

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7318361号
(P7318361)

(45)発行日 令和5年8月1日(2023.8.1)

(24)登録日 令和5年7月24日(2023.7.24)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全286頁)

(21)出願番号	特願2019-119296(P2019-119296)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和1年6月27日(2019.6.27)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2021-3416(P2021-3416A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
(43)公開日	令和3年1月14日(2021.1.14)		1号
審査請求日	令和4年6月23日(2022.6.23)	(74)代理人	100167302
			弁理士 種村 一幸
		(72)発明者	石塚 径太
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		審査官	中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

本遊技機は、

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段の前記所定領域に表示されず、

前記数値情報記憶手段に記憶された前記所定数値情報の種類に基づいて、前記規定期間において前記表示手段の前記所定領域に表示される前記複数種類の前記特定情報の表示順序が設定されるよう構成され、

開放時に遊技球が入球した場合に特定の利益を付与する特別入球手段に所定の開閉動作遊技を実行させる開閉動作遊技実行手段を備え、

前記特定領域への遊技球の入球数に対して所定数ごとの複数の段階が設定され、

前記表示制御手段は、

前記複数の段階における段階ごとに異なる表示数での表示が可能であり、

前記開閉動作遊技の実行中に前記特定領域への遊技球の入球があった場合、前記複数の段階のうちの前記特定領域への遊技球の入球数に応じた所定の段階に対応する表示を実行し得るよう構成され、

前記特定領域への遊技球の入球を有効とする所定の有効状態と、前記特定領域への遊技球の入球を無効とする所定の無効状態と、を切り替える状態切替手段を備え、

前記所定の有効状態中において、前記特定領域に入球した複数の遊技球の入球を有効とし得るよう構成され、

前記所定の有効状態中において、前記特定領域に入球した複数の有効な遊技球の入球数に対応した表示を実行可能に構成され、

所定の遊技状態において、遊技者の所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、過去の前記規定期間において表示された前記複数種類の前記特定情報が視認可能に構成され、

前記規定期間は、前記移行判定の結果に基づいて行われる変動遊技としてのリーチ状態の成立後の期間であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2018-134349号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

【0005】

ところで、遊技機としては、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。

【0006】

本発明の目的は、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（341）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記複数のモード画像演出（ステージ演出）のうちの当該変動遊技において実行された前記モード画像演出とは異なるモード画像演出を、当該所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に、前記画像表示手段（341）に実行させる手段を備えることを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図2】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図3】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図4】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図5】図4に示す遊技盤に設けられる開閉扉の一例を示す斜視図。

【図6】図4に示す遊技盤に設けられる開閉扉、クルーン装置及び遊技球滞留部の一例を示す図。

【図7】クルーン装置の斜視図。

【図8】図6のX1-X1切断線に沿う断面図。

【図9】遊技球滞留部に遊技球を滞留させる所定期間、クルーン装置の特殊アウト玉口に入球した遊技球の数を累積する所定期間、及び非設定値を示す特定情報を7セグメント表示部に表示する所定期間を説明するための図。

【図10】図10（A）は図8のX2-X2切断線に沿う断面図、図10（B）及び図10（C）は図8のX3-X3切断線に沿う断面図。

【図11】図11（A）は図4に示す遊技盤に設けられる7セグメント表示部の一例を示す図、図11（B）は7セグメント表示部での数字の表示例を示す図、図11（C）は7セグメント表示部でのアルファベットの表示例を示す図。

【図12】図1に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図13】図1に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

10

20

30

40

50

- 【図 1 4】主制御装置で使用するテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 5】主制御装置で使用するテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 6】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
- 【図 1 7】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 1 8】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 1 9】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。
- 【図 2 0】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 2 1】図 2 0 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 2 2】図 2 1 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。 10
- 【図 2 3】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 2 4】図 2 3 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 2 5】図 2 4 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 2 6】図 2 4 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 2 7】図 2 3 のメイン処理で実行される設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。 20
- 【図 2 8】図 2 3 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 2 9】図 2 8 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 3 0】図 2 3 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 3 1】図 2 3 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 3 2】図 2 3 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 3 3】図 2 3 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。 30
- 【図 3 4】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 3 5】図 3 4 の副タイマ割込処理で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 6】図 3 5 の表示順序設定処理で参照される数字表示順序決定テーブルの一例を示す図。
- 【図 3 7】図 3 4 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 3 8】図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択テーブル及び変動種別テーブルの一例を示す図である。 40
- 【図 3 9】図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。
- 【図 4 0】図 3 4 の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 4 1】図 4 0 の設定値示唆処理で実行される 7 セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 4 2】音声ランプ制御装置に設定される 7 セグメント表示部制御情報記憶エリアを説明するための図。
- 【図 4 3】セグメント表示部の制御例、及び 7 セグメント表示部制御情報記憶エリアの更 50

新例を説明するための図。

【図 4 4】 7 セグメント表示部の制御例を説明するための図。

【図 4 5】 7 セグメント表示部制御情報記憶エリアの更新例を説明するための図。

【図 4 6】 図 4 0 の設定値示唆処理で実行されるエンディング付加画像制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 7】 大当たり遊技のエンディング演出での画面移行例を示す図。

【図 4 8】 本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 9】 図 4 8 の設定値示唆処理で実行される 7 セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図 5 0】 図 4 8 の設定値示唆処理で実行されるエンディング付加画像制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 1】 本発明の第 3 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 2】 図 5 1 の表示順序設定処理で参照されるテーブルの一例を示す図。

【図 5 3】 本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図 5 4】 図 5 3 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 5 5】 図 5 3 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 5 6】 図 5 5 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。

20

【図 5 7】 図 5 6 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 5 8】 図 5 6 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 5 9】 検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 6 0】 待機状態における図柄表示部での画面移行例を示す図。

【図 6 1】 図 5 5 の副タイマ割込処理で実行される待機状態画面移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 2】 図 5 5 の副タイマ割込処理で実行される待機状態画面移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 6 3】 図 6 2 の待機状態画面移行処理で実行される 7 セグ履歴選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 4】 本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 6 5】 図 6 4 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 6 6】 ランプ表示部での点消灯例を示す図。

【図 6 7】 図 3 4 の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 8】 音声ランプ制御装置に設定される 7 セグメント表示部制御情報記憶エリアの更新例を説明するための図。

40

【図 6 9】 大当たり遊技においてランプ表示部が制御される場合のラウンド遊技での画面移行例を示す図。

【図 7 0】 大当たり遊技のエンディング演出での表示画面例を示す図。

【図 7 1】 ランプ表示部の他の例を示す図。

【図 7 2】 本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 3】 音声ランプ制御装置の RAM に設定される保留情報記憶エリアの一例を示すブロック図。

【図 7 4】 図柄表示部で変動表示及び停止表示される飾り図柄の一例を示す図。

【図 7 5】 音声ランプ制御装置で使用される演出パターン種別選択テーブルの一例を示す

50

図。

【図 7 6】図 7 6 (A) は演出パターン種別と最終個別リーチ種別との関係を示す図、図 7 6 (B) はキャラクタステージ滞在時の演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

【図 7 7】マリンスーパーリーチ演出（ミッション演出）の一例を示す図。

【図 7 8】マリンスペシャルリーチ演出（バトル演出）の一例を示す図。

【図 7 9】通常遊技状態におけるステージ演出での滞在ステージの移行例を示す図。

【図 8 0】ステージ演出（背景演出）の一例を示す図。

【図 8 1】図 8 1 (A) は通常ステージでの特定外れリーチ後のキャラクタステージへの移行例を示す図、図 8 1 (B) は通常ステージでのステージ移行出目と移行先キャラクタステージへとの関係の一例を示す図。

【図 8 2】キャラクタステージでの S P S P リーチ外れ後の移行先キャラクタステージへとの関係の一例を示す図。

【図 8 3】音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 4】図 8 3 のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 5】図 8 3 のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 6】図 8 3 のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 7】図 8 3 のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 8】図 8 3 のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、添付図面を参照しながら、本発明の第 1 の実施形態～第 5 の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0010】

〔第 1 の実施形態〕

まず、図 1～図 4 7 を参照しつつ、本発明の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 について説明する。

【0011】

〔遊技機 1 0 の概略構成〕

ここで、図 1 は遊技機 1 0 の外観斜視図、図 2 及び図 3 は遊技機 1 0 の展開図、図 4 は遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 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 D 1、上下方向 D 2、及び左右方向 D 3 により定義されるものとする。

【0012】

図 1～図 3 に示すように、遊技機 1 0 は、前面枠 1 1、内枠 1 2、裏パックユニット 1 3、及び外枠 1 4 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 1 4 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 1 0 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、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【0013】

〔前面枠 1 1 の構成〕

前面枠 1 1 は、外枠 1 4 で左端部が回動可能に支持されることにより外枠 1 4 に対して開閉可能である。また、内枠 1 2 は、前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより

10

20

30

40

50

より前面枠 1 1 に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット 1 3 は、内枠 1 2 で左端部が回動可能に支持されることにより内枠 1 2 に対して開閉可能である。

【0014】

前面枠 1 1 は、操作ボタン 2 0、発射ハンドル 2 2、上皿 2 3、下皿 2 4、パネル 2 5、スピーカ 2 6、及び電飾部 2 7などを備える。

【0015】

操作ボタン 2 0 は、上皿 2 3 の前方に設けられている。操作ボタン 2 0 は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える操作スイッチ 2 0 a (図 1 2 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 2 0 の操作状態 (操作あり及び操作なし) を判断することが可能である。この操作ボタン 2 0 は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する変動遊技で実行される変動遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン 2 0 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。

10

【0016】

なお、操作ボタン 2 0 の設置位置は、上皿 2 3 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 1 1 の任意の位置であってよい。また、操作ボタン 2 0 は、一つに限らず二つ以上であってもよい。

【0017】

また、操作ボタン 2 0 に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが設けられることも考えられる。また、操作ボタン 2 0 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 2 5 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。

20

【0018】

発射ハンドル 2 2 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 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 3 2 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 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 が操作されている状況では、0.6 sec 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 3 2 が駆動制御される。

【0019】

30

上皿 2 3 は、パネル 2 5 の下方に配置されており、後述の払出機構 1 3 0 の払出装置 1 3 2 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 3 2 に導くために用いられる。また、下皿 2 4 は、上皿 2 3 のさらに下方に設けられており、上皿 2 3 で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【0020】

パネル 2 5 は、遊技者が遊技機 1 0 の前方から内枠 1 2 の遊技盤 3 1 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 2 6 は、前面枠 1 1 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 2 6 の設置位置は、前面枠 1 1 の上端部に限らない。また、電飾部 2 7 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。

40

【0021】

〔内枠 1 2 の構成〕

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 を備える。内枠 1 2 は、上述のように前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。そのため、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 は、前面枠 1 1 に対して開閉可能である。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 3 1 の盤面上の記載を省略している。

【0022】

制御ユニット 3 3 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられており、メイン制御ユニット 3 3

50

1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 を有する。なお、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 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 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 の詳細については後段で詳述する。

【0 0 2 3】

図 4 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、クルーン装置 3 7、遊技球滞留部 3 8、及び 7 セグメント表示部 3 9 が設けられている。

【0 0 2 4】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技球発射機構 3 2 から発射された遊技球を遊技盤 3 1 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 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。

【0 0 2 5】

ここで、遊技球発射機構 3 2 は、図 2 に示すように、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 に発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 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。

【0 0 2 6】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、及びアウト口 3 1 8 には、遊技盤 3 1 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 3 1 の背面側には、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 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 3 1 3 a、3 1 4 a、3 1 5 a、3 1 6 a（図 1 2 参照）が設けられている。また、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及びアウト口 3 1 8 の開口部を通過した遊技球は、遊技盤 3 1 の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ 3 1 8 a（図 1 2 参照）によって検出される。また、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 の右側中央部に設けられており、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。可変入賞口 3 1 6 の貫通部 3 1 6 b を通過した遊技球は、後述の誘導路 3 1 6 c（図 6 参照）によってクルーン装置 3 7 に導かれる。スルーゲート 3 1 7 は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート 3 1 7 を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 7 a（図 1 2 参照）を有する。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 を通過する可能性があり、スルーゲート 3 1 7 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 3 1 5 を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。

【0 0 2 7】

入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a、アウト玉センサ 3 1 8 a 及び特殊アウト玉センサ 3 8 4（図 1 2 参照）はメイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a、アウト玉センサ 3 1 8 a 及び特殊アウト玉センサ 3 8 4 の検出結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。メイン制御ユニット 3 3 1（MPU 4 1）は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a 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

10

20

30

40

50

を行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ 313a～316a により遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット 331 (MPU41) は、アウト玉センサ 318a での検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構 32 によって遊技盤 31 に打ち出された発射遊技球数と一致する。

【0028】

さらに、メイン制御ユニット 331 (MPU41) は、特殊アウト玉センサ 384 の検出結果に基づいて検出された遊技球が後述のクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球した特殊アウト玉であることを示す特殊アウト玉検知コマンドを設定し、この特殊アウト玉検知コマンドを図 23 のメイン処理でのステップ S1301 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信する。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、特殊アウト玉の数がカウントされる。

【0029】

なお、入球センサ 313a～317a、アウト玉センサ 318a 及び特殊アウト玉センサ 384 は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

図 5 及び図 6 に示すように、開閉扉 319 は、ベース 319a、一对のガード壁 319b、及び一对のガイド 319c を有する。ベース 319a は、開閉扉 319 を遊技盤 31 に回動可能に取り付けるための一对の取り付け部 319d を有し、開閉扉 319 が作動位置にある場合に遊技盤 31 から水平よりも若干上方に突出する。これにより、開閉扉 319 は、作動位置にある場合に、遊技盤 31 の右側領域に打ち出される遊技球 99 を受け取ることができる。一对のガード壁 319b は、ベース 319a の左右の縁部において延出し、ベース 319a が受け取った遊技球 99 がベース 319a の左右からこぼれ落ちるのを防止する。また、一对のガイド 319c は、ベース 319a が受け取った遊技球 99 を可変入賞口 316 に誘導する。一对のガイド 319c は、ガード壁 319b から可変入賞口 316 の近傍まで延びており、遊技球 99 が通過可能な隙間を形成している。また、可変入賞口 316 は、開閉扉 319 が受け取った遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に排出する貫通部 316b を有する。この貫通部 316b は、遊技盤 31 の背面側に設けられた誘導路 316c に連通する。誘導路 316c は、上下方向 D2 に延び、下部開口を有する。そして、開閉扉 319 が受け取った遊技球 99 は、可変入賞口 316 に入球され、貫通部 316b 及び誘導路 316c を介してクルーン装置 37 に誘導される。なお、誘導路 316c には、入球センサ 316a が設けられている。これにより、可変入賞口 316 に入球

10

20

30

40

50

された遊技球 99 は、貫通部 316b を通過して誘導路 316c に導入される際に検出される。この入球センサ 316a は、メイン制御ユニット 331 に電氣的に接続されている。これにより、入球センサ 316a の検出結果はメイン制御ユニット 331 に入力され、メイン制御ユニット 331 では可変入賞口 316 に遊技球 99 が入球されたことを検出できる。

【0033】

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

10

【0034】

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

20

【0035】

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

30

【0036】

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

40

【0037】

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

50

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

また、遊技盤31には、磁石センサや電波センサ（共に不図示）を設けることも考えられる。磁石センサは、例えば第1入賞口314や可変入賞口316の周辺に設けられる。磁石センサは、メイン制御ユニットに電氣的に接続され、磁石センサの検知結果はメイン

10

20

30

40

50

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 に電氣的に接続されており、電波センサの検知結果はメイン制御ユニット 331 に入力される。これにより、不正に入球センサ 314a, 315a に電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサは、例えば 50MHz ~ 3GHz の電波を検知可能である。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

高位底部 371a は、底壁 371 の右側部分を構成し、右下がりに傾斜している。高位底部 371a には、特殊アウト玉口 373（特殊排出口）を有する特殊アウト玉通路 374 が設けられている。この特殊アウト玉通路 374 は、傾斜部 371c の右縁に隣接し、高位底部 371a の前後方向 D1 の中央部において、上下方向 D2 に延びるように設けられている。この特殊アウト玉通路 374 は、遊技球 99 の直径より大きな内径を有する円筒状に形成されている。また、特殊アウト玉通路 374 の下端部には、第 1 誘導部材 375 が連結されている。この第 1 誘導部材 375 は、特殊アウト玉通路 374 を通過する遊技球 99 を遊技球滞留部 38 に導くためのものである。第 1 誘導部材 375 は、特殊アウト玉通路 374 の下端部に連結される上部開口 375a 及び下部開口 375b を有する。下部開口 375b は、上部開口 375a よりも右側に設けられており、特殊アウト玉通路 374 の遊技球 99 を特殊アウト玉通路 374 よりも右側から遊技球滞留部 38 に向けて放出する。

【0046】

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

10

20

30

40

50

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

一方、遊技球滞留部 38 は、後述のように左下がり傾斜した滞留レーン 381 を有する。つまり、第 1 誘導部材 375 は、遊技球滞留部 38 における滞留レーン 381 の右部（上流側）に遊技球 99 を誘導する。そして、特殊アウト玉口 373 に入球した遊技球 99 は、各種入賞口 313～316 に入球することではなく、スルーゲート 317 を通過することもない。そのため、特殊アウト玉口 373 に入球した遊技球 99 は、各種入賞口 313～316 に入球やスルーゲート 317 の通過が見込めなくなった時点、例えば特殊アウト玉通路 374 に導入された時点（特殊アウト玉センサ 384 で検出された時点）でアウト玉として取り扱われる。

【0050】

低位底部 371b は、底壁 371 の左側部分を構成し、中央に向けて低位となるように傾斜している。低位底部 371b には、通常アウト玉口 378 を有する通常通路 376 が設けられている。この通常通路 376 は、傾斜部 371c の左縁に隣接した位置において、低位底部 371b における周壁 372 に沿った部分を除いて、上下方向 D2 に延びるように設けられている。この通常通路 376 は、通常アウト玉口 378 を介して入球した遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に導くためのものであり、特殊アウト玉口 373 よりも大きな開口面積を有する半円筒状に形成されている。また、通常通路 376 の下端部には、第 2 誘導部材 377 が連結されている。この第 2 誘導部材 377 は、アウト口 318 の開口部を通過した遊技球と同様に、通常通路 376 を通過する遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に集める。そして、第 2 誘導部材 377 によって集められた遊技球 99 は、アウト玉センサ 318a（図 12 参照）によって検出され、アウト玉としてカウントされる。

【0051】

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

10

【0052】

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

【0053】

ここで、底壁371上を移動する遊技球99が特殊アウト玉口373に入球する入球確率は、例えば0.5%以上5%以下、好ましくは1%以上3%以下に設定される。換言すれば、10R分のラウンド遊技当たりでの特殊アウト玉口373への入球期待数は、例えば0.5個以上5個以下、好ましくは1個以上3個以下に設定される。このような範囲に前記入球確率又は前記入球期待数を設定することで、遊技者に設定値が早期に特定されてしまうことを防止できる一方で、現実的に設定値を特定することが可能になる。これにより、設定値が低い場合などに早期に設定値が特定される場合に当該遊技機10での遊技が終了されることを防止しつつ、設定値が特定できないことによる退屈感から当該遊技機10での遊技が終了されることを防止することが可能になる。

20

【0054】

なお、本実施形態では、特殊アウト玉口373が底壁371の高位底部371aに設けられ、通常アウト玉口378が特殊アウト玉口373に比べて開口面積が大きいことから、特殊アウト玉口373は通常アウト玉口378に比べて著しく遊技球99が入球し難くされているが、これらのうちの全部又は一部に代えて又は加えて、他の手段によって特殊アウト玉口373に遊技球99が入球し難くすることも考えられる。例えば、特殊アウト玉口373の周辺部に特殊アウト玉口373への遊技球99の入球を阻害する阻害手段を設けることが考えられる。阻害手段としては、例えば特殊アウト玉口373を囲む壁部などの特殊アウト玉口373への入球を阻害する障害物、特殊アウト玉口373の周辺部において遊技球99と反発する磁力又は電磁力を発生させる手段、特殊アウト玉口373の周辺部においてエアーを噴出させることでエアーカーテンを形成する手段が考えられる。

30

【0055】

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

40

【0056】

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

【0057】

図4及び図8に示すように、遊技球滞留部38は、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99を受け入れ、その遊技球99を特定期間が経過するまで滞留

50

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

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

【0062】

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

【0063】

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

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

【0064】

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

【0065】

一方、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の数を累積カウントする所定期間は、低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始されてから、通常大当たりの開閉実行モードが終了するまでの間である。即ち、所定期間の始期は低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始される時点であり、所定期間の終期は通常大当たり遊技の開閉実行モードが終了される時点（当該通常大当たり遊技のエンディングが開始される時点）である。具体的には、図9（A）に示すように、低確率モードで通常大当たりで当選した場合（初当たりが通常大当たりで単発大当たりである場合）、所定期間は、当該大当たり遊技が開始されてから当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了するまでの間である。即ち、単発大当たりの場合には、所定期間は、遊技球滞留部38に

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

なお、遊技球滞留部 38 に遊技球 99 を滞留させる特定期間の始期は、大当たり遊技中に設定すればよく、大当たり遊技の開始時に限らず、開閉実行モードが開始（初当たりのオープニングが終了）される時点であってもよい。また、特定期間の終期は、大当たり遊技中に設定すればよく、通常大当たり後に移行するエンディング中に設定してもよい。好ましくは、特定期間は、1 回の大当たり遊技に対して、開閉実行モードを含む 1 つの区間として設定することが好ましい。これにより、開閉実行モードにおいて可変入賞口 316 に遊技球 99 が入球されることを契機として成立する特定の条件の数に基づいて（クルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 を通過した遊技球 99 の数に基づいて）、特定期間の経過後に 7 セグメント表示部 39 に非設定値を特定するための情報を表示することができ

る。その結果、開閉実行モードでは特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球されるか否かに着目して遊技を楽しむことができ、開閉実行モードの終了後には、即ち特定期間の経過後では 7 セグメント表示部 3 9 に表示される内容に着目し、表示内容に基づいて非設定値を特定又は推測して遊技を楽しむことができる。

【0069】

また、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数を累積カウントする所定期間の始期は、初当たり（低確率モードでの大当たり）に対する大当たり遊技が開始される時点に限らず、大当たり遊技に設定すればよい。好ましくは、初当たり（低確率モードでの大当たり）に対する大当たり遊技、例えば初当たり（低確率モードでの大当たり）に対する大当たり遊技の開閉実行モードが開始（初当たりのオープニングが終了）される時点であってもよい。このように、所定期間の始期を初当たりに対する大当たり遊技に設定することで、単発大当たり及び連荘大当たりを問わず、1 回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1 回の初当たりに対して非設定値を推測又は特定する機会が少なくとも 1 回は保証される。

【0070】

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

【0071】

また、所定期間は、大当たり遊技とは無関係に、変動遊技が実行される期間（大当たり遊技の終了から大当たり遊技の開始までの期間）に設定することも考えられる。例えば、所定期間は、非設定値を示す特定情報（数字）の全部又は一部が表示される条件（特定の条件）の種別に応じて設定することができ、通常遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）に滞在する期間（時短モードの終了時点から次回の大当たりが開始されるまでの期間）、時短モードに滞在する期間（通常大当たりの終了時点から通常遊技状態に移行されるまでの期間）、低確率モードに滞在する期間（通常大当たりの終了時点から次回の大当たり遊技が開始されるまでの期間）、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の大当たり抽選を受けるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の普通当たり抽選を受けるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において一般入賞口 3 1 3 に所定数の遊技球 9 9 が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において第 1 入賞口 3 1 4 に所定数の遊技球 9 9 が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において第 2 入賞口 3 1 5 に所定数の遊技球 9 9 が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方においてスルーゲート 3 1 7 を所定数の遊技球 9 9 が通過するまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の遊技球 9 9 が遊技盤 3 1 に打ち出されるまでの期間などが挙げられる。また、所定期間は、変動遊技ごとに設定してもよい。即ち、所定期間は、変動遊技の開始（飾り図柄の変動表示の開始）から、変動遊技の終了（飾り図柄の変動表示の終了）までの期間に設定することも考えられる。この場合、1 回の変動遊技の全期間を所定期間としてもよいし、1 回の変動遊技のうちの一部期間を所定期間としてもよい。1 回の変動遊技のうちの一部期間を所定期間とする場合、所定期間としては、飾り図柄の変動表示の開始から飾り図柄がリ

ーチ状態となるまでの期間、飾り図柄の変動表示の開始からスペシャルリーチ演出などの発展演出が開始されるまでの期間、飾り図柄がリーチ状態となってから発展演出が開始されるまでの期間、飾り図柄がリーチ状態となってから発展演出が終了されるまでの期間、発展演出が実行される期間などが考えられる。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

また、特定の条件は、遊技の進行において発生し得る特定の事象が発生することなどであってもよい。この場合の特定の事象は、遊技者にとって有利な事象及び不利な事象のいずれであってもよい。特定の事象が遊技者に有利な事象である場合には、遊技者は特定の事象が発生することで得られる特典に加えて、非設定値（設定値）を示す特定情報の全部又は一部をさらに得ることができる。一方、特定の事象が遊技者に不利な事象である場合には、遊技者は特定の事象が発生することによる不利益に対する救済として、非設定値（設定値）を示す特定情報の全部又は一部をさらに得ることができる。特定の事象としては、例えば大当たりに所定回数（1回を含む）以上当選すること（大当たり遊技が所定回数（1回を含む）以上実行されること）、確変又は通常大当たりに所定回数（1回を含む）以上当選すること（確変又は通常大当たり遊技が所定回数（1回を含む）以上実行されること）、大当たり連荘回数が所定回数以上に到達すること（通常大当たりに当選するまでに確変大当たりに連続して所定回数以上当選すること）、大当たりに当選するまでの大当たり抽選回数が所定回数以上に到達すること、大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド遊技において上限数を超える遊技球99の入賞（オーバー入賞）が発生することなどが考

10

20

30

40

50

えられる。

【0078】

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

10

20

【0079】

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

30

【0080】

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

40

【0081】

ここで、図10（A）は図8のX2-X2切断線に沿う断面図、図10（B）は後述の

50

ストッパ部 383 が上限位置にある場合の図 8 の X3-X3 切断線に沿う断面図、図 10 (C) はストッパ部 383 が下限位置にある場合の図 8 の X3-X3 切断線に沿う断面図である。以下、図 10 に加えて図 6 及び図 8 を参照して遊技球滞留部 38 の構成を説明する。

【0082】

図 6、図 8、及び図 10 に示すように、遊技球滞留部 38 は、特殊アウト玉口 373 に遊技球が入球される遊技球 99 を特定期間において滞留させるものであり、滞留レーン 381、排出レーン 382 及びストッパ部 383 を備える。

【0083】

滞留レーン 381 は、クルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球された遊技球 99 を受け入れ、この遊技球 99 の滞留を許容する。滞留レーン 381 は、上部が開放されており、左下がりに傾斜している。滞留レーン 381 は、深さ寸法が遊技球の直径よりも小さく、滞留レーン 381 に滞留された遊技球 99 の少なくとも一部が視認可能である（図 4 参照）。これにより、滞留レーン 381 に遊技球 99 が滞留されたことを視認可能であると共に、滞留された遊技球 99 の数、つまり特定期間内にクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球された遊技球 99 の数を視認可能である。また、滞留レーン 381 は、樹脂などにより透明に形成されることが好ましい。そうすることで、滞留レーン 381 に滞留された遊技球 99 の数の把握が容易となる。なお、滞留レーン 381 に滞留された遊技球 99 を視認可能にすることに代えて又は加えて、滞留レーン 381 に滞留された遊技球 99 の数を表示するようにしてもよい。滞留レーン 381 に滞留された遊技球 99 の数を表示は、例えばランプの点灯個数、図柄表示部 341 での画像表示などが考えられる。

【0084】

排出レーン 382 は、滞留レーン 381 の左端部に連続し、滞留レーン 381 に滞留された遊技球 99 を所定部位、例えばアウト玉センサ 318a（図 12 参照）によって検出可能な位置に誘導する。

【0085】

また、排出レーン 382 には、特殊アウト玉センサ 384 が設けられている。この特殊アウト玉センサ 384 は、滞留レーン 381 に滞留した遊技球 99 が排出レーン 382 を移動する際に検出するものである。つまり、特殊アウト玉センサ 384 は、滞留レーン 381 に滞留された遊技球 99 の数、即ち特定期間内にクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球した特殊アウト玉の数をカウントするために利用される。具体的には、図 12 に示すように、特殊アウト玉センサ 384 は、主制御装置 4 の MPU41 に接続されており、MPU41 によって特殊アウト玉センサ 384 からの出力がモニタリングされることで、MPU41 が排出レーン 382 を遊技球 99 が移動したか否かを判断する。また、MPU41 は、特殊アウト玉センサ 384 によって遊技球 99 が検出された場合に特殊アウト玉検知コマンドを設定し、この特殊アウト玉検知コマンドを後述の図 23 のメイン処理でのステップ S1301 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信する。一方、音声ランプ制御装置 5 は、特殊アウト玉検知コマンドを受信した場合、MPU51 によって特殊アウト玉の数をカウントし、特殊アウト玉の数と設定値とに基づいて 7 セグメント表示部 39 での表示内容を制御する（図 37 のコマンド判定処理、及び図 40 の設定値示唆処理参照）。

【0086】

なお、特殊アウト玉センサ 384 としては、例えば電磁誘導型の近接センサが用いられるが、他の検出手法（例えば光学センサ）により遊技球 99 を検出してもよい。また、特殊アウト玉センサ 384 は、音声ランプ制御装置 5 に接続されていてもよい。この場合、主制御装置 4 の MPU41 では特殊アウト玉検知コマンドが設定されないが、音声ランプ制御装置 5 では、特殊アウト玉センサ 384 からの出力に基づいて特殊アウト玉の数がカウントされる。

【0087】

ストッパ部 383 は、滞留レーン 381 と排出レーン 382 との間に設けられており、遊技盤 31 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって上限位置と下限位置との間で上下動される。上限位置は、先端部が上方に突出する位置であり、ストッパ部 383 が上限位置にあることで滞留レーン 381 に遊技球 99 を滞留させること可能になる（図 10（B）参照）。一方、下限位置は、先端部が上方に突出しない位置であり、ストッパ部 383 が下限位置にあることで滞留レーン 381 の遊技球 99 が排出レーン 382 を介して排出可能な状態とされる（図 10（C）参照）。そして、排出レーン 382 に導かれた遊技球 99 は、アウト玉センサ 318a（図 12 参照）によって検出可能な位置に導かれる。

【0088】

なお、滞留レーン 381 に遊技球 99 を滞留可能とし、滞留レーン 381 の遊技球 99 を排出レーン 382 に排出可能とする手段は、上下動可能なストッパ部 383 に限らず、例えば前後動可能なストッパ部、起立状態と伏臥状態との間などで回動可能なストッパ部などの他の手段であってもよい。また、磁力や電磁力の作用により遊技球 99 が移動しないようにすることで遊技球 99 を滞留させ、磁力や電磁力の作用を解除することで遊技球 99 を排出する構成であってもよい。さらに、滞留レーン 381 を上下動可能な構成とすることで遊技球 99 が滞留される状態と排出される状態とを実現することもできる。例えば、滞留レーン 381 を排出レーン 382 よりも低位置に待機させることで遊技球 99 を滞留させる一方で、滞留レーン 381 を排出レーン 382 よりも高位置に移動させることで遊技球 99 を排出レーン 382 に移行させる構成であってもよい。その他、遊技盤 31 に遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に排出可能な開口部を設け、滞留レーン 381 に遊技球 99 を滞留可能な位置と、前記開口部から遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に排出可能な位置との間で滞留レーン 381 の上下動可能に構成してもよい。また、滞留レーン 381 に代えて、箱状の可動体を移動させることで、遊技球 99 を可動体に滞留可能な状態と、遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に排出可能な状態とすることも考えられる。

【0089】

ここで、図 11（A）は図 4 に示す遊技盤 31 に設けられる 7 セグメント表示部 39 の一例を示す図、図 11（B）は 7 セグメント表示部での数字の表示例を示す図、図 11（C）は 7 セグメント表示部でのアルファベットの表示例を示す図である。

【0090】

図 11（A）に示すように、7 セグメント表示部 39 は、7 つのセグメント A～G 及びドットポイント DP からなる。各セグメント A～G 及びドットポイント DP は、個別に点灯及び消灯が可能であり、図 11（B）に示すように少なくとも 1～6 の数字、及び図 11（C）に示すように少なくとも A～F のアルファベットを表示可能である。本実施形態では、7 セグメント表示部 39 には、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率（図 14（A）及び図 14（B）参照）に対応する複数（6 つ）の遊技設定値（数値情報）から、当該遊技機 10 での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値（設定値（所定数値情報））以外の複数（5 つ）の遊技設定値（非設定値（特定数値情報））のそれぞれを示す数字（特定情報）が、各セグメント A～G の点灯又は消灯によって数字で表示される。具体的には、7 セグメント表示部 39 には、非設定値が遊技設定値 1 である場合にはセグメント B 及び C が点灯されることで数字の 1 が表示され、非設定値が遊技設定値 2 である場合にセグメント A、B、D、E 及び G が点灯されることで数字の 2 が表示され、非設定値が遊技設定値 3 である場合にはセグメント A～D 及び G が点灯されることで数字の 3 が表示され、非設定値が遊技設定値 4 である場合にはセグメント B、C、F 及び G が点灯されることで数字の 4 が表示され、非設定値が遊技設定値 5 である場合にはセグメント A、C、D、F 及び G が点灯されることで数字の 5 が表示され、非設定値が遊技設定値 6 である場合にはセグメント A、C～G が点灯されることで数字の 6 が表示される。また、本実施形態では、非設定値に対応する数字が表示される段階でドットポイント DP が点灯され、非設定値に対応する数字が表示されたことが明示される。

【0091】

また、7セグメント表示部39において非設定値に対応する数字は、後述するように主電源のオン時（電源投入時）又は設定値の変更時に決定される順序で表示される（図35及び図36参照）。また、後述のように7セグメント表示部39の各セグメントA～Gの点灯又は消灯の制御順序は、セグメントA、セグメントB、セグメントC、セグメントD、セグメントE、セグメントF、及びセグメントGに設定（固定）されている。

【0092】

そして、7セグメント表示部39では、後述のように所定期間にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の数（所定期間に満たされる特定の条件の数）に対応するセグメントが点消灯の制御対象とされ、7セグメント表示部39に数字、又は数字の一部が表示される。ここで、7セグメント表示部39に表示される数字は、遊技設定値のちの設定値以外の非設定値を示すものである。そのため、7セグメント表示部39に表示される数字の一部は、遊技設定値を示すものではなく、非設定値を示す特定情報の一部を示すものであり、特殊情報を示すものに該当する。換言すれば、特殊情報は、7セグメント表示部39の複数のセグメントA～Gの一部を利用して表示される。このように、7セグメント表示部39に非設定値を示す数字だけでなく、数字の一部（特殊情報）が表示されることで、遊技者は、7セグメント表示部39に数字が表示される場合に非設定値を特定することができるだけでなく、7セグメント表示部39に表示される数字の一部に基づいて非設定値を推測することができる。そのため、7セグメント表示部39に数字が表示されない場合であっても数字の一部に基づいて非設定値を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【0093】

