するか否かを楽しむことができる。
【０６４８】
［付記Ｄ２］
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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定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）と、
をさらに備え、
前記第２提示期間は、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Ｄ１に記載の遊技機。
【０６４９】
付記Ｄ２に係る遊技機では、選択項目の確認が可能な第２提示期間が、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選択項目を確認することができる。
【０６５０】
［付記Ｄ３］
前記選択項目提示制御手段（５１）は、前記第２提示期間において遊技者によって前記操作手段（２１）が操作される場合に、前記項目提示手段（３４１）に前記複数の項目を遊技者による選択を可能に提示させ、
前記第２提示期間において前記項目提示手段（３４１）によって前記複数の項目が提示される場合に、前記複数の項目から遊技者による項目の選択がある場合、前記選択項目記憶手段（５１２）に記憶される前記選択項目を、当該第２提示期間において遊技者によって選択される項目に更新する選択対象事象更新手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｄ１又は付記Ｄ２に記載の遊技機。
【０６５１】
付記Ｄ３に係る遊技機では、第１提示期間と同様に、第２提示期間において複数の項目が遊技者による選択が可能に提示され、第２提示期間において遊技者に選択された項目に選択項目が更新される。つまり、第１提示期間での選択項目を第２提示期間において変更することができる。そのため、遊技者は、選択項目の変更を希望する場合、例えば第１提示期間において項目の選択を自己の意思通りに行えなかったために変更を希望するケース、遊技者の交代があった場合に交代後の遊技者が変更を希望するケースなどにおいて、自身の希望する項目に選択項目を変更することが可能になる。これにより、遊技者による項目の選択に対して柔軟に対応することができる。
【０６５２】
［付記Ｄ４］
前記選択項目提示制御手段（５１）は、前記選択項目を、前記複数の項目のうちの前記選択項目とは異なる非選択項目と区別可能に提示させることを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。
【０６５３】
付記Ｄ４に係る遊技機では、第２提示期間において複数の項目が提示される場合に選択項目が他の項目（非選択項目）と区別可能に提示される。そのため、遊技者は、選択項目

を把握した状態で選択項目を変更するか否かを検討できる。また、選択項目の変更が必要ないと判断した場合には、複数の項目からの項目選択に必要な操作を行う必要がないため、利便性が高められる。

【０６５４】

［付記Ｄ５］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記特別遊技は、多量の遊技球の獲得が期待される遊技であり、

前記特典は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を特定又は推測するための情報であることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ４のいずれかに記載の遊技機。

【０６５５】

付記Ｄ５に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、出玉性能を示す指標となる性能情報を特定又は推測するための情報である。このような情報を特典として遊技者が入手可能であることで、遊技機の出玉性能を特定又は推測することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能の推測を楽しみ、出玉性能が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６５６】

［付記Ｄ６］

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｄ５に記載の遊技機。

【０６５７】

付記Ｄ６に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、有利判定確率に関する情報である。有利判定確率は、遊技機の出玉性能に大きな影響を与えるため、特典として有利判定確率に関する情報が入手可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を特定又は推測。これにより、遊技者は、有利判定確率の推測を楽しみ、有利判定確率が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の特定又は推測に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６５８】

［付記Ｄ７］

遊技の進行上において画像演出を実行する画像演出手段（３４１）をさらに備え、

前記特典は、前記画像演出手段（３４１）によって実行される前記画像演出において出現するキャラクタのカスタマイズを可能にするアイテムであることを特徴する付記Ｄ１から付記Ｄ６のいずれかに記載の遊技機。

【０６５９】

［付記Ｄ８］

遊技の進行上において楽曲を出力する楽曲出力手段（２６）と、

をさらに備え、

前記特典は、前記楽曲出力手段（２６）から出力可能な楽曲の追加であることを特徴する付記Ｄ１から付記Ｄ７のいずれかに記載の遊技機。

【０６６０】

付記Ｄ７及び付記Ｄ８に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、キャラクタカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である。このように特典がカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である場合、アイテムや楽曲を獲得のために事象予想に対する興味を向上させることが可能になり、その結果、遊技に対する興趣を向上さ

せることが可能になる。また、特典がアイテムや楽曲追加などである場合、遊技者の収集意欲を刺激することで遊技の興趣を向上させることができる。また、特典としてのアイテムや楽曲の中にレアアイテムやレア楽曲を含ませておくことで、より一層、遊技者の収集意欲を刺激することが可能になる。

【０６６１】

［付記Ｅ１］

遊技の進行中において発生し得る事象に関する複数の項目から少なくとも１つの項目を遊技者に選択させる前記複数の項目を、第１提示期間において遊技者に提示する項目提示手段（３４１）と、

前記項目提示手段（３４１）によって第１提示期間において提示される前記複数の項目から遊技者によって選択される選択項目に対応する事象が、遊技の進行中に発生した場合に、複数の特典のうちの遊技者により選択される特典を遊技者に付与する特典付与手段（５１）と、

第１提示期間において前記複数の特典を遊技者に提示する特典提示手段（３４１）と、

前記選択特典を記憶する選択特典記憶手段（５１２）と、

前記第１提示期間とは異なる第２提示期間において、前記選択特典記憶手段（５１２）に記憶される前記選択特典を前記特典提示手段（３４１）に提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、

前記第２提示期間において遊技者によって前記操作手段（２１）が操作される場合に、前記特典提示手段（３４１）に前記選択特典を提示させる選択特典提示制御手段（５１）と、

を備え、

前記特典付与手段（５１）は、前記選択項目に対応する事象が、遊技の進行中に発生した場合に、前記選択特典記憶手段（５１２）に記憶される前記選択特典を遊技者に付与することを特徴とする遊技機。

【０６６２】

付記Ｅ１に係る遊技機では、第１提示期間において遊技者によって選択される選択特典を、第１提示期間とは異なる第２提示期間において操作手段に対する操作によって提示可能である。これにより、遊技者は、第２提示期間において操作手段を操作することで、選択特典を提示させることができる。そのため、遊技者は、選択特典を確認したい場合、例えば選択特典を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、第２提示期間において選択特典を確認することができる。その結果、遊技者は、選択特典を確認することで選択特典を確実に把握できるため、遊技の進行において選択特典に対応する事象が発生するか否かを楽しむことができる。の予想通りに発生するか否かを楽しむことができる。

【０６６３】

［付記Ｅ２］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定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）と、

をさらに備え、

前記第２提示期間は、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Ｅ１に記載の遊技機。

【０６６４】

付記Ｅ２に係る遊技機では、選択特典の確認が可能な第２提示期間が、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選択項目を確認することができる。

【０６６５】

［付記Ｅ３］

前記選択特典提示制御手段（５１）は、前記第２提示期間において遊技者によって前記操作手段（２１）が操作される場合に、前記特典提示手段（３４１）に前記複数の特典を遊技者による選択を可能に提示させ、

前記第２提示期間において前記特典提示手段（３４１）によって前記複数の特典が提示される場合に、前記複数の特典から遊技者による特典の選択がある場合、前記選択特典記憶手段（５１２）に記憶される前記選択特典を、当該第２提示期間において遊技者によって選択される特典に更新する選択特典更新手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｅ１又は付記Ｅ２のいずれかに記載の遊技機。

【０６６６】

付記Ｅ３に係る遊技機では、第１提示期間と同様に、第２提示期間において複数の特典が遊技者による選択が可能に提示され、第２提示期間において遊技者に選択された特典に選択特典が更新される。つまり、第１提示期間での選択特典を第２提示期間において変更することができる。そのため、遊技者は、選択特典の変更を希望する場合、例えば第１提示期間において特典の選択を自己の意思通りに行えなかったために変更を希望するケース、遊技者の交代があった場合に交代後の遊技者が変更を希望するケースなどにおいて、自身の希望する特典に選択特典を変更することが可能になる。これにより、遊技者による項目の選択に対して柔軟に対応することができる。

【０６６７】

［付記Ｅ４］

前記選択特典提示制御手段（５１）は、前記選択特典を、前記複数の特典のうちの前記選択特典とは異なる非選択特典と区別可能に提示させることを特徴とする付記Ｅ３に記載の遊技機。

【０６６８】

付記Ｅ４に係る遊技機では、第２提示期間において複数の特典が提示される場合に選択特典が他の特典（非選択特典）と区別可能に提示される。そのため、遊技者は、選択特典を把握した状態で選択特典を変更するか否かを検討できる。また、選択特典の変更が必要ないと判断した場合には、複数の特典からの特典選択に必要な操作を行う必要がないため、利便性が高められる。