なお、7セグメント表示部39において各セグメントA～Gが制御対象となっているか否かは遊技者に明示してもよいし明示しなくてもよい。各セグメントA～Gが制御対象となっていることが明示される場合は、明示されない場合に比べて設定値の推測が容易となる。そして、本実施形態では、各セグメントA～Gの制御順序が固定されているため、各セグメントA～Gが制御対象となっていることが明示されず、設定値の推測が困難な手法が採用されている。なお、各セグメントA～Gが制御対象となっていることを遊技者に明示する場合、例えば制御対象のセグメントを点滅させることで当該セグメントが制御対象であることを遊技者に明示し、制御対象のセグメントを点灯させる場合とは異なる色で点灯させることで当該セグメントが制御対象であることを遊技者に明示することが考えられる。

【0094】

また、7セグメント表示部39では、非設定値を特定するための情報を非設定値に対応させたアルファベットで表示するようにしてもよい。例えば、非設定値が遊技設定値1である場合にアルファベットのAが表示され、非設定値が遊技設定値2である場合にアルファベットのBが表示され、非設定値が遊技設定値3である場合にアルファベットのCが表示され、非設定値が遊技設定値4である場合にアルファベットのDが表示され、非設定値が遊技設定値5である場合にアルファベットのEが表示され、非設定値が遊技設定値6である場合にアルファベットのFが表示されることが考えられる（図11（C）参照）。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

〔裏パックユニット13〕

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

【0102】

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

【0103】

図12に示すように、周辺制御ユニット140は、払出制御装置7、発射制御装置8、及び電源制御装置9を備える。払出制御装置7は、払出装置132による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置8は、発射ハンドル22の操作に応じて遊技球発射機構32を制御する。電源制御装置9は、遊技機10が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機10内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【0104】

〔遊技機10のシステム構成〕

次に、図12～図19を参照しつつ、遊技機10のシステム構成について説明する。

【0105】

〔メイン制御ユニット331〕

図12に示すように、メイン制御ユニット331は、遊技機10における遊技の主たる制御を実行する主制御装置4を備える。主制御装置4は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置4は、MPU41、入出力I/F42及び性能情報表示装置4Aを備える。

【0106】

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

【0107】

入出力I/F42は、主制御装置4に信号を入力し、主制御装置4から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力I/F42には、入球センサ313a～317a、アウト玉センサ318a、及び特殊アウト玉センサ384などが接続されている。そして、MPU41は、入球センサ313a～317aからの検出信号に基づいて一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、及び可変入賞口316への入球の有無、スルーゲート317への遊技球99の通過の有無を判断する。また、MPU41は、アウト玉センサ318aからの検出信号に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力I/F42には、音声ランプ制御装置5、払出制御装置7、発射制御装置8、及び電源制御装置9などが接続されている。

【0108】

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

【0109】

変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、メイン表示部36による図柄変動表示を開始する際に、後述の保留格納エリア412bに記憶されている情報に基づいて、後述の図26の変動開始処理でのステップS1605において設定される。なお、変動パターンコマンドは、変動表示時間のみを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置5に通知するコマンドは、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【0110】

第1保留コマンド及び第2保留コマンドは、後述の保留格納エリア412bに記憶されている保留数N又は保留数Mが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数N又は保留数Mを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。第1保留コマンド及び第2保留コマンドは、保留数N又は保留数Mの増加があった場合に、後述の保留格納エリア412bに記憶されている情報に基づいて設定される（後述の図22の第1保留コマンド設定処理のステップS1207又はステップS1209）。

【0111】

シフトコマンドは、保留数N又は保留数Mが減少する場合に、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4又は第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。シフトコマンドは、後述の図25のデータ設定処理でのステップS1508において設定される。

【0112】

大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、大当たり遊技状態に移行する際に、後述の図23のメイン処理での遊技状態移行処理において設定される。また、大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであるため、音声ランプ制御装置5では大当たり遊技開始コマンドを受信することで、大当たり遊技が開始されることだけでなく、オープニングが開

10

20

30

40

50

始されることも把握できる。但し、大当たり開始コマンドとは別にオープニング開始コマンドを設定し、オープニング開始コマンドによって音声ランプ制御装置 5 にオープニングが開始されることを把握させるようにしてもよい。

【0113】

ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、後述の図 23 のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。なお、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技開始コマンドによってオープニングが終了し、開閉実行モードが開始されることを把握できるが、ラウンド遊技開始コマンドとは別にオープニングの終了時にオープニング終了コマンドを設定し、又は開閉実行モードが開始時に開閉実行モード開始コマンドを設定するようにしてもよい。また、ラウンド遊技開始コマンドとは別に、ラウンド遊技開始時に、これから開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドを設定し、そのコマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。

10

【0114】

ラウンド遊技終了コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、該当ラウンド遊技を終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、後述の図 23 のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。

【0115】

大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、後述の図 23 のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。

20

【0116】

特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ 384 によつての検出された遊技球がクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球した特殊アウト玉であることを示すコマンドであり、後述の図 20 の主タイマ割込処理でのステップ S1001 のセンサ検出処理において設定される。なお、音声ランプ制御装置 5 では、特殊アウト玉検知コマンドに基づいて所定期間での特殊アウト玉数をカウントし、7 セグメント表示部 39 での制御内容が決定される。

【0117】

設定値変更コマンドは、設定値が変更されたこと、及び変更後の設定値を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、後述の図 27 の設定値変更処理でのステップ S1710 において設定される。

30

【0118】

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

【0119】

また、主制御装置 4 には、MPU 41 に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更して MPU 41 に入力する。具体的に、MPU 41 によつ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つて定まる。

40

【0120】

本実施形態では、分周回路から MPU 41 に、予め設定された間隔（例えば 4 msec）でクロック信号が供給され、MPU 41 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。

50

【0121】

ROM 411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。RAM 412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、MPU 41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、RAM 412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、RAM 412は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0122】

ここで、図13を参照しつつ、遊技機10の主制御装置4のMPU 41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、MPU 41は、RAM 412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。

10

【0123】

抽選用カウンタ412aには、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタC3とが含まれる。また、抽選用カウンタ412aには、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCIN1と、メイン表示部36及び図柄表示部341における変動表示時間を決定する変動種別カウンタCS1とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ412aには、第2入賞口315の電動役物315bを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普通当たり乱数カウンタC4と、普通当たり乱数カウンタC4の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタCIN2とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

20

【0124】

そして、カウンタC1～C4、CIN1、CIN2、CS1は、MPU 41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MPU 41によって参照される。

【0125】

保留格納エリア412bは、第1保留格納エリアREA、第2保留格納エリアREB、及び実行エリアAEを備える。第1保留格納エリアREAは、第1保留エリアREA1、第2保留エリアREA2、第3保留エリアREA3、第4保留エリアREA4、及び保留数記憶エリアNAAを含む。以下、第1保留格納エリアREAに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、第1特別図柄表示部362が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第1特別図柄遊技と称することがある。第2保留格納エリアREBは、第1保留エリアREB1、第2保留エリアREB2、第3保留エリアREB3、第4保留エリアREB4、及び保留数記憶エリアNABを含む。以下、第2保留格納エリアREBに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、第2特別図柄表示部363が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第2特別図柄遊技と称することがある。

30

【0126】

そして、第1入賞口314に遊技球が入球した場合には、RAM 412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、RAM 412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MPU 41によっ

40

50

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

【0127】

このように、遊技機10では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、及びリーチ乱数カウンタC3に加えて、変動種別カウンタCS1が第1保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A1～第4保留エリアRE A4及び第2保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B1～第4保留エリアRE B4のいずれかに格納される。

【0128】

そのため、第1保留エリアRE A1～第4保留エリアRE A4及び第2保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B1～第4保留エリアRE B4に格納されている当否情報に基づいて実行される変動遊技に19対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部341で表示される図柄変動表示の変動パターン（変動表示時間）を事前に判断することが可能である。

【0129】

具体的に、第1入賞口314に遊技球が入球した場合、当否情報は、第1保留エリアRE A1、第2保留エリアRE A2、第3保留エリアRE A3、第4保留エリアRE A4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N A Aには、第1保留エリアRE A1～第4保留エリアRE A4のうち当否情報が記憶されている数が保留数Nとして格納される。

【0130】

また、第2入賞口315に遊技球が入球した場合、当否情報は、第1保留エリアRE B1、第2保留エリアRE B2、第3保留エリアRE B3、第4保留エリアRE B4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N A Bには、第1保留エリアRE B1～第4保留エリアRE B4のうち当否情報が記憶されている数が保留数Mとして格納される。

【0131】

即ち、遊技機10では、第1保留エリアRE A1～第4保留エリアRE A4、及び第1保留エリアRE B1～第4保留エリアRE B4の最大保留数に対応する合計8つの記憶領域により、第1入賞口314及び第2入賞口315への入賞履歴としての当否情報をそれぞれ最大4つまで保留することが可能である。

【0132】

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

【0133】

実行エリアA Eは、メイン表示部36及び図柄表示部341における図柄変動表示が開始される際に、第1保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A1又は第2保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B1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RE Bの第1保留エリアRE B1の当否情報が優先して実行エリアA Eに移動され、第2保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B1に当否情報が存在せず保留数記憶エリアN A Bが0である場合に、第1保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A1の当否情報が実行エリアA Eに移動される。

【0134】

なお、第1保留格納エリアRE Aの保留数記憶エリアN A Aに記憶されている保留数Mと第2保留格納エリアRE Bの保留数記憶エリアN A B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A Eに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第1保留格納エリアRE

10

20

30

40

50

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

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM411における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して2種類設定されている。ここで、図14（A）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図14（B）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【0139】

図14（A）及び図14（B）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対応してそれぞれ6つの当否テーブルを含む。遊技設定値6、遊技設定値5、遊技設定値3、遊技設定値2及び遊技設定値1の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【0140】

遊技設定値1では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては206個（0～205）、高確率モード当否テーブルについては821個（0～820）である。つまり、遊技設定値1では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/318.1$ （ $206/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/79.9$ （ $820/65536$ ）である。

【0141】

遊技設定値2では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては212個（0～211）、高確率モード当否テーブルについては845個（0～844）である。つまり、遊技設定値2では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/309.1$ （ $212/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/$

10

20

30

40

50

77.6 (845 / 65536) である。

【0142】

遊技設定値3では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては218個 (0～217)、高確率モード当否テーブルについては869個 (0～868) である。つまり、遊技設定値3では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 300.6$ (218 / 65536) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1 / 75.4$ (869 / 65536) である。

【0143】

遊技設定値4では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては224個 (0～223)、高確率モード当否テーブルについては893個 (0～892) である。つまり、遊技設定値4では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 292.6$ (224 / 65536) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1 / 73.4$ (893 / 65536) である。

【0144】

遊技設定値5では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては230個 (0～229)、高確率モード当否テーブルについては917個 (0～916) である。つまり、遊技設定値5では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 284.9$ (230 / 65536) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1 / 71.5$ (917 / 65536) である。

【0145】

遊技設定値6では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては236個 (0～235)、高確率モード当否テーブルについては941個 (0～940) である。つまり、遊技設定値6では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 277.7$ (236 / 65536) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1 / 69.6$ (941 / 65536) である。

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値に応じて6つ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、大当たり確率を一樣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樣とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。

【0149】

大当たり種別カウンタC2は、0～19の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納さ

10

20

30

40

50

れる。遊技機 10 では、ROM 411 における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの 2 種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタ C2 の値が設定されている。

【0150】

ここで、図 14 (C) は振分テーブルの一例を示す図である。図 14 (C) に示す例では、変動遊技の種別が第 1 入賞口 314 への入賞を契機とする第 1 特別図柄遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 10 個であり、16 R 確変大当たりとなる乱数の数は 10 ~ 14 の 5 個であり、5 R 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、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 4 の 5 個であり、16 R 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、5 R 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 16 R 確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物 315b の開放確率が高い高頻度サポートモード）では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）や通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物 315b の開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【0151】

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

【0152】

そして、MPU 41 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「5 R 確変大当たり」、「16 R 確変大当たり」、「5 R 通常大当たり」、及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【0153】

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

【0154】

5 R 確変大当たり又は 16 R 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、MPU 41 によって大当たり抽選での抽選結果が「5 R 確変大当たり」、「16 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【0155】

一方、5 R 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的大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの

抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者にした場合に終了する。

【0156】

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

10

【0157】

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

【0158】

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

20

【0159】

ここで、図14(D)は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図14(D)に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は0～8であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は9～38であり、完全外れとなる乱数の値は39～238である。なお、MPU41は、5R確変大当たり、16R確変大当たり又は5R通常大当たりに当選する変動遊技、即ち開閉実行モードに移行する変動遊技においては、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生と判断する。

30

【0160】

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

40

【0161】

電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート317に遊技球が入賞したタイミングでRAM412における電役保留エリア412cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、電役保留エリア412cに格納

50

された電動役物開放カウンタ C 4 の値によって電動役物 3 1 5 b 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 C 4 が 0 ～ 1 9 9 である場合に当選、電動役物開放カウンタ C 4 が 2 0 0 ～ 2 5 0 である場合に外れであることが考えられる。

【 0 1 6 2 】

変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ～ 1 9 9 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 C S 1 は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、図柄表示部 3 4 1 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 C S 1 は、M P U 4 1 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 C S 1 の値は、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングで保留格納エリア 4 1 2 b に格納される。

【 0 1 6 3 】

そして、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 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、M P U 4 1 は、R O M 4 1 1 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、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 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。

【 0 1 6 4 】

ここで、図 1 5 (A)、図 1 5 (B) 及び図 1 5 (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 1 5 (A)、図 1 5 (B) 及び図 1 5 (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 C S 1 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、M P U 4 1 は、大当たり抽選での抽選結果が「5 R 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「5 R 確変大当たり」又は「1 6 R 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。

【 0 1 6 5 】

より具体的に、図 1 5 (A) 及び図 1 5 (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 C S 1 の値に応じて変動パターン「0 1」～「0 3」のいずれかが選択される。ここに、変動パターン「0 1」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 3 0 s 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 3 4 1 においてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、変動パターン「0 2」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 6 0 s 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 3 4 1 においてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、変動パターン「0 3」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 9 0 s 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 3 4 1 においてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出

種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【0166】

図15(C)に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタC3の値によって決定される外れ時の停止種別(前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ)ごとに、変動種別カウンタCS1と変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止種別が完全外れである場合には、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターン「04」又は「05」のいずれかが選択される。なお、変動パターン「04」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が7sであるリーチなし演出パターン(非リーチ演出パターン)が決定され、図柄表示部341において非リーチ演出パターンが実行される。また、変動パターン「05」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が10sであるリーチなし演出パターン(非リーチ演出パターン)が決定され、図柄表示部341において非リーチ演出パターンが実行される。

10

【0167】

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

20

【0168】

なお、変動パターンの種別は、図15(A)、図15(B)及び図15(C)に示す例には限定されない。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【0169】

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

30

【0170】

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

40

【0171】

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

50

【0172】

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

【0173】

そして、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363及び図柄表示部341による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると、その変動パターン及び大当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する。具体的に、MPU41は、抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した変動パターンコマンド「A01」～「A03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した変動パターンコマンド「B01」～「B03」のいずれかを出力する。さらに、MPU41は、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した変動パターンコマンド「C01」～「C03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合は、変動パターン「01」～「05」の前に外れである旨を示す「D」を付した変動パターンコマンド「D01」～「D05」のいずれかを出力する。これにより、音声ランプ制御装置5は、変動パターンコマンドに基づいて、変動パターン（変動表示時間）及び抽選結果を判断することが可能であり、その変動パターン及び抽選結果に基づいて、図柄表示部341で表示される変動種別及び演出種別などの変動態様の詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置5は、決定した変動態様の詳細に基づいて図柄表示部341に変動表示を実行させ、スピーカ26から変動表示に合わせて音声を再生し、電飾部27を点灯、点滅又は消灯させる。

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において遊技盤31に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図20の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理においてアウト玉センサ3

18aによって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

【0177】

「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において一般入賞口313への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ313aによって一般入賞口313への入賞が検出された場合に、後述の図23のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において一般入賞口313への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0178】

「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第1入賞口314への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ314aによって第1入賞口314への入賞が検出された場合に、後述の図23のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において第1入賞口314への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0179】

「第2入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）において第2入賞口315への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第2入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ315aによって第2入賞口315への入賞が検出された場合に、後述の図23のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において第2入賞口315への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0180】

「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において可変入賞口316への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ316aによって可変入賞口316への入賞が検出された場合に、後述の図23のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において可変入賞口316への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0181】

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

【0182】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第1入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝ $100 \times (\text{「一般入賞口払出玉数」} + \text{「第1入賞口払出玉数」}) / \text{「アウト玉数」}$ である。「ベース情報」は、現状ベースB1、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2に関する情報を含む。ここで、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2は、後述の図28の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が60000玉に達するごとに更新される（ステップS1805及びS1806）。具体的には、直近のアウト玉数が60000玉に到達

10

20

30

40

50

したときの「ベース」は前回6万玉ベースB1として、もう一つ前のアウト玉数が60000玉に到達したときの「ベース」は前々回6万玉ベースB2として、それぞれRAM412の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が60000玉に到達するまでは現状ベースBLとして演算され（ステップS1804）、現状ベースBLがRAM412の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が60000玉に到達するまでは現状ベースBLとして演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

【0183】

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

【0184】

「連続役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315及び可変入賞口316）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。

「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」＝ $100 \times \frac{\text{「可変入賞口払出玉数」}}{\text{「総払出玉数」}}$ である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図28の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機10が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積連続役物比率として記憶される。なお、「連続役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対する連続役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積連続役物比率と、一定数期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。

【0185】

「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315及び可変入賞口316）への入賞による総払出玉数において、第2入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」＝ $100 \times \left(\frac{\text{「第2入賞口払出玉数」} + \text{「可変入賞口払出玉数」}}{\text{「総払出玉数」}} \right)$ である。「役物比率情報」は、例えば後述の図28の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機10が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対する役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積役物比率と、一定数期間での役物比率との両方を含んでいてもよい。

【0186】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機10の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第1入賞口314への入賞を契機としてメイン表示部36の第1特別図柄表示部362の図柄変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図26の変動開始処理でのステップS1606でメイン表示部36の図柄変動表示を開始させるごとに1ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dから

10

20

30

40

50

クリアされる。

【0187】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における一定数のマイナス差玉当たりの、第1入賞口314への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部36の第1特別図柄表示部の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「250玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第1入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで1000円に対して250玉の貸玉を受ける場合、1000円平均の第1特別図柄表示部362の第1特別図柄の変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たり的大当たり抽選を受けた回数であってもよい。

10

「単位大当たり抽選回数」は、後述の図28の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機10が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定数期間での単位大当たり抽選回数との両方を遊技情報として記憶してもよい。

【0188】

20

「大当たり回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機10の起動が開始されてから現在に至るまでに行った大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった回数である。「大当たり回数」は、後述の図23のメイン処理でのステップS1306で実行される遊技状態移行処理において、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるごとに1ずつ加算される。また、「大当たり回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dからクリアされる。

【0189】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に0回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図26の変動開始処理でのステップS1606でメイン表示部36の図柄変動表示を開始させる場合に、ステップS1603での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば1ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に0回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dからクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機10の主電源のオフによって遊技情報格納エリア412dからクリアされないようにしてもよい。

30

【0190】

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

40

【0191】

図17に示すように、性能表示モニタ43は、遊技機10での「ベース情報」を表示するものであり、内枠12を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図3参照）。性能表示モニタ43は、複数（本実施形態では4つ）の7セグメント表示器431～434により構成されており、4ケタ7セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ43は、主制御装置4に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット331における主制御装置4以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット331以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部36の第1特別図柄表示部3

50

62及び／又は第2特別図柄表示部363を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

【0192】

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

10

【0193】

性能表示モニタ43は、4つの7セグメント表示器431～434のうちの左2つの7セグメント表示器431、432が「ベース種別」が略記号で表示される識別セグであり、右2つの7セグメント表示器433、434がMPU41によって演算されるベース値(%)が表示される比率セグである。例えば、現状ベースBLが31%である場合には、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。

20

【0194】

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

30

【0195】

ここで、図18(A)は、性能表示モニタ43での表示例である。図18(A)に示すように、性能表示スイッチ44がオフである場合、7セグメント表示器431～434が消灯状態であるため、ベース情報が非表示状態とされる。図18(B)～図18(D)に示すように、性能表示スイッチ44がオンにされると、性能表示スイッチ44がオフにされない限り、「ベース情報」として、現状ベースBL→前回6万玉ベースB1→前々回6万玉ベースB2→現状ベースBLに順にループして、各ベースが一定時間ごとに繰り返し表示される。図18(B)に示す例では現状ベースBLが28%であることを示し、図18(C)に示す例では前回6万玉ベースB1が34%であることを示し、図18(D)に示す例では前々回6万玉ベースB2が32%であることを示している。一方、図18(A)に示すように、性能表示スイッチ44がオフされた場合、7セグメント表示器431～434が消灯され、性能表示モニタ43でのベース情報が非表示とされる。

40

【0196】

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

50

る場合には、ROM 4 1 1 に性能表示モニタ 4 3 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 には別に設けられる ROM などの記憶手段に性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。

【0197】

また、性能表示モニタ 4 3 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 4 1 2 d に格納された他の性能情報を表示させてもよい。

【0198】

また、性能表示モニタ 4 3 は、7 セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機 EL ディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよい。

【0199】

図 1 7 の説明に戻り、設定値表示部 4 5 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 1 4（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図 1 4（B）参照）を選択するための上述の設定値を表示するものであり、7 セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部 4 5 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 4 3 を利用して設定値を表示するようにしてもよい。

【0200】

設定値変更操作部 4 6 は、押下操作によって 7 セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、7 セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部 4 6 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witchとしての機能とを有する。ここで、図 1 9 は、主制御装置の設定値表示部 4 5 での表示例を示す図である。

【0201】

図 1 9（A）に示すように、設定値表示部 4 5 が消灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされると、7 セグメント表示器が通電されることで設定値表示部 4 5 に数字が表示される。このときに表示される数字は、RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「1」である。一方、設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされると、7 セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部 4 5 が消灯状態となる。

【0202】

図 1 9（B）に示すように、設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する回転操作がなされると、設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部 4 5 が右回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が大きくなり、設定値表示部 4 5 が左回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部 4 5 が回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値として RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部 4 5 に表示させた状態で設定値変更操作部 4 6 を押下して 7 セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、MPU 4 1 は、RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図 1 4（A）参照）又は高確率モード当否テーブル（図 1 4（B）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【0203】

なお、設定値を変更する方法は、設定値変更操作部 4 6 を回転させてから設定値表示部

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

【0204】

ここで、設定値表示部45を備える性能情報表示装置4Aは、制御ユニット33におけるメイン制御ユニット331の主制御装置4に設けられている。また、制御ユニット33は、遊技盤31の背面側に設けられ、前面枠11に対して開閉可能である。そのため、設定値表示部45は、遊技盤31の背面側に設けられ、遊技盤31と共に制御ユニット33を前面枠11に対して開閉させることで、遊技機10の外部（前面枠11の正面側）から視認可能な状態と視認不能な状態とを選択可能である。即ち、遊技盤31（制御ユニット33）を前面枠11に対して閉鎖することで設定値表示部45を視認できない一方で、遊技盤31（制御ユニット33）を前面枠11に対して開放することで設定値表示部45を視認できる。これにより、遊技者が遊技機10において遊技を実行する場合、遊技盤31が開放されない限り、設定値表示部45が視認されることがないため、設定値表示部45に表示される数字によって設定値が遊技者に把握されることが防止される。そして、設定値表示部45は、点灯状態である場合に設定値変更操作部46に対する押下操作がなされることで消灯状態とされる。そのため、遊技ホールの営業時間中に設定値表示部45の消灯状態を維持することで、遊技機10などでの玉詰まりなどにより遊技盤31を開放することで設定値表示部45が視認可能な状態とされても、設定値表示部45によって設定値が遊技者に把握されることが防止できる。

【0205】

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

【0206】

【サブ制御ユニット332】

図12に示すように、サブ制御ユニット332は、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6を備えており、主制御ユニット331から入力される制御信号に基づいて図柄表示部341における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0207】

【音声ランプ制御装置5】

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

【0208】

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

【0209】

音声ランプ制御装置 5 は、ROM 5 1 1 に記憶されている制御プログラムに従った処理を MPU 5 1 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 3 4 1 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 3 4 1 の表示に合わせてスピーカ 2 6 からの再生音声出力及び電飾部 2 7 の点滅態様も制御する。例えば、MPU 5 1 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 3 4 1 での画像表示、スピーカ 2 6 からの再生音声出力及び電飾部 2 7 の点滅態様を制御する。

【0210】

入出力 I / F 5 2 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 / F 5 2 には、主制御装置 4 及び表示制御装置 6 が接続されている。そして、主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 には、変動パターンコマンド、第 1 保留コマンド、第 2 保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置 5 は、表示制御装置 6 に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置 6 が、主制御装置 4 からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置 5 に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット 3 3 2 が、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【0211】

また、入出力 I / F 5 2 には、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 が接続されている。そして、音声ランプ制御装置 5 では、MPU 5 1 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 2 6 から出力される音声、電飾部 2 7 の点滅態様、遊技球滞留部 3 8 のストッパ部 3 8 3 の上下動、7 セグメント表示部 3 9 などを制御することが可能である。MPU 5 1 によって遊技球滞留部 3 8 のストッパ部 3 8 3 の上下動が制御されることで、遊技球滞留部 3 8 の滞留レーン 3 8 1 においてクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球された遊技球（特殊アウト玉）が滞留される状態と、滞留レーン 3 8 1 に滞留された遊技球（特殊アウト玉）が排出レーン 3 8 2 を介して排出される状態とが選択される。また、7 セグメント表示部 3 9 の各セグメント A ~ G は、MPU 5 1 によって点灯又は消灯が制御される。また、入出力 I / F 5 2 には、操作スイッチ 2 0 a が接続されている。これにより、MPU 5 1 は、操作ボタン 2 0 に対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部 3 4 1 で実行される画像遊技演出、スピーカ 2 6 から音声出力される音声出力演出、電飾部 2 7 の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

【0212】

MPU 5 1 は、主制御装置 4 から入力される変動パターンコマンド、第 1 保留コマンド、第 2 保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【0213】

具体的に、MPU 5 1 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 3 8（A）参照）、変動表示時間、変動種別（図 3 8（B）参照））、及び演出パターン種別（図 3 9（A）～図 3 7（C）参照）を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（図 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 0 5 参照）、図柄表示部 3 4 1 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 3 4 1 では、変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0214】

〔表示制御装置 6〕

表示制御装置 6 は、音声ランプ制御装置 5 から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部 3 4 1 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

10

20

30

40

50

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 3 4 1 の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0215】

表示制御装置 6 は、MPU 6 1 及び入出力 I / F 6 2 などを備え、入出力 I / F 6 2 には音声ランプ制御装置 5 及び図柄表示部 3 4 1 が接続されている。なお、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 の間は双方向通信可能であってもよい。

【0216】

MPU 6 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置であり、MPU 6 1 には、ROM 6 1 1 及び RAM 6 1 2 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。MPU 6 1 は、ROM 6 1 1 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。

10

【0217】

ROM 6 1 1 には、制御プログラムの他、図柄表示部 3 4 1 の図柄変動表示で用いられる飾り図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部 3 4 1 に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ROM 6 1 1 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、MPU 6 1 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 3 4 1 に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

20

【0218】

RAM 6 1 2 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、MPU 6 1 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、RAM 6 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0219】

【払出制御装置 7】

払出制御装置 7 には、MPU 7 1 及び入出力 I / F 7 2 などが搭載されている。MPU 7 1 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、MPU 7 1 には、ROM 7 1 1 及び RAM 7 1 2 が内蔵されている。

30

【0220】

ROM 7 1 1 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、RAM 7 1 2 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、MPU 7 1 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、RAM 7 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0221】

入出力 I / F 7 2 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 / F 7 2 には、払出装置 1 3 2 及び球貸装置 1 0 0 が接続されている。

40

【0222】

払出装置 1 3 2 は、前述したように、タンク 1 3 1 から上皿 2 3 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 1 3 2 a と、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ 1 3 2 b とを備える。払出制御装置 7 は、払出センサ 1 3 2 b による検出結果に基づいて駆動部 1 3 2 a 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 7 3 が設けられている。状態復帰スイッチ 7 3 は、例えば、払出装置 1 3 2 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。

50

【0223】

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

10

【0224】

[発射制御装置8]

発射制御装置8は、遊技球発射機構32の駆動を制御する発射制御IC81を備える。具体的に、発射制御IC81は、発射ハンドル22が回転操作されている間、遊技球発射機構32の球送り装置322を駆動させることにより、上皿23に貯留されている遊技球を発射レール321上に供給させる。そして、発射制御IC81は、発射ハンドル22の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構32のソレノイド323を駆動させることにより、発射レール321上の遊技球を遊技盤31に向けて発射させる。このとき、発射制御IC81は、予め設定された周期（例えば0.6sec）でON/OFFが切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置322及びソレノイド323を駆動させる。これにより、遊技機10では、0.6secごとに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

20

【0225】

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

【0226】

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

30

【0227】

[電源制御装置9]

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

40

【0228】

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

50

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

[主制御装置4の処理]

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

【0232】

[主制御装置4の主タイマ割込処理]

ここで、図20は、主制御装置4のMPU41により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば2msecごとに実行される。以下、図20を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【0233】

<ステップS1001>

図20に示すように、ステップS1001では、MPU41は、主制御装置4に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ313a～317a、アウト玉センサ318a、特殊アウト玉センサ384などの検出状態を判断する。このとき、MPU41は、入球センサ313a～317aのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてRAM412に保存する。また、MPU41は、アウト玉センサ318aによってアウト玉が検出された場合には、RAM412の遊技情報格納エリア412dに記憶されたアウト玉数に1加算して遊技情報格納エリア412dのアウト玉数を更新する。さらに、MPU41は、特殊アウト玉センサ384によって特殊アウト玉が検出された場合には、特殊アウト玉検知コマンドを設定し、この特殊アウト玉検知コマンドをRAM412に記憶する。

【0234】

<ステップS1002>

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

【0235】

<ステップS1003>

続いて、ステップ S 1 0 0 3 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び普通当たり乱数カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び普通当たり乱数カウンタ C 4 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。

【 0 2 3 6 】

<ステップ S 1 0 0 4 及び S 1 0 0 5 >

その後、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップ S 1 0 0 4）、発射制御処理を実行する（ステップ S 1 0 0 5）。

10

【 0 2 3 7 】

一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることがタッチセンサ 2 1 a 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 2 1 b 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 2 2 に触れていないことがタッチセンサ 2 1 a により検出されている場合、又は球止めスイッチ 2 1 b 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。M P U 4 1 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。

【 0 2 3 8 】

20

<ステップ S 1 0 0 6 >

ステップ S 1 0 0 6 では、M P U 4 1 は、電役保留エリア 4 1 2 c に格納されている普通当たり乱数カウンタ C 4 に基づいて第 2 入賞口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの普通当たり抽選が実行されるスルーゲート処理を実行する。具体的に、スルーゲート処理では、まず M P U 4 1 が、高頻度サポートモードフラグに基づいて現在の遊技モードが高頻度サポートモードであるか否かを判断する。そして、M P U 4 1 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 C 4 が 0 ~ 2 9 である場合に普通当たりであると判断し、普通当たり乱数カウンタ C 4 が 3 0 ~ 2 4 9 である場合に外れであると判断する。また、M P U 4 1 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 C 4 が 0 ~ 1 9 9 である場合に普通当たりであると判断し、普通当たり乱数カウンタ C 4 が 2 0 0 ~ 2 4 9 である場合に外れであると判断する。そして、M P U 4 1 は、スルーゲート処理において普通当たりであると判断した場合には、電動役物 3 1 5 b 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 3 1 5 b が並設された遊技盤 3 1 の右上方の第 2 入賞口 3 1 5 への入賞が可能になる。

30

【 0 2 3 9 】

[始動入賞処理]

ここで、図 2 1 は、図 2 0 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 4 で M P U 4 1 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 2 1 を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【 0 2 4 0 】

40

<ステップ S 1 1 0 1 >

図 2 1 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 では、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 にたいする入賞があったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 0 2 に移行し、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : N o）、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。

【 0 2 4 1 】

<ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の保留数記憶エリア N A A 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

50

で、MPU41は、保留数Nが最大保留数であれば（ステップS1102：Yes）、処理をステップS1106に移行する。一方、MPU41は、保留数Nが最大保留数でなければ（ステップS1102：No）、保留数Nに1を加算する（ステップS1103）。

【0242】

<ステップS1104>

ステップS1104では、MPU41は、図20のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタCS1（図23のステップS1302及びS1312）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における保留格納エリア412bの第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

10

【0243】

<ステップS1105>

ステップS1105では、MPU41は、ステップS1104で取得された第1保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図24のS1408、図26）における大当たりの当否の判定対象となる前に当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第1保留コマンドをRAM412に設定する第1保留コマンド設定処理を実行する。なお、第1保留コマンド設定処理の詳細は、図22を参照して後述する。

【0244】

<ステップS1106>

ステップS1106では、MPU41は、第2入賞口315に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU41は、第2入賞口315に対する入賞があったと判断すると（ステップS1106：Yes）、処理をステップS1107に移行し、第2入賞口315に対する入賞がなかったと判断すると（ステップS1106：No）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図20のステップS1005に移行する。

20

【0245】

<ステップS1107及びS1108>

ステップS1107では、MPU41は、RAM412の保留数記憶エリアNABに記憶されている保留数Mが最大保留数（本実施形態では4）であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、保留数Mが最大保留数であれば（ステップS1107：Yes）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図20のステップS1005に移行する。一方、MPU41は、保留数Mが最大保留数でなければ（ステップS1107：No）、保留数Mに1を加算する（ステップS1108）。

30

【0246】

<ステップS1109>

ステップS1109では、MPU41は、図20のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタCS1（図23のステップS1302及びS1312）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における保留格納エリア412bの第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

40

【0247】

<ステップS1110>

ステップS1110では、MPU41は、ステップS1109で取得された第2保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図24のS1408、図26）における大当たりの当否の判定対象となる前に、前記当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第2保留コマンドをRAM412に設定する第2保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第2保留コマンド設定処理は、図22を参照して後述する第1保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第2保留コマンド設定処理は、図22の第1保留コマンド設定処理において、「第1保留コマンド」を「第2保留コマンド」、「

50

保留数N」を「保留数M」と読み替えればよい。

【0248】

〔第1保留コマンド設定処理〕

ここで、図22は、図21の始動入賞処理におけるステップS1105でMPU41により実行される第1保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第1保留コマンドには、当該コマンドが第1保留コマンドである旨を示す情報と、第1保留コマンドの種別（大当たり種別又は外れ）、変動パターン及び保留数Nなどの情報が含まれる。以下、図22を参照しつつ、第1保留コマンド設定処理を説明する。

【0249】

<ステップS1201>

図22に示すように、MPU41は、第1保留格納エリアREAの保留数記憶エリアNAAから保留数Nを読み出すと共に、それぞれの第1保留に対応する大当たり乱数カウンタC1の値をRAM412から読み出す（ステップS1201）。

【0250】

<ステップS1202>

ステップS1202では、MPU41は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合は（ステップS1202：Yes）、処理をステップS1203に移行し、高確率モードでない場合は（ステップS1202：No）、処理をステップS1204に移行する。例えば、MPU41は、高確率モードであるか否かを、後述のメイン処理における遊技状態移行処理（図23のステップS1306）において高確率モードへの移行時にオンに設定され、高確率モードから大当たり遊技状態などの他の遊技状態への移行時にオフに設定される高確率モードフラグに基づいて判断する。

【0251】

<ステップS1203及びS1204>

ステップS1203では、MPU41は、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1712で設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図14（B）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップS1201で読み出された大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップS1204では、MPU41は、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1712で設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図14（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップS1201で読み出された大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【0252】

なお、ステップS1203及びS1204では、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1712で設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップS1203又はS1204において、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1710で保存される設定値を読み出した上で、その設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【0253】

<ステップS1205>

ステップS1205では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1のカウント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ト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ト値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合は（ステップS1205：No）、処理をステップS1208に移行する。

【0254】

<ステップS1206>

ステップS1206では、MPU41は、RAM412から大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCS1のカウンタ値を読み出す。例えば、図21の始動入賞処理におけるステップS1104で当否情報が第3保留エリアREA3に格納された場合には、その第3保留エリアREA3に格納された当否情報に含まれる大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCS1のカウンタ値が読み出される。なお、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のうち図21の始動入賞処理におけるステップS1104で当否情報が格納された保留エリアは、保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数Nの値によって判断可能である。

【0255】

<ステップS1207>

ステップS1207では、MPU41は、大当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1及び保留数Nを第1保留コマンドに設定する。このように、第1保留コマンドに、ステップS1201で読み出された保留数Nが含まれるため、第1保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置5のMPU51は、第1保留コマンドに含まれる保留数Nを参照することにより、当該第1保留コマンドが第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のいずれに格納された当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【0256】

<ステップS1208及びS1209>

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

【0257】

なお、当該第1保留コマンド設定処理でオンに設定される第1保留コマンドは、RAM412に記憶されており、主制御装置4のMPU41によって実行される後述の図23のメイン処理のステップS1301において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置5に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第1保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置5において前記保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第1保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【0258】

〔主制御装置4のメイン処理〕

次に、図23を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では変動遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップS1301～S1309の処理が、例えば4msec周期の定期処理として実行され、ステップS1310～S1312のカウンタ更新処理がステップS1301～S1309の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【0259】

<ステップS1301>

図23に示すように、ステップS1301では、MPU41は、図20の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット332や周辺制御ユニット140などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、RAM412において変動パターンコマンド、第1保留コマンド、第2保留コマンド、シフトコマンド、大当たり開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、エンディング開始コマンド、設定値変更コマンド、単位大当たり抽選回数更新コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置5にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップS1303の賞球コマンド設定処理においてRAM412に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置7に対して送信する。

10

20

30

40

50

【0260】

<ステップS1302>

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

【0261】

<ステップS1303>

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

【0262】

<ステップS1304>

ステップS1304では、MPU41は、変動遊技における遊技を制御するための変動遊技制御処理を実行する。なお、変動遊技制御処理の詳細については図24を参照して後述するが、変動遊技制御処理では、前述の大当たり抽選が実行され、図柄表示部341による図柄変動表示に必要な変動パターンコマンドが設定される。このとき、MPU41は、図20の主タイマ割込処理のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、並びに本処理のステップS1302及びステップS1312で更新される変動種別カウンタCS1の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す変動パターンコマンドをRAM412に設定する。

【0263】

<ステップS1305>

ステップS1305では、MPU41は、大当たり遊技における遊技の進行を制御するための大当たり遊技制御処理を実行する。大当たり遊技制御処理では、オープニング、開閉実行モード及びエンディングからなる大当たり遊技に対する制御処理が実行される。開閉実行モードでは、MPU41は、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技を、開閉扉319の開閉動作を制御することで、当該大当たり遊技への移行の契機となった大当たり抽選の結果（大当たり種別）に応じた数だけ実行する。例えば、MPU41は、大当たり種別が5R通常大当たり及び5R確変大当たりである場合にはラウンド遊技を5回実行し、大当たり種別が16R確変大当たりである場合にはラウンド遊技を16回実行する。また、大当たり遊技制御処理では、開閉実行モードにおいて各ラウンド遊技を開始する場合にラウンド遊技開始コマンドをRAM412に設定し、エンディングを開始する場合にエンディング開始コマンドをRAM412に設定する。

【0264】

<ステップS1306>

ステップS1306では、MPU41は、後述の図26の変動開始処理におけるステップS1602又はS1603での大当たり抽選の抽選結果に基づいて、遊技状態を移行さ

せるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、MPU41は、所定の条件を満たす場合に遊技状態を、開閉実行モードが実行される大当たり遊技状態、高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変遊技状態、低確率モードかつ高頻度サポートモードである時短遊技状態、低確率モードかつ低頻度サポートモードである通常遊技状態などに移行させる。

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

<ステップS1307>

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

【0269】

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

【0270】

<ステップS1308>

ステップS1308では、MPU41は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報、単位大当たり抽選回数、連続役物比率及び役物比率が更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細は、図28及び図29を参照して後述する。

【0271】

<ステップS1309>

ステップS1309では、MPU41は、性能表示モニタ43の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ43の表示制御処理では、ステップS1308で更新されるベー

10

20

30

40

50

ス情報を性能表示モニタ４３に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ４３の表示制御処理の詳細は、図３０～図３３を参照して後述する。

【０２７２】

<ステップＳ１３１０>

ステップＳ１３１０では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップＳ１３１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０１に移行させ、前述したＳ１３０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップＳ１３１０：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップＳ１３１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１３１０、ステップＳ１３１１及びステップＳ１３１２を繰り返し実行する。

10

【０２７３】

<ステップＳ１３１１>

ステップＳ１３１１では、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。

20

【０２７４】

<ステップＳ１３１２>

ステップＳ１３１２では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新する。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新した後、処理をステップＳ１３１０に戻す。

【０２７５】

[変動遊技制御処理]

ここで、図２４は、図２３のメイン処理でのステップＳ１３０４において実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図２４を参照しつつ、変動遊技制御処理を説明する。

30

【０２７６】

<ステップＳ１４０１>

図２４に示すように、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、遊技機１０が大当たり遊技中であるか否かを判断し、大当たり遊技中である場合は（ステップＳ１４０１：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理を終了し、大当たり遊技中でない場合は（ステップＳ１４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０２に移行する。大当たり遊技の実行の有無は、例えば図２３のメイン処理でのステップＳ１３０６の遊技状態移行処理において、大当たり遊技状態への移行時にオンに設定され、大当たり遊技状態から他の遊技状態への移行時にオフに設定される大当たり遊技フラグに基づいて判断される。

40

【０２７７】

<ステップＳ１４０２>

ステップＳ１４０２では、ＭＰＵ４１は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップＳ１４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０３に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０６に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、後述の図２６の変動開始処理でのステップＳ１６０６の変動表示開始時にオンに設定され、変動表示時間が経過した場合に（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理のステップ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。

【０２７８】

50

<ステップS1403>

ステップS1403では、MPU41は、図柄変動表示の開始から変動表示時間が経過したか否かを判断し、変動表示時間が経過したと判断した場合は（ステップS1403：Yes）、処理をステップS1404に移行し、変動表示時間が経過していないと判断した場合は（ステップS1403：No）、当該変動遊技制御処理を終了する。

【0279】

<ステップS1404及びS1405>

変動表示時間が経過した場合（ステップS1403：Yes）、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において、当該変動遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた図柄を停止表示させ（ステップS1404）

10

【0280】

<ステップS1406>

図柄変動表示中でない場合は（ステップS1402：No）、MPU41は、保留格納エリア412bの保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数N、保留数記憶エリアNABに記憶されている保留数Mの両方が0であるか否かを判断する（ステップS1406）。ここで、MPU41は、保留数N及び保留数Mの両方が0である場合（ステップS1406：Yes）、当該変動遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、保留数N及び保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS1406：No）、処理をステップS1407に移行する。

20

【0281】

<ステップS1407>

ステップS1407では、MPU41は、保留格納エリア412bに記憶されている当否情報のデータについてデータ設定処理を実行する。MPU41は、ステップS1407の処理を終了した場合、処理をステップS1408に移行する。なお、データ設定処理の詳細は図25を参照して後述する。

【0282】

<ステップS1408>

ステップS1408では、MPU41は、当否情報に基づく変動表示を図柄表示部341に実行させるための変動開始処理を実行し、当該変動遊技制御処理を終了する。なお、変動開始処理の詳細は、図26を参照して後述する。

30

【0283】

[データ設定処理]

ここで、図25は、図24のステップS1407においてMPU41によって実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図25を参照しつつ、データ設定処理を説明する。

【0284】

<ステップS1501>

図25に示すように、ステップS1501では、MPU41は、第2特別図柄遊技に対応する保留数Mが0であるか否かを判断し、保留数Mが0である場合（ステップS1501：Yes）、処理をステップS1502に移行する。一方、MPU41は、保留数Mが0でない場合（ステップS1501：No）、処理をステップS1505に移行する。

40

【0285】

<ステップS1502～S1504>

保留数Mが0である場合（ステップS1501：Yes）、MPU41は、保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数Nを1減算し（ステップS1502）、第1保留エリアREA1から実行エリアAEに当否情報を移動させる（ステップS1503）。続いて、MPU41は、第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の当否情報を1つつシフトさせる（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RE

50

A 3 の当否情報を第 2 保留エリア R E A 2 に移動させ、第 4 保留エリア R E A 4 の当否情報を第 3 保留エリア R E A 3 に移動させる。M P U 4 1 は、ステップ S 1 5 0 4 の処理が終了した場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。

【 0 2 8 6 】

<ステップ S 1 5 0 5 ~ S 1 5 0 7 >

ステップ S 1 5 0 5 は、保留数 M が 0 である場合に移行するが（ステップ S 1 5 0 1 : N o ）、ステップ S 1 5 0 1 は、図 2 4 のステップ S 1 4 0 6 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 S 1 4 0 6 : N o ）。そのため、M P U 4 1 は、保留数 M が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o ）、保留数 N が 0 でないと判断できるため、ステップ S 1 5 0 5 ~ S 1 5 0 7 の処理を実行する。

10

【 0 2 8 7 】

具体的には、M P U 4 1 は、保留数記憶エリア N A B に記憶されている保留数 M を 1 減算し（ステップ S 1 5 0 5 ）、第 1 保留エリア R E B 1 から実行エリア A E に当否情報を移動させる（ステップ S 1 5 0 6 ）。続いて、M P U 4 1 は、第 2 保留エリア R E B 2 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 1 5 0 7 ）。具体的に、ステップ S 1 5 0 7 では、第 2 保留エリア R E B 2 の当否情報を第 1 保留エリア R E B 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E B 3 の当否情報を第 2 保留エリア R E B 2 に移動させ、第 4 保留エリア R E B 4 の当否情報を第 3 保留エリア R E B 3 に移動させる。M P U 4 1 は、ステップ S 1 5 0 7 の処理が終了した場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。

20

【 0 2 8 8 】

<ステップ S 1 5 0 8 >

ステップ S 1 5 0 8 では、M P U 4 1 は、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 又は第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。そして、このステップ S 1 5 0 8 で設定されたシフトコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 3 参照）のステップ S 1 3 0 1 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 3 4 1 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 S 1 5 0 8 の処理が終了した場合、M P U 4 1 は、当該データ設定処理を終了し、処理を図 2 4 のステップ S 1 4 0 8 に移行する。

30

【 0 2 8 9 】

[変動開始処理]

ここで、図 2 6 は、図 2 4 のステップ S 1 4 0 8 において M P U 4 1 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 2 6 を参照しつつ、変動開始処理を説明する。

【 0 2 9 0 】

<ステップ S 1 6 0 1 >

図 2 6 に示すように、ステップ S 1 6 0 1 では、M P U 4 1 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 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 6 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。M P U 4 1 は、遊技状態が高確率モードである場合（ステップ S 1 6 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 1 6 0 2 に移行し、遊技状態が高確率モードでない場合（ステップ S 1 6 0 1 : N o ）、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 S 1 6 0 3 に移行する。

40

【 0 2 9 1 】

<ステップ S 1 6 0 2 及び S 1 6 0 3 >

ステップ S 1 6 0 2 では、M P U 4 1 は、後述の図 2 7 の設定値変更処理におけるステップ S 1 7 1 2 で設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図 1 4 （ B ）参照）に基づいて、保留格納エリア 4 1 2 b の実行エリア A E 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 C 1 のカウンタ値が大当たり当選に対応する値

50

であるか否かの当否判定を行う。一方、ステップS1603では、MPU41は、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1712で設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図14（A）参照）に基づいて、保留格納エリア412bの実行エリアAEに格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【0292】

なお、ステップS1602及びS1603では、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1712で設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップS1602及びS1603において、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1710で保存される設定値を読み出した上で、その設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

10

【0293】

<ステップS1604>

ステップS1604では、MPU41は、当該変動遊技の変動パターンに対応するメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363の変動表示時間を変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、MPU41は、ステップS1602又はS1603での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、変動種別カウンタCS1と通常大当たり変動テーブル（図15（A）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。また、MPU41は、ステップS1602又はS1603での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、変動種別カウンタCS1と確変大当たり変動テーブル（図15（B）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。さらに、MPU41は、ステップS1602又はS1603での当否判定の結果が外れである場合には、変動種別カウンタCS1と外れ変動テーブル（図15（C）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。

20

【0294】

<ステップS1605>

ステップS1605では、MPU41は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果とステップS1604で特定された変動パターンとを含む変動パターンコマンドをRAM412に設定する。これにより、MPU41により実行される次のメイン処理（図23参照）のステップS1301では、変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置5に送信され、音声ランプ制御装置5は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部341による図柄変動表示などを実行する。

30

【0295】

なお、前述したように、MPU41は、抽選結果が「通常大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A01」～「A03」のいずれかを変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B01」～「B03」のいずれかを変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。さらに、MPU41は、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C01」～「C03」のいずれかを変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、変動パターン「01」～「08」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D08」のいずれかを変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れのいずれであるかの情報を変動パターンコマンドに含ませる。

40

【0296】

<ステップS1606>

ステップS1606では、MPU41は、メイン表示部36の図柄変動表示を開始させ、当該変動開始処理を終了する。なお、MPU41は、メイン表示部36の図柄変動表示

50

を開始させた場合、変動表示中フラグをオンに設定する。この変動表示中フラグは、図 24 の変動遊技制御処理におけるステップ S 1 4 0 2 において、メイン表示部 3 6 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、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の図柄変動表示を開始させた場合、RAM 4 1 2 に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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、MPU 4 1 は、ステップ S 1 6 0 3 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 4 1 2 d に保存された「連続外れ回数」に 1 加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を 0 回にクリアする。

【0297】

〔設定値変更処理〕

ここで、図 27 は、図 23 のメイン処理のステップ S 1 3 0 7 で実行される設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 27 を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。

【0298】

<ステップ S 1 7 0 1>

図 27 に示すように、ステップ S 1 7 0 1 では、MPU 4 1 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 S 1 7 0 1 : Yes）、当該設定値変更処理を終了し、図柄変動表示中でない場合は（ステップ S 1 7 0 1 : No）、処理をステップ S 1 7 0 2 に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、図 26 の変動開始処理でのステップ S 1 6 0 6 においてオンに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。

【0299】

<ステップ S 1 7 0 2>

図柄変動表示中でない場合は（ステップ S 1 7 0 1 : No）、MPU 4 1 は、大当たり遊技状態であるか否かを判断し（ステップ S 1 7 0 2）、大当たり遊技状態である場合は（ステップ S 1 7 0 2 : Yes）、当該設定値変更処理を終了し、大当たり遊技状態でない場合は（ステップ S 1 7 0 2 : No）、処理をステップ S 1 7 0 3 に移行させる。例えば、大当たり遊技であるか否かは、図 23 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 6 の遊技状態移行処理においてオンに設定される大当たり遊技状態フラグに基づいて判断される。

【0300】

<ステップ S 1 7 0 3>

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 S 1 7 0 1 及び S 1 7 0 2 で共に No）、MPU 4 1 は、設定値表示部 4 5 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 S 1 7 0 3）、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 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 S 1 7 0 1 : Yes）や大当たり遊技状態である場合（ステップ S 1 7 0 2 : Yes）、設定値の表示が行われず、設定値の変更も行えない。ここで、MPU 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 1 7 0 3 : Yes）、処理をステップ S 1 7 0 4 に移行し、設定値表示部 4 5 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 S 1 7 0 3 : No）、処理をステップ S 1 7 0 7 に移行する。

【0301】

<ステップ S 1 7 0 4 ~ S 1 7 0 6>

設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 1 7 0 3 : Yes）、MPU 4 1 は、後述のステップ S 1 7 1 0 で RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される設定値を読み出し（ステップ S 1 7 0 4）、読み出した設定値を示す数字を設定値表示部 4 5 に表示させる（ステップ S 1 7 0 5）。これにより、現在の設定値を確認することができる。そして、MPU 4 1 は、設定値表示部 4 5 に設定値が表示されていることを示す設定値表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 6）、当該設定値変更処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0302】

<ステップS1707>

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

10

【0303】

<ステップS1708>

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

【0304】

<ステップS1709>

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

20

【0305】

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

30

【0306】

<ステップS1710>

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

40

【0307】

<ステップS1711>

設定値変更操作部46が所定角度回転されていない場合（ステップS1708：No）、MPU41は、設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられたか否か（ステップS1711）、即ち設定値変更操作部46に対して設定値表示部45の電源をオフに

50

する操作がなされたか否かを判断する。MPU 41は、設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS1711：Yes）、処理をステップS1712に移行し、設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップS1711：No）、当該設定値変更処理を終了する。なお、設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS1711：Yes）、設定値表示部45では、7セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値を示す数字が消灯され、上述のように設定値が確定される。

【0308】

<ステップS1712及びS1713>

設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS1711：Yes）、MPU 41は、ステップS1710でRAM 412の遊技情報格納エリア412dに保存された設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図14（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図14（B）参照）を選択してRAM 412に保存する（ステップS1712）。そして、MPU 41は、設定値表示中フラグをオフに設定し、当該設定値変更処理を終了する。

【0309】

ここで、ステップS1712では、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに保存された設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図14（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図14（B）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一設定値の当否テーブルが選択されるため、設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの設定値と高確率モードでの設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの設定値を「1」とし、高確率モードの設定値を「6」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の設定値とすることが可能になる。

【0310】

〔性能情報更新処理〕

ここで、図28は、図23のメイン処理でのステップS1308で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。図29は、図28の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図28及び図29を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【0311】

<ステップS1801及びS1802>

図28に示すように、MPU 41は、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報のベース演算用のアウト玉数の読み出しを行い（ステップS1801）、読み出したアウト玉数が60000玉に達しているか否かを判断する（ステップS1802）。MPU 51は、アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS1802：Yes）、処理をステップS1805に移行し、アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS1802：No）、処理をステップS1803に移行する。

【0312】

<ステップS1803及びS1804>

アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS1802：No）、MPU 51は、ベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第1入賞口払出玉数を読み出す（ステップS1808）。そして、MPU 51は、ステップS1801で読み出したベース情報のベース演算用のアウト玉数と、ステップS1803で読み出したベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第1入賞口払出玉数とに基づいて、現状ベースBLを算出し、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報の現状ベースBLを上書き更新する（ステップS1804）（図29（A）参照）。なお、現状ベースBL（%）は、 $100 \times (\text{一般入賞口払出玉数} + \text{第1入賞口払出玉数}) / \text{アウト玉数}$ として計算される。

【0313】

<ステップS1805～S1808>

アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS1802：Yes）、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されているベース情報を更新する（ステップS1805～S1807）。具体的には、図29（A）及び図29（B）に示すように、MPU41は、ベース情報において、前回6万玉ベースB1を前々回6万玉ベースにシフトさせ（ステップS1805）、現状ベースBLを前回6万玉ベースB1にシフトさせ（ステップS1806）、現状ベースBLを0にクリアする（ステップS1807）。そして、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dにおけるベース情報として記憶されるベース演算用の一般入賞口払出玉数、第1入賞口払出玉数及びアウト玉数を0玉にクリアする（ステップS1808）。

10

【0314】

<ステップS1809>

ステップS1804又はS1808の処理が終了した場合、MPU51は、RAM412の遊技情報格納エリア412dにおける各種情報を読み出して他の特定性能を算出して算出した値に他の特定性能情報を更新し（ステップS1809）、当該特定性能情報更新処理を終了する。この場合の特定性能は、例えば単位大当たり抽選回数、連続役物比率、役物比率などである。

【0315】

【性能表示モニタの表示制御処理】

ここで、図30～図33は、図23のメイン処理のステップS1309で実行される性能表示モニタ43の表示制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図30～図33を参照しつつ、性能表示モニタ43の表示制御処理を説明する。

20

【0316】

<ステップS1901>

図30に示すように、ステップS1901では、MPU41は、BL表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、BL表示中フラグは、性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されていることを示すフラグであり、後述のステップS1906又は図33のステップS1930でオンに設定される。MPU41は、BL表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1901：Yes）、処理を図31のステップS1908に移行し、BL表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1901：No）、処理をステップS1902に移行する。

30

【0317】

<ステップS1902>

BL表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1901：No）、MPU41は、B1表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1902）。ここで、B1表示中フラグは、性能表示モニタ43において前回6万玉ベースB1が表示されていることを示すフラグであり、後述の図31のステップS1912でオンに設定される。MPU41は、B1表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1902：Yes）、処理を図32のステップS1917に移行し、B1表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1902：No）、処理をステップS1903に移行する。

40

【0318】

<ステップS1903>

B1表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1902：No）、MPU41は、B2表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1903）。ここで、B2表示中フラグは、性能表示モニタ43において前々回6万玉ベースB2が表示されていることを示すフラグであり、後述の図32のステップS1921でオンに設定される。MPU41は、B2表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1903：Yes）、処理を図33のステップS1926に移行し、B2表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1903：No）、処理をステップS1904

50

に移行する。

【0319】

<ステップS1904>

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

【0320】

<ステップS1905～S1907>

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

【0321】

<ステップS1908及びS1909>

BL表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1901：Yes）、図31に示すように、MPU41は、図30のステップS1907でセットされるBL表示時間カウンタの値を1減算し（ステップS1908）、減算後のBL表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS1909）。MPU41は、減算後のBL表示時間カウンタの値が0である場合（ステップS1909：Yes）、処理をステップS1910に移行し、減算後のBL表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1909：No）、処理をステップS1913に移行する。

【0322】

<ステップS1910～S1913>

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

【0323】

<ステップS1914>

減算後のBL表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1909：No）、M

10

20

30

40

50

P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 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 S 1 9 1 4）。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 1 4：Y e s）、処理をステップ S 1 9 1 5に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップ S 1 9 1 4：N o）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 1 4：Y e s）、性能表示モニタ 4 3 では、7セグメント表示器 4 3 1～4 3 4 への通電が遮断されることで現状ベース B L を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【0324】

<ステップ S 1 9 1 5 及び S 1 9 1 6>

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 1 4：Y e s）、M P U 4 1 は、B L 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 1 5）、B L 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし（ステップ S 1 9 1 6）、当該表示制御処理を終了する。

【0325】

<ステップ S 1 9 1 7 及び S 1 9 1 8>

B 1 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 9 0 2：Y e s）、図 3 2 に示すように、M P U 4 1 は、図 3 1 のステップ S 1 9 1 3 でセットされる B 1 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 9 1 7）、減算後の B 1 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 S 1 9 1 8）。M P U 4 1 は、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 9 1 8：Y e s）、処理をステップ S 1 9 1 9 に移行し、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 9 1 8：N o）、処理をステップ S 1 9 2 3 に移行する。

【0326】

<ステップ S 1 9 1 9～S 1 9 2 2>

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 9 1 8：Y e s）、M P U 4 1 は、B 1 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 1 9）、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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 B 2 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 1 9 2 0）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 2 9（A）に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 2 %であることを示す「8.」、「2」、「3」、「2」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1～4 3 4 に表示され、ベース情報が図 2 9（B）に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 3 %であることを示す「8.」、「2」、「3」、「3」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1～4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 9 2 1）、前々回 6 万玉ベース B 2 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる一定時間に対応させた B 2 表示時間カウンタをセットし（ステップ S 1 9 2 2）、当該表示制御処理を終了する。

【0327】

<ステップ S 1 9 2 3>

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 9 1 8：N o）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 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 S 1 9 2 3）。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 2 3：Y e s）、処理をステップ S 1 9 2 4 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップ S 1 9 2 3：N o）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 2 3：Y e s）、性能表示モニタ 4 3 では、7セグメント表示器 4 3 1～4 3 4 への通電が遮断されることで前回 6 万玉ベース B 1 を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【0328】

10

20

30

40

50

<ステップ S 1 9 2 4 及び S 1 9 2 5>

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 2 3：Y e s）、M P U 4 1 は、B 1 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 2 4）、B 1 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし（ステップ S 1 9 2 5）、当該表示制御処理を終了する。

【0 3 2 9】

<ステップ S 1 9 2 6 及び S 1 9 2 7>

B 2 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 9 0 3：Y e s）、図 3 3 に示すように、M P U 4 1 は、図 3 2 のステップ S 1 9 2 2 でセットされる B 2 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 9 2 6）、減算後の B 2 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 S 1 9 2 7）。M P U 4 1 は、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 9 2 7：Y e s）、処理をステップ S 1 9 2 8 に移行し、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 9 2 7：N o）、処理をステップ S 1 9 3 2 に移行する。

【0 3 3 0】

<ステップ S 1 9 2 8 ～ S 1 9 3 1>

減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 9 2 7：Y e s）、M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 2 8）、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 1 9 2 9）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 2 9（A）に示す例である場合には現状ベース B L が 2 9 %であることを示す「8.」、「L」、「2」、「9」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ～ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 2 9（B）に示す例である場合には現状ベース B L が 0 %であることを示す「8.」、「L」、「0」、「0」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ～ 4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、B L 表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 9 3 0）、現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるための B L 表示時間カウンタをセットし（ステップ S 1 9 3 1）、当該表示制御処理を終了する。

【0 3 3 1】

<ステップ S 1 9 3 2>

減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 9 2 7：N o）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 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 S 1 9 3 2）。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 3 2：Y e s）、処理をステップ S 1 9 3 3 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップ S 1 9 3 2：N o）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 3 2：Y e s）、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ～ 4 3 4 への通電が遮断されることで前々回 6 万玉ベース B 2 を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【0 3 3 2】

<ステップ S 1 9 3 3 及び S 1 9 3 4>

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 3 2：Y e s）、M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 3 3）、B 2 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし（ステップ S 1 9 3 4）、当該表示制御処理を終了する。

【0 3 3 3】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

次に、図 3 4 ～ 図 4 7 を参照しつつ、音声ランプ制御装置 5 で M P U 5 1 によって実行される処理について説明する。

【0 3 3 4】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置 6 の M P U 6 1 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、M P U 5 1 が、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 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 N M I 割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

【0335】

〔音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理〕

ここで、図 3 4 は、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 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。M P U 5 1 は、例えば副タイマ割込処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

10

【0336】

図 3 4 に示すように、M P U 5 1 は、副タイマ割込処理において、表示順序設定処理（ステップ S 2 0 0 0）、カウンタ更新処理（ステップ S 2 0 0 1）、コマンド判定処理（ステップ S 2 0 0 2）、変動遊技演出処理（ステップ S 2 0 0 3）、大当たり遊技演出処理（ステップ S 2 0 0 4）、及び設定値示唆処理（ステップ S 2 0 0 5）を実行する。

【0337】

〔表示順序設定処理〕

表示順序設定処理（ステップ S 2 0 0 0）では、M P U 5 1 は、当該遊技機 1 0 での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値（設定値）を参照して、所定期間における 7 セグメント表示部 3 9 に表示させる数字の順序が決定及び記憶（設定）される。なお、本実施形態では、所定期間の当該遊技において設定値示唆処理が実行されることで、設定値以外の複数（5 つ）の遊技設定値（非設定値）を特定するための 5 つの数字が 7 セグメント表示部 3 9 に所定順序で表示される。そのため、当該表示順序設定処理では、複数の非設定値を特定する 5 つの数字を 7 セグメント表示部 3 9 に表示させる順序が設定される。ここで、図 3 5 は図 3 4 の副タイマ割込処理で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート、図 3 6 は図 3 5 の表示順序設定処理で参照される数字表示順序決定テーブルの一例を示す図である。以下、図 3 5 及び図 3 6 を参照して表示順序設定処理の詳細を説明する。

20

【0338】

<ステップ S 2 0 1 1>

30

図 3 5 に示すように、表示順序設定処理では、M P U 5 1 は、表示順序設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 0 1 1）。表示順序設定フラグは、所定期間の当該遊技における非設定値を特定する数字の表示順序の設定が終了していることを示すフラグであり、当該表示順序設定処理のステップ S 2 0 1 6 でオンに設定される。また、表示順序設定フラグは、遊技機 1 0 の電源投入時にはオフに初期設定される。そのため、音声ランプ制御装置の立ち上げ処理により副タイマ割込処理が許可されることで副タイマ割込処理が実行される場合に、所定期間における 7 セグメント表示部 3 9 のセグメント A ~ G によって表示させる数字の順序が設定される（後述のステップ S 2 0 1 4 ~ S 2 0 1 6）。即ち、遊技機 1 0 では、電源投入時に、所定期間における 7 セグメント表示部 3 9 のセグメント A ~ G によって表示させる数字の順序が設定される。

40

【0339】

ところで、遊技機 1 0 の電源は、遊技ホールの開店前に投入されることが多い。そのため、遊技機 1 0 の電源投入を契機として 7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が設定されることで、営業日ごとに 7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が設定される。これにより、7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、7 セグメント表示部 3 9 において同じ情報の繰り返し提示されることや、7 セグメント表示部 3 9 での情報の表示が単調化されることを防止できる。

【0340】

ここで、M P U 5 1 は、表示順序設定フラグがオンである場合（ステップ S 2 0 1 1 : Y e s）、処理をステップ S 2 0 1 2 に移行し、表示順序設定フラグがオフである場合（ステ

50

ップ S 2 0 1 1 : N o)、処理をステップ S 2 0 1 4 に移行する。

【 0 3 4 1】

<ステップ S 2 0 1 2 及び S 2 0 1 3>

表示順序設定フラグがオンである場合(ステップ S 2 0 1 1 : Y e s)、MPU 5 1 は、設定値変更フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップ S 2 0 1 2)。設定値変更フラグは、当該遊技機 1 0 での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値(設定値)が変更されたことを示すフラグであり、後述の図 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 2 1 においてオンに設定される。MPU 5 1 は、設定値変更フラグがオンである場合(ステップ S 2 0 1 2 : Y e s)、設定値変更フラグをオフに設定した後に(ステップ S 2 0 1 3)、処理をステップ S 2 0 1 4 に移行する。即ち、遊技機 1 0 では、設定値変更があった場合に、所定期間における 7 セグメント表示部 3 9 のセグメント A ~ G によって表示させる数字の順序が設定される。このように設定値変更があった場合に 7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が設定されることで、設定値に応じて数字の表示順序を決定することが可能になるため、7 セグメント表示部 3 9 での情報の提示が単調化されることを防止できる。

10

【 0 3 4 2】

一方、MPU 5 1 は、設定値変更フラグがオフである場合(ステップ S 2 0 1 2 : N O)、当該表示順序設定処理を終了する。

【 0 3 4 3】

<ステップ S 2 0 1 4 ~ S 2 0 1 6>

ステップ S 2 0 1 4 では、MPU 5 1 は、RAM 5 1 2 から設定値を取得し、さらに当該設定値及び数字表示順序決定テーブル(図 3 6 参照)を参照して 7 セグメント表示部 3 9 で表示される数字の順序を設定する(ステップ S 2 0 1 5)。ここで、図 3 6 (A) は数字表示順序決定テーブルの一例を示す図であり、図 3 6 (B) は図 3 6 (A) 示す数字表示順序決定テーブルに記載の表示順序と 7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序との対応関係を示す図である。

20

【 0 3 4 4】

図 3 6 (A) に示すように、数字表示順序決定テーブルでは、当該遊技機 1 0 での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値 1 ~ 6 (設定値 1 ~ 6) ごとに、抽選乱数値によって数字の表示順序が規定されている。抽選乱数値は、0 ~ 1 1 9 の 1 2 0 個であり、各抽選乱数値に 1 つの表示順序が対応付けられ、各表示順序の選択確率が同一とされている。表示順序は、設定値 1 の場合に選択される表示順序 A 1 ~ A 1 2 0、設定値 2 の場合に選択される表示順序 B 1 ~ B 1 2 0、設定値 3 の場合に選択される表示順序 C 1 ~ C 1 2 0、設定値 4 の場合に選択される表示順序 D 1 ~ D 1 2 0、設定値 5 の場合に選択される表示順序 E 1 ~ E 1 2 0、及び設定値 6 の場合に選択される表示順序 F 1 ~ F 1 2 0 を含み、設定値 1 ~ 6 ごとに、非設定値を示す数字の全ての組み合わせに相当する 1 2 0 個の表示順序が設定されている。

30

【 0 3 4 5】

設定値 1 が場合に選択される表示順序 A 1 ~ A 1 2 0 は、設定値 1 を特定する数字の「1」以外の遊技設定値(非設定値) 2 ~ 6 を特定する 5 つ数字の「2」~「6」を表示する順序を規定する(図 3 6 (B) 参照)。つまり、設定値が 1 であることで、抽選乱数値に応じて表示順序 A 1 ~ A 1 2 0 のいずれかが選択される場合には、設定値 1 であることを特定する数字の「1」が 7 セグメント表示部 3 9 に表示されることはない。

40

【 0 3 4 6】

設定値 2 が場合に選択される表示順序 B 1 ~ B 1 2 0 は、設定値 2 を特定する数字の「2」以外の設定値「1」、「3」~「6」設定値 2 ~ 6 を特定する 5 つ数字の「2」~「6」を表示する順序を規定する(図 3 6 (B) 参照)。つまり、設定値が 2 であることで、抽選乱数値に応じて表示順序 B 1 ~ B 1 2 0 のいずれかが選択される場合には、設定値 2 であることを特定する数字の「2」が 7 セグメント表示部 3 9 に表示されることはない。

【 0 3 4 7】

50

設定値 3 が場合に選択される表示順序 C 1 ～ C 1 2 0 は、設定値 1 を特定する数字の「3」以外の設定値 1、2、4 ～ 6 を特定する 5 つ数字の「1」、「2」、「4」～「6」を表示する順序を規定する（図 3 6（B）参照）。つまり、設定値が 3 であることで表示順序 C 1 ～ C 1 2 0 のいずれかが選択される場合には、設定値 3 であることを特定する数字の「3」が 7 セグメント表示部 3 9 に表示されることはない。

【0348】

設定値 4 が場合に選択される表示順序 D 1 ～ D 1 2 0 は、設定値 4 を特定する数字の「4」以外の設定値 1 ～ 3、5、6 を特定する 5 つ数字の「1」～「3」、「5」、「6」を表示する順序を規定する（図 3 6（B）参照）。つまり、設定値が 4 であることで表示順序 D 1 ～ D 1 2 0 のいずれかが選択される場合には、設定値 4 であることを特定する数字の「4」が 7 セグメント表示部 3 9 に表示されることはない。

10

【0349】

設定値 5 が場合に選択される表示順序 E 1 ～ E 1 2 0 は、設定値 5 を特定する数字の「5」以外の設定値 1 ～ 4、6 を特定する 5 つ数字の「1」～「4」、「6」を表示する順序を規定する（図 3 6（B）参照）。つまり、設定値が 5 であることで表示順序 E 1 ～ E 1 2 0 のいずれかが選択される場合には、設定値 5 であることを特定する数字の「5」が 7 セグメント表示部 3 9 に表示されることはない。

【0350】

設定値 6 が場合に選択される表示順序 F 1 ～ F 1 2 0 は、設定値 6 を特定する数字の「6」以外の設定値 1 ～ 5 を特定する 5 つ数字の「1」～「5」を表示する順序を規定する（図 3 6（B）参照）。つまり、設定値が 6 であることで表示順序 F 1 ～ F 1 2 0 のいずれかが選択される場合には、設定値 6 であることを特定する数字の「6」が 7 セグメント表示部 3 9 に表示されることはない。