【０６６９】

［付記Ｅ５］

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に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（４１）をさらに備え、

前記特別遊技は、多量の遊技球の獲得が期待される遊技であり、

前記特典は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率など）を特定又は推測するための情報であることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ４のいずれかに記載の遊技機。

【０６７０】

付記Ｅ５に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、出玉性能を示す指標となる性能情報を特定又は推測するための情報である。このような情報を特典として遊技者が入手可能であることで、遊技機の出玉性能を特定又は推測することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能の推測を楽しみ、出玉性能が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の特定又は推測に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６７１】

［付記Ｅ６］

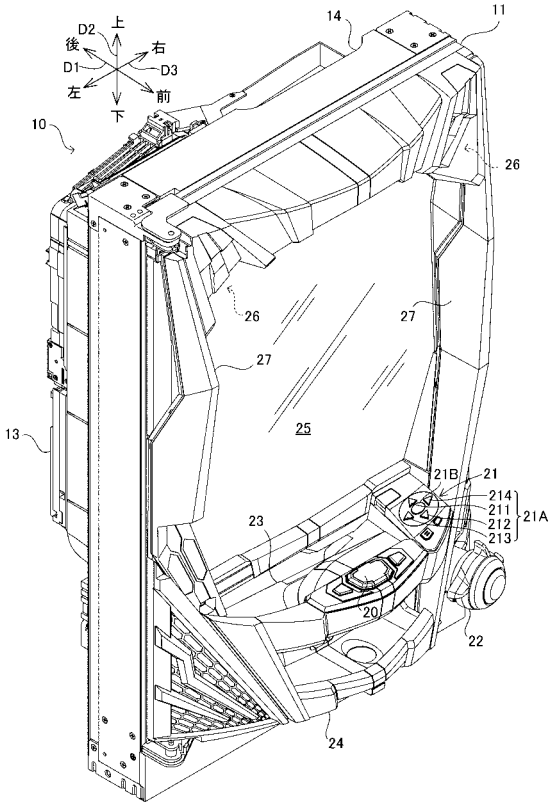
前記移行判定手段（４１）による前記移行判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される有利判定確率を、互いに異なる複数の有利判定確率の中から設定可能な有利判定確率設定手段（４１）をさらに備え、

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｅ５に記載の遊技機。

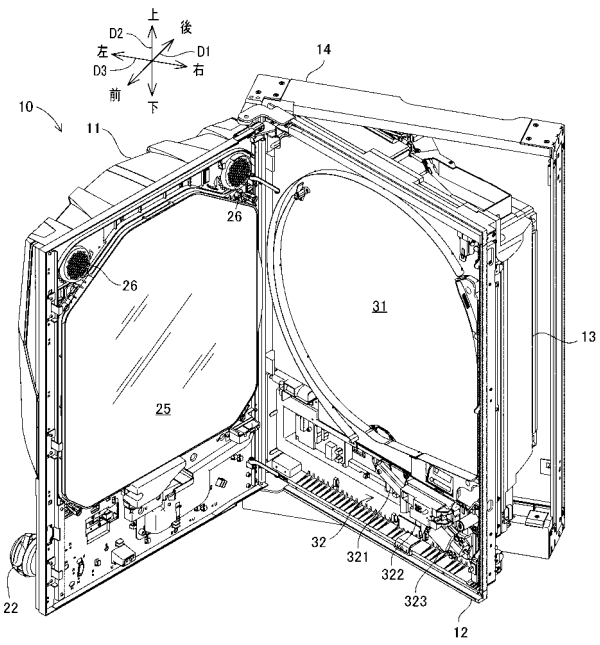
【０６７２】
付記Ｅ６に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、有利判定確率に関する情報である。有利判定確率は、遊技機の出玉性能に大きな影響を与えるため、特典として有利判定確率に関する情報が入手可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を特定又は推測できる。これにより、遊技者は、有利判定確率の推測を楽しみ、有利判定確率が特定されることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。
【０６７３】
［付記Ｅ７］
遊技の進行上において画像演出を実行する画像演出手段（３４１）をさらに備え、
前記特典は、前記画像演出手段（３４１）によって実行される前記画像演出において出現するキャラクタのカスタマイズを可能にするアイテムであることを特徴する付記Ｅ１から付記Ｅ６のいずれかに記載の遊技機。
【０６７４】
［付記Ｅ８］
遊技の進行上において楽曲を出力する楽曲出力手段（２６）と、
をさらに備え、
前記特典は、前記楽曲出力手段（２６）から出力可能な楽曲の追加であることを特徴する付記Ｅ１から付記Ｅ７のいずれかに記載の遊技機。
【０６７５】
付記Ｅ７及び付記Ｅ８に係る遊技機では、遊技者による選択項目に対応する事象が発生した場合の特典が、キャラクタカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である。このように特典がカスタマイズ用アイテムや楽曲追加である場合、アイテムや楽曲を獲得のために事象予想に対する興味を向上させることが可能になり、その結果、遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。また、特典がアイテムや楽曲追加などである場合、遊技者の収集意欲を刺激することで遊技の興趣を向上させることができる。また、特典としてのアイテムや楽曲の中にレアアイテムやレア楽曲を含ませておくことで、より一層、遊技者の収集意欲を刺激することが可能になる。
【符号の説明】
【０６７６】
１０：遊技機
２１：選択決定部
２１Ａ：選択ボタン
２１１：上選択ボタン
２１２：下選択ボタン
２１３：左選択ボタン
２１４：右選択ボタン
２１１ａ～２１１ｄ：選択操作スイッチ
２１Ｂ：決定ボタン
２１Ｂａ：決定操作スイッチ
３４１：図柄表示部
３９：７セグメント表示部
４：主制御装置
４１：ＭＰＵ
４１１：ＲＯＭ
４１２：ＲＡＭ
４７：ＲＯＭ
５：音声ランプ制御装置
５１：ＭＰＵ