20

【0351】

そして、7 セグメント表示部 3 9 で表示される数字の順序を設定した場合（ステップ S 2 0 1 5）、MP U 5 1 は、表示順序設定フラグをオフに設定し（ステップ S 2 0 1 6）、当該表示順序設定処理を終了する。即ち、MP U 5 1 は、電源が投入される場合（ステップ S 2 0 1 1：No）、及び設定値が変更される場合に（ステップ S 2 0 1 3：Yes）、当該遊技機 1 0 での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値 1 ～ 6（設定値 1 ～ 6）に応じて、7 セグメント表示部 3 9 で表示される数字の順序を設定する。

30

【0352】

このように、遊技機 1 0 では、電源投入により数字表示順序決定テーブルに基づいて 7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が決定され、電源投入後においては設定値の変更により数字表示順序決定テーブルに基づいて 7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が決定される。これにより、所定の条件（例えば電源投入や設定変更）が成立する場合に、規定期間において所定の順序で数字（非設定値）を 7 セグメント表示部 3 9 において表示させることが可能になる。そして、遊技ホールでは、開店前に遊技機 1 0 の電源が投入されることが多いため、遊技機 1 0 の電源投入を契機として 7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が設定されることで、営業日ごとに 7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が設定される。これにより、7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、7 セグメント表示部 3 9 において同じ情報の繰り返し提示されることや、7 セグメント表示部 3 9 での情報の表示が単調化されることを防止できる。

40

【0353】

なお、本実施形態の表示順序設定処理では、遊技機 1 0 の電源が投入される場合、及び設定値変更がなされる場合に 7 セグメント表示部 3 9 において表示される数字の表示順序が設定されるが、他の条件（所定の条件）を満たす場合に 7 セグメント表示部 3 9 において表示される数字の表示順序が設定されるようにしてもよい。この場合の所定の条件については、後述の第 3 の実施形態において説明するが、所定の条件としては、例えば所定期間が開始されること、大当たり遊技が開始されること、大当たり遊技の開閉実行モードが

50

開始されることなどが挙げられる。これらの所定の条件の成立により7セグメント表示部39において表示される数字の表示順序が設定される場合にも、7セグメント表示部39での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、7セグメント表示部39において同じ情報の繰り返し提示されることや、7セグメント表示部39での情報の表示が単調化されることを防止できる。

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

また、設定値が最高設定値（設定値が6）である場合を除いて、設定値よりも高い非設定値に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択され易いように設定すること

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

10

【0357】

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

20

【0358】

[カウンタ更新処理]

カウンタ更新処理（ステップS2001）では、MPU51は、第1停止図柄種別カウンタ、演出パターン種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、MPU51は、第1停止図柄種別カウンタ及び演出種別カウンタでのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。ここで更新される第1停止図柄種別カウンタは、主制御装置4から受信する変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第1停止図柄種別カウンタは0～99の間でループするループカウンタである。また、演出パターン種別カウンタは、主制御装置4から受信する変動パターンコマンドに基づいて演出種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは0～109の間でループするループカウンタである。一方、MPU51は、変動表示カウンタを1減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部341の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が0になる場合に0になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部341の変動表示が終了したことなどを把握できる。

30

40

【0359】

[コマンド判定処理]

コマンド判定処理（ステップS2002）では、主制御装置4から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行される。ここで、図37は、図34の副タイマ割込処理でのステップS2002で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0360】

<ステップS2101>

50

図37に示すように、ステップS2101では、MPU51は、主制御装置4からコマンドを受信したか否かを判断する。ここで、MPU51は、コマンドを受信した場合（ステップS2101：Yes）、処理をステップS2102に移行する。一方、MPU51は、コマンドを受信していない場合（ステップS2101：No）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、主制御装置4から受信したコマンドは、RAM512の未処理コマンド記憶エリアに格納され、MPU51は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。なお、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、ステップS2101でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

10

【0361】

<ステップS2102>

ステップS2102では、MPU51は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、変動パターンコマンドである場合（ステップS2102：Yes）、処理をステップS2103に移行し、コマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップS2102：No）、処理をステップS2106に移行する。

【0362】

<ステップS2103>

ステップS2103では、MPU51は、主制御装置4から受信した変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（飾り図柄の停止図柄組み合わせ及び演出種別（演出パターン））を決定する。具体的に、MPU51は、変動パターンコマンドと、予めROM511に記憶されている第1停止図柄選択テーブル（図38（A）参照）、変動種別テーブル（図38（B）参照）及び演出種別テーブル（図39（A）～図39（C）参照）と、RAM512に記憶されている演出種別カウンタの値とに基づいて変動パターンを決定する。また、MPU51は、変動パターンコマンドに大当たり種別に関する情報が含まれている場合、大当たり種別に応じた大当たりフラグをオンに設定する。具体的には、MPU51は、大当たり種別が5R通常大当たりである場合に5R通常大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が5R確変大当たりである場合に5R確変大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が16R確変大当たりである場合に16R確変大当たりフラグをオンに設定する。

20

【0363】

飾り図柄の停止図柄組み合わせは、第1停止図柄、第2停止図柄及び最終停止図柄からなる。第1停止図柄は、図柄表示部341において最初に停止表示される飾り図柄であり、第2停止図柄は、2番目に停止表示される飾り図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。演出種別テーブルには、ノーマルリーチに対応するノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図39（A）参照）、スーパーリーチに対応するスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（図39（B）参照）、スペシャルリーチに対応するスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図39（C）参照）が含まれる。

30

【0364】

ここに、図38（A）は、第1停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図38（A）に示すように、第1停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部341において最初に停止表示させる飾り図柄（第1停止図柄）が定められている。なお、図38（A）は、飾り図柄が「1」～「9」であり、「333」が確変大当たり（5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「777」が16R確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「333」及び「777」以外のゾロ目が5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

40

【0365】

50

抽選結果が「5 R 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「5 R 通常大当たり」の場合、5 R 確変大当たり又は16 R 確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「3 3 3」又は「7 7 7」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

【0366】

また、抽選結果が「5 R 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「5 R 確変大当たり」の場合、16 R 確変大当たりであることを示す「7 7 7」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「5 R 確変大当たり」の場合であっても、5 R 確変大当たりであることを示す「3 3 3」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「5 R 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5 R 通常大当たりを示唆する「3 3 3」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「5 R 確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」を除く「3」以外の飾り図柄が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において5 R 確変大当たりであることを明示する5 R 確変昇格演出を実行させる。

【0367】

さらに、抽選結果が「16 R 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「16 R 確変大当たり」の場合であっても、16 R 確変大当たりであることを示す「7 7 7」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「16 R 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5 R 確変大当たり又は5 R 通常大当たりを示唆する「7 7 7」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「16 R 確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において16 R 確変大当たりであることを明示する16 R 確変昇格演出を実行させる。

【0368】

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

【0369】

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。そして、MPU51は、抽選結果が「外れ」である場合に第1停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図14（D））に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第1停止図柄に基づいて第2停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第1停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第2停止図柄が第1停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第2停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

【0370】

また、図38（B）は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図38（B）に示す

10

20

30

40

50

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

【0371】

さらに、図39（A）～図39（C）は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図39（A）は変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図39（B）は変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図39（C）は変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

【0372】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が5種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は6種類以上であってよい。また、図39では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【0373】

図39（A）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンX1」～「演出パターンX5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンX1～演出パターンX3は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【0374】

また、図39（B）に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンY1」～「演出パターンY5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンY1～演出パターンY3は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

【0375】

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

10

【0376】

そして、MPU51は、変動パターンコマンド、変動種別テーブル、演出種別テーブル及び演出種別カウンタに基づいて決定される飾り図柄の停止図柄組み合わせ、及び変動種別（演出パターン種別）を示す表示変動パターンコマンドをRAM512に設定する。

【0377】

20

<ステップS2104>

図37の説明に戻り、ステップS2104では、MPU51は、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図34の副タイマ割込処理でのステップS2001のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU51は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【0378】

<ステップS2105>

30

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

【0379】

40

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

【0380】

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

【0381】

50

<ステップ S 2 1 0 6 >

ステップ S 2 1 0 6 では、MPU 5 1 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、大当た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 MPU 4 1 によって大当たり遊技の開始時に大当た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、MPU 5 1 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 S 2 1 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 0 7 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 S 2 1 0 6 : N o）、処理をステップ S 2 1 0 9 に移行する。

【0382】

<ステップ S 2 1 0 7 >

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 2 1 0 6 : Y e s）、MPU 5 1 は、大当たり遊技演出決定処理を実行する（ステップ S 2 1 0 7）。大当たり遊技演出決定処理は、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合に図柄表示部 3 4 1 などで行われる演出を決定する処理である。具体的には、MPU 5 1 は、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、エンディング演出、開閉実行モード演出を決定する。

【0383】

<ステップ S 2 1 0 8 >

ステップ S 2 1 0 8 では、MPU 5 1 は、大当たり遊技演出開始フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。大当たり遊技演出開始フラグは、大当たり遊技演出（オープニング演出）を開始させるフラグであり、図 3 4 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 0 0 4 の大当たり遊技演出処理においてオープニング演出開始処理を実行するか否かを判断する場合に参照される。

【0384】

<ステップ S 2 1 0 9 >

ステップ S 2 1 0 9 では、MPU 5 1 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 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 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、MPU 5 1 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 S 2 1 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 0 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 S 2 1 0 9 : N o）、処理をステップ S 2 1 1 1 に移行する。

【0385】

<ステップ S 2 3 1 0 >

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 2 1 0 8 : Y e s）、MPU 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 2 3 1 0）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技開始フラグは、図 3 4 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 0 0 4 の大当たり遊技演出において、ラウンド遊技演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【0386】

<ステップ S 2 1 1 1 >

ステップ S 2 1 1 1 では、MPU 5 1 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 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 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、MPU 5 1 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 S 2 1 1 1 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 2 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 S 2 1 1 1 : N o）、処理をステップ S 2 1 1 3 に移行する。

【0387】

10

20

30

40

50

<ステップ S 2 3 1 2>

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップ S 2 1 1 1：Y e s）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 2 3 1 2）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、図 3 4 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 0 0 4 の大当たり遊技演出において、ラウンド遊技演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【0388】

<ステップ S 2 1 1 3>

ステップ S 2 1 1 3 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドであるか否かを判断する。特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ 3 8 4 によっての検出された遊技球がクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した特殊アウト玉であることを示すコマンドであり、図 2 0 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において設定される。ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドである場合（ステップ S 2 1 1 3：Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 4 に移行し、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドでない場合（ステップ S 2 1 1 3：N o）、処理をステップ S 2 1 1 5 に移行する。

【0389】

<ステップ S 2 1 1 4>

ステップ S 2 1 1 4 では、M P U 5 1 は、特殊アウト玉検知フラグをオンに設定、当該コマンド判定処理を終了する。特殊アウト玉検知フラグは、後述の図 4 0 の設定値示唆処理でのステップ S 2 2 0 8 において、特殊アウト玉カウンタの値を加算するか否かを判断する場合に参照される。

【0390】

<ステップ S 2 1 1 5>

ステップ S 2 1 1 5 では、M P U 5 1 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 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 の大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、M P U 5 1 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 S 2 1 1 5：Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 6 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 S 2 1 1 5：N o）、処理をステップ S 2 1 1 7 に移行する。

【0391】

<ステップ S 2 1 1 6>

ステップ S 2 1 1 6 では、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、図 3 4 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 0 0 4 の大当たり遊技演出処理において、エンディング演出処理を開始するか否かを判断する場合に参照される。また、エンディング演出開始フラグは、図 4 0 の設定値示唆処理でのステップ S 2 2 0 1 において、遊技球滞留部 3 8 のストッパ部 3 8 3 を上限位置から下限位置に下動させるか否かを判断する場合に参照される。

【0392】

<ステップ S 2 1 1 7>

ステップ S 2 1 1 7 では、M P U 5 1 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、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 の大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、M P U 5 1 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 S 2 1 1 7：Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 8 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 S 2 1 1 7：N o）、処理をステップ S 2 1 1 9 に移行する。

【0393】

<ステップ S 2 1 1 8>

10

20

30

40

50

ステップS2118では、MPU51は、大当たり遊技演出終了フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。大当たり遊技演出終了フラグは、大当たり遊技演出（エンディング演出）を終了させるフラグであり、図34の副タイマ割込処理でのステップS2004の大当たり遊技演出処理において、エンディング演出終了処理を実行するか否かを判断する場合に参照される。また、大当たり遊技演出終了フラグは、図41の7セグメント表示部制御処理でのステップS2301において、7セグメント表示部39での点灯中のセグメントを消灯させるか否かを判断する場合に参照される。

【0394】

<ステップS2119>

ステップS2119では、MPU51は、受信したコマンドが設定値変更コマンドであるか否かを判断する。設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、図27の設定値変更処理でのステップS1710において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが設定値変更コマンドである場合（ステップS2119：Yes）、処理をステップS2120に移行し、受信したコマンドが設定値変更コマンドでない場合（ステップS2119：No）、処理をステップS2121に移行する。

【0395】

<ステップS2120>

ステップS2120では、MPU51は、RAM512に記憶されている設定値を設定値変更コマンドに含まれる変更後の設定値に変更して記憶し、当該コマンド判定処理を終了する。なお、RAM512に記憶された設定値は、図35の表示順序設定処理でのステップS2014で読み出され、7セグメント表示部39での数字の表示順序を決定するために参照される。

【0396】

<ステップS2121>

ステップS2121では、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行した後、当該コマンド判定処理を終了させる。

【0397】

〔変動遊技演出処理〕

図34の説明に戻り、副タイマ割込み処理の変動遊技演出処理（ステップS2003）では、大当たり抽選での抽選結果を報知する変動遊技において、変動パターンコマンドを受信した場合に図37のコマンド判定処理のステップS2103で決定される演出パターンに即した変動遊技演出が図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などで実行される。

【0398】

〔大当たり遊技演出処理〕

副タイマ割込み処理の大当たり遊技演出処理（ステップS2004）では、図37のコマンド判定処理のステップS2107の大当たり遊技演出決定処理において決定されたオープニング演出、エンディング演出及び開閉実行モード演出が実行される。なお、本実施形態では、エンディング演出において、7セグメント表示部39での表示結果を示すエンディング付加画像が図柄表示部341に表示される（図47参照）。

【0399】

〔設定値示唆処理〕

副タイマ割込み処理の設定値示唆処理（ステップS2005）では、遊技球滞留部38のストッパ部383の上下動が制御されると共に、7セグメント表示部39の各セグメントA～Gの点灯及び消灯が制御される。さらに、設定値示唆処理では、大当たり遊技のエンディング演出として、当該大当たり遊技での7セグメント表示部39での表示結果を示すエンディング付加画像を図柄表示部341に表示させる処理が実行される。ここで、図40は、図37のコマンド判定処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【0400】

<ステップS2201>

図40に示すように、ステップS2201では、MPU51は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。エンディング演出開始フラグは、エンディング演出を開始させるフラグであり、図37のコマンド判定処理でのステップS2116でオンに設定される。即ち、MPU51は、エンディング演出開始フラグによってエンディング演出が開始されるタイミングであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、エンディング演出開始フラグがオンである場合（ステップS2201：Yes）、処理をステップS2202に移行し、エンディング演出開始フラグがオフである場合（ステップS2201：No）、処理をステップS2206に移行する。

10

【0401】

<ステップS2202>

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

20

【0402】

<ステップS2203～S2205>

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

30

【0403】

<ステップS2206>

エンディング演出開始フラグがオフである場合（ステップS2201：No）、MPU51は、ステップS2203でオンに設定されるストッパ部下動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2206）。即ち、MPU51は、滞留レーン381に滞留された遊技球（特殊アウト玉）が特殊アウト玉センサ384によって検出され得るタイミングであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、ストッパ部下動中フラグがオンである場合（ステップS2206：Yes）、処理をステップS2207に移行し、ストッパ部下動中フラグがオフである場合（ステップS2206：No）、処理をステップS2216に移行する。

40

【0404】

<ステップS2207>

ストッパ部下動中フラグがオンである場合（ステップS2206：Yes）、MPU51は、特殊アウト玉検知フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2207）。特殊アウト玉検知フラグは、特殊アウト玉センサ384によって遊技球が検出されたことを示すフラグであり、図37のコマンド判定処理でのステップS2114でオンに設定される。ここで、MPU51は、特殊アウト玉検知フラグがオンである場合（ステップS2207：Yes）、処理をステップS2208に移行し、特殊アウト玉検知フラグがオフである場合（ステップS2207：No）、処理をステップS2210に移行する。

50

【0405】

<ステップS2208及びS2209>

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

10

【0406】

<ステップS2210及びS2211>

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

【0407】

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

20

【0408】

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

【0409】

<ステップS2212及びS2213>

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

30

【0410】

<ステップS2214>

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

40

【0411】

<ステップS2215>

ステップS2215では、MPU51は、7セグメント表示部39の点消灯状態に対応させた付加画像を大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部341に表示させるエンディング付加画像制御処理を実行する。このエンディング付加画像制御処理により、7セグメント表示部39の点消灯状態が図柄表示部341においても確認することが可能になる。なお、7セグメント表示部制御処理の詳細は、図46及び図47を参照して後述する。

50

【0412】

<ステップS2216>

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

10

【0413】

<ステップS2217>

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

【0414】

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

20

30

【0415】

<ステップS2218及びS2219>

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

【0416】

[7セグメント表示部制御処理]

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

40

【0417】

<ステップS2301及びステップS2302>

図41に示すように、7セグメント表示部制御処理では、MPU51は、まず図40の設定値示唆処理でのステップS2208において加算されることでRAM512に記憶される特殊アウト玉カウンタの値を取得し（ステップS2301）、この特殊アウト玉カウンタの値が1以上であるか否かを判断する（ステップS2302）。特殊アウト玉カウンタの値は、当該大当たりの開閉実行モードにおいて、可変入賞口316に入賞してクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した特殊アウト玉の数である。そして、MPU

50

51は、特殊アウト玉カウンタの値が1以上である場合（ステップS2302：Yes）、処理をステップS2303に移行し、特殊アウト玉カウンタの値が1以上でない場合、即ち0である場合（ステップS2302：No）、7セグメント表示部39のセグメントA～Gのいずれも点灯させる必要がないために当該7セグメント表示部制御処理を終了する。

【0418】

<ステップS2303～S2307>

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

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

数字表示順序記憶エリアは、所定期間（例えば低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する大当たり遊技の開閉実行モードの終了まで）が終了するまでの間に、7セグメント表示部39において表示させる数字の順序（数字表示順序）を記憶する。数字表示順序は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する設定値に対して設定される数字表示順序決定テーブル（図36参照）に基づいて、上述の図35の表示順序設定処理において決定される。図42（B）に示す例の数字表示順序記憶エリアでは、上述の数字表示順序設定処理において、設定値1の場合の数字表示順序決定テーブルに基づいて表示順序A1が設定され、所定期間における7セグメント表示部39での数字の表示順序として「2」→「3」→「4」→「5」→「6」が記憶されている。即ち、遊技ホールの営業中に設定変更がなされない限り、数字表示順序としては各営業日ごとに固定された順序が決定され、同一営業日中の所定期間での数字表示順序が固定化される。このように、当該営業日での所定期間での数字表示順序が固定化されるこ

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

【0423】

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

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

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

10

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

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

20

30

40

50

とを示し、オフに設定されている場合に所定期間において7セグメント表示部39に数字の6が表示されていないことを示す。

【0430】

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

【0431】

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

10

20

30

40

50

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

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

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

【0435】

7セグメント表示部39の制御内容は、図41の7セグメント表示部制御処理のステップS2301で取得される特殊アウト玉カウンタの値（大当たり遊技に設定される所定期間にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の個数）に応じて決定される。例えば、既表示情報記憶エリアが初期状態である場合に（図42（C）参照）

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

【0436】

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

【0437】

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

【0438】

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

10

20

30

40

50

示部 39 において数字の 2 が表示され、次に数字の 3 が表示される。そのため、7 セグメント表示部 39 では、図 44 (A) に示す全てのセグメント A ~ G が消灯された非制御状態から、図 44 (B) に示すようにセグメント A、B、D、E 及び G が点灯状態とされ、セグメント C 及び F が消灯状態とされることで 7 セグメント表示部 39 に数字の 2 が表示される全セグメント制御状態に変化され、さらにセグメント表示部 39 では、図 44 (B) に示す数字の 2 が表示される全セグメント制御状態から、図 44 (C) に示すセグメント A ~ C が制御対象とされる一部セグメント制御状態に変化される。図 44 (C) に示す例では、2 番目に表示される数字が 3 であるために、セグメント A ~ C が点灯される。

【0439】

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

【0440】

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

【0441】

以上のように、ステップ S 2301 で取得された特殊アウト玉カウンタの値と、7 セグメント表示部制御情報に応じて 7 セグメント表示部 39 が制御されることで、当該遊技機 10 での大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する遊技設定値 (設定値) 以外の遊技設定値 (非設定値) に対応する数字の全部又は一部が表示される。これにより、遊技者は、7 セグメント表示部 39 での表示内容に基づいて非設定値を特定又は推測することが可能になり、その結果、設定値を認識することが可能になる。

【0442】

ところで、遊技機としては、本実施形態に係る遊技機 10 のように、大当たり抽選での大当たり当選確率が異なる複数の設定値を有し、遊技ホール側が設定値を選択できるものがある。この場合、遊技ホールは、出玉期待値を下げるために設定値を低く設定すること

10

20

30

40

50

を希望する。そして、設定値を低く設定した場合には、設定値が低いことが遊技者に認識されることにより遊技者が遊技を中止してしまうことを避けたいため、設定値が遊技者に知られない遊技機であることを希望する傾向がある。

【0443】

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

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

10

【0447】

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

20

【0448】

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

30

【0449】

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

40

【0450】

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

【0451】

また、本実施形態では、所定期間に非設定値の数だけ特定の条件が満たされる場合、全

50

ての非設定値が特定可能である。換言すれば、非設定値の高低を問わず、遊技者に不利な情報を含めて全ての非設定値が遊技者に提示される。このように、本実施形態では、従来のスロットマシンにおいて設定値を示唆又は明示する場合と異なり、最高設定値などを否定するように遊技者に不利な情報であっても提示される。これにより、遊技者は、設定値を特定又は推測するための情報として、有利な情報だけでなく不利な情報も得ることができるため、不利な情報に基づいて当該遊技機10において遊技を継続するか否かを判断することができる。一方、本実施形態では、高設定値（例えば設定値5以上）に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。これとは逆に、低設定値（例えば設定値2以下）に対応する数字の表示順序が早くなる数字表示順序が選択さ易いように設定することが考えられる。このように低設定値に対応する数字の表示順序が早く、高設定値に対応する数字の表示順序が遅くされることで、より高設定値がより遅く表示される。これにより、遊技者が設定値を把握する直前まで、遊技者にとって有利な高設定値である可能性を遊技者に期待させることができるため、設定値が高い可能性を期待しつつ非設定値（設定値）を推測して楽しむことができる。

【0452】

【エンディング付加画像制御処理】

ここで、図46は、図40の設定値示唆処理でのステップS2215において実行されるエンディング付加画像制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0453】

<ステップS2401～S2403>

図46に示すように、エンディング付加画像制御処理では、MPU51は、ステップS2401において、図41のステップS2306において更新される既表示情報記憶エリアの各種情報、即ち今回の特定期間の経過により更新される既表示数字フラグ情報、表示中数字フラグ情報、及び既表示セグメントフラグ情報を読み出し、これらの情報に基づいて大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部341に表示させる付加画像を決定する（ステップS2402）。ここで、付加画像は、7セグメント表示部39の表示内容を示す画像であり、非設定値を特定又は推測可能な画像である（図47（B1）、図47（B2）及び図47（C）参照）。そして、MPU51は、ステップS2402において決定される付加画像をエンディング演出において図柄表示部341に表示させる付加画像表示コマンドを表示制御装置6に送信する。これにより、図柄表示部341では、エンディング演出として、図柄表示部341に付加画像が表示される。

【0454】

ここで、図47は、大当たり遊技のエンディング演出での画面移行例を示す図である。具体的には、図47（A1）は確変大当たり遊技でのエンディング前半での図柄表示部341の画面例であり、図47（A2）は通常大当たりでのエンディング前半での図柄表示部341の画面例である。また、図47（B1）、図47（B2）及び図47（C）は、エンディング後半での図柄表示部341の画面例（設定値示唆画面例）である。

【0455】

図47（A1）に示すように、確変大当たり遊技でのエンディングでは、エンディング演出の前半パートとして図柄表示部341に当該確変大当たり遊技の終了後に高確率モードかつ高頻度サポートモードに移行することを明示する画像が表示される。一方、図47（B1）に示すように、通常大当たり遊技でのエンディングでは、エンディング演出の前半パートとして図柄表示部341に当該通常大当たり遊技の終了後に低確率モードかつ低頻度サポートモード（時短モード）に移行することを明示する画像が表示される。なお、エンディング演出の前半パートでは、当該大当たり遊技の終了後に移行する遊技モードを明示する画像に加えて、大当たり連荘回数や出玉数を明示する画像が表示される。

【0456】

一方、大当たり遊技のエンディング演出の後半パートでは、図46のエンディング付加画像制御処理のステップS2402で決定される付加画像を含む画像が、クルーン装置37を利用したクルーンゲームの結果として図柄表示部341に表示される。図47（B1

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

<ステップＳ２４０４>

図４６の説明に戻り、ステップＳ２４０４では、ＭＰＵ５１は、当該大当たり遊技を実行する契機となった大当たり種別が５Ｒ通常大当たりであるか否かを判断する。大当たり種別が５Ｒ通常大当たりであるか否かは、図３７のステップＳ２１０３においてオンに設定され得る５Ｒ通常大当たりフラグがオンであるか否かに基づいて判断できる。そして、ＭＰＵ５１は、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合（ステップＳ２４０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２３０５に移行し、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりでない場合（ステップＳ２４０４：Ｎｏ）、当該エンディング付加画像制御処理を終了する。

【0460】

＜ステップS2405＞

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

【0461】

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

【0462】

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

【0463】

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

【0464】

さらに、遊技機10では、7セグメント表示部39に非設定値を特定又は推測するための情報が表示されるが、この7セグメント表示部39における所定期間での表示履歴が大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部341に表示される。そのため、遊技者は、各大当たり遊技のエンディングにおいて、当該大当たり遊技までに7セグメント表示部39において表示された非設定値に関する情報を確認することが可能である。これにより、7セグメント表示部39において非設定値に関する情報が表示されることを知り得ない

10

20

30

40

50

場合、7セグメント表示部39での表示内容を見逃した場合、又は当該所定期間における過去の7セグメント表示部39での表示内容を忘れてしまった場合などであっても、改めて7セグメント表示部39での表示内容を認識することができる。そのため、遊技者は、大当たり遊技ごとに、7セグメント表示部39の表示履歴を示す付加画像に基づいて、エンディングにおいて非設定値を特定又は推測し、設定値を認識又は推測して遊技の進行を楽しむことができる。

【0465】

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

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

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

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

10

【0469】

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

20

【0470】

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

30

【0471】

〔他の実施形態〕

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

40

【0472】

〔第2の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、所定期間（低確率モードでの初大当たりに対する大当たり

50

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

【0473】

ところで、前述の第 1 の実施形態のように、所定期間に実行される大当たり遊技ごとに特定期間が設定される場合、大当たり連荘ではその連荘回数に対応した数の複数の特定期間が所定期間内に設定される。そのため、大当たり連荘では、各回の大当たり遊技のエンディングごとに 7 セグメント表示部 39 に非設定値（設定値）に対応する特定情報の全部又は一部が提示される。即ち、大当たり連荘では、特定情報の全部又は一部が複数回に分けて提示される。しかしながら、大当たり遊技のエンディングごとに特定情報の全部又は一部が 7 セグメント表示部 39 に提示される場合、即ち特定情報の全部又は一部が複数回に分けて提示される場合、先に実行される大当たり遊技のエンディングにおいて提示される特定情報を記憶又は記録していなければ、先に実行される大当たり遊技のエンディングにおいて提示される特定情報を踏まえて非設定値（設定値）を特定することは困難になる。即ち、7 セグメント表示部 39 において過去に提示された特定情報を正確に記憶又は記録していない場合には、効果的に非設定値（設定値）を特定又は推測することが困難である。そのため、非設定値（設定値）を効果的に特定又は推測するためには、過去に 7 セグメント表示部 39 において提示された特定情報を正確に記憶又は記録するという煩わしさがあり、その結果、遊技者が非設定値（設定値）の特定又は推測を諦めてしまうことも想定される。これでは、非設定値（設定値）を特定又は推測可能であることで遊技の興趣を向上させるという意義が埋没されてしまう。

【0474】

一方、本実施形態は、前述の第 1 の実施形態のように所定期間に特定期間が設定されず、所定期間において満たされる特定の条件の数に基づいて、1 回の所定期間に対して 1 回だけ、非設定値（設定値）を特定又は推測するための特定情報が提示される。このように本実施形態では、所定期間において満たされる特定の条件の数に基づいて、1 回の所定期間に対して 1 回だけ、非設定値（設定値）を特定又は推測するための特定情報が提示される。そのため、本実施形態では、前述の第 1 の実施形態のように所定期間に複数回に分けて特定情報が提示される場合の不都合が解消される。即ち、本実施形態では、1 回の所定期間に対して、当該所定期間の終了後に 1 回だけ特定情報が提示されるため、当該所定期間において過去に提示される特定情報はなく、遊技者が記憶又は記録すべき特定情報もない。これにより、遊技者は、1 回の所定期間に対して 1 回だけ提示される特定情報に着目することで非設定値（設定値）を特定又は推測することが可能になることで、提示された特定情報を正確に記憶又は記録するという煩わしさから開放される。そのため、遊技者は、容易かつ効果的に非設定値（設定値）を特定又は推測できることで、非設定値（設定値）を特定又は推測しつつ遊技を楽しむことが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【0475】

本実施形態の一例では、前述の第 1 の実施形態と同様に、所定期間が低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する通常大当たり遊技の開閉実行モードの終了までの期間であり、特定の条件がクルーン装置の特殊アウト玉口に遊技球が入球されることである。また、本実施形態の一例では、前述の第 1 の実施形態と同様に特定情報が 7 セグメント表示部 39 に表示されるが、特定情報の表示タイミング（規定期間）は、1 回の所定期間に対して、当該所定期間の終期が設定される 5 R 通常大当たり遊技でのエンディング（当該所定期間の終了後）のみである。即ち、所定期間の終了後に 1 回だけ 7 セグメント表示部 39 に特定情報が提示される。そのため、本実施形態では、設定値示唆処理、7 セグメント表示部制御処理及びエンディング付加画像制御処理の一部

のステップが前述の第1の実施形態とは異なる。

【0476】

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

【0477】

〔設定値示唆処理〕

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

【0478】

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

【0479】

〔7セグメント表示部制御処理〕

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

【0480】

〔エンディング付加画像制御処理〕

図50に示すように、本実施形態におけるエンディング付加画像制御処理は、基本的に前述の第1の実施形態のエンディング付加画像制御処理（図46参照）と同様であるが、前述の第1の実施形態でのエンディング付加画像制御処理のけるステップS2404が省略されている。即ち、本実施形態のエンディング付加画像制御処理が5R通常大当たりであることを契機として実行されるため（図48の設定値示唆処理のステップS2501でYes）、5R通常大当たりであることを判断するまでもなくステップS2405におい

て既表示情報記憶エリアの初期化が実行される。

【0481】

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

10

【0482】

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

【0483】

〔第3の実施形態〕

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

20

【0484】

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

30

【0485】

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

40

【0486】

なお、特定情報を提示する順序が決定（変更）されるための所定の条件としては、例え

50

ば大当たりに当選すること、大当たり遊技のオープニング、開閉実行モード、若しくは大当たり遊技のエンディングが開始されることなどが考えられる。このように所定の条件を設定することで、大当たり遊技が実行されるごとに特定情報の提示順序が決定（変更）される。そのため、特定情報の提示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し提示されることや、特定情報の提示が単調化されることを防止できる。その結果、大当たり遊技が実行されるごとに特定情報として新規な情報が得られることが期待される。これにより、例えば大当たり遊技における特定情報の提示順序に興味を持たせることができるため、大当たり遊技に対する興味を向上させることが可能になる。

【0487】

また、所定の条件としては、特定の大当たり（例えば確変大当たり、通常大当たり、又は低確率モードでの大当たり）に当選すること、特定の大当たり遊技（例えば確変大当たり、通常大当たり、又は低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技）のオープニング、開閉実行モード、若しくは大当たり遊技のエンディングが開始されることが開始されることなどが考えられる。このように所定の条件を設定することで、所定の条件を特定の大当たりや大当たり遊技に限定しない場合に比べて、特定情報の提示順序が決定（変更）される回数が少なくされる。そのため、先行して提示される特定情報に対して新規な情報が提示される可能性が低減されることで、全ての非設定値の特定（設定値の特定）することに対する困難性が高められ、全ての非設定値が早期に特定（設定値が特定）されることを防止できる。これにより、例えば設定値が低い場合に遊技者が遊技中の遊技機10での遊技を早期に終了してしまうことを防止できる。

【0488】

また、所定の条件としては、所定期間又は特定期間が開始若しくは終了することなどが考えられる。このように所定の条件を設定することで、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報の提示順序が決定（変更）される。そのため、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報として新規な情報が得られることが期待される。これにより、特定情報の提示順序に興味を持たせることができるため、遊技に対する興味を向上させることが可能になる。

【0489】

また、所定の条件としては、変動遊技演出として特定の演出が決定又は実行されることなども考えられる。この場合の特定の演出は、例えば非リーチ演出及びリーチ演出のいずれに設定してもよい。典型的には、特定の演出は、変動遊技演出のうちの大当たり又は確変大当たりが確定するプレミア演出が挙げられる。さらに、特定の演出としては、図柄表示部341において飾り図柄が特定の組み合わせで停止表示、又は仮停止表示（中間停止表示）されることも考えられる。例えば、図柄表示部341において飾り図柄が「777」で停止表示される場合、「767」のように特定のリーチ外れ目で停止表示される場合、「367」のように特定の非リーチ外れ目（バラケ目）で停止表示される場合などの他、リーチ演出としてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出などの発展演出が実行される場合に発展演出が実行されることを明示する仮停止表示（中間停止表示）が考えられる。発展演出が実行されることを明示する仮停止表示（中間停止表示）としては、例えば「7発展7」のように、左右の飾り図柄がリーチ状態で仮停止表示（中間停止表示）され、中図柄として「発展」などの発展演出が実行されることを明示する図柄が一時的に停止表示されることが考えられる。このように所定の条件を設定する場合においても、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報の提示順序が決定（変更）される。そのため、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報として新規な情報が得られることが期待される。これにより、特定情報の提示順序に興味を持たせることができるため、遊技に対する興味を向上させることが可能になる。

【0490】

また、所定の条件としては、単発大当たりが複数回連続すること、同じ特定情報の提示順序が複数回連続することなども考えられる。このように所定の条件を設定することで、特定情報として新規な情報が得られ難い状況であった場合に、特定情報の提示順序が決定

(変更)される。そのため、特定情報として新規な情報が得られ易くなるため、新規な特定情報が得られない場合の退屈感を低減でき、遊技に対する興趣の低下を抑制できる。

【0491】

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

【0492】

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

【0493】

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

【0494】

[表示順序設定処理]

<ステップS2601>

図51に示すように、本実施形態における表示順序設定処理では、MPU51は、大当たり遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS2601)。大当たり遊技演出開始フラグは、大当たり遊技演出が開始されることを示すフラグであり、図37のコマンド判定処理のステップS2108においてオンに設定される。そして、MPU51は、大当たり遊技演出開始フラグがオンである場合(ステップS2601:Yes)、処理をステップS2602に移行し、大当たり遊技演出開始フラグがオフである場合(ステップS2601:No)、当該表示順序設定処理を終了する。

【0495】

<ステップS2602>

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

【0496】

そして、MPU51は、低確率モードの大当たりである場合(ステップS2602:Yes)、即ち当該大当たりが初当たり(所定期間の始期となる大当たり)である場合、処理をステップS2603に移行する。一方、MPU51は、低確率モードの大当たりでない場合(ステップS2602:No)、即ち高確率モードでの大当たりである場合(ステップS2602:No)、該表示順序設定処理を終了する。

【0497】

＜ステップS2603～S2605＞

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

【0498】

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

10

【0499】

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

20

【0500】

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

【0501】

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

30

【0502】

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

40

【0503】

〔第4の実施形態〕

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

【0504】

50

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

【0505】

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

【0506】

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

【0507】

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

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

また、特殊期間は、大当たり遊技中、例えばオープニング中、開閉実行モード中、エンディング中に設定することも考えられる。このように特殊期間が大当たり遊技中に設定されることで、大当たり抽選での抽選結果が明示又は示唆されない状態において過去の特定情報が提示される。そのため、大当たり抽選での結果の明示又は示唆が特定情報の提示によ

10

20

30

40

50

って阻害されることを防止できる。また、大当たり遊技は、変動遊技によって大当たり抽選での結果が大当たりであることを明示した後に実行されるために遊技者の興味が低下する傾向にあるが、このような大当たり遊技において過去に提示された特定情報が提示されることで、大当たり遊技に対する興味が向上される。

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

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

【0514】

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

【0515】

一方、特殊期間での過去の特定情報の提示が遊技者の意思により実行される場合、遊技機 10 によって決定されるタイミングにおいて過去の特定情報が提示されることを受動的に待つことなく、特殊期間であれば、遊技者は自身の好みのタイミングにおいて過去の特定情報を積極的に確認することが可能になる。そのため、過去の特定情報を考慮して複数の非設定値（設定値）を特定又は推測する場合、過去の特定情報を提示させるタイミングについて、遊技機 10 によって制限されることなく自身の意思が反映されるため、利便性が向上される。

【0516】

ここで、特殊期間での過去の特定情報の提示が遊技者の意思により実行される例としては、待機状態、変動遊技中、大当たり遊技中に設定される特殊期間において、遊技者によって操作ボタン 20 などに対する所定の操作が行われる場合に過去に提示された特定情報を提示することが挙げられる。

10

【0517】

本実施形態の一例では、大当たり遊技のエンディング（規定期間）において 7 セグメント表示部 39 によって表示された複数の非設定値に対応する特定情報（数字）の全部又は一部が表示され、待機状態の期間（特殊期間）において、操作ボタン 20 や選択決定部 21 に対して所定の操作を行うことで、直近の 3 回の大当たり遊技のエンディングにおいて表示された特定情報（数字）の全部又は一部が図柄表示部 341 に表示される。なお、本実施形態の一例では、パスワードやコマンドなどの入力操作を行うことなく、過去に 7 セグメント表示部 39 に表示された特定情報の全部又は一部を図柄表示部 341 に表示させることが可能である。

20

【0518】

以下、本実施形態について、図 53～図 63 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

【0519】

ここで、図 53 は本実施形態に係る遊技機 10 の構成の一例を示す斜視図であり、図 54 は図 53 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図である。

【0520】

図 53 に示すように、本実施形態に係る遊技機 10 は、前面枠 11 に設けられる選択決定部 21 をさらに備える。

30

【0521】

選択決定部 21 は、遊技者により操作されるものであり、後述の待機状態において遊技者の押下操作を受け付け、図柄表示部 341 での表示画面（図 60 参照）を移行させる押しボタンである。選択決定部 21 は、複数の選択ボタン 21A 及び決定ボタン 21B を含む。

【0522】

複数の選択ボタン 21A は、後述の図 61 及び図 62 の待機状態画面移行処理において、トップメニュー画面などの各種画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり（図 60 参照）、上選択ボタン 211、下選択ボタン 212、左選択ボタン 213 及び右選択ボタン 214 を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン 21B が操作されることによって仮選択された内容が確定される（RAM 512 に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン 211～214 のそれぞれは、図 54 に示すように音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ 211a、下選択操作スイッチ 211b、左選択操作スイッチ 211c、及び右選択操作スイッチ 211d を備える。これらのスイッチ 211a～211d は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I/F に接続されている。そのため、音声ランプ制御装置 5 では、各スイッチ 211a～211d の入力信号に基づいて、各選択ボタン 211～214 に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

40

【0523】

また、本実施形態では、各選択ボタン 211～214 に対する操作が開始されたことが

50

検出される場合に、各選択ボタン211～214に対する操作が行われたと判断される。もちろん、各選択ボタン211～214に対する操作が継続していること、又は操作が終了したことが検出される場合に、各選択ボタン211～214に対する操作が行われたと判断されるようにしてもよい。

【0524】

一方、決定ボタン21Bは、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、決定ボタン21Bは、後述の音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える決定操作スイッチ21Baを備える。決定操作スイッチ21Baは、音声ランプ制御装置5の入出力I/Fに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置5では、決定操作スイッチ21Baの入力信号に基づいて、決定操作スイッチ21Baに対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

10

【0525】

また、複数の選択ボタン21A（211～214）及び決定ボタン21Bに代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーに対する遊技者の操作を受け付けるタッチパネルが操作手段として設けられることも考えられる。さらに、複数の選択ボタン21A（211～214）及び決定ボタン21Bに代えて、図柄表示部341の正面側に遊技者の操作を受け付ける透光性のタッチパネルを設けることも考えられる。また、複数の選択ボタン21A（211～214）に代えて、ジョグダイヤルを設けることも考えられる。また、選択スイッチ211a～211d及び決定操作スイッチ21Baは、接点式スイッチなどであるが、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。

20

【0526】

ここで、図55は、図53に示す遊技機10の音声ランプ制御装置5で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0527】

図55に示すように、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第1の実施形態での副タイマ割込処理と同様な処理（ステップS2000～S2005）に加えて、操作検出処理（ステップS2701）及び待機状態画面移行処理（ステップS2702）が実行される。

【0528】

〔操作検出処理〕

操作検出処理は、各種ボタン20、21A、21Bに対する操作が行われたか否かを検出する処理である。ここで、図56は、図55の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

30

【0529】

図56に示すように、操作検出処理において、MPU41は、操作ボタン操作検出処理（ステップS2801）、操作検出パターン判定処理（ステップS2802）、選択ボタン操作検出処理（ステップS2803）、選択操作検出パターン判定処理（ステップS2804）、決定ボタン操作検出処理（ステップS2805）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップS2806）を実行する。

40

【0530】

〔操作ボタン操作検出処理〕

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップS2201）では、操作ボタン20の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機10では、MPU41によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では1msec間隔）で操作ボタン20の操作の有無が判断されることになる。ここで、図57は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図57を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【0531】

50

<ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 >

図 5 7 に示すように、ステップ S 2 9 0 1 では、M P U 4 1 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 S 2 9 0 2 では、M P U 4 1 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 S 2 9 0 3 では、M P U 4 1 は、操作スイッチ 2 0 a により検出される操作ボタン 2 0 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。

【 0 5 3 2 】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 の処理が実行されることにより、操作ボタン 2 0 の操作履歴として 1 m s e c 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 R A M 5 1 2 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。

【 0 5 3 3 】

[操作検出パターン判定処理]

図 5 7 の説明に戻り、操作検出処理でのステップ S 2 8 0 2 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 2 0 の操作履歴から操作ボタン 2 0 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 2 0 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 2 0 に対する操作が継続されていると判定できる（図 3 8（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 2 0 に対する操作が開始されたと判定できる（図 3 8（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 2 0 に対する操作が終了したと判定できる（図 3 8（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 2 0 に対する操作がなされていないと判定できる（図 3 8（A）参照）。ここで、図 5 8 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 5 9（A）は、操作ボタン 2 0 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 5 8 及び図 5 9（A）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【 0 5 3 4 】

<ステップ S 3 0 0 1 >

図 5 8 に示すように、ステップ S 3 0 0 1 では、M P U 4 1 は、3 回前の操作ボタン 2 0 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、M P U 4 1 は、第 1 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 2 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 S 3 0 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 5 に移行する。

【 0 5 3 5 】

<ステップ S 3 0 0 2 >

ステップ S 3 0 0 2 では、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 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、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 3 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 S 3 0 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 8 に移行する。

【 0 5 3 6 】

<ステップ S 3 0 0 3 >

ステップ S 3 0 0 3 では、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 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、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 4 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 S 3 0 0 3 : N o）、

処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

【 0 5 3 7 】

<ステップ S 3 0 0 4>

ステップ S 3 0 0 4 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」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 5 9（A）参照）。そして、第 1 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 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、M P U 4 1 は、操作ボタン操作継続コマンドを R A M 4 1 2 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 2 0 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 2 0 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 2 0 が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン 2 0 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。

10

【 0 5 3 8 】

<ステップ S 3 0 0 5>

M P U 4 1 は、ステップ S 3 0 0 1 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 S 3 0 0 1：N o）、2 回前の操作ボタン 2 0 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 S 3 0 0 5）。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 5：Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 6 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 S 3 0 0 5：N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

20

【 0 5 3 9 】

<ステップ S 3 0 0 6>

ステップ S 3 0 0 6 では、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 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、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 6：Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 7 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 S 3 0 0 6：N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

30

【 0 5 4 0 】

<ステップ S 3 0 0 7>

ステップ S 3 0 0 7 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」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 5 9（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 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 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 2 0 の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

40

【 0 5 4 1 】

<ステップ S 3 0 0 8>

M P U 4 1 は、ステップ S 3 0 0 2 において第 2 操作検出フラグがオンでないと判断し

50

た場合（ステップ S 3 0 0 2 : N o）、直近の操作ボタン 2 0 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 S 3 0 0 8）。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 1 0 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 S 3 0 0 8 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 9 に移行する。

【 0 5 4 2 】

<ステップ S 3 0 0 9>

ステップ S 3 0 0 9 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、
「O F F」、「O F F」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 5 9（A）参照）。そして、第 3 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 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 2 0 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。

【 0 5 4 3 】

<ステップ S 3 0 1 0>

ステップ S 3 0 1 0 では、M P U 4 1 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、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「
「O F F」、「O F F」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 5 9（A）参照）。なお、M P U 4 1 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 2 0 が非操作状態であると判定する。

【 0 5 4 4 】

〔選択ボタン操作検出処理〕

図 5 6 の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 3）では、M P U 4 1 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。

【 0 5 4 5 】

<上選択ボタン操作処理>

上選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 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 5 7 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 5 7 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。

【 0 5 4 6 】

<下選択ボタン操作処理>

下選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 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 5 7 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 5 7 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。

【 0 5 4 7 】

<左選択ボタン操作処理>

左選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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 5 7 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 5 7 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0548】

＜右選択ボタン操作処理＞

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

【0549】

[選択操作検出パターン判定処理]

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

10

【0550】

＜上選択操作検出パターン判定処理＞

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

20

【0551】

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

【0552】

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

30

【0553】

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

40

【0554】

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

【0555】

50

<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、MPU 4 1は、第1下選択操作検出フラグ、第2下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン212の操作履歴から下選択ボタン212に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図58の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図58の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えばよい。

【0556】

ここで、図59(C)に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてMPU 4 1は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0557】

また、MPU 4 1は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0558】

さらに、MPU 4 1は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第2下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0559】

また、MPU 4 1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、MPU 4 1は、第1～第3下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン212が非操作状態であると判定する。

【0560】

<左選択操作検出パターン判定処理>

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU 4 1は、第1左選択操作検出フラグ、第2左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン213の操作履歴から左選択ボタン213に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図58の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図58の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えばよい。

【0561】

ここで、図59(D)に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてMPU 4 1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、

10

20

30

40

50

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

【0562】

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

【0563】

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

【0564】

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

【0565】

＜右選択操作検出パターン判定処理＞

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

【0566】

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

【0567】

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

【0568】

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

10

20

30

40

50

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

【0569】

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

【0570】

〔決定ボタン操作検出処理〕

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

【0571】

〔決定操作検出パターン判定処理〕

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

【0572】

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

【0573】

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

【0574】

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

【0575】

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

10

20

30

40

50

パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン21Bが非操作状態であると判定する。

【0576】

〔待機状態画面移行処理〕

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

【0577】

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

【0578】

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

【0579】

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

【0580】

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

【0581】

7セグメント表示部履歴選択画面は、所定期間に対して7セグメント表示部39において表示された特定情報の内容が表示される履歴画面に移行させることが可能な画面である。この履歴画面は、直近の3回の所定期間のいずれかに対する7セグメント表示部39における表示内容を示すものであり、1回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される1回前履歴画面、2回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される2回前履歴画面、及び3回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される3回前履歴画面を含む。各履歴画面は、大当たり遊技のエンディングの後半パートにおいて図柄表示部341に表示される付加画像（図47（B1）、図47（B2）及び図47（C）参照）と同様な形態の履歴画像を含む。履歴画像は、1回の所定期間が終了までの7セグメント表示部39での表示履歴を示すものであり、非設定値に対応する数字が表示され得る7セグメント表示部39を模した5つの設定値示唆画像を含む。図60に示す例では、1回前の所定期間

10

20

30

40

50

におけるクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 への遊技球 99 の入球によって、7 セグメント表示部 39 に数字の 2 が表示された後にセグメント A～C が点灯された履歴を有することを示している。

【0582】

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

10

【0583】

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

20

【0584】

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

30

【0585】

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

40

【0586】

また、トップメニュー画面において、「キャラクタ選択」のキャラクタ画面移行画像が選択された場合には表示画面がキャラクタ選択画面に移行され、「キャラクタカスタマイズ」のキャラクタカスタマイズ画面移行画像が選択された場合には表示画面がキャラクタカスタマイズ画面に移行される。即ち、本実施形態では、変動遊技演出などで登場するキャラクタを選択可能であり、当該キャラクタのコスチューム、装身具、髪型などなどのカスタマイズが可能である。

50

【0587】

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

【0588】

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

10

【0589】

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

【0590】

<ステップS3101及びS3102>

20

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

30

【0591】

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

【0592】

<ステップS3103>

待機状態である場合（ステップS3101及びS3102が共にNo）、MPU51は、変動停止画面フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3103）。変動停止画面フラグは、図柄表示部341での表示画面が変動停止画面であることを示すフラグである。この変動停止画面フラグは、変動遊技状態又は大当たり遊技状態から待機状態に移行される場合、即ち待機状態において変動停止画面フラグ以外の全ての画面フラグがオフに設定されている場合に後述の図62のステップS3120においてオンに設定される。また、変動停止画面フラグは、変動停止画面以外の表示画面から変動停止画面に移行される場合にもオンに設定される。具体的には、変動停止画面フラグは、後述の図62のステップS3109のトップメニュー画面処理において表示画面がトップメニュー画面から変動停止画面に移行される場合、ステップS3113の1回前履歴画面処理において表示画面が1回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合、ステップS3115の2回前履歴画面処理において表示画面が2回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合、及びステップS3117の3回前履歴画面処理において表示画面が3回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合にもオンに設定される。なお、変動停止

40

50

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 S 3 1 0 7 においてオフに設定され、飾り図柄の変動表示が開始される場合にオフに設定される。

【0593】

そして、MPU51は、変動停止画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 4 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 S 3 1 0 3 : N o）、処理を図 6 2 のステップ S 3 1 0 8 に移行する。

【0594】

<ステップ S 3 1 0 4 >

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 S 3 1 0 3 : Y e s）、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 S 3 1 0 4）。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 5 8 の操作検出パターン判定処理でのステップ S 3 0 0 7 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 S 3 1 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 5 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 S 3 1 0 4 : N o）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【0595】

<ステップ S 3 1 0 5 ~ S 3 1 0 7 >

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 S 3 1 0 4 : Y e s）、MPU51は、表示画面を変動停止画面から、各種の選択や設定を行うトップメニュー画面に移行させる（ステップ S 3 1 0 5）（図 6 0 参照）。即ち、MPU51は、表示画面が変動表示画面である場合に操作ボタン20に対する操作がなされた場合に、表示画面を変動停止画面からトップメニュー画面に移行させる。

【0596】

そして、MPU51は、表示画面がトップメニュー画面であることを示すトップメニュー画面フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 0 6）、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 S 3 1 0 7）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【0597】

<ステップ S 3 1 0 8 >

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 S 3 1 0 3 : N o）、図 6 2 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 S 3 1 0 8）。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 6 1 のステップ S 3 1 0 6 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 S 3 1 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 9 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 S 3 1 0 8 : N o）、処理をステップ S 3 1 1 0 に移行する。

【0598】

<ステップ S 3 1 0 9 >

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 S 3 1 0 8 : Y e s）、MPU51は、トップメニュー画面処理を実行する（ステップ S 3 1 0 9）。トップメニュー画面処理では、選択ボタン21Aに対する操作に応じて仮選択される項目を変更する。また、トップメニュー画面処理では、決定ボタン21Bに対する操作がなされた場合に仮選択されている項目に対応する画面、具体的には変動停止画面、7セグメント表示部履歴選択画面、キャラクタ選択画面、又はキャラクタカスタマイズ画面に表示画面を移

10

20

30

40

50

行させる。また、MPU51は、表示画面をトップメニュー画面から他の画面に移行させた場合、移行先の画面に対する画面フラグをオンに設定する一方で、トップメニュー画面フラグをオフに設定する。

【0599】

<ステップS3110>

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

【0600】

<ステップS3111>

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

【0601】

<ステップS3112>

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

【0602】

<ステップS3113>

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

【0603】

<ステップS3114>

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

【0604】

<ステップ S 3 1 1 5>

2 回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 4 : Y e s ）、M P U 5 1 は、2 回前履歴画面処理を実行し、当該待機状態画面移行処理を終了する。2 回前履歴画面処理では、「戻る」が選択される場合に表示画面を 2 回前履歴画面から 7 セグメント表示部履歴選択画面に移行させる。このとき、M P U 5 1 は、2 回前履歴画面フラグをオフに設定する一方で、7 セグ履歴選択画面フラグをオンに設定する。

【0605】

<ステップ S 3 1 1 6>

2 回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 4 : N o ）、M P U 5 1 は、表示画面が 3 回前履歴画面であることを示す 3 回前履歴画面フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 1 1 6 ）。6 回前履歴画面フラグは、後述の図 6 3 の 7 セグ履歴選択画面処理のステップ S 3 2 1 7 において、表示画面が 7 セグメント表示部履歴選択画面から 3 回前履歴画面に移行される場合にオンに設定される。そして、M P U 5 1 は、3 回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 1 7 に移行し、3 回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 6 : N o ）、処理をステップ S 3 1 1 8 に移行する。

【0606】

<ステップ S 3 1 1 7>

3 回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、3 回前履歴画面処理を実行し、当該待機状態画面移行処理を終了する。3 回前履歴画面処理では、「戻る」が選択される場合に表示画面を 3 回前履歴画面から 7 セグメント表示部履歴選択画面に移行させる。このとき、M P U 5 1 は、3 回前履歴画面フラグをオフに設定する一方で、7 セグ履歴選択画面フラグをオンに設定する。

【0607】

<ステップ S 3 1 1 8 及び S 3 1 1 9>

3 回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 6 : N o ）、M P U 5 1 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 S 3 1 1 8 ）。他の画面フラグは、ステップ S 3 1 0 9 のトップメニュー画面処理において、表示画面がトップメニュー画面から他の画面に移行される場合にオンに設定される。他の画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 8 : Y e s ）、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 S 3 1 1 9 ）、当該待機状態画面移行処理を終了する。一方、M P U 5 1 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 S 3 1 1 8 : N o ）、処理をステップ S 3 1 2 0 に移行する。

【0608】

<ステップ S 3 1 2 0>

他の画面フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 8 : N o ）、M P U 5 1 は、変動停止画面フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 0 ）、当該待機状態画面移行処理を終了する。つまり、M P U 5 1 は、待機状態である場合に、全ての画面フラグもオフである場合、変動遊技状態又は大当たり遊技状態から待機状態に移行され、表示画面が変動停止画面であると判断できるため、変動停止画面フラグをオンに設定する。

【0609】

[7 セグ履歴選択画面処理]

待機状態画面移行処理のステップ S 3 1 1 1 で実行される 7 セグ履歴選択画面処理では、遊技者による選択決定部 2 1 （選択ボタン 2 1 A 及び決定ボタン 2 1 B ）に対する操作に応じて、表示画面を 7 セグメント表示部履歴選択画面から、変動停止画面、1 回前履歴画面、2 回前履歴画面又は 3 回前履歴画面に移行させる処理が実行される（図 6 0 参照）。ここで、図 6 3 は、図 6 2 の待機状態画面移行処理で実行される 7 セグ履歴選択画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0610】

<ステップS3201>

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

10

【0611】

<ステップS3202>

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

20

【0612】

<ステップS3203>

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

30

【0613】

<ステップS3204>

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

40

【0614】

<ステップS3205>

第2下選択パターンフラグがオフに設定されている場合(ステップS3203: No)、MPU51は、第2決定操作パターンフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3205)。第2決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bに対する操作が開始されたことを示すフラグであり、図56の操作検出処理でのステップS2806で実行される決定ボタン操作検出パターン判定処理においてオンに設定される。即ち、MPU51は、表示画面が7セグメント表示部履歴選択画面である場合に決定ボタン21B

50

に対する操作がなされた否かを判断する。そして、MPU51は、第2決定操作パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップS3205：Yes）、処理をステップS3206に移行し、第2決定操作パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップS3205：No）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【0615】

＜ステップS3206及びS3207＞

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

10

【0616】

＜ステップS3208及びS3209＞

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

20

【0617】

＜ステップS3210＞

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

【0618】

＜ステップS3211及びS3212＞

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

30

【0619】

＜ステップS3213＞

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

40

【0620】

＜ステップS3214及びS3215＞

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

【0621】

＜ステップS3216及びS3217＞

50

決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「履歴 2 (2 回前)」でない場合 (ステップ S 3 2 1 3 : No)、MPU 5 1 は、に仮選択されていた項目が「履歴 3 (3 回前)」であると判断できるため、表示画面を 7 セグメント表示部履歴選択画面から 3 回前履歴画面に移行させ (ステップ S 3 2 1 6) (図 6 0 参照)、3 回前履歴画面フラグをオンに設定し (ステップ S 3 2 1 7)、当該 7 セグ履歴選択画面処理を終了する。
【0 6 2 2】

このように、待機状態で実行される 7 セグ履歴画面では、表示画面を 7 セグメント表示部履歴選択画面から、1 回前履歴画面、2 回前履歴画面及び 3 回前履歴画面のいずれにも移行させ、過去の 3 回分の所定期間に対するクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数に応じて 7 セグメント表示部 3 9 において表示された複数の非設定値のそれぞれに対応する特定情報の全部又は一部を確認することができる (図 6 0 参照)。そのため、遊技者は、大当たり遊技のエンディングでの 7 セグメント表示部 3 9 の表示内容を見逃した場合や失念した場合などに過去の 7 セグメント表示部 3 9 の表示内容を再確認でき、また、遊技者が交代した場合の交代後の遊技者は、過去の 7 セグメント表示部 3 9 の表示内容を確認することが可能になる。これにより、遊技者は、過去の 7 セグメント表示部 3 9 の表示内容を考慮して複数の非設定値 (設定値) を特定又は推測することが可能になるため、非設定値 (設定値) を特定又は推測するための利便性が向上される。

【0 6 2 3】

特に、待機状態では、遊技球 9 9 の打ち出しを行うことで変動遊技が実行されない限り、遊技者による意図的な画面移行操作が行われる場合を除いて、表示画面が履歴画面 (1 回前履歴画面、2 回前履歴画面及び 3 回前履歴画面) からへの変動停止画面などの他の画面に移行されることはない。そのため、遊技者は、大当たり遊技のエンディングにおいて 7 セグメント表示部 3 9 に特定情報が表示される場合のような時間的な制約を受けることなく、遊技球 9 9 の打ち出しを停止して待機状態を維持することで、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで、過去に 7 セグメント表示部 3 9 に表示された特定情報を確認することができる。これにより、遊技者は、過去の特定情報に基づいて複数の非設定値 (設定値) を特定又は推測する場合に、自己のペースで熟慮することが可能になるため、複数の非設定値 (設定値) を特定又は推測に対する利便性が向上される。

【0 6 2 4】

なお、本実施形態では、待機状態における遊技者の操作 (意思) によって図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる可能な 7 セグメント表示部 3 9 での過去の特定情報が、過去の 3 回分の所定期間に対するものであるが、表示可能な過去の特定情報の数には制限はない。即ち、過去の 1 回分、2 回分、又は 4 回分以上の所定期間に対する特定情報を確認可能にしてもよい。

【0 6 2 5】

また、過去の特定情報の表示は、図柄表示部 3 4 1 に限らず、表示機能を有する手段であれば他の表示手段によって行ってもよい。例えば、過去の特定情報は、7 セグメント表示部 3 9 において表示されてもよいし、図柄表示部 3 4 1 や 7 セグメント表示部 3 9 とは異なる表示部、例えば過去の特定情報を表示するために別途設けられる表示部であってもよい。また、図柄表示部 3 4 1 とは別に、変動遊技演出などの演出の一部を実行するために設けられる表示部が存在する場合には、当該表示部において過去の情報を表示するようにすることも考えられる。

【0 6 2 6】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 から第 3 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0 6 2 7】

[第 5 の実施形態]

前述の第 1 の実施形態では、特定期間に特定の条件が満たされる数に基づいて、特定期間の経過後 (大当たり遊技のエンディング) において、複数の非設定値 (設定値) のそれぞれに対応する特定情報の全部又は一部が 7 セグメント表示部 3 9 に提示され、大当たり

遊技の終了に伴い7セグメント表示部39での特定情報の提示が終了される場合について説明した。つまり、前述の第1の実施形態では、所定期間に設定される特定期間が経過するごとに、特定期間の経過後に設定される規定期間において特定情報が表示される。

【0628】

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

【0629】

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

【0630】

また、前述の第1の実施形態では、大当たり遊技に設定される特定期間が経過するごとに当該大当たり遊技のエンディングにおいて7セグメント表示部39が制御されるため、複数の非設定値のそれぞれに対応する数字（特定情報）の全部又は一部が、特定期間が経過するごとに小出しにされる。そのため、先に経過した特定期間において何れかの非設定

10

20

30

40

50

値に対応する数字が表示された場合に、その数字を失念してしまうことも想定される。この場合には、複数の非設定値から設定値を特定又は推測することが困難になる。

【0631】

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

10

【0632】

なお、非設定値表示手段としては特に制限はないが、例えば個別に点消灯可能な複数のランプ群を有する表示装置、複数の7セグメント表示部を有する表示装置、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイなどが挙げられる。また、非設定値表示手段としては、飾り図柄が変動表示される表示手段

20

【0633】

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

30

【0634】

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

【0635】

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

40

【0636】

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

【0637】

ここで、図64は本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図であり、図65は図64に示す遊技機10のシステム構成の一例を示すブロック図であり、図6

50

6 はランプ表示部 3 5 での点消灯例を示す図である。

【0638】

図 6 4 に示すように、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態の遊技球滞留部 3 8 に代えて、特殊アウト玉排出部 3 8 A が設けられ、前述の第 1 の実施形態における 7 セグメント表示部 3 9 に代えて遊技盤 3 1 にランプ表示部 3 5 が設けられている。

【0639】

特殊アウト玉排出部 3 8 A は、クレーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球された遊技球 9 9 を遊技盤 3 1 の背面側に排出するものである。この特殊アウト玉排出部 3 8 A は、前述の第 1 の実施形態の遊技球滞留部 3 8 においてストッパ部 3 8 3 が省略された構成を有し、ストッパ部 3 8 3 が省略されている以外は遊技球滞留部 3 8 と同様な構成を有する。このような特殊アウト玉排出部 3 8 A では、特殊アウト玉口 3 7 3 に入球された遊技球 9 9 は、特殊アウト玉排出部 3 8 A に滞留（停止）されることなく、遊技盤 3 1 の背面側に排出される。そのため、特殊アウト玉口 3 7 3 に入球された遊技球 9 9 は、前述の第 1 の実施形態のように特定期間の経過後に特殊アウト玉センサ 3 8 4 によって検出されるのではなく、特定期間中であっても、特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球されるたびに特殊アウト玉センサ 3 8 4 によって検出される。

【0640】

ランプ表示部 3 5 は、非設定値を特定する特定情報を提示するものであり、個別に点灯及び消灯可能な複数（6 つ）の個別ランプ部（第 1 ～第 6 個別ランプ部 3 5 1 ～3 5 6）を含む。第 1 ～第 6 個別ランプ部 3 5 1 ～3 5 6 は、左右方向に列状（線状）に並んで配置されている。図 6 5 に示すように、ランプ表示部 3 5 は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に接続されている。これにより、図 6 6 から理解できるように、第 1 ～第 6 個別ランプ部 3 5 1 ～3 5 6 が個別に点灯及び消灯が可能とされている。

【0641】

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

【0642】

つまり、ランプ表示部 3 5 では、点灯状態とされる個別ランプ部 3 5 1 ～3 5 6 に付された数字が複数の非設定値に対応しており、当該数字に対応する遊技設定値が設定値として否定される。そして、全ての（5 つの）非設定値に対応する 5 つの個別ランプ部 3 5 1 ～3 5 6 が点灯状態とされる場合、設定値に対応する 1 つの個別ランプ部 3 5 1 ～3 5 6 が消灯状態とされ、消灯状態である 1 つの個別ランプ部 3 5 1 ～3 5 6 に対応する数字が設定値に対応する。

【0643】

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

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

10

【0644】

〔設定値示唆処理〕

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

20

【0645】

<ステップS3301>

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

30

【0646】

<ステップS3302>

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

40

【0647】

<ステップS3303>

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

【0648】

50

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

【0649】

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

【0650】

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

【0651】

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

【0652】

ランプ点灯抽選での当選確率を5つの個別ランプ部351～356に関して同一に設定すれば、非設定値に対応する個別ランプ部351～356が点灯される確率が安定化される遊技性が付与される。当選確率を5つの個別ランプ部351～356に関して同一に設定する場合、例えば当選確率は、 $100 \times (1/7) \% (= 14.3 \%)$ 程度（例えば10%以上20%以下）に設定される。これは、前述の第1の実施形態では、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に7個の遊技球99が入球されることで7セグメント表示部39によって1つの数字が表示されるため、本実施形態でも、特殊アウト玉口373に7個の遊技球99が入球されることで、平均して1つ程度の個別ランプ部351～356が点灯されるようにするためである。なお、複数の非設定値に対応する5つの個別ランプ部351～356に関してランプ点灯抽選での当選確率を同一に設定する場合、当該当選確率は10%以上20%以下には限定されず、適宜変更可能である。

【0653】

また、複数の非設定値に対応する5つの個別ランプ部351～356の1つの個別ランプ部351～356を点灯させるためのランプ点灯抽選を実行する契機となる抽選条件が、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に遊技球99が入球することは異なる抽選条件である場合、この抽選条件の成立困難度に応じて、ランプ点灯抽選での当選確率を設定

10

20

30

40

50

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

【0654】

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

【0655】

<ステップS3304>

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

【0656】

<ステップS3305>

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

【0657】

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

【0658】

<ステップS3306>

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

る。一方、既点灯ランプ情報においてオフに設定されている既点灯ランプフラグがある場合（ステップS3306：No）、処理をステップS3307に移行する。

【0659】

<ステップS3307>

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

【0660】

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

【0661】

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

【0662】

<ステップS3308～S3310>

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

【0663】

このように、本実施形態では、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に遊技球99が入球されるごとにランプ点灯抽選が実行され、このランプ点灯抽選に当選した場合に個別ランプ部351～356が点灯されることによって非設定値が特定可能である。即ち、本実施形態では、特定期間が経過する前であっても個別ランプ部351～356が点灯されることによって非設定値が特定可能である。このように個別ランプ部351～356が点灯状態及び消灯状態の2つの態様の何れかとされることで、点灯状態である個別ランプ部351～356に付される数字によって非設定値が特定可能である。即ち、本実施形態では、個別ランプ部351～356の点灯によって非設定値を特定可能な情報のみが提示され、非設定値を推測可能な情報は提示されない。そのため、1つの非設定値が特定可能

10

20

30

40

50

な特定情報が提示された後に、当該非設定値を推測するための特定情報が不必要に提示されることがないため、不必要な特定情報が提示されることによる遊技に対する興味の低下が防止される。

【0664】

＜ステップS3311＞

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

10

【0665】

＜ステップS3312＞

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

20

【0666】

＜ステップS3313及びS3314＞

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

30

【0667】

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

40

【0668】

以上のように、本実施形態では、非設定値を提示するランプ表示部35の個別ランプ部351～356が点灯状態及び消灯状態の2つの態様の何れかとされ、点灯状態である個

50

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

【0669】

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

【0670】

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

【0671】

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

【0672】

そして、ランプ点灯抽選に当選している場合、図 69（B1）に示すように、点灯状態とされる個別ランプ部 351～356 に関する情報が明示される。図示した例では、第2個別ランプ部 352 が点灯されることが明示される。このように、図柄表示部 341 においてランプ点灯抽選の結果が明示されることで、ランプ表示部 35 だけでなく図柄表示部 341 においても個別ランプ部 351～356 が点灯されるか否かを把握することが可能になるため利便性が向上される。

【0673】

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

【0674】

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

【0675】

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

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

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

【0679】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1から第4の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0680】

〔第6の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、所定期間（低確率モードでの初大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する通常大当たり遊技での開閉実行モードの終了までの

10

20

30

40

50

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

【0681】

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

【0682】

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

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

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

【0686】

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

【0687】

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

【0688】

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

【0689】

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

【0690】

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

【0691】

また、本実施形態の一例では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行される。このように、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【0692】

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

【0693】

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

【0694】

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

【0695】

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

【0696】

〔主制御装置4の処理〕

まず、図72を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行される処理について、前述の第1の実施形態との相違点を説明する。本実施形態では、データ設定処理の一部が前述の第1の実施形態のデータ設定処理とは異なる。

【0697】

〔データ設定処理〕

本実施形態のデータ設定処理は、シフトコマンドの設定する処理が前述の第1の実施形態とは異なる。ここで、図72は、本実施形態に係る遊技機の主制御装置で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0698】

<ステップS3401>

図72に示すように、MPU41は、第1特図の保留に対する変動遊技を実行する場合、前述の第1の実施形態と同様な処理を実行する（ステップS1502～S1504）。具体的には、MPU41は、保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数Nを1減算し（ステップS1502）、第1保留エリアREA1から実行エリアAEに当否情報を移動させ（ステップS1503）、第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS1504）。続いて、MPU41は、第1保留シフトコマンドを設定し（ステップS3401）、当該データ設定処理を終了する。

【0699】

ここで、第1保留シフトコマンドは、第1特図の保留数Nが減少する場合に、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。

【0700】

<ステップS3402>

MPU41は、第2特図の保留に対する変動遊技を実行する場合、前述の第1の実施形態と同様な処理を実行する（ステップS1505～S1507）。具体的には、MPU41は、保留数記憶エリアNABに記憶されている保留数Mを1減算し（ステップS1505）、第1保留エリアREB1から実行エリアAEに当否情報を移動させ（ステップS1506）、第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS1507）。続いて、MPU41は、第2保留シフトコマンドを設定し（ステップS3402）、当該データ設定処理を終了する。