6 ：表示制御装置

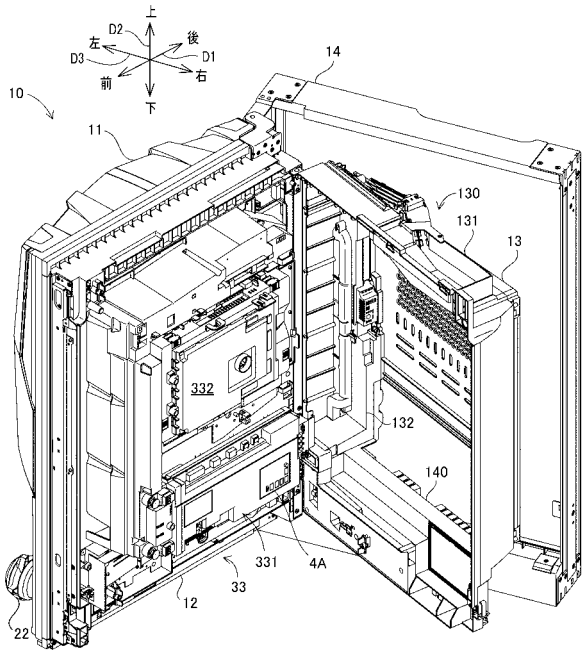
【図１】



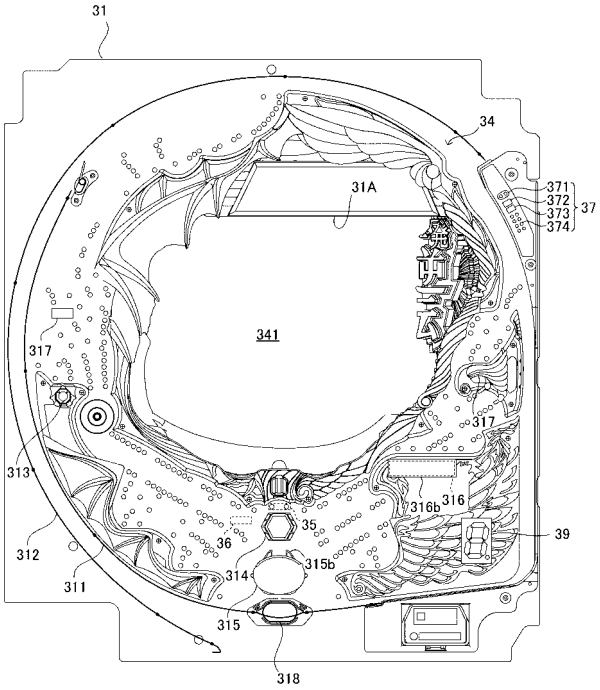
【図２】



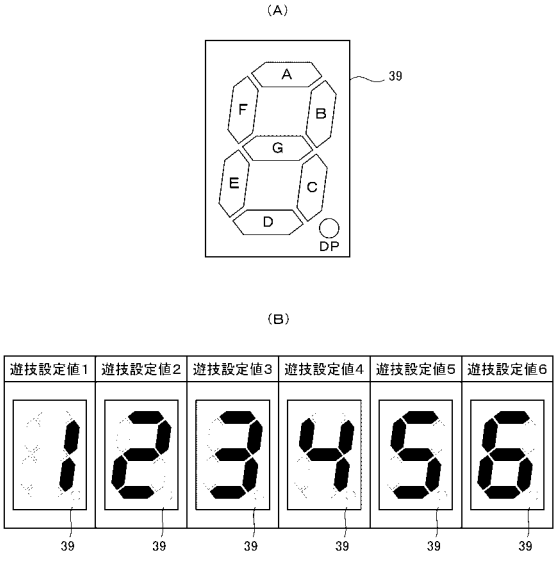
【図３】



【図４】



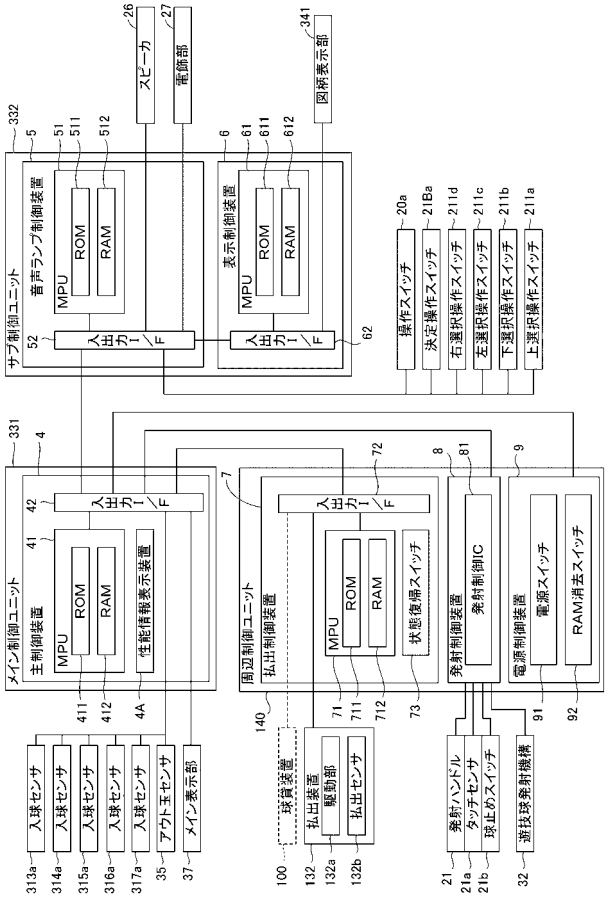
【図５】



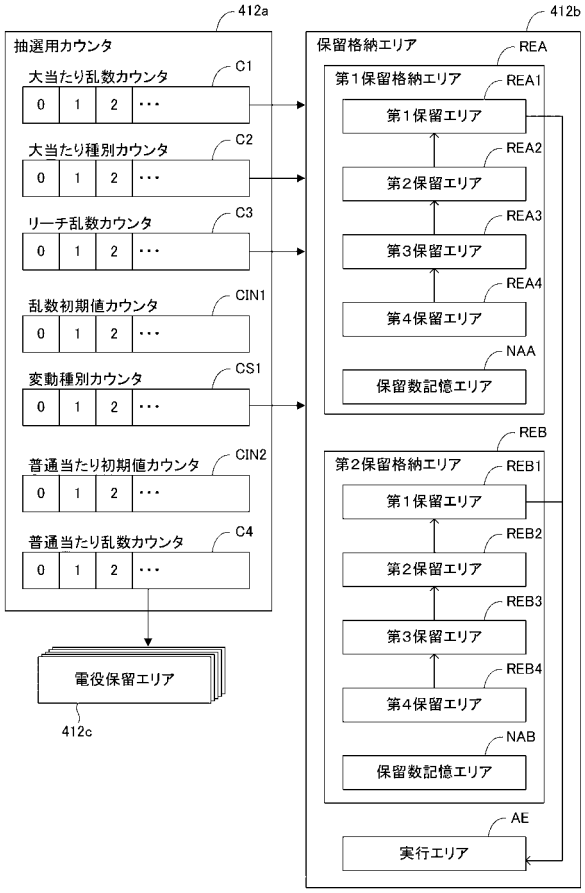
(C)各セグメントと表示数値との対応関係

セグメント	表示数値	
	点灯	消灯
A	2, 3, 5, 6	1, 4
B	1, 2, 3, 4	5, 6
C	1, 3, 4, 5, 6	2
D	2, 3, 5, 6	1, 4
E	2, 6	1, 3, 4, 5
F	4, 5, 6	1, 2, 3
G	2, 3, 4, 5, 6	1

【図６】



【図７】



【図８】

(A)低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当た確率
1	0～205	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９】

通常大当たり変動テーブル

(A)

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)

確変大当たり変動テーブル

(B)

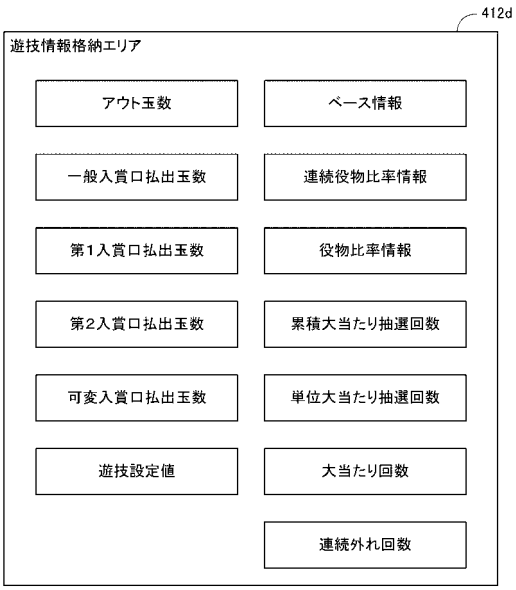
変動種別カウンタ	変動パターン
0～9	01(30s)
10～99	02(60s)
100～199	03(90s)

外れ変動テーブル

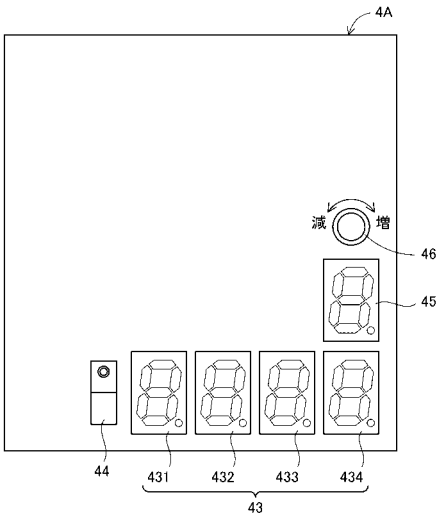
(C)

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)

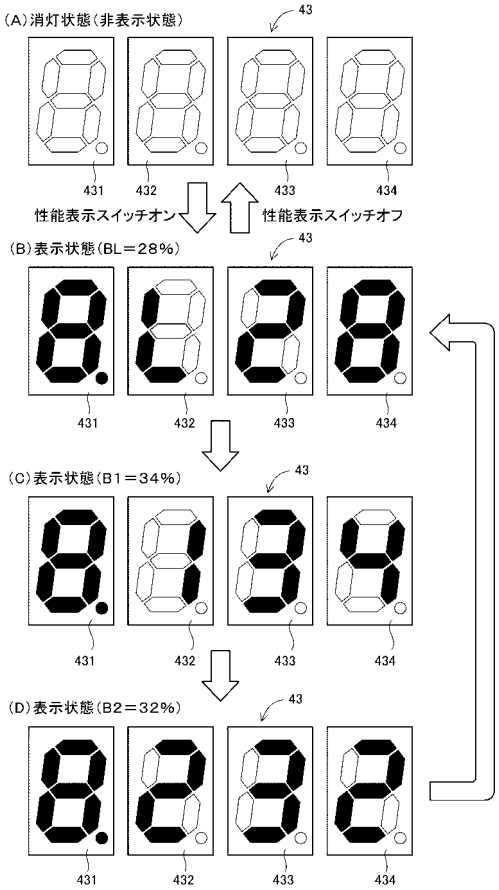
【図１０】



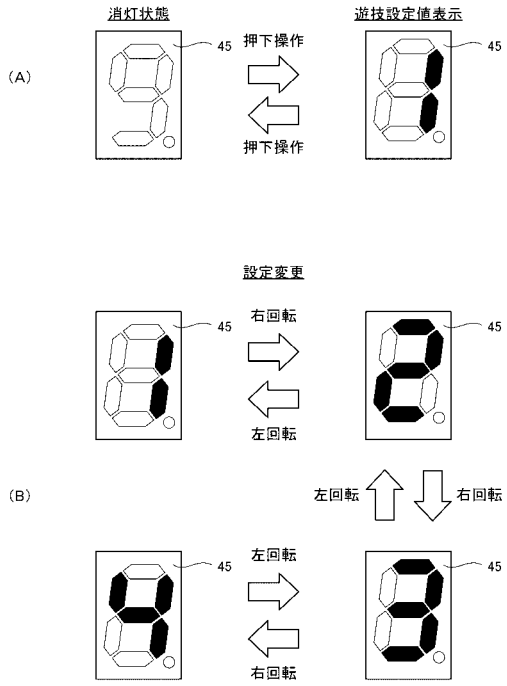
【図１１】



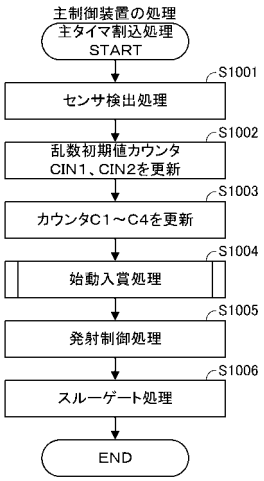
【図１２】



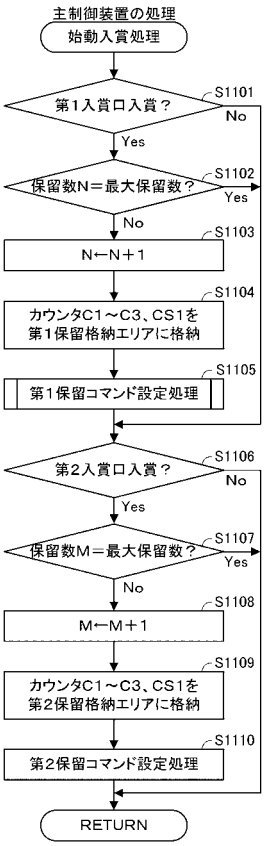
【図１３】



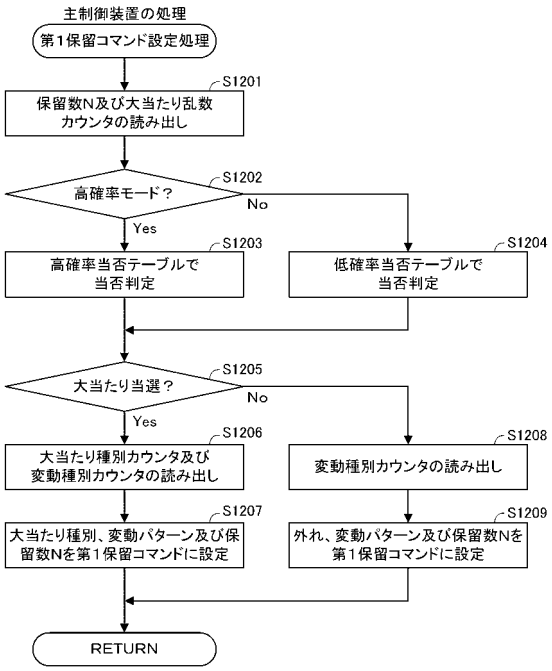
【図１４】



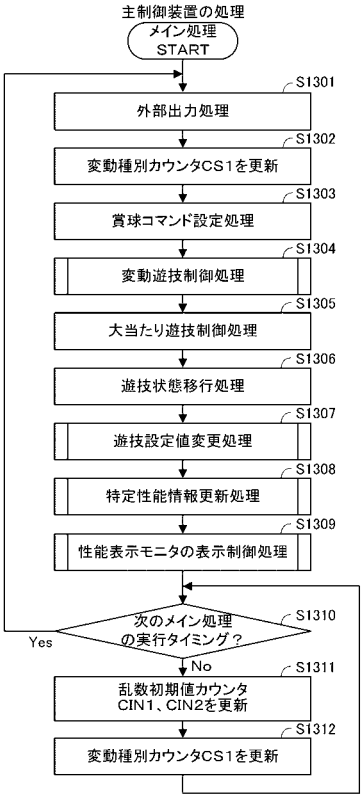
【図１５】



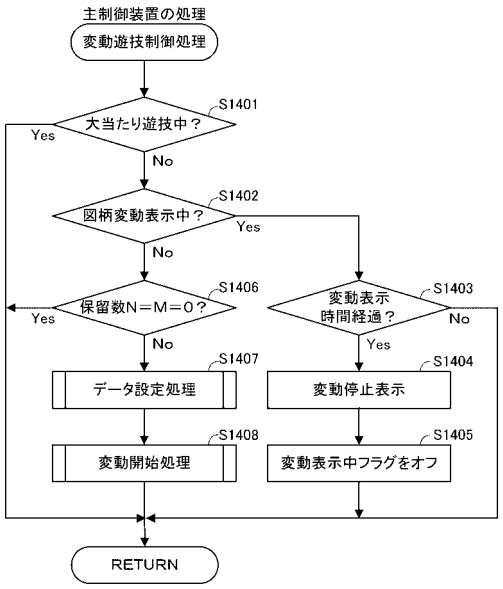
【図１６】



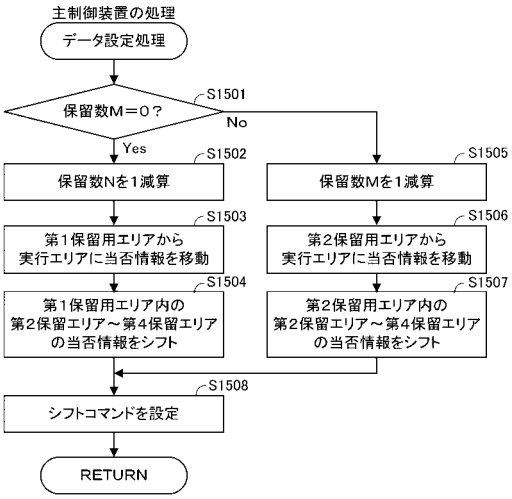
【図１７】



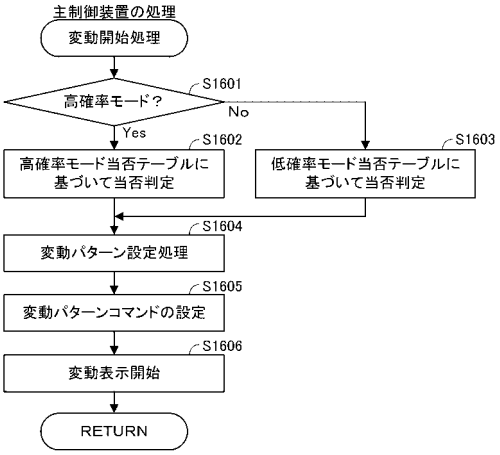
【図１８】



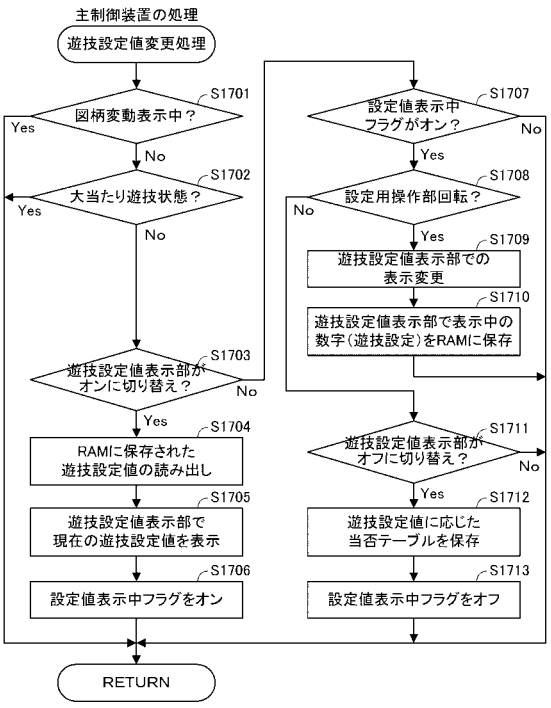
【図１９】



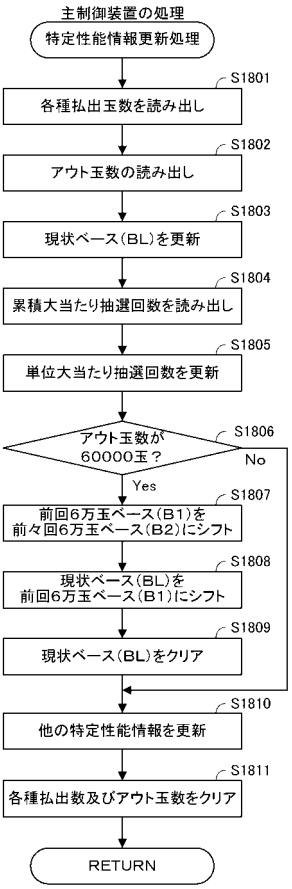
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【図２３】

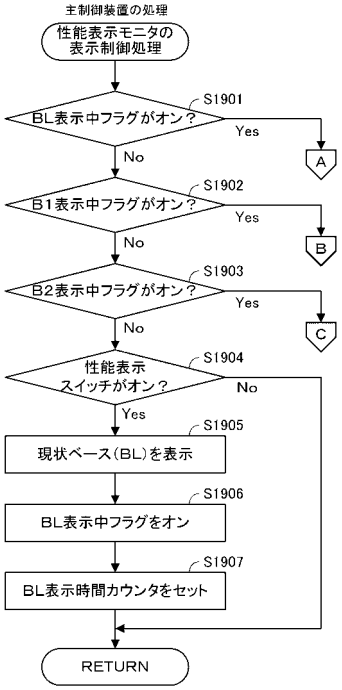
(A)ベース情報(アウト玉数＜60000玉)

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

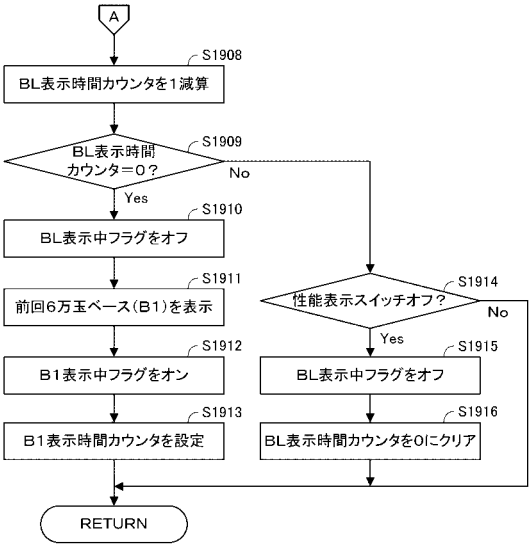
(B)ベース情報(アウト玉数＝60000玉)

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

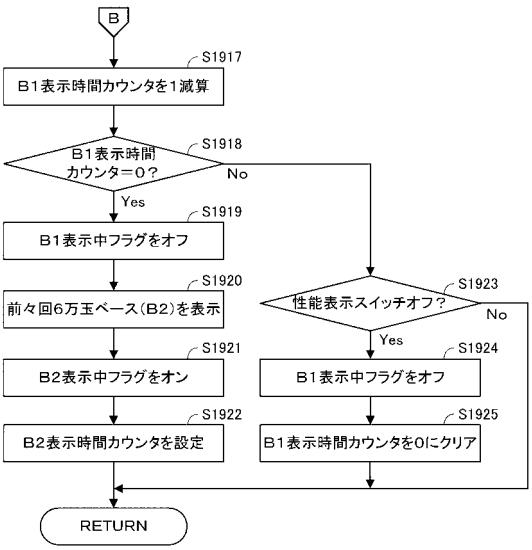
【図２４】