【0701】

ここで、第2保留シフトコマンドは、第2特図の保留数Mが減少する場合に、第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。

【0702】

第1保留シフトコマンド及び第2保留シフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図23参照）のステップS1301の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。一方、音声ランプ制御装置5は、第1保留シフトコマンド又は第2保留シフトコマンドを受信した場合、音声ランプ制御装置5のRAM512に設定される後述の保留情報記憶エリア53（図73参照）の第1保留情報記憶エリア53A又は第2保留情報記憶エリア53Bの内容を更新する処理を実行する（図83のコマンド判定処理のステップS3506又はS3508）。

【0703】

[音声ランプ制御装置5の処理]

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

【0704】

[保留情報記憶エリア]

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

【0705】

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

【0706】

第1保留情報記憶エリア53Aは、第1保留エリア53A1、第2保留エリア53A2、第3保留エリア53A3、第4保留エリア53A4、及び第1保留数記憶エリア53A

10

20

30

40

50

Nを含む。第1保留エリア53A1、第2保留エリア53A2、第3保留エリア53A3、及び第4保留エリア53A4には、第1特図の保留に対する大当たり抽選での抽選結果に対する当否情報、及び第1特図の変動表示時間（変動パターン）に関する情報が記憶され、その記憶内容は主制御装置4のRAM412に設定される第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4に格納される内容と同一である。第1保留数記憶エリア53ANには、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のうち当否情報が記憶されている数（保留数N）が記憶され、その記憶内容は主制御装置4のRAM412に設定される第1保留格納エリアREAの保留数記憶エリアNAAに格納される内容と同一である。

【0707】

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

【0708】

第2保留情報記憶エリア53Bは、第1保留エリア53B1、第2保留エリア53B2、第3保留エリア53B3、第4保留エリア53B4、及び第2保留数記憶エリア53BMを含む。第1保留エリア53B1、第2保留エリア53B2、第3保留エリア53B3、及び第4保留エリア53B4には、第2特図の保留に対する大当たり抽選での抽選結果に対する当否情報、及び第2特図の変動表示時間（変動パターン）に関する情報が記憶され、その記憶内容は主制御装置4のRAM412に設定される第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4に格納される内容と同一である。第2保留数記憶エリア53BMには、第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち当否情報が記憶されている数（保留数M）が記憶され、その記憶内容は主制御装置4のRAM412に設定される第2保留格納エリアREBの保留数記憶エリアNABに格納される内容と同一である。

【0709】

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

【0710】

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

【0711】

〔飾り図柄〕

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

【0712】

10

20

30

40

50

本実施形態では、変動遊技が終了される場合に、図柄表示部 3 1 4 において有効ラインに 3 つの飾り図柄停止表示され、停止表示される 3 つの飾り図柄組み合わせによって大当たり抽選での抽選結果が報知される。具体的には、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には、同一の飾り図柄の組み合わせ（ゾロ目）が停止表示され、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合には、ゾロ目以外の飾り図柄の組み合わせ（外れ目）が停止表示される。

【0713】

外れ目としては、例えば最初に停止表示される飾り図柄と 2 番目に停止表示される飾り図柄とが同一で、最後に停止表示される飾り図柄が他の飾り図柄と異なるリーチ目、及び最初に停止表示される飾り図柄と 2 番目に停止表示される飾り図柄とが異なるバラケ目を含む。そして、本実施形態では、バラケ目は、次回の変動遊技においてステージ移行が発生することを予告する後述のステージ移行出目を含む。このステージ移行出目は、バラケ目のうちの特定の図柄組み合わせであり、その組み合わせ種別によって移行先のステージを明示又は示唆するものであってもよい。なお、ステージ移行出目の詳細は後述する。

【0714】

また、「1」～「9」の数字が付された飾り図柄の 9 つのキャラクタのうち、「ワリン」、「ウリン」及び「マリン」の 3 つのキャラクタは、後述の変動遊技においてステージ演出での滞在ステージのうちのキャラクタステージにおいて、主体（主人公）となる特定キャラクタである。即ち、本実施形態では、キャラクタステージとして、ワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージの 3 つのステージが設定されている。

【0715】

[演出パターン]

ここで、図 7 5 は、音声ランプ制御装置で使用される演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。

【0716】

図 7 5 に示すように、本実施形態の演出パターン種別選択テーブルは、前述の第 1 の実施形態と同様に、ノーマルリーチに対応するノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図 7 5（A）参照）、スーパーリーチに対応するスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル（図 7 5（B）参照）、及びスペシャルリーチに対応するスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図 7 5（C）参照）を含む。

【0717】

図 7 5（A）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、変動遊技においてステージ演出での滞在ステージが後述の通常ステージ又はキャラクタステージであり、変動表示時間が 30 秒である場合に使用される演出パターン種別選択テーブルである。なお、図 7 5（A）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、前述の第 1 の実施形態でのノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図 3 9（A）参照）と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【0718】

ここで、ステージ演出での滞在ステージは、後述のように通常ステージ及びキャラクタステージを含む。キャラクタステージは、ステージ演出として特定キャラクタ（本実施形態ではワリン、ウリン又はマリン）を主体（主人公）とする演出が実行されるステージである（マリステージ演出の一例については図 8 0（B）参照）。一方、通常ステージは、ステージ演出として特定キャラクタ（本実施形態ではワリン、ウリン又はマリン）を主体（主人公）としない演出（例えば複数のキャラクタが登場し、主体（主人公）が不明確な演出）が実行されるステージである（通常ステージ演出の一例については図 8 0（A）参照）。

【0719】

そして、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ステージ演出での滞在ステージが通常ステージ及びキャラクタステージのいずれの場合にも使用される。即ち、変動表示時間が 30 秒である場合（ノーマルリーチである場合）には、ステージ演出での滞在

ステージに関係なく、図 7 5 (A) に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルを使用して、前述の第 1 の実施形態と同様にしてノーマルリーチ演出パターンが設定される。

【0720】

図 7 5 (B) に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ステージ演出での滞在ステージが通常ステージであり、変動表示時間が 60 秒である場合に使用される演出パターン種別選択テーブルである。ここで、図 7 5 (B) に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、前述の第 1 の実施形態でのスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル (図 3 9 (B) 参照) と同様である。即ち、ステージ演出での滞在ステージが通常ステージであり、変動表示時間が 60 秒である場合には、前述の第 1 の実施形態と同様にしてスーパーリーチ演出パターンが設定される。

10

【0721】

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

20

【0722】

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

【0723】

ここで、図 7 6 (A) は演出パターン種別と、最終の個別演出種別との関係を示す図である。

【0724】

図 7 6 (A) に示すように、スーパーリーチ演出パターン Y 1 ~ Y 5 のうちの演出パターン Y 1 は、最終の個別演出種別がマリンスーパーリーチ演出 (マリン SP リーチ演出、特定 SP リーチ 1 演出) であるスーパーリーチ演出パターンである。マリンスーパーリーチ演出は、マリンを主体 (主人公) として実行されるスーパーリーチ演出である。このマリンスーパーリーチ演出は、例えば敵キャラクタとのバトルで使用する必殺技の習得などのミッション、必殺技を習得したか確認するためのミッションを達成するか否かの演出であり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合にはミッションが達成され、抽選結果が外れである場合にはミッションが達成されない。

30

【0725】

ここで、図 7 7 は、スーパーリーチ演出パターン Y 1 における最終の個別演出種別としてのマリンスーパーリーチ演出の一例を示す図である。図 7 7 に示す例では、マリンスーパーリーチ演出は、大岩の破壊するミッション演出であり、大岩の破壊に成功した場合に抽選結果が大当たりであることが明示され、大岩の破壊に失敗した場合に抽選結果が外れであることが明示される。具体的には、マリンスーパーリーチ演出では、まず図柄表示部 3 4 1 にミッションの内容を示す画像が表示され (図 7 7 (A) 参照)、次いで大岩に必殺技を仕掛ける画像が表示される (図 7 7 (B) 参照)。

40

【0726】

そして、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合、大岩の破壊に成功する画像と共にマリンが喜ぶ画像が表示され (図 7 7 (C 1) 参照)、次いで飾り図柄がゾロ目で停止表示された画像が表示される (図 7 7 (D 1) 参照)。なお、図 7 7 (D 1) に示す

50

状態では、停止表示された飾り図柄の背後では、背景演出としてステージ演出を実行してもよい。

【0727】

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

【0728】

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

【0729】

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

【0730】

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

【0731】

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

【0732】

スーパーリーチ演出パターンのうちの演出パターンY3は、最終の個別演出種別がワリンスーパーリーチ演出（ワリンSPリーチ演出、特定SPリーチ3演出）であるスーパーリーチ演出パターンである。ワリンスーパーリーチ演出は、ワリンを主体（主人公）として実行されるスーパーリーチ演出である。このワリンスーパーリーチ演出は、例えば敵キャラクタとのバトルで使用する必殺技の習得などのミッション、必殺技を習得したか確認するためのミッションを達成するか否かの演出であり、大当たり抽選での抽選結果が大当

たりである場合にはミッションが達成され、抽選結果が外れである場合にはミッションが達成されない。

【0733】

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

【0734】

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

【0735】

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

【0736】

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

【0737】

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

【0738】

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

【0739】

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

【0740】

図75（C）の説明に戻り、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ステージ演出での滞在ステージが通常ステージであり、変動表示時間が90秒である場合に使用される演出パターン種別選択テーブルである。ここで、図75（C）に示すスペシャル

10

20

30

40

50

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

【0741】

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

10

【0742】

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

20

【0743】

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

【0744】

30

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

【0745】

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

40

【0746】

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

【0747】

ここで、前述のような図柄表示部341において飾り図柄が外れ目で一定時間仮停止表

50

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

【0748】

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

【0749】

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

【0750】

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

【0751】

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

【0752】

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

【0753】

なお、スペシャルリーチ演出パターンZ1～Z5のうちの少なくともスペシャルリーチ

10

20

30

40

50

演出パターン Z 1 ～ Z 3 は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が相互に異なってもよく、例えばウリンスペシャルリーチ演出の大当たり期待度が最も低く、マリンスペシャルリーチ演出の大当たり期待度が最も高く、ウリンスペシャルリーチ演出の大当たり期待度が中間的なものに設定することが考えられる。

【0754】

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

【0755】

〔ステージ及びステージ移行（ステージチェンジ）〕

ここで、図 7 9 は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）におけるステージ演出での滞在ステージの移行例を示す図である。

【0756】

なお、本実施形態では、ステージ演出は、例えば前述の高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）を含み、図柄表示部 3 4 1 において高速変動する飾り図柄の背後（下層レイヤー）で、移行条件が満たされるまでの所定回数の変動遊技において実行される演出である。即ち、ステージ演出は、少なくとも飾り図柄の高速変動時において飾り図柄の背後において滞在ステージ種別に応じて実行される背景演出を含む。また、本実施形態では、基本演出は、少なくとも飾り図柄の変動表示の開始からリーチ状態となるまでの間において実行される演出、又は飾り図柄の変動表示の開始からノーマルリーチが終了するまでの演出を含む。また、本実施形態では、非リーチ演出は、飾り図柄の変動表示の開始からリーチ状態となることなく飾り図柄が停止表示されるまでに実行される演出である。即ち、ステージ演出は、少なくとも飾り図柄の変動表示の開始からリーチ状態となるまでの間において実行される演出、又は飾り図柄の変動表示の開始からノーマルリーチが終了するまでの演出、及び飾り図柄の変動表示の開始からリーチ状態となることなく飾り図柄が停止表示されるまでに実行される演出を含む。

【0757】

また、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄が外れ目で一定時間仮停止表示されることで大当たり抽選での抽選結果が外れであることが示唆された後に、飾り図柄が停止表示させることで抽選結果が外れであることが明示（確定）される前述のような遊技機では、飾り図柄が仮停止状態である前記一定期間においてステージ演出を実行してもよい。

【0758】

また、変動遊技も大当たり遊技も実行されていない非遊技状態において、ステージ演出を実行してもよい。但し、非遊技状態において、いわゆるデモ画面を表示する場合には、ステージ演出よりもでも画面を優先すればよい。

【0759】

図 7 9 に示すように、通常遊技状態におけるステージ演出での滞在ステージとしては、通常ステージ（グループ）及びキャラクタステージ（グループ）を含む。

【0760】

通常ステージは、ステージ演出として特定キャラクタ（本実施形態ではウリン、ウリン又はマリン）を主体（主人公）としない演出（例えば複数のキャラクタが登場し、主体（主人公）が不明確な演出）が実行されるステージである。本実施形態では、通常ステージは、自宅ステージ、学校ステージ及び町中ステージを含む。自宅ステージでは、例えば特定キャラクタの自宅における家族との日常生活をモチーフにしたステージ演出が実行される。学校ステージでは、例えば特定キャラクタの学校における友達や先生との日常生活をモチーフにしたステージ演出が実行される。町中ステージでは、例えば特定キャラクタの登校途中や帰宅途中における友達との日常生活をモチーフにしたステージ演出が実行される。

【0761】

10

20

30

40

50

ここで、図 80 (A) は、通常ステージにおける町中ステージでのステージ演出の一例を示す図である。この町中ステージでのステージ演出としては種々の演出が実行されるが、図 80 (A) の例は、学校帰りに町中のプールを楽しむ様子を描いたステージ演出である。そして、図 80 (A) に示すステージ演出では、滞在ステージを示す「町中ステージ」の文字画像も表示されている。なお、滞在ステージを示す画像を表示するか否かは適宜設定すればよく、この点については町中ステージ以外の他の通常ステージでのステージ演出についても同様である。また、滞在ステージ名は、ステージ移行が行われた変動遊技（例えば変動遊技の開始時）において明示するようにしてもよい。

【0762】

図 79 の説明に戻り、通常ステージでは、自宅ステージ、学校ステージ及び町中ステージ相互でのステージ移行（ステージチェンジ）が実行される。具体的には、通常ステージでは、自宅ステージから学校ステージ又は町中ステージへのステージ移行、学校ステージから自宅ステージ又は町中ステージへのステージ移行、町中ステージから自宅ステージ又は町中ステージへのステージ移行が実行される。このように、通常ステージ内でのステージ移行が実行されることで、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することを防止できるため、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することに起因して遊技者が退屈感などの不快感を抱くことが抑制される。

【0763】

このような通常ステージ内でのステージ移行は、規定条件が満たされる場合に実行される。規定条件としては、例えば先のステージ移行から規定回数の変動遊技の実行、大当たり遊技の終了から規定回数の変動遊技の実行、通常ステージ内の他のステージへの移行抽選に当選、通常ステージ内の他のステージ移行出目の停止、所定演出（特定外れリーチ演出を除く）の実行などが挙げられる。このように、規定条件の成立によって通常ステージ内でのステージ移行が実行されることで、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することがより確実に防止されるため、遊技者が退屈感などの不快感を抱くことがより適切に抑制される。

【0764】

一方、キャラクタステージは、ステージ演出として特定キャラクタ（本実施形態ではワリン、ウリン又はマリン）を主体（主人公）とする演出が実行されるステージである。本実施形態では、キャラクタステージは、ワリンを主体（主人公）とするステージ演出が実行されるワリンステージ、ウリンを主体（主人公）とするステージ演出が実行されるウリンステージ、及びマリンを主体（主人公）とするステージ演出が実行されるワリンステージを含む。

【0765】

ここで、図 80 (B) は、キャラクタステージにおけるマリンステージでのステージ演出の一例を示す図である。このマリンステージでのステージ演出としては、例えばマリンが様々なコスチュームやポーズの画像が表示される種々の演出が実行される。図 80 (B) の例は、マリンが水着を着用しているステージ演出である。そして、図 80 (A) に示すステージ演出では、滞在ステージを示す「マリンステージ」の文字画像も表示されている。なお、滞在ステージを示す画像を表示するか否かは適宜設定すればよく、この点についてはマリンステージ以外の他のキャラクタステージでのステージ演出についても同様である。また、滞在ステージ名は、ステージ移行が行われた変動遊技（例えば変動遊技の開始時）において明示するようにしてもよい。

【0766】

なお、キャラクタステージでは、ワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージ相互でのステージ移行（ステージチェンジ）、即ちキャラクタステージ内でのステージ移行は、原則として実行されない。但し、本実施形態では、例外として、先読み演出として、キャラクタステージ内でのステージ移行が実行される。この点の詳細は後述する。

【0767】

また、キャラクタステージに対応するキャラクタは、人間に限らず、生物的なもの、地

10

20

30

40

50

理的、場所的、空間的なもの、時間的要素、季節的要素を含むもの、又はこれらの組み合わせなどであってもよい。例えば、キャラクタステージに対応するキャラクタとしては、例えば動物や昆虫などの実在生物、仮想生物、ロボット、車やバイク、自転車などの乗り物、山、海、川、湖、沼、遊園地、ゲームセンター、キャンプ場、朝、昼、夕方、夜、春、夏、秋、冬、これらの組み合わせが考えられる。

【0768】

また、本実施形態では、通常遊技状態におけるステージ演出での滞在ステージは、2つステージ（グループ）に限らず、3つ以上のステージ（グループ）を含んでいてもよい。また、通常ステージ（グループ）は、少なくとも1つの（個別）ステージを含んでいればよい。また、キャラクタステージ（グループ）は、少なくとも2つの（個別）ステージを含んでいればよい。即ち、本実施形態では、2以上の（個別）ステージを含む第1ステージグループと、1以上の（個別）ステージを含む第2ステージグループとの少なくとも2つのステージグループを含み、少なくとも3つの（個別）ステージを含んでいればよい。

10

【0769】

また、本実施形態では、通常ステージがキャラクタの日常生活などのキャラクタに関するステージであり、キャラクタステージはキャラクタを主体とするステージであるが、通常ステージ及びキャラクタステージの一方及び双方は、キャラクタと全く無関係なものに関するステージであってもよい。

【0770】

<通常ステージ滞在時のステージへの移行>

20

図79の説明に戻り、本実施形態では、通常遊技状態における通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行は、特定外れリーチ演出（特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出又は外れスペシャルリーチ演出）が実行される当該変動遊技の次回の変動遊技（図81（A）参照）、又は後述の第1特定条件が成立する変動遊技の次回の変動遊技（図81（B）参照）において実行される。即ち、本実施形態での通常遊技状態における通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行契機は、特定外れリーチ演出の実行、及び第1特定条件の成立であり、通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行タイミングは、ステージ移行契機が発生した当該変動遊技の次回の変動遊技である。

【0771】

もちろん、通常遊技状態における通常ステージからキャラクタステージへのステージ移行契機としては、特定外れリーチや第1特定条件の成立に限らず、他の契機を設定することもできる。また、以下においては通常遊技状態での通常ステージからキャラクタステージへの移行を説明するが、以下に説明する移行態様は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）や確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）での通常ステージからキャラクタステージへの移行にも適用可能である。

30

【0772】

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

40

【0773】

ここで、図81（A）は、通常ステージでの特定外れリーチ後のキャラクタステージへの移行例を示す図である。

【0774】

図81（A）に示すように、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスー

50

パーリーチ演出（外れワリンスーパーリーチ演出（外れワリンSPリーチ演出）、外れウリンスーパーリーチ演出（外れウリンSPリーチ演出）、又は外れマリンスーパーリーチ演出（外れマリンSPリーチ演出））が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタ（対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行する。例えば、通常ステージに滞在する場合にワリン外れスーパーリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、キャラクタステージのうちのワリンステージに移行する。また、通常ステージに滞在する場合にウリン外れスーパーリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、キャラクタステージのうちのウリンステージに移行する。通常ステージに滞在する場合にマリン外れスーパーリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、キャラクタステージのうちのマリンステージに移行する。即ち、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行された場合には、特定キャラクタに対応するキャラクタのステージに移行し、特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のステージには移行しない。

【0775】

ここで、スーパーリーチ演出は、スペシャルリーチ演出よりも大当たり期待度が低い演出であり、スペシャルリーチ演出のように特定キャラクタが生死を掛けたバトルの演出として実行されることはない。そのため、スーパーリーチ演出が大当たり抽選での抽選結果が外れであることを報知するものである場合に、外れリーチ演出が実行される当該変動遊技の次に実行される変動遊技において特定キャラクタのキャラクタステージに移行される場合であっても、遊技者が特定キャラクタに対して嫌悪感や違和感を覚えることを抑制することが可能になる。

【0776】

なお、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタ以外の外れスーパーリーチ演出（非特定外れスーパーリーチ演出）が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技では通常ステージに滞在する（図79参照）。この場合に滞在する通常ステージは、非特定外れスーパーリーチ演出が実行された変動遊技での滞在ステージと同じであっても異なってもよい。また、大当たりスーパーリーチ演出が実行される場合には、当該変動遊技の終了後に大当たり遊技が実行される（図79参照）。

【0777】

また、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行された場合、特定キャラクタに対応するキャラクタのステージに移行することに加えて、又は代えて、特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のステージに移行するようにしてもよい。また、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行された後の変動遊技での移行先のステージが複数設定されている場合に、移行先のステージ種別に応じて第1特図又は第2特図の保留中における大当たり期待度を明示又は示唆するようにしてもよい。即ち、外れスーパーリーチ演出の次の変動遊技におけるステージ移行（ステージチェンジ）を先読み演出として利用してもよい。

【0778】

一方、通常ステージに滞在する場合に特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出（外れワリンスペシャルリーチ演出（外れワリンSPSPリーチ演出）、外れウリンスペシャルリーチ演出（外れウリンSPSPリーチ演出）、又は外れマリンスPECIALリーチ演出（外れマリンSPSPリーチ演出））が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時に、原則として、特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のキャラクタステージに移行する。例えば、通常ステージに滞在する場合に外れワリンスペシャルリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技において、原則として、外れワリンスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ（ワリン）とは異なるキャラクタ（ウリン又はマリン）のキャラクタステージ（ウリンステージ又はマリンステージ）に移行する。また、通常ステージに滞在する場合に外れウリンスペシャルリ

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

【0779】

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

【0780】

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

【0781】

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

【0782】

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

向上される。

【0783】

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

【0784】

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

【0785】

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

【0786】

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

【0787】

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

【0788】

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

【0789】

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

10

【0790】

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

【0791】

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

【0792】

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

20

【0793】

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

30

【0794】

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

40

【0795】

つまり、本実施形態のステージ移行出目は、停止図柄組み合わせの中に移行先の主体（主人公）キャラクタに関する飾り図柄が含まれる。このように、ステージ移行出目が、停止図柄組み合わせの中に移行先の主体（主人公）キャラクタ（特定キャラクタ）に関する飾り図柄を含むことで、ステージ移行出目に含まれる特定キャラクタの飾り図柄に基づい

50

て移行先のキャラクタステージを把握することができる。

【0796】

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

【0797】

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

10

【0798】

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

【0799】

<キャラクタステージ滞在時のステージ移行>

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

20

【0800】

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

30

【0801】

一方、本実施形態では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技において所定条件が成立する場合（所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される場合）、キャラクタステージから通常ステージへのステージ移行はなく、当該所定外れスペシャルリーチ演出が実行された変動遊技において滞在するキャラクタステージに滞留するか、当該キャラクタステージとは異なるキャラクタステージに移行する。即ち、所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、例外的にキャラクタステージから通常ステージへ移行されない。このように、外れスペシャルリーチ演出が実行される場合にキャラクタステージから通常ステージへ移行されない例外を設けることで、例外が発生した場合に、当該変動遊技の次に実行される変動遊技において遊技者に有利な事象が発生することの期待感を抱かせることが可能になる。これにより、遊技者は、例外発生後に実行される変動遊技を、有利な事象が発生することを期待しつつが楽しむことができるため、遊技

40

50

の興趣が向上される。

【0802】

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

【0803】

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

【0804】

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

【0805】

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

【0806】

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

10

20

30

40

50

知されることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【0807】

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

10

【0808】

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

【0809】

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

20

【0810】

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

30

【0811】

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

40

【0812】

つまり、通常遊技状態においてキャラクタステージに滞在する場合に所定の外れスペシ

50

ャルリーチ演出が実行される場合、当該変動遊技の次に実行される変動遊技においてキャラクタステージに移行される場合、大当たりを報知する変動遊技、外れスーパーリーチ演出、又は外れスペシャルリーチ演出が実行されることが予定される。そのため、遊技者は、キャラクタステージ滞在時に外れスペシャルリーチ演出が実行された場合、当該変動遊技の終了後にキャラクタステージに移行されることを期待し、またキャラクタステージに移行された場合には大当たりであることを報知する変動遊技が実行されることを期待して遊技の進行を楽しむことができるために遊技の興趣が向上される。

【0813】

また、通常遊技状態においてキャラクタステージに滞在する場合に所定の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技と次の変動遊技との間で、異なるキャラクタステージ間のステージ移行（異キャラ移行）が発生した場合、先読み内容としては、大当たりを報知する変動遊技の実行、外れスーパーリーチ演出及び外れスペシャルリーチ演出の実行の全ての可能性がある。一方、同一キャラクタステージ間のステージ移行が実行される場合には、先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である可能性がない。また、スペシャルリーチ演出は、スーパーリーチ演出に比べて大当たり期待度が高い。そのため、同一キャラクタステージ間のステージ移行は、先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行でないことから、異なるキャラクタステージ間のステージ移行に比べて、先読み内容が大当たりの遊技の実行であることの期待感が高くなる。これにより、遊技者は、キャラクタステージ滞在時に外れスペシャルリーチ演出が実行された場合、同一キャラクタステージ間のステージ移行が実行されることを期待し、また同一キャラクタステージ間のステージ移行が実行された場合には大当たりであることを報知する変動遊技が実行されることを期待して遊技の進行を楽しむことができるために遊技の興趣が向上される。

【0814】

また、先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である場合には、当該変動遊技と次の変動遊技との間で、異なるキャラクタステージ間のステージ移行（異キャラ移行）が実行される。換言すれば、先読み内容が外れスーパーリーチ演出の実行である場合には、当該変動遊技と次の変動遊技との間で、同一キャラクタステージ間のステージ移行（同キャラ移行）が実行されることがない。そのため、同一キャラクタステージ間のステージ移行（同キャラ移行）が実行される場合には、先読み内容が大当たりを報知する変動遊技の実行、及び外れスペシャルリーチ演出の実行のいずれかとなる。そして、先読み内容が大当たりを報知する変動遊技の変動表示時間として90秒が設定される場合、大当たりスペシャルリーチ演出が実行される。そのため、当該変動遊技と次の変動遊技との間で、同一キャラクタステージ間のステージ移行（同キャラ移行）が実行される場合、大当たりである外れであるかを問わず、必ずスペシャルリーチ演出が実行される。これにより、例えばスペシャルリーチ演出が敵キャラクタとのバトル演出である場合、先に実行された外れスペシャルリーチ演出において特定キャラクタが敗北した敵キャラクタを、その後に実行される大当たりスペシャルリーチ演出において倒すことができる。このように、遊技者は、先に敗北した敵キャラクタにリベンジを果たしたことによる満足感を得ることができ、また先に外れたスペシャルリーチ演出と同じスペシャルリーチ演出によって大当たりが報知されることによって当該スペシャルリーチ演出そのものに対するリベンジ感を得ることができるため、この点においても遊技の興趣が向上される。

【0815】

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

【0816】

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

【0817】

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

【0818】

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

【0819】

【コマンド判定処理】

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

【0820】

ここで、図83は、音声ランプ制御装置5で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図83を参照し、本実施形態のコマンド判定処理を説明する。

【0821】

<ステップS3501及びS3502>

図83に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU51は、主制御装置4から送信されるコマンドを受信した場合に（ステップS2101：Yes）、受信したコマンドが第1保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3501）。ここで、第1保留コマンドは、主制御装置4のRAM412に設定される保留格納エリア412bの第1保留格納エリアREA（図13参照）に記憶されている保留数Nが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数Nを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。

【0822】

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

【0823】

一方、MPU51は、受信したコマンドが第1保留コマンドでない場合（ステップS3501：No）、処理をステップS3502に処理を移行する。

【0824】

<ステップS3503及びS3504>

受信したコマンドが第1保留コマンドでない場合（ステップS3501：No）、MPU51は、受信したコマンドが第2保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3503）。ここで、第2保留コマンドは、主制御装置4のRAM412に設定される保留格納エリア412bの第2保留格納エリアREB（図13参照）に記憶されている保留数Mが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数Mを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。

10

【0825】

そして、MPU51は、受信したコマンドが第2保留コマンドである場合（ステップS3503：Yes）、音声ランプ制御装置5のRAM512に設定される保留情報記憶エリア53Bの第2保留情報記憶エリア53Bに記憶されている内容を、受信した第2保留コマンドの内容に従って更新する。

【0826】

一方、MPU51は、受信したコマンドが第2保留コマンドでない場合（ステップS3501：No）、処理をステップS3505に処理を移行する。

【0827】

<ステップS3505及びS3506>

受信したコマンドが第2保留コマンドでない場合（ステップS3501：No）、MPU51は、受信したコマンドが第1保留シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップS3505）。ここで、第1保留シフトコマンドは、第1特図の保留数Nが減少する場合に、主制御装置4のRAM412に設定される保留格納エリア412bの第1保留格納エリアREAにおける第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4（図13参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。

20

【0828】

そして、MPU51は、受信したコマンドが第1保留シフトコマンドである場合（ステップS3505：Yes）、音声ランプ制御装置5のRAM512に設定される保留情報記憶エリア53Aの第1保留情報記憶エリア53Aに記憶されている内容を、受信した第1保留シフトコマンドの内容に従って更新する。

30

【0829】

一方、MPU51は、受信したコマンドが第1保留シフトコマンドでない場合（ステップS3505：No）、処理をステップS3507に処理を移行する。

【0830】

<ステップS3507及びS3508>

受信したコマンドが第1保留シフトコマンドでない場合（ステップS3505：No）、MPU51は、受信したコマンドが第1保留シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップS3507）。ここで、第2保留シフトコマンドは、第2特図の保留数Mが減少する場合に、主制御装置4のRAM412に設定される保留格納エリア412bの第2保留格納エリアREBにおける第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4（図13参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。

40

【0831】

そして、MPU51は、受信したコマンドが第2保留シフトコマンドである場合（ステップS3507：Yes）、音声ランプ制御装置5のRAM512に設定される保留情報記憶エリア53Aの第2保留情報記憶エリア53Bに記憶されている内容を、受信した第2保留シフトコマンドの内容に従って更新する。

【0832】

50

一方、MPU51は、受信したコマンドが第2保留シフトコマンドでない場合（ステップS3507：No）、処理をステップS3507に処理を移行する。

【0833】

<ステップS3509>

受信したコマンドが第2保留シフトコマンドでない場合（ステップS3507：No）、MPU51は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップS3509）。MPU51は、受信したコマンドが変動パターンコマンドである場合（ステップS3509：Yes）、処理をステップS3510に移行し、受信したコマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップS3509：No）、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップS2106～S2122）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【0834】

<ステップS3510～S3513>

受信したコマンドが変動パターンコマンドである場合（ステップS3509：Yes）、MPU51は、変動パターンコマンド及び第1特図に対する第1保留に基づいて、演出パターン設定処理を実行し（ステップS3510）、及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップS3511）を実行する。なお、演出パターン設定処理及び停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は後述する。そして、MPU51は、変動パターンコマンドに基づいて変動表示時間を設定し（ステップS3513）、さらに図柄表示部341における飾り図柄の停止図柄組み合わせ、及び変動種別（演出パターン種別）の内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力し（ステップS3513）、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【0835】

[演出パターン設定処理]

本実施形態の演出パターン設定処理では、当該変動遊技で実行される演出パターンと共に、移行先のステージが設定される。ここで、図84～図87は、図83のコマンド判定処理で実行される演出パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図84～図87を参照し、本実施形態の演出パターン設定処理を説明する。

【0836】

<ステップS3601>

30

図84に示すように、本実施形態の演出パターン設定処理では、MPU51は、キャラクタステージに滞在していることを示すキャラクタステージ滞在フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3601）。即ち、MPU51は、滞在ステージがキャラクタステージであるか否か（通常ステージであるか否か）を判断する。このキャラクタステージ滞在フラグは、通常ステージからキャラクタステージに移行される場合にオンに設定され（後述の図86のステップS3641）、通常ステージからキャラクタステージに移行される場合にオフに設定される（後述のステップS3608）。また、キャラクタステージ滞在フラグは、ワリンステージに滞在することを示すワリンステージ滞在フラグ、ウリンステージに滞在することを示すウリンステージ滞在フラグ、及びマリンステージに滞在することを示すマリンステージ滞在フラグを含み、キャラクタステージのうちのどのキャラクタステージに滞在しているかを区別可能である。

40

【0837】

そして、MPU51は、キャラクタステージ滞在フラグがオンに設定されている場合（ステップS3601：Yes）、即ちキャラクタステージに滞在している場合、処理をステップS3605に移行する。一方、MPU51は、キャラクタステージ滞在フラグがオフに設定されている場合（ステップS3601：No）、即ち通常ステージに滞在している場合、処理をステップS3602に移行する。

【0838】

<ステップS3602>

キャラクタステージ滞在フラグがオフに設定されている場合（ステップS3601：N

50

o)、即ち通常ステージに滞在している場合、MPU51は、滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させる第1キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3602)。即ち、MPU51は、滞在ステージ通常ステージからをキャラクタステージに移行させるか否かを判断する。

【0839】

この第1キャラクタステージ移行フラグは、通常ステージに滞在している場合に特定キャラクタの外れスーパーリーチ演出が実行される場合、後述の第1特図の第1保留中に特定保留を含む特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、又は通常ステージからキャラクタステージに移行させる第1特定条件が成立する場合にオンに設定され(後述のステップS3616、図85のステップS3623及びS3627)、滞在ステージをキャラクタステージに移行させた場合にオフに設定される(後述の図86のステップS3631)。また、第1キャラクタステージ移行フラグは、滞在ステージをワリンステージに移行させる第1ワリンステージ移行フラグ、滞在ステージを第ウリンステージに移行させる第1ウリンステージ移行フラグ、及び滞在ステージをマリンステージに移行させる第1マリンステージ移行フラグを含む。

【0840】

そして、MPU51は、第1キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS3602:Yes)、即ち滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させる場合、処理を図86のステップS3629に移行する。一方、MPU51は、第1キャラクタステージ移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS3602:No)、即ち滞在ステージを通常ステージに滞留させる場合、処理をステップS3603に移行する。

【0841】

<ステップS3603及びS3604>

第1キャラクタステージ移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS3602:No)、即ち滞在ステージを通常ステージに滞留させる場合、MPU51は、通常ステージ内でのステージ移行が行われる規定条件が成立しているか否かを判断する(ステップS3603)。即ち、MPU51は、通常ステージ内でステージ移行を行うか否かを判断する。

【0842】

ここで、通常ステージ内でのステージ移行が行われる規定条件は、前述のように、例えば先のステージ移行から規定回数の変動遊技の実行、大当たり遊技の終了から規定回数の変動遊技の実行、通常ステージ内の他のステージへの移行抽選に当選、通常ステージ内の他のステージ移行出目の停止、所定演出(特定外れリーチ演出を除く)の実行などが挙げられる。

【0843】

そして、MPU51は、規定条件が成立している場合(ステップS3603:Yes)、即ち通常ステージ内でステージ移行を行う場合、通常ステージ内でのステージ移行を行い(ステップS3604)、処理をステップS3609に移行する。

【0844】

なお、通常ステージ内でのステージ移行は、滞在ステージが他のステージに移行すればよく、移行先ステージの選択方法などについても特に制限はない。例えば、移行先ステージは、抽選により決定してもよく、当該変動遊技に対して設定される演出パターンに基づいて決定してもよい。