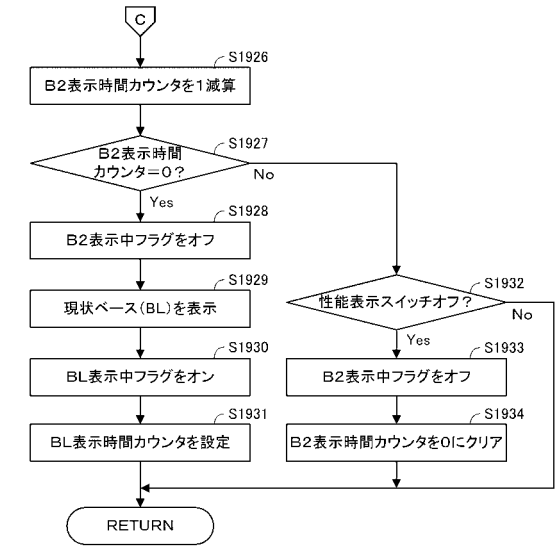
【図２５】



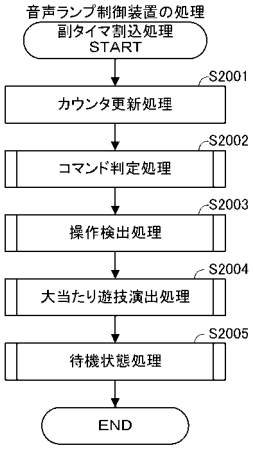
【図２６】



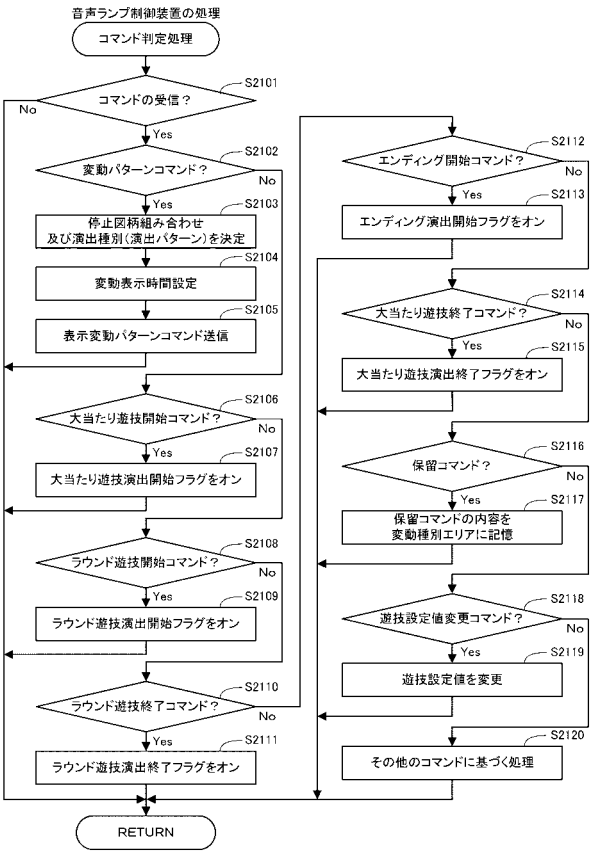
【図２７】



【図２８】



【図２９】



【図３０】

(A)昇格有り第1停止図柄選択テーブル

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

(B)昇格無し第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	3	7	1
5～9				
10～14				2
15～19	2			
20～24				
25～29				3
30～34	4			4
35～39				
40～44				
45～49	5			5
50～54				
55～59	6			6
60～64				
65～69				
70～74	8			7
75～79				8
80～84				
85～89	9			9
90～94				
95～99				

【図３１】

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３２】

（A）5R通常大当たり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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンX1		
10～19			
20～29	演出パターンX2		
30～39			
40～49	演出パターンX3	演出パターンX6	演出パターンX9
50～59			
60～69	演出パターンX4	演出パターンX7	演出パターンX10
70～79			
80～89	演出パターンX5	演出パターンX8	演出パターンX11
90～99			
100～109			

（B）5R確変大当たり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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンX1		
10～19	演出パターンX2		
20～29	演出パターンX3	演出パターンX6	演出パターンX9
30～39			
40～49	演出パターンX4	演出パターンX7	演出パターンX10
50～59			
60～69	演出パターンX5	演出パターンX8	演出パターンX11
70～79			
80～89			
90～99			
100～109			

（C）16R確変大当たり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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンX1		
10～19			
20～29			
30～39	演出パターンX2		
40～49			
50～59	演出パターンX3	演出パターンX6	演出パターンX9
60～69			
70～79	演出パターンX4	演出パターンX7	演出パターンX10
80～89			
90～99	演出パターンX5	演出パターンX8	演出パターンX11
100～109			

（D）外れ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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンX1		
10～19			
20～29			
30～39			
40～49			
50～59			
60～69	演出パターンX2		
70～79	演出パターンX3	演出パターンX6	演出パターンX9
80～89			
90～99	演出パターンX4	演出パターンX7	演出パターンX10
100～109			

【図３３】

（A）5R通常大当たり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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンY1		
10～19			
20～29			
30～39	演出パターンY2		
40～49			
50～59	演出パターンY3	演出パターンY6	演出パターンY9
60～69			
70～79	演出パターンY4	演出パターンY7	演出パターンY10
80～89			
90～99	演出パターンY5	演出パターンY8	演出パターンY11
100～109			

（B）5R確変大当たり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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンY1		
10～19			
20～29			
30～39	演出パターンY2		
40～49			
50～59	演出パターンY3	演出パターンY6	演出パターンY9
60～69			
70～79	演出パターンY4	演出パターンY7	演出パターンY10
80～89			
90～99	演出パターンY5	演出パターンY8	演出パターンY11
100～109			

（C）16R確変大当たり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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンY1		
10～19			
20～29	演出パターンY2		
30～39			
40～49	演出パターンY3	演出パターンY6	演出パターンY9
50～59			
60～69	演出パターンY4	演出パターンY7	演出パターンY10
70～79			
80～89	演出パターンY5	演出パターンY8	演出パターンY11
90～99			
100～109			

（D）外れ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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンY1		
10～19	演出パターンY2		
20～29	演出パターンY3	演出パターンY6	演出パターンY9
30～39	演出パターンY4	演出パターンY7	演出パターンY10
40～49			
50～59			
60～69			
70～79	演出パターンY5	演出パターンY8	演出パターンY11
80～89			
90～99			
100～109			

【図３４】

（A）5R通常大当たり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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンZ1		
10～19			
20～29	演出パターンZ2		
30～39			
40～49	演出パターンZ3	演出パターンZ6	演出パターンZ9
50～59			
60～69	演出パターンZ4	演出パターンZ7	演出パターンZ10
70～79			
80～89	演出パターンZ5	演出パターンZ8	演出パターンZ11
90～99			
100～109			

（B）5R確変大当たり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		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンZ1		
10～19	演出パターンZ2		
20～29	演出パターンZ3	演出パターンZ6	演出パターンZ9
30～39			
40～49	演出パターンZ4	演出パターンZ7	演出パターンZ10
50～59			
60～69	演出パターンZ5	演出パターンZ8	演出パターンZ11
70～79			
80～89			
90～99			
100～109			

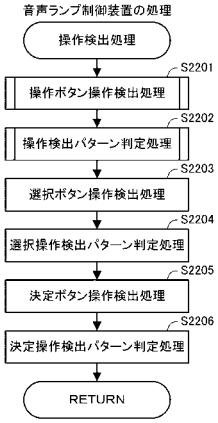
（C）16R確変大当たりスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンZ1		
10～19			
20～29			
30～39	演出パターンZ2		
40～49			
50～59	演出パターンZ3	演出パターンZ6	演出パターンZ9
60～69			
70～79	演出パターンZ4	演出パターンZ7	演出パターンZ10
80～89			
90～99	演出パターンZ5	演出パターンZ8	演出パターンZ11
100～109			

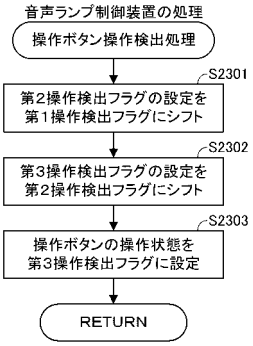
（D）外れスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別		
	遊技モードA	遊技モードB	遊技モードC
0～9	演出パターンZ1		
10～19			
20～29			
30～39			
40～49			
50～59			
60～69	演出パターンZ2		
70～79	演出パターンZ3	演出パターンZ6	演出パターンZ9
80～89			
90～99	演出パターンZ4	演出パターンZ7	演出パターンZ10
100～109			

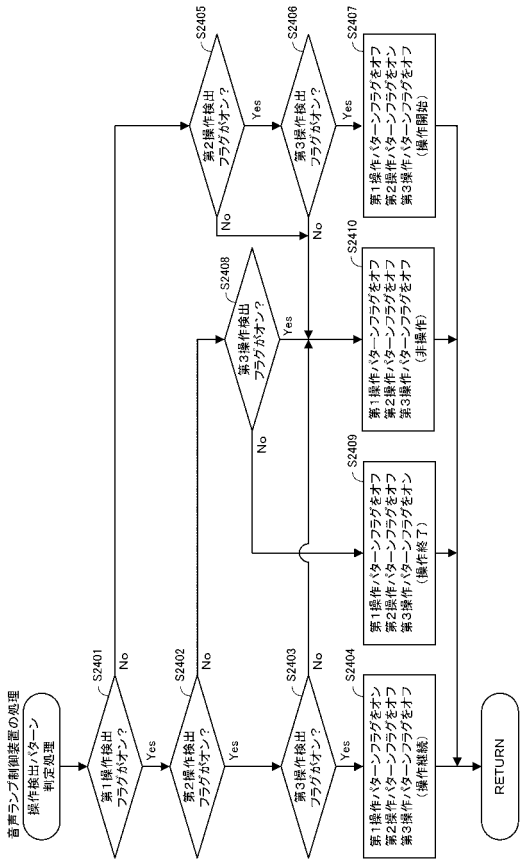
【図３５】



【図３６】



【図３７】



【図３８】

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)

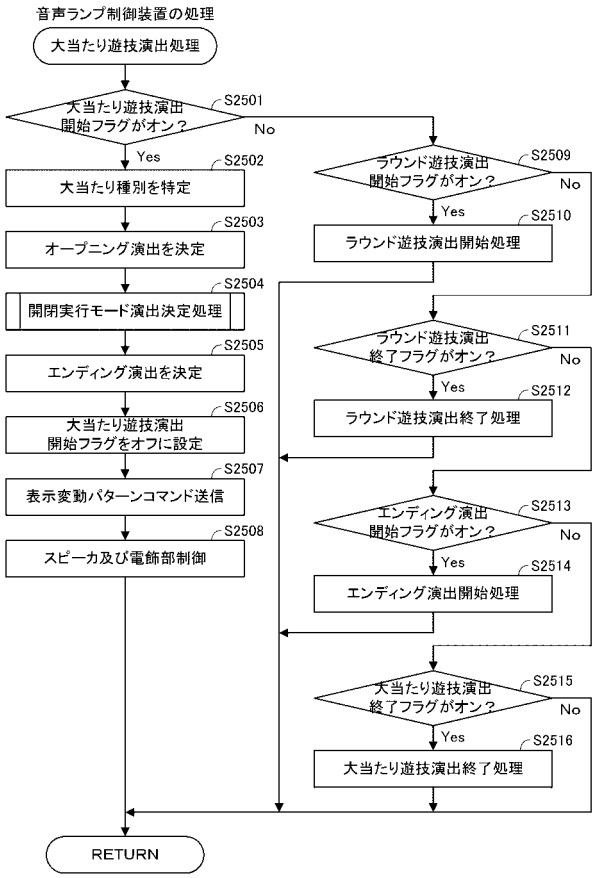
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