【0845】

このように、通常ステージ内でのステージ移行が実行されることで、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することを防止できるため、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することに起因して遊技者が退屈感などの不快感を抱くことが抑制される。特に、規定条件の成立によって通常ステージ内でのステージ移行が実行されることで、通常ステージ内で同一のステージに長期間滞在することがより確実に防止されるため、遊

10

20

30

40

50

技者が退屈感などの不快感を抱くことがより適切に抑制される。

【0846】

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

【0847】

<ステップS3605>

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

【0848】

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

【0849】

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

【0850】

<ステップS3606～S3608>

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

【0851】

<ステップS3609及びS3610>

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

【0852】

そして、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が30秒である場合（ステップS3610：Yes）、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図75（A）参照）に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定し

10

20

30

40

50

(ステップ S 3 6 1 0)、当該演出パターン設定処理を終了する。

【0853】

一方、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が30秒でない場合(ステップ S 3 6 1 0 : No)、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定しない場合、処理をステップ S 3 6 1 1に移行する。

【0854】

<ステップ S 3 6 1 1 及び S 3 6 1 2>

当該変動遊技の変動表示時間が30秒でない場合(ステップ S 3 6 1 0 : No)、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定しない場合、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が60秒であるか否かを判断する(ステップ S 3 6 1 1)。即ち、MPU51は、当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。

10

【0855】

そして、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が60秒である場合(ステップ S 3 6 1 1 : Yes)、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル(図75(B)参照)に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定し(ステップ S 3 6 1 1)、処理をステップ S 3 6 1 3に移行する。

【0856】

一方、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が60秒でない場合(ステップ S 3 6 1 1 : No)、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定しない場合、処理を図85のステップ S 3 6 1 7に移行する。

20

【0857】

<ステップ S 3 6 1 3>

当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定した場合(ステップ S 3 6 1 1)、MPU51は、当該スーパーリーチ演出パターンが特定キャラクタ(ワリン、ウリン、マリン)のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンY1~Y3(図76(A)参照)であるか否かを判断する(ステップ S 3 6 1 3)。MPU51は、当該スーパーリーチ演出パターンが特定キャラクタ(ワリン、ウリン、マリン)のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンY1~Y3(図76(A)参照)である場合(ステップ S 3 6 1 3 : Yes)、処理をステップ S 3 6 1 4に移行する。一方、MPU51は、当該スーパーリーチ演出パターンが特定キャラクタ(ワリン、ウリン、マリン)のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンY1~Y3(図76(A)参照)でない場合(ステップ S 3 6 1 3 : No)、即ち特定キャラクタ(ワリン、ウリン、マリン)のスーパーリーチ演出以外のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンY4~Y5(図76(A)参照)である場合、当該演出パターン設定処理を終了する。

30

【0858】

<ステップ S 3 6 1 4>

当該スーパーリーチ演出パターンが特定キャラクタ(ワリン、ウリン、マリン)のスーパーリーチ演出が実行される演出パターンY1~Y3(図76(A)参照)である場合(ステップ S 3 6 1 3 : Yes)、MPU51は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れであるか否かを判断する(ステップ S 3 6 1 4)。MPU51は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合(ステップ S 3 6 1 4 : Yes)、処理をステップ S 3 6 1 5に移行する。一方、MPU51は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れでない場合(ステップ S 3 6 1 4 : No)、即ち抽選結果が大当たりである場合、当該演出パターン設定処理を終了する。

40

【0859】

<ステップ S 3 6 1 5 及び S 3 6 1 6>

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合(ステップ S 3 6 1 4 : Yes)、MPU51は、ステージ移行先として外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージを設定する(ステップ S 3 6 1 5)。具体的には、

50

MPU51は、外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタがワリンである場合にはワリンステージを移行先ステージとして設定し、外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタがウリンである場合にはウリンステージを移行先ステージとして設定し、外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタがマリンである場合にはマリンステージを移行先ステージとして設定する。

【0860】

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

10

【0861】

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

【0862】

20

<ステップS3617及びS3618>

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

【0863】

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

30

【0864】

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

【0865】

<ステップS3619>

当該変動遊技の演出パターンとしてスペシャルリーチ演出パターンを設定した場合（ステップS3618）、MPU51は、当該スペシャルリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンZ1～Z3（図76（A）参照）であるか否かを判断する（ステップS3619）。MPU51は、当該スペシャルリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンZ1～Z3（図76（A）参照）である場合（ステップS3619：Yes）、処理をステップS3620に移行する。一方、MPU51は、当該スペシャルリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンZ1～Z3（図76（A）参照）でない場合（ステップS3619：No）、即ち特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出以外のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンZ4～Z5（図76（A）参照）である場合、当該演出パターン設定処理を終了する。

40

【0866】

50

<ステップ S 3 6 2 0>

当該スペシャルリーチ演出パターンが特定キャラクタ（ワリン、ウリン、マリン）のスペシャルリーチ演出が実行される演出パターン Z 1 ~ Z 3（図 7 6（A）参照）である場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s）、M P U 5 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 0）。M P U 5 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップ S 3 6 2 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 2 1 に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れでない場合（ステップ S 3 6 2 0 : N o）、即ち抽選結果が大当たりである場合、当該演出パターン設定処理を終了する。

【 0 8 6 7 】

<ステップ S 3 6 2 1 ~ 3 6 2 3>

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップ S 3 6 1 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、R A M 5 1 2 に設定される保留情報記憶エリア 5 3 の第 1 保留情報記憶エリア 5 3 A（図 7 3 参照）を参照し、第 1 特図に対する第 1 保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留、又はスペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が 9 0 秒の保留）が含まれているか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 1）。

【 0 8 6 8 】

そして、M P U 5 1 は、第 1 特図に対する第 1 保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留、又はスペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が 9 0 秒の保留）が含まれていない場合（ステップ S 3 6 2 1 : N o）、当該演出パターン設定処理を終了する。即ち、通常ステージ滞在時に特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が実行される場合、第 1 保留中に特定の保留が含まれる状況でない限り、通常ステージからキャラクタステージには移行されない。

【 0 8 6 9 】

一方、M P U 5 1 は、第 1 特図に対する第 1 保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留、又はスペシャルリーチ演出が実行される保留（変動表示時間が 9 0 秒の保留）が含まれている場合（ステップ S 3 6 2 1 : Y e s）、ステージ移行先として外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージを設定する（ステップ S 3 6 2 2）。具体的には、M P U 5 1 は、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタがワリンである場合にはワリンステージを移行先ステージとして設定し、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタがウリンである場合にはウリンステージを移行先ステージとして設定し、外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタがマリンである場合にはマリンステージを移行先ステージとして設定する。

【 0 8 7 0 】

そして、M P U 5 1 は、滞在ステージを通常ステージから、キャラクタステージのうちの外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行させるための第 1 キャラクタステージ移行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 2 3）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【 0 8 7 1 】

この第 1 キャラクタステージ移行フラグは、滞在ステージを通常ステージからキャラクタステージに移行させるか否かを判断するために参照され（ステップ S 3 6 0 2）、第 1 キャラクタステージ移行フラグがオンである場合には（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s）、滞在ステージを通常ステージから、キャラクタステージのうちの外れスーパーリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行される（図 8 6 のステップ S 3 6 2 9）。即ち、通常ステージ滞在時に特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、当該変動遊技の次の変動遊技において、当該外れスペシャルリーチ演出の特定キャラクタに対応するキャラクタステージに移行される。つまり、通常ステージ滞在時に特定キャラクタのスペシャルリーチ演出が実行される場合、第 1 保留中に特定の保留が含まれる状況である限り、例外として、通常ステージからキャラクタステージに移行され

10

20

30

40

50

る。

【0872】

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

10

【0873】

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

【0874】

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

20

30

【0875】

<ステップS3624及びS3625>

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

【0876】

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

40

50

【0877】

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

【0878】

<ステップS3626>

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

【0879】

<ステップS3627及びS3628>

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

【0880】

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

【0881】

<ステップS3629～S3631>

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

【0882】

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

【0883】

<ステップS3632>

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

【0884】

第2キャラクタステージ移行フラグは、キャラクタステージ内でのステージ移行を行わせるためのフラグである。この第2キャラクタステージ移行フラグは、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時において、第1特図の第1保留中に特定保留（大当たり抽選での抽選結果が大当たりである大当たり保留、変動表示時間が60秒である外れ保留（外れスーパーリーチ演出が実行される保留）、及び変動表示時間が90秒である外れ保留（外れスペシャルリーチ演出が実行される保留））が含まれている場合にオンに設定される（後述の図87のステップS3648、S3651及びS3654）。また、第2キャラクタステージ移行フラグは、滞在ステージをワリンステージに移行させる第2ワリンステージ移行フラグ、滞在ステージを第ウリンステージに移行させる第2ウリンステージ移行フラグ、及び滞在ステージをマリンステージに移行させる第2マリンステージ移行フラグを含む。

10

【0885】

そして、MPU51は、第2キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3632：Yes）、即ちキャラクタステージ内でのステージ移行を行う場合、処理をステップS3633に移行する。一方、MPU51は、第2キャラクタステージ移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3632：No）、即ちキャラクタステージ内でのステージ移行を行わない場合、処理をステップS3635に移行する。

【0886】

<ステップS3633及びS3634>

第2キャラクタステージ移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3632：Yes）、MPU51は、第2キャラクタステージ移行フラグの種別に応じたキャラクタステージに滞在ステージを移行させる。即ち、第2キャラクタステージ移行フラグが第2ウリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージをウリンステージに移行させ、第2キャラクタステージ移行フラグが第2ワリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージをワリンステージに移行させ、第2キャラクタステージ移行フラグが第2マリンステージ移行フラグである場合には滞在ステージを通常ステージからマリンステージに移行させる。

20

【0887】

<ステップS3635及びS3636>

通常ステージからキャラクタステージに移行した場合、キャラクタステージ内でステージ移行を行った場合、キャラクタステージ内でステージ移行を行わない場合、即ち滞在ステージがキャラクタステージである場合、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が30秒であるか否かを判断する（ステップS3635）。即ち、MPU51は、当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。

30

【0888】

そして、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が30秒である場合（ステップS3635：Yes）、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図75（A）参照）に基づいて、当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定し（ステップS3636）、当該演出パターン設定処理を終了する。即ち、滞在ステージがキャラクタステージである場合には、当該変動遊技の次の変動遊技においてステージ移行が行われず、キャラクタステージにおける同一ステージに滞留する。

40

【0889】

一方、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が30秒でない場合（ステップS3635：No）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定しない場合、処理をステップS3637に移行する。

【0890】

<ステップS3637及びS3638>

当該変動遊技の変動表示時間が30秒でない場合（ステップS3635：No）、即ち当該変動遊技の演出パターンとしてノーマルリーチ演出パターンを設定しない場合、MPU51は、当該変動遊技の変動表示時間が60秒であるか否かを判断する（ステップS3

50

637)。即ち、MPU51は、当該変動遊技の演出パターンとしてスーパーリーチ演出パターンを設定するか否かを判断する。

【0891】

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

10

【0892】

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

【0893】

<ステップS3639～S3641>

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

20

【0894】

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

30

【0895】

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

40

【0896】

<ステップS3642～S3644>

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

【0897】

MPU51は、第2特定条件が成立している場合（ステップS3642：Yes）、移行先の通常ステージを自宅ステージ、学校ステージ、及び町中ステージのいずれから設定する（ステップS3643）。そして、MPU51は、ステップS3655で設定された

50

通常ステージ種別に対応する通常ステージ移行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 4 4）、当該演出パターン設定処理を終了する。

【0898】

通常ステージ移行フラグは、滞在ステージをキャラクタステージから通常ステージへ移行させるためのフラグであり、前述のように通常ステージ移行フラグは、滞在ステージを自宅ステージに移行させる自宅ステージ移行フラグ、滞在ステージを学校ステージに移行させる学校ステージ移行フラグ、及び滞在ステージを町中ステージに移行させる町中ステージ移行フラグを含む。即ち、MPU51は、ステップ S 3 6 4 3 で設定された通常ステージ種別に対応する通常ステージ移行フラグをオンに設定する。

【0899】

一方、MPU51は、第2特定条件が成立していない場合（ステップ S 3 6 4 2：No）、キャラクタステージから通常ステージへの移行を行うことなくキャラクタステージに滞留させ、当該演出パターン設定処理を終了する。

【0900】

<ステップ S 3 6 4 5>

スペシャルリーチ演出パターン Z 1～Z 3を設定した場合（ステップ S 3 6 4 0）、MPU51は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 4 5）。MPU51は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップ S 3 6 4 5：Yes）、処理を図 8 7 のステップ S 3 6 4 6 に移行する。一方、MPU51は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れでない場合（ステップ S 3 6 4 5：No）、即ち抽選結果が大当たりである場合、当該演出パターン設定処理を終了する。

【0901】

<ステップ S 3 6 4 6>

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップ S 3 6 4 5：Yes）、即ち当該変動遊技において外れスペシャルリーチ演出が実行される場合、図 8 7 に示すように、MPU51は、RAM512に設定される保留情報記憶エリア53の第1保留情報記憶エリア53A（図 7 3 参照）を参照し、第1特図に対する第1保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれているか否かを判断する（ステップ S 3 6 4 6）。

【0902】

そして、MPU51は、当該変動遊技の開始時の第1特図に対する第1保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれている場合（ステップ S 3 6 4 6：Yes）、処理をステップ S 3 6 4 7 に移行し、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれていない場合（ステップ S 3 6 4 6：No）、処理をステップ S 3 6 4 9 に移行する。

【0903】

<ステップ S 3 6 4 7 及び S 3 6 4 8>

当該変動遊技の開始時の第1特図に対する第1保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれている場合（ステップ S 3 6 4 6：Yes）、MPU51は、移行先のステージとして、当該変動遊技で実行されるスペシャルリーチ演出の特定キャラクタ（対応キャラクタ）に対応するキャラクタステージ、又は当該変動遊技で実行されるスペシャルリーチ演出の特定キャラクタとは異なるキャラクタ（非対応キャラクタ）のキャラクタステージを設定する（ステップ S 3 6 4 7）。即ち、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の第1特図に対する第1保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれている場合には（ステップ S 3 6 4 6：Yes）、当該変動遊技の次の変動遊技における滞在ステージとしては、通常ステージが設定されることはなく、キャラクタステージにおけるワリンステージ、ウリンステージ及びマリンステージのいずれかのステージに設定される。なお、キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開始時の

10

20

30

40

50

第1特図に対する第1保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである保留が含まれている場合の当該変動遊技の次の変動遊技における滞在ステージの選択方法は、特に制限はなく、抽選などにより選択すればよい。

【0904】

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

【0905】

<ステップS3649>

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

【0906】

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

【0907】

<ステップS3650及びS3651>

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

【0908】

<ステップS3652>

キャラクタステージ滞在時の外れスペシャルリーチ演出が実行される当該変動遊技の開

10

20

30

40

50

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

【0909】

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

【0910】

<ステップS3653及びS3654>

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

【0911】

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

【0912】

<ステップS3655及びS3656>

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

【0913】

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

【0914】

このように、キャラクタステージ滞在時に外れスペシャルリーチ演出が実行された場合

、当該変動遊技開始時の第1特図に対する第1保留中に内容に応じて、通常ステージ又はキャラクタステージに移行される。具体的には、当該第1保留中に特定保留（大当たりである保留、外れスーパーリーチ演出が実行される保留、又は外れスペシャルリーチ演出が実行される保留）が含まれていない場合には、当該変動遊技の次の変動遊技において通常ステージに移行され、当該第1保留中に特定保留が含まれている場合には当該変動遊技の次の変動遊技においてキャラクタステージに移行される。

【0915】

そして、当該外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技の開始時に特定保留を有しない場合、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【0916】

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

【0917】

また、本実施形態では、当該外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技の開始時に特定保留を有する場合には次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行される。このように、所定条件を満たす場合には、例外的に、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された場合であっても当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることで、例外の発生により、遊技の進行上において遊技者に有利な展開に発展することを期待感しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【0918】

〔停止図柄組み合わせ設定処理〕

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、通常ステージ滞在時にキャラクタステージに移行されることを明示又は示唆するステージ移行出目（飾り図柄の停止図柄組み合わせ）を当該変動遊技において停止表示させるための設定処理が実行される。

【0919】

ここで、図88は、図83のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図88を参照し、本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理を説明する。

【0920】

<ステップS3701～S3703>

図88に示すように、本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、MPU51は、ステージ移行出目フラグがオン設定されているか否かを判断する（ステップS3701）。ステージ移行出目フラグは、ステージ移行出目（通常ステージ滞在時にキャラクタステージに移行されることを明示又は示唆する飾り図柄の停止図柄組み合わせ）が停止表示されるように飾り図柄の停止表示組み合わせを設定するためのフラグである。このステージ移行出目フラグは、前述のキャラクタステージに移行させるための第1特定条件が成立する場合にオンに設定される（ステップS3628）。即ち、通常ステージ滞在時に特定条件が成立する変動遊技においてステージ移行出目が停止表示され、ステージ移行出目が停止表示されることで次の変動遊技においてキャラクタステージに移行されることが明示又は示唆される。

【0921】

ステージ移行出目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3701：Yes）、MPU51は、当該変動遊技の飾り図柄の停止表示組み合わせとして、ステージ移行出目を設定する（ステップS3702）。ステージ移行出目は、前述のように、ワリン移行出目、ウリン移行出目、及びマリリン移行出目を含み、これらのステージ移行出目の種別（飾り図柄の数字やキャラクタ）によって、移行先のキャラクタステージが明示又は示唆される。そのため、遊技者は、ステージ移行出目によって移行先のキャラクタステージを把握することができる。

【0922】

また、MPU51は、ステージ移行出目を設定した場合（ステップS3702）、ステージ移行出目フラグをオフに設定し（ステップS3703）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【0923】

一方、MPU51は、ステージ移行出目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3701：No）、処理をステップS3704に移行する。

【0924】

<ステップS3704>

ステージ移行出目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3701：No）、MPU51は、前述の第1の実施形態と同様にして当該変動遊技の飾り図柄の停止表示組み合わせを設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。但し、ステップS3704では、大当たり抽選での抽選結果が完全外れである場合には、ステージ移行出目が設定されないように処理される。

【0925】

以上のように、本実施形態では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行される。このように、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【0926】

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

【0927】

また、本実施形態では、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された場合であっても、第1特図の第1保留に特定保留が含まれる場合には次の変動遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の変動遊技において当該特定キャラクタのステージ演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、大当たりを報知する変動遊技、及びスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技のいずれかが実行されることを把握できる。また、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度が高い演出である。そのため、遊技者は、ステージ演出の例外（矛盾）が発生した場合、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることが報知されることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【0928】

なお、本実施形態では、通常ステージからキャラクタステージに移行される場合、移行先のキャラクタステージがランダムに決定され、又はリーチ演出のキャラクタに基づいて

10

20

30

40

50

決定されるが、例えば変動遊技演出における主体キャラクタを遊技者が選択可能な遊技機では、通常ステージからキャラクタステージに移行される場合に、遊技者が選択したキャラクタのステージに必ず移行し、又は他のキャラクタよりも高確率で移行するようにしてもよい。

【0929】

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

10

【0930】

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

20

【0931】

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

30

【0932】

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

40

【0933】

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

【0934】

<ステージ移行契機が発生した変動遊技の次の変動遊技以降の変動遊技での移行態様>
ステージ移行を行う場合の移行タイミングとしては、ステージ移行契機の発生が確認された変動遊技の次の変動遊技の開始から、第1特図又は第2特図に対する保留中の特定保留（大当たり抽選での抽選結果が大当たりである大当たり保留、スーパーリーチ演出が

50

実行される保留、スペシャルリーチ演出が実行される保留) に対する変動遊技が終了されるまでの所定期間に設定することが考えられる。

【0935】

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

10

【0936】

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

20

【0937】

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

30

【0938】

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

40

50

記主体キャラクタを選択可能にすることが考えられる。

【0939】

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

10

【0940】

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

【0941】

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

20

【0942】

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

30

【0943】

<ステージ移行契機が発生した当該変動遊技での移行態様>

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

40

【0944】

このように、ステージ移行のタイミングが、ステージ移行契機の発生が確認された当該変動遊技である場合、当該変動遊技が終了されるまでに、遊技者は、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技の後に実行される保留中に特定保留が含まれることを把握できる。そのため、遊技者は、特定のキャラクタの外れスペシャルリーチ演出が大当たり抽選での抽選結果が外れであることを報知するものであっても、即ち本来であれば遊技者が当該変動遊技において落胆する状況であっても、同一キャラ移行が実行されることで状況が一気に好転する遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

50

【0945】

なお、ステージ移行契機が発生した変動遊技においてステージ移行を行う場合においても、前述のようにステージに移行する前に、ステージ移行が行われることを明示又は示唆するステージ移行予告演出（チェンジ演出）を実行してもよい。

【0946】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1から第5の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0947】

〔発明の概要〕

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

【0948】

〔付記A1'〕

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

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

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

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

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

を備え、

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

【0949】

付記A1'に係る遊技機では、特定の条件が成立する場合に、規定期間において、複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報が表示手段に表示される。これにより、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【0950】

〔付記A2'〕

前記表示制御手段（51）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報（非設定値）を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（35、39、341）に表示させることが可能であることを特徴とする付記A1'に記載の遊技機。

【0951】

〔付記A3'〕

前記表示制御手段（51）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報（非設定値）の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（35、39、341）に表示させることが可能であることを特徴とする付記A1'に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【0952】

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

【0953】

[付記A4']

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

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

【0954】

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

【0955】

[付記A5']

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

【0956】

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

【0957】

[付記A6']

前記表示手段(341)は、画像を表示可能であり、

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

【0958】

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

【0959】

[付記A7']

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

【0960】

付記A7'に係る遊技機では、移行判定の結果を示唆又は明示する図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に、特定情報及び特殊情報が表示される。そのため、遊技機において画像表示手段に変動表示画像を表示させる場合には、その画像表示手段を利用して特定画像を表示させることができる。これにより、特定情報及び特殊情報を表示させるため

10

20

30

40

50

の表示手段を別途設けることなく、遊技機に必要な表示手段を利用して特定画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【0961】

〔付記A8'〕

前記規定期間は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する期間に設定されることを特徴とする付記A1'から付記A7'のいずれかに記載の遊技機。

【0962】

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

10

【0963】

〔付記A9'〕

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

【0964】

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

20

【0965】

〔付記A10'〕

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

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

30

【0966】

〔付記A11'〕

遊技球の入球によって賞球が払い出される複数の入賞口(313～316)をさらに備え、

前記排出口(373)は、前記複数の入賞口(313～316)に入球されなかった遊技球を前記遊技盤(31)の背面側に排出する第1排出口(318)と、前記第1排出口(318)とは異なる第2排出口(373)と、を含み、

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

40

【0967】

〔付記A12'〕

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

【0968】

付記A10'から付記A12'に係る遊技機では、特別遊技において遊技球が入球可能な第2排出口を通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊技において、第2排出口に遊技球が入球されるか否かに着目させることで遊技性を向上させることが可能になる。

50

【0969】

[付記A13']

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

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

【0970】

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

10

【0971】

[付記A14']

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

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

をさらに備えることを特徴とする付記A13'に記載の遊技機。

20

【0972】

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

【0973】

[付記A15']

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

30

【0974】

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

【0975】

[付記A16']

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技

40

50

状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記 A 15' に記載の遊技機。

【0976】

付記 A 16' に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 2 遊技状態よりも低い第 1 遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1 回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1 回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも 1 回は保証される。

10

【0977】

[付記 A 17']

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 A 15' 又は付記 A 16' に記載の遊技機。

【0978】

付記 A 17' に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

20

【0979】

[付記 A 18']

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記 A 15' から付記 A 17' のいずれかに記載の遊技機。

【0980】

付記 A 18' に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

30

【0981】

[付記 A 19']

前記特別遊技状態は、

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

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

40

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第 1 遊技状態に移行される前記第 1 特別遊技状態において実行される特別遊技（5R 通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記 A 18' に記載の遊技機。

【0982】

付記 A 19' に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第 1 遊技状態に移行される第 1 特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第 1 遊技状態の移行判定の結果が第 1 特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第 1 特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第 1 特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第 1 遊技状態の移行判定の結果が第 2 特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第 2 特別遊技状態に移行される連

50

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

10

【0983】

[付記A20']

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

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

【0984】

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

20

【0985】

[付記A21']

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

30

【0986】

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

【0987】

[付記A22']

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

40

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

【0988】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記A22'に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者に

50

とっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率よく特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【0989】

[付記A23']

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

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

【0990】

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

【0991】

[付記A24']

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

前記特別遊技状態は、

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

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

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

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

【0992】

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

10

20

30

40

50

【0993】

[付記A25']

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

前記規定期間は、前記特定期間の経過後に設定され、

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

【0994】

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

10

【0995】

[付記A26']

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

前記特定期間は、前記価値付与遊技が実行される期間を含み、

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

20

【0996】

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

30

【0997】

[付記A27']

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

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

40

【0998】

付記A27'に係る遊技機では、特定領域を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することで表示手段に特定情報が表示される。このように表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行うことで、特定領域を遊技球が通過した場合に、表示抽選に当選しているか否か(特定情報が表示されるか否か)に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行う場合、特定の条件が満たされる難易度やバラツキ(特定情報が表示される難易度やバラツキ)を調整することが容易になる。これにより、表示抽選での当選確率や抽選方式などに応じて、特定情報の表示に関して種々の遊技性を付与

50

できる。

【0999】

[付記A28']

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

【1000】

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

【1001】

[付記A29']

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

【1002】

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

【1003】

[付記A30']

前記特定情報は、複数の個別情報を含み、

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

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

【1004】

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

【1005】

[付記A31']

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

【1006】

付記A31'に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の個別情報のうちの対応関係にある個別情報が表示されるため、対応関係に基づいて特定数値情報を特定又

10

20

30

40

50

は推測することが可能になる。これにより、遊技者は、特定の条件が満たされる場合に、複数の個別情報のうちのどの個別情報を表示されるかを楽しみにしつつ、特定数値情報の特定又は推測を楽しむことができる。

【1007】

〔付記A32'〕

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

【1008】

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

【1009】

〔付記A33'〕

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

【1010】

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

【1011】

〔付記A34'〕

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

【1012】

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

【1013】

〔付記A35'〕

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

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

【1014】

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

【1015】

〔付記A36'〕

前記情報表示手段(35)は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する複数の個別表示部(351~356)を有し、

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に応じて、前記複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する前記個別表示部（３５１～３５６）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ａ２９’に記載の遊技機。

【１０１６】

付記Ａ３６’に係る遊技機では、複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する個別表示部に特定情報が表示される。即ち、特定数値情報ごとに特定情報が表示される個別表示部が規定されている。そのため、特定情報が表示される個別表示部の種別によって簡易に特定情報を把握でき、特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

【１０１７】

〔付記Ａ３７’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報が表示される表示状態と、前記特定情報が表示されない非表示状態との２態様のいずれかに前記個別表示部（３５１～３５６）を制御することを特徴とする付記Ａ３６’に記載の遊技機。

【１０１８】

付記Ａ３７’に係る遊技機では、個別表示部が表示状態と非表示状態との２態様のいずれかに制御される。そのため、個別表示部の態様によって特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

【１０１９】

〔付記Ａ３８’〕

前記複数の個別表示部（３５１～３５６）は、列状、環状、マトリックス状又は千鳥状に配置されていることを特徴とする付記Ａ３６’又は付記Ａ３７’に記載の遊技機。

【１０２０】

〔付記Ａ３９’〕

前記複数の個別表示部（３５１～３５６）は、ランプ群であることを特徴とする付記Ａ３６’から付記Ａ３８’のいずれかに記載の遊技機。

【１０２１】

付記Ａ３８’及び付記Ａ３９’に係る遊技機では、簡易かつ安価に情報表示手段を形成することが可能になる。

【１０２２】

〔付記Ａ４０’〕

所定の条件が成立する場合に、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させる表示順序を決定する表示順序決定手段（５１）と、

をさらに備え、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記表示順序決定手段（５１）によって決定される前記表示順序に基づいて、前記表示手段（３５，３９，３４１）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１０２３】

付記Ａ４０’に係る遊技機では、所定の条件が満たされる場合に表示手段に特定情報を表示させる表示順序を決定される。このように所定の条件が成立することによって特定情報を表示させる表示順序が決定されることで、特定情報の表示順序が一定化されることが防止される。これにより、同じ特定情報が繰り返し表示されることを防止でき、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【１０２４】

〔付記Ａ４１’〕

前記所定の条件は、当該遊技機（１０）の電源が投入されることであることを特徴とする付記Ａ４０’に記載の遊技機。

【１０２５】

付記Ａ４１’に係る遊技機では、遊技機の電源が投入されることによって表示手段に特定

10

20

30

40

50

情報を表示させる表示順序が決定される。ところで、遊技機の電源は、遊技場の開店前に投入されることが多い。そのため、遊技機の電源投入を契機として特定情報の表示順序が決定されることで、営業日ごとに特定情報の表示順序が決定される。これにより、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が異なる営業日においても繰り返し表示されることが防止されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1026】

〔付記A42'〕

前記所定の条件は、前記数値情報記憶手段（41）に前記所定数値情報（設定値）が記憶されることであることを特徴とする付記A40'に記載の遊技機。

【1027】

付記A42'に係る遊技機では、数値情報記憶手段に所定数値情報が記憶されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定数値情報に応じて特定情報の表示順序を決定することが可能になるため、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1028】

〔付記A43'〕

前記所定の条件は、前記所定期間が開始されることであることを特徴とする付記A40'に記載の遊技機。

【1029】

付記A43'に係る遊技機では、所定期間が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定期間ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることが防止されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1030】

〔付記A44'〕

前記所定の条件は、前記特別遊技が開始されることであることを特徴とする付記A40'に記載の遊技機。

【1031】

付記A44'に係る遊技機では、特別遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、特別遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることが防止されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1032】

〔付記A45'〕

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

前記所定の条件は、前記価値付与遊技が開始されることであることを特徴とする付記A40'に記載の遊技機。

【1033】

付記A45'に係る遊技機では、価値付与遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、価値付与遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることが防止されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1034】

〔付記A46'〕

前記規定期間において前記第1表示手段（35, 39, 341）に表示される前記特定情報の表示内容を記憶する表示内容記憶手段（512）と、

前記規定期間とは異なる特殊期間（例えば待機状態の期間）において、前記表示内容記憶手段（512）に記憶される前記表示内容を前記第2表示手段（35, 39, 341）

10

20

30

40

50

に表示させるために遊技者によって操作される操作手段（２１）と、

前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させる第２表示制御手段（５１）と、

をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１'から付記Ａ３'のいずれかに記載の遊技機。
【１０３５】

付記Ａ４６'に係る遊技機では、規定期間において表示される特定情報の表示内容を、規定期間とは異なる特殊期間において操作手段に対する操作によって表示可能である。これにより、遊技者は、特殊期間において操作手段を操作することで、規定期間において表示される特定情報の表示内容を第２表示手段に表示させることができる。そのため、遊技者は、規定期間において表示される特定情報の表示内容を確認したい場合、例えば表示内容を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、特殊期間において表示内容を確認することができる。その結果、遊技者は、特殊期間において規定期間での表示内容を確認することによって、特定数値情報を特定又は推測することが可能であり、その特定又は推測に従って当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することが可能になる。

【１０３６】

〔付記Ａ４７'〕

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）をさらに備え、

前記特殊期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定されることを特徴とする付記Ａ４６'に記載の遊技機。

【１０３７】

付記Ａ４７'に係る遊技機では、規定期間での表示内容の確認が可能な特殊期間が、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定される。これにより、遊技者は、時間的な制約を受けることなく、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで表示内容を確認して当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することができる。

【１０３８】

〔付記Ａ４８'〕

前記表示内容記憶手段（５１２）は、互いに異なる複数の前記規定期間に表示された複数の前記特定情報の表示内容を記憶可能であり、

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうち少なくとも１つの前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ４６'又は付記Ａ４７'に記載の遊技機。

【１０３９】

〔付記Ａ４９'〕

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において前記複数の特定情報の表示内容から、遊技者によって前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされることによって選択される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ４８'に記載の遊技機。

【１０４０】

〔付記Ａ５０'〕

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうち２以上を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ４９'に記載の遊技機。

【１０４１】

付記Ａ４８'から付記Ａ５０'に係る遊技機では、複数の規定期間に表示された複数の特定情報の表示内容のうち少なくとも１つの表示内容を第２表示手段に提示させることが

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

【１０４２】

〔付記Ａ５１’〕

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

【１０４３】

〔付記Ａ５２’〕

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

【１０４４】

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

【１０４５】

〔付記Ａ５３’〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

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

【１０４６】

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

【１０４７】

〔付記Ａ５４’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回

10

20

30

40

50

数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記 A 5 3 ' に記載の遊技機。

【1048】

付記 A 5 4 ' に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1049】

なお、付記 A 5 4 ' に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1050】

〔付記 A 5 5 ' 〕

前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から1つの表示順序を選択する表示順序選択手段（51）と、

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

前記表示制御手段（51）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（51）に記憶される前記1つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記 A 5 3 ' に記載の遊技機。

【1051】

付記 A 5 5 ' に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される1つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々な順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1052】

〔付記 A 5 6 ' 〕

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

前記表示順序選択手段（51）は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記1つの表示順序を選択することを特徴とする付記 A 5 5 ' に記載の遊技機。

【1053】

付記 A 5 6 ' に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【1054】

〔付記 A 5 7 ' 〕

前記複数の表示順序は、前記表示順序選択手段（51）によって選択される確率（選択率）が異なる表示順序を含むことを特徴とする付記 A 5 6 ' に記載の遊技機。

【1055】

付記 A 5 7 ' に係る遊技機では、特定の表示順序を選択され易くし、また特定の表示順序を選択され難くすることも可能である。即ち、全ての表示順序が選択される確率が同一に

10

20

30

40

50

される場合とは異なり、特定の非設定値の特定を容易にし、これとは逆に、特定の非設定値の特定を困難にすることも可能になる。これにより、高設定値であることの可能性の高低、低設定値であることの可能性の高低などの調整が可能になる。

【1056】

[付記A58']

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

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

10

【1057】

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

20

【1058】

[付記A59']

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

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

30

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

【1059】

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

40

【1060】

[付記A60']

前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第1有利判定確率よりも確率が高

50

い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第3表示順序を含み、

前記第3表示順序は、前記第3表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)が高く設定(100%を含む)されることを特徴とする付記A57'に記載の遊技機。

【1061】

付記A60'に係る遊技機では、第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第3表示順序の選択率が高く設定されている。このような第3表示順序の選択率が高く設定されていることで、第1有利判定確率を把握する直前までの実際の第1有利判定確率よりも有利判定確率が高い可能性を遊技者に期待させることができる。これにより、第1有利判定確率を把握する直前まで、有利判定確率が高い可能性を期待しつつ特定情報(所定情報)を推測して楽しむことができる。

【1062】

[付記A61']

前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第4表示順序を含み、

前記第4表示順序は、前記第4表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)が高く設定(100%を含む)されることを特徴とする付記A57'に記載の遊技機。

【1063】

付記A61'に係る遊技機では、第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第4表示順序の選択率が高く設定されている。このような第4表示順序の選択率が高く設定されていることで、第1有利判定確率が把握される直前に第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報が非表示の特定情報として残される。これにより、第1有利判定確率の最終候補が、実際の第1有利判定確率と、その第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報となる。その結果、最終的には、遊技者な有利な第1有利判定確率に対応する所定数値情報のほうを第1有利判定確率(所定数値情報)として把握されるため、設定値が把握される場合の喜びが向上される。