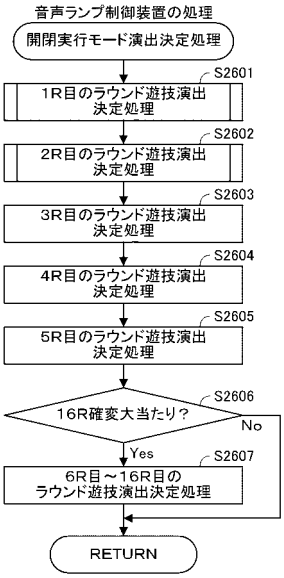
(F)

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

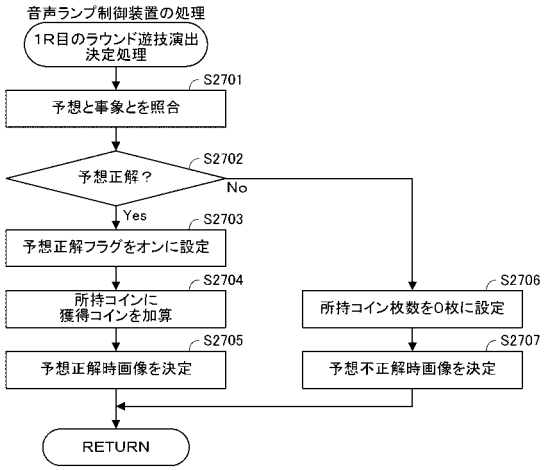
【図３９】



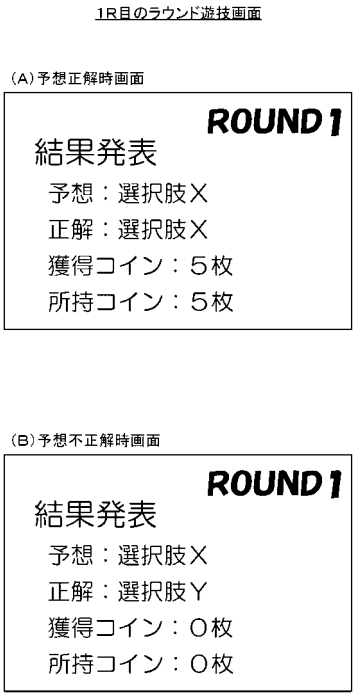
【図４０】



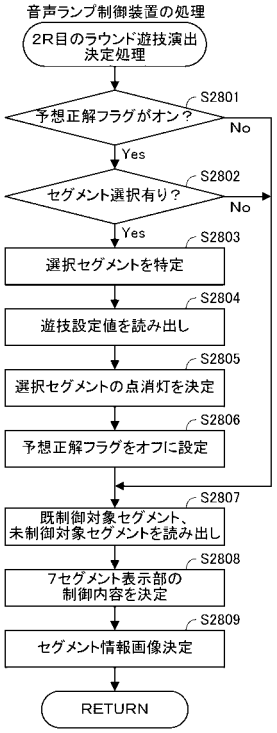
【図４１】



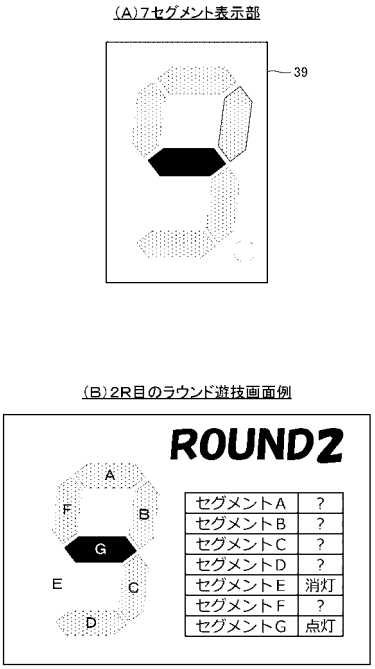
【図４２】



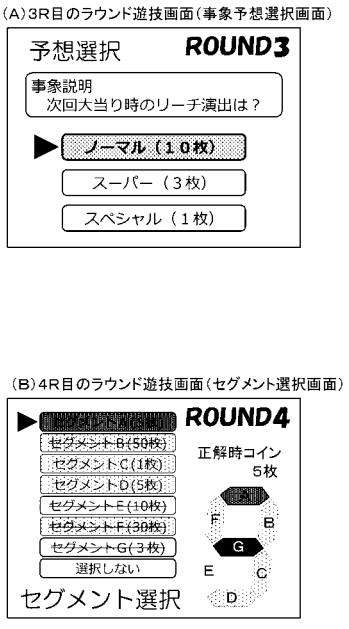
【図４３】



【図４４】



【図４５】



【図４６】

(A)予想事象選択テーブル

予想事象種別	予想事象選択カウンタ		予想事象の概要
	通常大当たり	確変大当たり	
A	0～12	0～9	大当たり種別
B	13～25	10～19	停止図柄種別
C	26～37	20～29	保留変化の有無
D	38～49	30～39	リーチ演出種別
E	ー	40～49	変動遊技回数

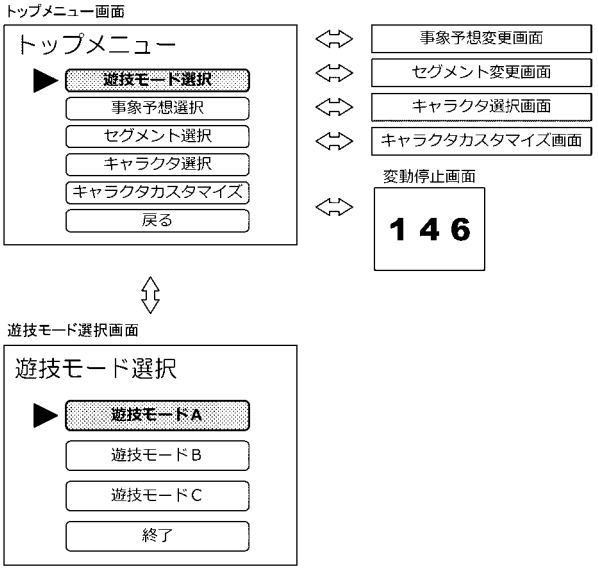
(B)選択肢と配当との関係テーブル

予想事象種別	選択肢及び配当		
A	確変大当たり:1枚	通常大当たり:3枚	
B	奇数図柄:1枚	偶数図柄:3枚	
C	保留変化あり:1枚	保留変化なし:3枚	
D	ノーマル:10枚	スーパー:3枚	スペシャル:1枚
E	50回以下:3枚	51回～100回:1枚	101回以上:3枚

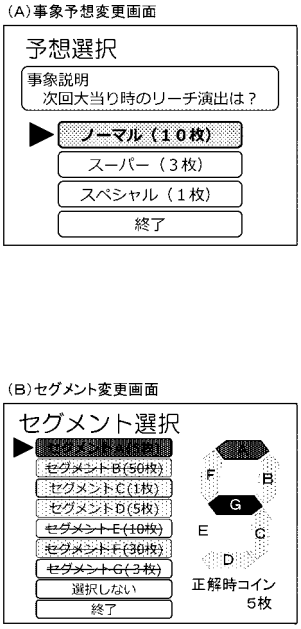
(C)各セグメントの選択可能コイン枚数

セグメント	コイン枚数	表示数値	
		点灯	消灯
A	5枚	2, 3, 5, 6	1, 4
B	50枚	1, 2, 3, 4	5, 6
C	1枚	1, 3, 4, 5, 6	2
D	5枚	2, 3, 5, 6	1, 4
E	10枚	2, 6	1, 3, 4, 5
F	30枚	4, 5, 6	1, 2, 3
G	3枚	2, 3, 4, 5, 6	1

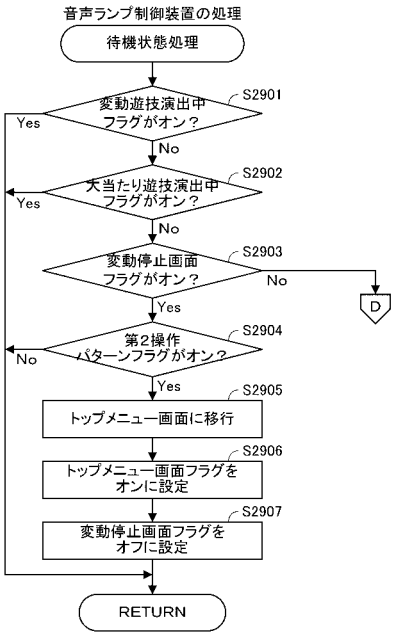
【図４７】



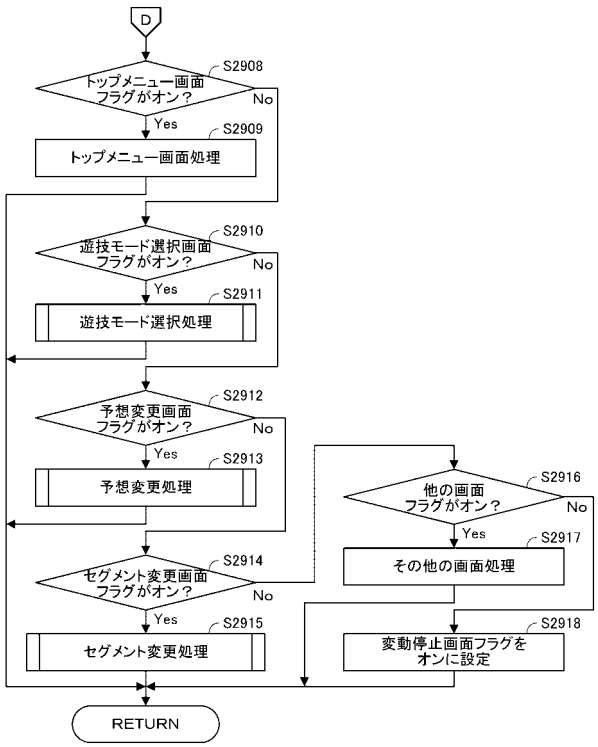
【図４８】



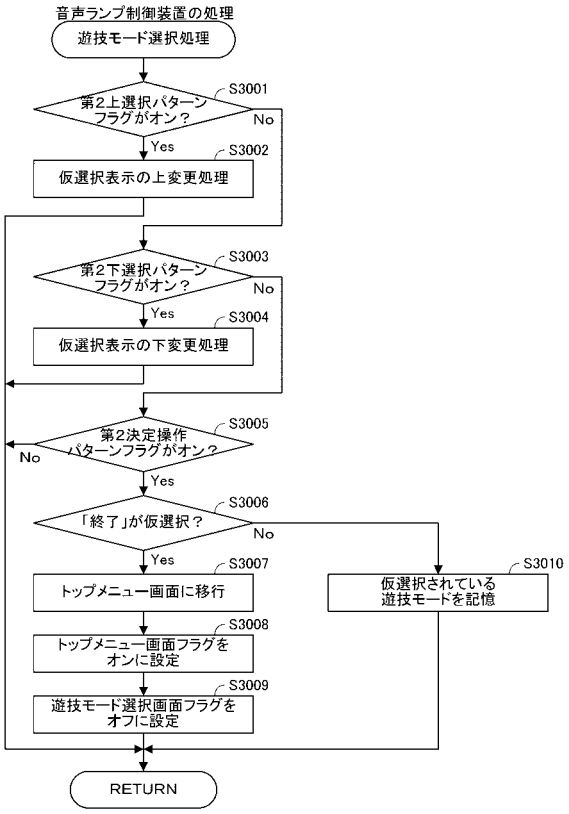
【図４９】



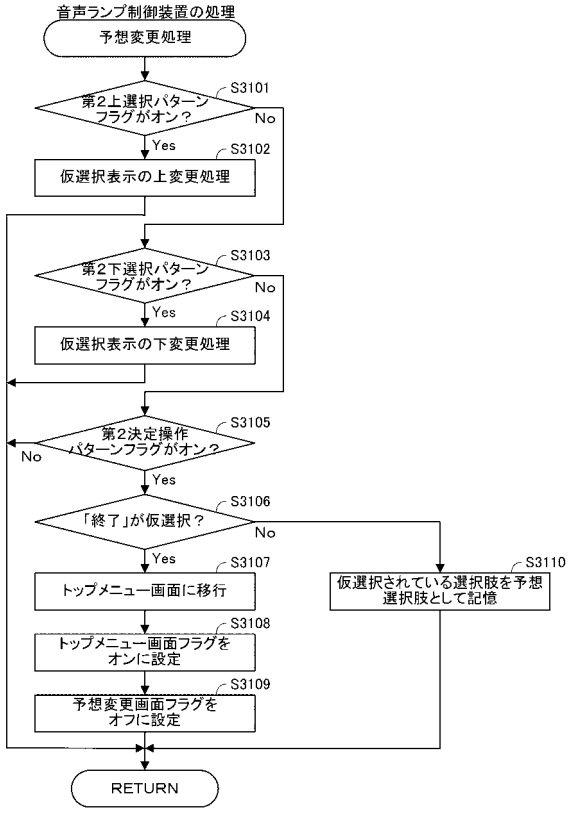
【図５０】



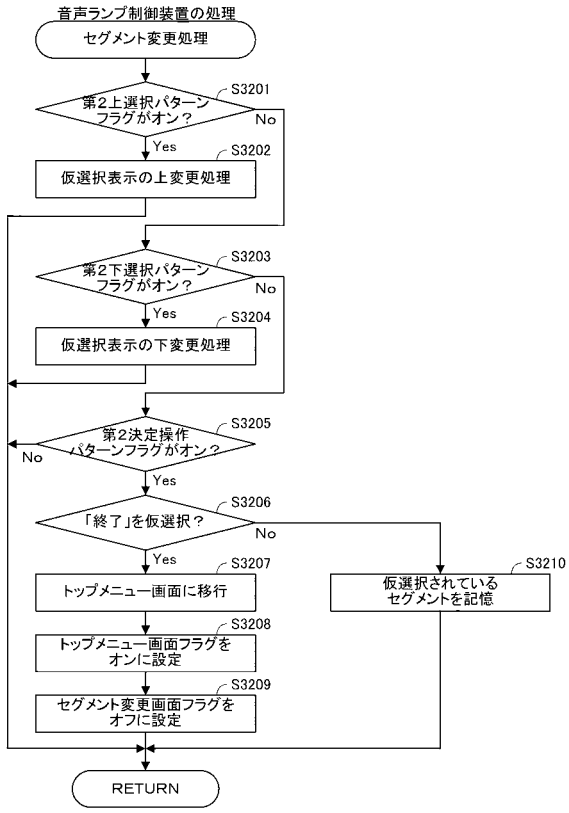
【図５１】


音声ランプ制御装置の処理
遊技モード選択処理
S3001
第2上選択パターン
フラグがオン？
No
Yes
S3002
仮選択表示の上変更処理
S3003
第2下選択パターン
フラグがオン？
No
Yes
S3004
仮選択表示の下変更処理
S3005
第2決定操作
パターンフラグがオン？
No
Yes
S3006
「終了」が仮選択？
No
Yes
S3007
トップメニュー画面に移行
S3008
トップメニュー画面フラグを
オンに設定
S3009
遊技モード選択画面フラグを
オフに設定
S3010
仮選択されている
遊技モードを記憶
RETURN

【図５２】


音声ランプ制御装置の処理
予想変更処理
S3101
第2上選択パターン
フラグがオン？
No
Yes
S3102
仮選択表示の上変更処理
S3103
第2下選択パターン
フラグがオン？
No
Yes
S3104
仮選択表示の下変更処理
S3105
第2決定操作
パターンフラグがオン？
No
Yes
S3106
「終了」が仮選択？
No
Yes
S3107
トップメニュー画面に移行
S3108
トップメニュー画面フラグを
オンに設定
S3109
予想変更画面フラグを
オフに設定
S3110
仮選択されている選択肢を予想
選択肢として記憶
RETURN

【図５３】


音声ランプ制御装置の処理
セグメント変更処理
S3201
第2上選択パターン
フラグがオン？
No
Yes
S3202
仮選択表示の上変更処理
S3203
第2下選択パターン
フラグがオン？
No
Yes
S3204
仮選択表示の下変更処理
S3205
第2決定操作
パターンフラグがオン？
No
Yes
S3206
「終了」を仮選択？
No
Yes
S3207
トップメニュー画面に移行
S3208
トップメニュー画面フラグを
オンに設定
S3209
セグメント変更画面フラグを
オフに設定
S3210
仮選択されている
セグメントを記憶
RETURN

フロントページの続き

(72)発明者　川島　哲
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　青柳　恵三
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　加藤　啓太
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　関田　貴志
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考) 2C088 AA35
2C333 AA11 CA05 CA31 CA49 CA79 FA05 FA08