【1064】

[付記A62']

前記規定期間以外の期間において、前記特定情報が前記表示手段(35、39、341)に表示されることを制限する表示制限手段(51)をさらに備えることを特徴とする付記A1'から付記A3'のいずれかに記載の遊技機。

【1065】

付記A62'に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。そのため、特定情報の表示が、その特定情報を表示させるための特定の条件を満たす遊技を行った遊技者に対する特典として実行される。これにより、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることを防止できる。

【1066】

[付記A63']

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果を報知する報知遊技(変動遊技)を実行する報知遊技実行手段(41)をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記規定期間以外の期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間であることを特徴とする付記 A 6 2 ' に記載の遊技機。

【1067】

付記 A 6 3 ' に係る遊技機では、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。ここで、遊技者の交代は、一般に待機状態の期間において行われる。そのため、待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限されることで、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。

【1068】

〔付記 A 6 4 '〕

前記表示制限手段（51）は、前記規定期間以外の期間において、前記規定期間において前記表示手段（35、39、341）に過去に表示された前記特定情報の表示を制限することを特徴とする付記 A 6 2 ' 又は付記 A 6 3 ' に記載の遊技機。

【1069】

付記 A 6 4 ' に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、規定期間において表示手段に過去に表示された特定情報の表示が制限される。つまり、特定情報は、規定期間においてのみ表示され、規定期間以外では過去の特定情報の表示履歴の表示も制限される。これにより、表示履歴に基づいて過去に表示された特定情報を確認することができないため、表示履歴に基づいて他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。

【1070】

〔付記 A 6 5 '〕

前記表示制御手段（51）は、所定期間に第1の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を第1表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させ、前記第1の特定の条件とは異なる第2の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を前記第1表示順序とは異なる第1表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記 A 1 ' から付記 A 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【1071】

付記 A 6 5 ' に係る遊技機では、第1の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報が第1表示順序で前記表示手段に表示され、第2の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報（数字）が第1表示順序とは異なる第2表示順序で表示手段に表示される。即ち、成立する特定の条件の種別に応じて複数の特定情報の表示順序が設定される。そのため、複数の特定情報の表示順序が遊技者に認識され難くすることができ、特定情報に基づいて容易に複数の特定数値情報が特定又は認識されることが防止される。これにより、有利判定確率が低い場合に対応するものである場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に早期に把握されることが防止される。その結果、有利判定確率が低い場合であっても、当該遊技機での遊技が早期に終了されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が防止される。

【1072】

〔付記 A 6 6 '〕

前記第1の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される第1所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（41）に記憶されていることを含み、

前記第2の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される前記第1所定数値情報（設定値）とは異なる第2所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（41）に記憶されていることを含むことを特徴とする付記 A 6 5 ' に記載の遊技機。

【1073】

付記 A 6 6 ' に係る遊技機では、第1の特定の条件が数値情報記憶手段に第1所定数値情報が記憶されていることを含み、第2の特定の条件が数値情報記憶手段に第2所定数値情報が記憶されていることを含む。即ち、特定の条件の種別が所定数値情報に依存する。そのため、所定数値情報に基づいて表示順序が規定され、その表示順序に従って、規定期間

10

20

30

40

50

において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【1074】

[付記A67']

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

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

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

【1075】

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

【1076】

[付記A68']

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

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

【1077】

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

【1078】

[付記A69']

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

前記表示手段(35、39、341)は、遊技者に視認可能な位置に設けられ、

前記第2表示手段(45)は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、

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

【1079】

付記A69'に係る遊技機では、遊技者に視認可能な位置に設けられる第1表示手段に所定情報以外の特定情報が表示され、遊技者の視認が制限される位置に設けられ第2表示手段(45)に所定情報が表示される。即ち、特定の条件が成立する場合に、所定期間において、複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報以外の特定数値情報を示す

特定情報が、遊技者に視認可能な位置に設けられる第1表示手段に表示される。これにより、遊技者は、第1表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、第1表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1080】

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

【1081】

[付記A70']

遊技球が打ち出される遊技盤(31)をさらに備え、

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

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

【1082】

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

【1083】

[付記A71']

前記遊技盤(31)は、開閉可能に枠体(12)に固定されており、

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

【1084】

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

【1085】

[付記A72']

前記第2表示制御手段(41)は、

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

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

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

【1086】

付記A72'に係る遊技機では、遊技盤の背面側に設けられる特定の操作手段に対する操作によって、第2表示手段に所定情報が表示される表示状態と、所定情報が表示されない

10

20

30

40

50

非表示状態とを選択できる。そのため、遊技ホールの営業時間内では非表示状態と選択することで、遊技機で玉詰まりなどが発生した場合に遊技盤を開放する場合であっても、第2表示手段によって所定情報が遊技者に把握されることを確実に防止できる。

【1087】

〔付記B1'〕

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

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

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

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

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

を備え、

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

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

【1088】

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

【1089】

〔付記B2'〕

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

【1090】

〔付記B3'〕

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

【1091】

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

【1092】

10

20

30

40

50

〔付記 B 4'〕

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

前記特定領域は、前記排出口（373）であることを特徴とする付記 B 1' から付記 B 3' のいずれかに記載の遊技機。

〔1093〕

〔付記 B 5'〕

遊技球の入球によって賞球が払い出される複数の入賞口（313～316）をさらに備え、

前記排出口（373）は、前記複数の入賞口（313～316）に入球されなかった遊技球を前記遊技盤（31）の背面側に排出する第1排出口（318）と、前記第1排出口（318）とは異なる第2排出口（373）と、を含み、

前記特定領域は、前記第2排出口（373）であることを特徴とする付記 B 4' に記載の遊技機。

〔1094〕

〔付記 B 6'〕

前記第2排出口（373）は、前記特別遊技において入球可能であることを特徴とする付記 B 5' に記載の遊技機。

〔1095〕

付記 B 4' から付記 B 6' に係る遊技機では、特別遊技において遊技球が入球可能な第2排出口を通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊技において、第2排出口に遊技球が入球されるか否かに着目させることで遊技性を向上させることが可能になる。

〔1096〕

〔付記 B 7'〕

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

前記第2排出口（373）は、前記可変入賞口（316）を通過した遊技球が通過可能であることを特徴とする付記 B 6' に記載の遊技機。

〔1097〕

付記 B 7' に係る遊技機では、特別遊技において可変入賞口に入球した遊技球が通過可能な第2排出口を遊技球が通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、特別遊技において遊技領域に遊技球を打ち出して可変入賞口に入賞させることで第2排出口に遊技球が通過され得る。そのため、特別遊技において通常通りに遊技を進行させるだけで、特別な技量を要することなく、表示手段に特定情報を表示させることが可能になる。これにより、第2排出口に遊技球が入球させるために技量差が発生し得る場合に比べて、技量差が発生し得るという理由で当該遊技機において遊技を行うことが敬遠されることが防止される。

〔1098〕

〔付記 B 8'〕

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

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

をさらに備えることを特徴とする付記 B 7' に記載の遊技機。

〔1099〕

付記 B 8' に係る遊技機では、振分手段によって第2排出口と第3排出口とに遊技球が振り分けられるため、特定の条件を満たすか否かについて振分手段による遊技球の振り分けに依存するという遊技性が付与される。これにより、特定の条件を満たすか否かに関して

10

20

30

40

50

、振分手段での遊技球の挙動に着目して遊技を楽しむことが可能になる。

【1100】

〔付記B9'〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

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

【1101】

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

【1102】

〔付記B10'〕

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

【1103】

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

【1104】

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

【1105】

〔付記C1'〕

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

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

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

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

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

を備え、

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする遊技機。

【1106】

10

20

30

40

50

付記 C 1 ' に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【 1 1 0 7 】

[付記 C 2 ']

前記表示制御手段 (5 1) は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報 (数値の一部) とを前記表示手段 (3 5 、 3 9 、 3 4 1) に表示させることが可能であることを特徴とする付記 C 1 ' に記載の遊技機。

【 1 1 0 8 】

[付記 C 3 ']

前記表示制御手段 (5 1) は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報 (数字の一部) とを前記表示手段 (3 5 、 3 9 、 3 4 1) に表示させることが可能であることを特徴とする付記 C 1 ' に記載の遊技機。

【 1 1 0 9 】

付記 C 2 ' 又は付記 C 3 ' に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 1 1 1 0 】

[付記 C 4 ']

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が報知される第 1 遊技状態 (低確率モード) に移行される第 1 特別遊技状態 (5 R 通常大当たり) と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段 (4 1) によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第 2 遊技状態 (高確率モード) に移行される第 2 特別遊技状態 (5 R 確変大当たり遊技状態及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態) と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第 1 遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記 C 1 ' から付記 C 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 1 1 1 】

付記 C 4 ' に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 2 遊技状態よりも低い第 1 遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1 回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1 回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも 1 回は保証される。

【 1 1 1 2 】

[付記 C 5 ']

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技 (ラウンド遊技) を含む

10

20

30

40

50

価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 C 1 ' から付記 C 4 ' のいずれかに記載の遊技機。

【1113】

付記 C 5 ' に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1114】

[付記 C 6 ']

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記 C 1 ' から付記 C 5 ' のいずれかに記載の遊技機。

【1115】

付記 C 6 ' に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【1116】

[付記 C 7 ']

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技（5R通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記 C 6 ' に記載の遊技機。

【1117】

付記 C 7 ' に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第1遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第1特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第1遊技状態の移行判定の結果が第2特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第2特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第2遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第1特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第1特別遊技に跨って設定されるため、単発当たり比べて所定期間が長く、第2特別遊技状態に移行される回数が増えるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たり比べて特定の条件を満たす回数が増える可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いため特定の条件を満たす回数が増える可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いため、獲得できる遊技価値の期待値が増えるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報については所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【1118】

〔付記Ｃ８’〕

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

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｃ６’又は付記Ｃ７’に記載の遊技機。

〔１１１９〕

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｃ８’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

10

〔１１２０〕

〔付記Ｃ９’〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｃ１’から付記Ｃ８’のいずれかに記載の遊技機。

20

〔１１２１〕

付記Ｃ９’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

〔１１２２〕

〔付記Ｃ１０’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｃ９’に記載の遊技機。

30

〔１１２３〕

付記Ｃ１０’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

40

〔１１２４〕

なお、付記Ｃ１０’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

〔１１２５〕

〔付記Ｄ１’〕

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

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値

50

)を記憶する記憶手段(41)と、

前記各数値情報を選択する選択手段(41)と、

を備える遊技機であって、

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

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

を備え、

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

前記規定期間は、前記特別遊技の実行期間に設定されることを特徴とする遊技機。

【1126】

付記D1'に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に特定数値情報を示す特定情報が、特別遊技の実行期間に設定される規定期間において表示手段に表示される。これにより、遊技者は、特別遊技の実行期間(規定期間)において表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1127】

【付記D2'】

前記表示制御手段(51)は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報(数値の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記D1'に記載の遊技機。

【1128】

【付記D3'】

前記表示制御手段(51)は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報(数字の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記D1'に記載の遊技機。

【1129】

付記D2'又は付記D3'に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1130】

【付記D4'】

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

前記規定期間は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記D1'から付記D3'のいずれかに記載の遊技機。

【1131】

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

10

20

30

40

50

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

【1132】

[付記D5']

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

前記規定期間は、少なくとも前記所定期間の経過後に設定されることを特徴とする付記D1'から付記D4'のいずれかに記載の遊技機。

【1133】

付記D5'に係る遊技機では、所定期間において特定の条件が満たされる場合に、所定期間の経過後に特定数値情報を示す特定情報が表示される。そのため、遊技者は、所定期間において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技の進行を楽しみ、所定期間の経過後には表示手段に表示される特定情報に着目して遊技を楽しむことができる。これにより、所定期間の開始から所定期間が経過して特定情報が表示されるまでの一連の期間における遊技の興味が向上される。

【1134】

[付記D6']

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

前記特別遊技状態は、

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

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技(5R通常大当たり)に設定されることを特徴とする付記D5'に記載の遊技機。

【1135】

付記D6'に係る遊技機では、所定期間の始期が、第1遊技状態において移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される当該特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、初当たりである特別遊技に設定される。一方、所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特定遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の終期は、初当たりであるか連荘当たりであるかを問わず、最後に実行される特別遊技に設定される。このように、所定期間は、初当たりを契機として開始され、最後に実行される特別遊技に終期が設定され、当該所定期間の経過後に表示手段に特定情報が表示される。これにより、特別遊技が実行される期間を有効に利用して特定数値情報を示す特定情報を遊技者に提示する遊技性を付与できる。また、連荘当たりの場合、この連荘当たりで満たされる特定の条件の数に応じた数(量)の情報を所定期間の経過後に一括して提示することも可能になる。そのため、遊技者は、特定情報について多くの情報を、所定期間経過後の短期間で確認することが可能になるため、特定数値情報を示す特定情報に基

10

20

30

40

50

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

【1136】

[付記D7']

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

前記規定期間は、前記特定期間の経過後に設定され、

前記表示制御手段(51)は、前記特定期間に前記特定の条件が満たされる場合に、前記表示手段(35, 39, 341)に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記D5'又は付記D6'に記載の遊技機。

10

【1137】

付記D7'に係る遊技機では、所定期間内に開始される特別遊技に設定される特定期間を含む。即ち、連荘当たりのように所定期間において複数回の特別遊技が開始される場合、所定期間において開始される特別遊技の回数に応じて複数の特別期間が設定される。また、特定期間の経過後に特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、所定期間に複数の特定期間が存在する場合には、特定期間ごとに特定の条件が満たされるか判断され、当該特定期間において特定の条件が満たされる場合に特定期間が経過するたびに特定情報が表示手段に表示される。これにより、特別遊技ごとに特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には表示手段に表示される特定情報に着目させることができるため、特別遊技での興趣を向上させることが可能になる。

20

【1138】

[付記D8']

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

前記特定期間は、前記価値付与遊技が実行される期間を含み、

前記規定期間は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記D7'に記載の遊技機。

【1139】

付記D8'に係る遊技機では、価値付与遊技を含む特定期間ごとに特定の条件が満たされるか否かが判断され、当該特定期間において特定の条件が満たされる場合に価値付与遊技が終了されてから実行されるエンディングにおいて特定情報が表示される。そのため、価値付与遊技では特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には価値付与遊技の終了後のエンディングでは特定情報の内容に着目させることができる。これにより、特別遊技のエンディングを有効に利用して特定情報を表示する遊技性を付与でき、また特別遊技の全体において遊技の進行に着目させることができるため遊技の興趣が向上される。

30

【1140】

[付記D9']

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

40

前記規定期間は、前記表示抽選に当選した後であることを特徴とする付記D1'から付記D8'のいずれかに記載の遊技機。

【1141】

付記D9'に係る遊技機では、特定領域を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することで表示手段に特定情報が表示される。このように表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行うことで、特定領域を遊技球が通過した場合に、表示抽選に当選しているか否か(特定情報が表示されるか否か)に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行う場合、特定の条件が満たされる難易度やバラツキ(特定

50

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

【1142】

[付記D10']

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段(51)は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段(35、39、341)に表示させることを特徴とする付記D1'から付記D9'のいずれかに記載の遊技機。

【1143】

付記D10'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1144】

[付記D11']

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記D10'に記載の遊技機。

【1145】

付記D11'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1146】

なお、付記D11'に係る遊技機は、複数の特定情報(非設定値)の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1147】

[付記E1']

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

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

前記各数値情報を選択する選択手段(41)と、

を備える遊技機であって、

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

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

を備え、

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段(35、3

10

20

30

40

50

9、341)に表示されないことを特徴とする遊技機。

【1148】

付記E1'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が満たされる場合に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。これにより、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を推測することができ、全ての特定情報が表示されることで全ての特定数値情報を特定することができる。また、全ての特定数値情報が特定されることによって所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。特に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定情報が表示手段に表示されるため、所定期間において特定の条件が多く満たされることを期待しつつ、満たされる特定の条件の数に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

10

【1149】

〔付記E2'〕

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報(数値の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記E1'に記載の遊技機。

【1150】

〔付記E3'〕

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報(数字の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記E1'に記載の遊技機。

20

【1151】

付記E2'又は付記E3'に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【1152】

〔付記E4'〕

前記表示手段は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する情報を表示可能な情報表示手段(35、39、341)であることを特徴とする付記E1'から付記E3'のいずれかに記載の遊技機。

【1153】

付記E4'に係る遊技機では、表示手段が情報表示手段である。そのため、遊技者は、表示手段の表示内容に基づいて視覚的に特定情報を把握できる。これにより、遊技者は、特定情報を容易に把握することができるため、特定情報に基づいて特定数値情報を特定又は推測することも容易化される。

40

【1154】

〔付記E5'〕

前記特定情報は、複数の個別情報を含み、

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

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に満たされる前記特定の条件の数に対応する数の前記個別情報を、前記情報表示手段の前記複数の表示領域によって表示させることを特徴とする付記E4'に記載の遊技機。

【1155】

50

付記 E 5' に係る遊技機では、特定情報が複数の個別情報を含み、情報表示手段が複数の個別の情報を表示するための複数の表示領域を有する。そのため、特定数値情報の特定に必要な複数の個別情報を複数の表示領域のいずれかで個別に表示させることが可能になる。これにより、複数の個別情報のうちのどの情報を表示させるかによって特定数値情報を特定又は推測する困難性を調整することが可能な遊技性を付与できるため、遊技の興趣が向上される。

【1156】

[付記 E 6']

前記複数の表示領域（セグメント A～G）のそれぞれには、前記特定情報のうちの対応関係にある前記個別情報が表示されることを特徴とする付記 E 5' に記載の遊技機。

10

【1157】

付記 E 6' に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の個別情報のうちの対応関係にある個別情報が表示されるため、対応関係に基づいて特定数値情報を特定又は推測することが可能になる。これにより、遊技者は、特定の条件が満たされる場合に、複数の個別情報のうちのどの個別情報を表示されるかを楽しみにしつつ、特定数値情報の特定又は推測を楽しむことができる。

【1158】

[付記 E 7']

前記情報表示手段（39）は、前記複数の表示領域として複数の発光領域を有することを特徴とする付記 E 5' 又は付記 E 6' に記載の遊技機。

20

【1159】

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

【1160】

[付記 E 8']

前記情報表示手段（341）は、前記特定情報を当該特定情報に対応させた特定画像として表示可能であることを特徴とする付記 E 5' 又は付記 E 6' に記載の遊技機。

【1161】

30

付記 E 8' に係る遊技機では、情報表示手段に特定数値情報の特定又は推測可能な特定画像を表示可能であるため、特定画像の態様や特定画像を表示させるまでのプロセスの選択肢が多い。そのため、特定画像の態様や特定画像を表示させるまでのプロセスに応じて多様なパターンで特定数値情報の特定又は推測させることができる。これにより、特定数値情報の特定又は推測することに対する遊技性が向上される。

【1162】

[付記 E 9']

前記情報表示手段（341）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像を表示可能な画像表示手段であることを特徴とする付記 E 8' に記載の遊技機。

40

【1163】

付記 E 9' に係る遊技機では、移行判定の結果を示唆又は明示する図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に、特定画像が表示される。そのため、遊技機において画像表示手段に変動表示画像を表示させる場合には、その画像表示手段を利用して特定画像を表示させることができる。これにより、特定画像を表示させるための表示手段を別途設けることなく、遊技機に必要な表示手段を利用して特定画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【1164】

[付記 E 10']

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

50

表示可能であり、

前記特定情報は、数字又はアルファベットであることを特徴とする付記 E 5' から付記 E 9' のいずれかに記載の遊技機。

【1165】

付記 E 10' に係る遊技機では、情報表示手段が数字又はアルファベットを表示可能であり、特定情報が数字又はアルファベットに対応させて表示される。これにより、数字やアルファベットなどの簡易な識別情報として特定情報の全部又は一部が表示されるため、特定数値情報の特定又は推測がし易く、高度な遊技知識を要することなく特定数値情報の特定又は推測を簡易に楽しむことができる。

【1166】

[付記 E 11']

前記情報表示手段(35)は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する複数の個別表示部(351~356)を有し、

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に応じて、前記複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する前記個別表示部(351~356)に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記 E 4' に記載の遊技機。

【1167】

付記 E 11' に係る遊技機では、複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する個別表示部に特定情報が表示される。即ち、特定数値情報ごとに特定情報が表示される個別表示部が規定されている。そのため、特定情報が表示される個別表示部の種別によって簡易に特定情報を把握でき、特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

【1168】

[付記 E 12']

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報が表示される表示状態と、前記特定情報が表示されない非表示状態との2態様のいずれかに前記個別表示部(351~356)を制御することを特徴とする付記 E 11' に記載の遊技機。

【1169】

付記 E 12' に係る遊技機では、個別表示部が表示状態と非表示状態との2態様のいずれかに制御される。そのため、個別表示部の態様によって特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

【1170】

[付記 E 13']

前記複数の個別表示部(351~356)は列状、環状、マトリックス状又は千鳥状に配置されていることを特徴とする付記 E 11' 又は付記 E 12' に記載の遊技機。

【1171】

[付記 E 14']

前記複数の個別表示部(351~356)は、ランプ群であることを特徴とする付記 E 11' から付記 E 13' のいずれかに記載の遊技機。

【1172】

付記 E 13' 及び付記 E 14' に係る遊技機では、簡易かつ安価に情報表示手段を形成することが可能になる。

【1173】

[付記 E 15']

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記 E 1' から付記 E 14' のいずれかに記載の遊技機。

【1174】

付記 E 15' に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に

10

20

30

40

50

基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1175】

[付記E16']

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記E15'に記載の遊技機。

【1176】

付記E16'に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

【1177】

[付記E17']

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記E15'又は付記E16'に記載の遊技機。

【1178】

付記E17'に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1179】

[付記E18']

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記E15'から付記E17'のいずれかに記載の遊技機。

【1180】

付記E18'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【1181】

[付記E19']

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｅ１８’に記載の遊技機。

【１１８２】

付記Ｅ１９’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第２特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を特定するための特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【１１８３】

〔付記Ｅ２０’〕

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

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｅ１８’又は付記Ｅ１９’に記載の遊技機。

【１１８４】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｅ２０’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【１１８５】

〔付記Ｅ２１’〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｅ１’から付記Ｅ２０’のいずれかに記載の遊技機。

【１１８６】

付記Ｅ２１’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示さ

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

【1187】

[付記E22']

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記所定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記E21'に記載の遊技機。

10

【1188】

付記E22'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、所定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1189】

なお、付記E22'に係る遊技機は、複数の特定情報(非設定値)の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

20

【1190】

[付記F1']

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

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

前記各数値情報を選択する選択手段(41)と、

を備える遊技機であって、

30

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

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

所定の条件が成立する場合に、前記表示手段(35、39、341)に前記特定情報を表示させる表示順序を決定する表示順序決定手段(51)と、

を備え、

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する場合に、前記所定期間において、前記表示順序決定手段(51)によって決定される前記表示順序に基づいて、前記表示手段(35、39、341)に前記特定情報を表示させ、

40

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

【1191】

付記F1'に係る遊技機では、所定の条件が満たされる場合に表示手段に特定情報を表示させる表示順序を決定される。このように所定の条件が成立することによって特定情報を表示させる表示順序が決定されることで、特定情報の表示順序が一定化されることが防止される。これにより、同じ特定情報が繰り返し表示されることを防止でき、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

50

【1192】

[付記F2']

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報(数値の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記F1'に記載の遊技機。

【1193】

[付記F3']

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報(数字の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記F1'に記載の遊技機。

10

【1194】

付記F2'又は付記F3'に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1195】

[付記F4']

前記所定の条件は、当該遊技機(10)の電源が投入されることであることを特徴とする付記F1'から付記F3'のいずれかに記載の遊技機。

20

【1196】

付記F4'に係る遊技機では、遊技機の電源が投入されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。ところで、遊技機の電源は、遊技場の開店前に投入されることが多い。そのため、遊技機の電源投入を契機として特定情報の表示順序が決定されることで、営業日ごとに特定情報の表示順序が決定される。これにより、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が異なる営業日においても繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1197】

[付記F5']

前記所定の条件は、前記数値情報記憶手段(41)に前記所定数値情報(設定値)が記憶されることであることを特徴とする付記F1'から付記F3'のいずれかに記載の遊技機。

30

【1198】

付記F5'に係る遊技機では、数値情報記憶手段に所定数値情報が記憶されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定数値情報に応じて特定情報の表示順序を決定することが可能になるため、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1199】

[付記F6']

前記所定の条件は、前記所定期間が開始されることであることを特徴とする付記F1'から付記F3'のいずれかに記載の遊技機。

40

【1200】

付記F6'に係る遊技機では、所定期間が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定期間ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1201】

[付記F7']

前記所定の条件は、前記特別遊技が開始されることであることを特徴とする付記F1'か

50

ら付記 F 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【1202】

付記 F 7 ' に係る遊技機では、特別遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、特別遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1203】

[付記 F 8 ']

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

前記所定の条件は、前記価値付与遊技が開始されることを特徴とする付記 F 1 ' から付記 F 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【1204】

付記 F 8 ' に係る遊技機では、価値付与遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、価値付与遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1205】

[付記 F 9 ']

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

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

をさらに備え、

前記表示制御手段（51）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（51）に記憶される前記 1 つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記 F 1 ' から付記 F 8 ' のいずれかに記載の遊技機。

【1206】

付記 F 9 ' に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される 1 つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々な順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1207】

[付記 F 10 ']

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

前記表示順序選択手段（51）は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記 1 つの表示順序を選択することを特徴とする付記 F 9 ' に記載の遊技機。

【1208】

付記 F 10 ' に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表

10

20

30

40

50

示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【1209】

[付記F11']

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記F11'から付記F10'のいずれかに記載の遊技機。

【1210】

付記F11'に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

10

【1211】

[付記F12']

前記特別遊技状態は、

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

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

20

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記F11'に記載の遊技機。

【1212】

付記F12'に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

30

【1213】

[付記F13']

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記F11'又は付記F12'に記載の遊技機。

【1214】

40

付記F13'に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1215】

[付記F14']

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記F11'から付記F13'のいずれかに記載の遊技機。

【1216】

付記F14'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移

50

行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興味が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興味が低下する傾向にある特別遊技に対する興味が向上される。

【1217】

〔付記F15'〕

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技（5R通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記F14'に記載の遊技機。

【1218】

付記F15'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第1遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第1特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第1遊技状態の移行判定の結果が第2特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第2特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第2遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第1特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第1特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりと比べて所定期間が長く、第2特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりと比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【1219】

〔付記F16'〕

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

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記F14'又は付記F15'に記載の遊技機。

【1220】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記F16'に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させる

10

20

30

40

50

ことが可能になる。

【1221】

〔付記F17'〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（51）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記F1'から付記F16'のいずれかに記載の遊技機。

【1222】

付記F17'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1223】

〔付記F18'〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記F17'に記載の遊技機。

【1224】

付記F18'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1225】

なお、付記F18'に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1226】

〔付記G1'〕

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

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

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

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

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を第1表示手段（35、39、341）に表示させる第1表示制御手段（51）と、

前記規定期間において前記第1表示手段（35、39、341）に表示される前記特定情報の表示内容を記憶する表示内容記憶手段（512）と、

前記規定期間とは異なる特殊期間（例えば待機状態の期間）において、前記表示内容記憶手段（512）に記憶される前記表示内容を前記第2表示手段（35、39、341）に表示させるために遊技者によって操作される操作手段（21）と、

10

20

30

40

50

前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させる第２表示制御手段（５１）と、
を備え、

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記第１表示手段（３５，３９，３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。

【１２２７】

付記Ｇ１'に係る遊技機では、規定期間において表示される特定情報の表示内容を、規定期間とは異なる特殊期間において操作手段に対する操作によって表示可能である。これにより、遊技者は、特殊期間において操作手段を操作することで、規定期間において表示される特定情報の表示内容を第２表示手段に表示させることができる。そのため、遊技者は、規定期間において表示される特定情報の表示内容を確認したい場合、例えば表示内容を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、特殊期間において表示内容を確認することができる。その結果、遊技者は、特殊期間において規定期間での表示内容を確認することによって、特定数値情報を特定又は推測することが可能であり、その特定又は推測に従って当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することが可能になる。

【１２２８】

〔付記Ｇ２'〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記第１表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｇ１'に記載の遊技機。

【１２２９】

〔付記Ｇ３'〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記第１表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｇ１'に記載の遊技機。

【１２３０】

付記Ｇ２'又は付記Ｇ３'に係る遊技機では、第１表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、第１表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、第１表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１２３１】

〔付記Ｇ４'〕

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）をさらに備え、

前記特殊期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定されることを特徴とする付記Ｇ１'から付記Ｇ３'のいずれかに記載の遊技機。

【１２３２】

付記Ｇ４'に係る遊技機では、規定期間での表示内容の確認が可能な特殊期間が、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定される。これにより、遊技者は、時間的な制約を受けることなく、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで表示内容を確認して当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することができる。

【１２３３】

〔付記Ｇ５'〕

前記表示内容記憶手段（５１２）は、互いに異なる複数の前記規定期間に表示された複数の前記特定情報の表示内容を記憶可能であり、

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作

10

20

30

40

50

手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも１つの前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ１’から付記Ｇ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１２３４】

〔付記Ｇ６’〕

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において前記複数の特定情報の表示内容から、遊技者によって前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされることによって選択される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ５’に記載の遊技機。

10

【１２３５】

〔付記Ｇ７’〕

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの２以上を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ５’に記載の遊技機。

【１２３６】

付記Ｇ５’から付記Ｇ７’に係る遊技機では、複数の規定期間に表示された複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも１つの表示内容を第２表示手段に提示させることができる。例えば、表示内容記憶手段（５１２）に記憶される複数の特定情報の表示内容から遊技者によって選択される表示内容を第２表示手段に提示させることができる。この場合、遊技者が複数の特定情報の表示内容から第２表示手段に提示させる提示内容を選択できるため、遊技者の意思により自身が希望する表示内容を確認することができる。これにより、以前に確認した情報、情報量の少ない情報などの表示内容の確認を回避しつつ効果的に表示内容を確認することができるため、表示内容の確認を効率良く行うことができる。また、２以上の表示内容が第２表示手段に表示される場合、一度に多くの表示内容を確認できるため、この場合にも効率良く提示内容を確認できる。

20

【１２３７】

〔付記Ｇ８’〕

前記第１表示手段（３５，３９）と、前記第２表示手段（３４１）とは、異なる表示手段であることを特徴とする付記Ｇ１’から付記Ｇ７’のいずれかに記載の遊技機。

30

【１２３８】

〔付記Ｇ９’〕

前記第２表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像表示手段であることを特徴とする付記Ｇ８’に記載の遊技機。

【１２３９】

付記Ｇ８’及び付記Ｇ９’に係る遊技機では、規定期間に表示される第１表示手段と特殊期間に表示される第２表示手段とを備え、規定期間及び特殊期間のそれぞれの期間において異なる表示手段によって特定情報が表示される。そのため、規定期間では、第２表示手段での特定情報以外の情報が表示される場合に、その表示が阻害されることを防止できる。例えば、第２表示手段が変動表示画像表示手段である場合、この変動表示画像表示手段において表示される画像（例えば画像演出）の視認が阻害されることが防止される。一方、特殊期間（例えば待機状態）では、図柄が変動表示される変動表示画像表示手段などの第２表示手段によって、規定期間での特定情報の表示内容が提示される。一般に、変動表示画像表示手段は、表示面積が大きいいため、規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させる場合、視認性が向上される。また、変動表示画像表示手段は、遊技機において実行される演出やキャラクタなどの各種の設定を行うために利用されることがある。そのため、規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させるようにすれば、各種の設定を行うための操作と同様な操作によって規定期間での特定

40

50

情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させることが可能になる。そのため、特殊期間において変動表示画像表示手段に特定情報の表示内容を表示させる場合の利便性が向上される。

【1240】

〔付記G10'〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（51）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記G1'から付記G9'のいずれかに記載の遊技機。

【1241】

付記G10'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1242】

〔付記G11'〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記G10'に記載の遊技機。

【1243】

付記G11'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1244】

なお、付記G11'に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1245】

〔付記H1'〕

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

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

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

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

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

を備え、

前記表示制御手段（51）は、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させ、

10

20

30

40

50

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

【１２４６】

付記Ｈ１'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１２４７】

〔付記Ｈ２'〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｈ１'に記載の遊技機。

【１２４８】

〔付記Ｈ３'〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｈ１'に記載の遊技機。

【１２４９】

付記Ｈ２'又は付記Ｈ３'に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１２５０】

〔付記Ｈ４'〕

前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から１つの表示順序を選択する表示順序選択手段（５１）と、

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

前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（５１）に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｈ１'から付記Ｈ３'のいずれかに記載の遊技機。

【１２５１】

付記Ｈ４'に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１２５２】

〔付記Ｈ５'〕

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択

10

20

30

40

50

することを特徴とする付記 H 4 ' に記載の遊技機。

【1253】

付記 H 5 ' に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高低、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【1254】

[付記 H 6 ']

前記複数の表示順序は、前記表示順序選択手段 (51) によって選択される確率 (選択率) が異なる表示順序を含むことを特徴とする付記 H 5 ' に記載の遊技機。

【1255】

付記 H 6 ' に係る遊技機では、特定の表示順序を選択され易くし、また特定の表示順序を選択され難くすることも可能である。即ち、全ての表示順序が選択される確率が同一にされる場合とは異なり、特定の非設定値の特定を容易にし、これとは逆に、特定の非設定値の特定を困難にすることも可能になる。これにより、高設定値であることの可能性の高低、低設定値であることの可能性の高低などの調整が可能になる。

【1256】

[付記 H 7 ']

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

前記第 1 表示順序は、前記第 1 表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段 (51) によって選択される確率 (選択率) が高く設定 (100%を含む) されることを特徴とする付記 H 6 ' に記載の遊技機。

【1257】

付記 H 7 ' に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が最も低い第 1 表示順序が選択され易い。即ち、所定数値情報に対応する有利判定確率を除いて、有利判定確率が最も低く遊技者にとって最も不利な特定数値情報を示す特定情報は、表示順序における優先順位が最も低い。そのため、遊技者にとって最も不利な特定数値情報が最後に表示されるため、最後の特定情報が表示されるまでは、遊技者にとって最も不利な有利判定確率と、それよりも遊技者に有利な有利判定確率との可能性が残される。これにより、遊技者にとって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

【1258】

[付記 H 8 ']

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

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

前記第 2 表示順序は、前記第 2 表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段 (51) によって選択される確率 (選択率) が高く設定 (100%を含む) されることを特徴とする付記 H 6 ' に記載の遊技機。

【1259】

付記 H 8 ' に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最

10

20

30

40

50

も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い第2表示順序が選択され易い。そのため、付記H6'に係る遊技機と同様に、遊技者にとって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。さらに、第2表示順序は、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い。そのため、遊技者にとって不利な有利判定確率だけでなく、遊技者に有利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなる。このように遊技者にとって不利な有利判定確率と遊技者に有利な有利判定確率とに対応する2つの特定数値情報を示す2つの特定情報の優先順位が低いことで、遊技者にとって有利さが相反する2つの有利判定確率のいずれであるかが最後まで判断し難くなるため、表示手段に表示される特定情報に対する興味を向上させることが可能になる。

10

【1260】

[付記H9']

前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第3表示順序を含み、

前記第3表示順序は、前記第3表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)が高く設定(100%を含む)されることを特徴とする付記H6'に記載の遊技機。

20

【1261】

付記H9'に係る遊技機では、第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第3表示順序の選択率が高く設定されている。このような第3表示順序の選択率が高く設定されていることで、第1有利判定確率を把握する直前までの実際の第1有利判定確率よりも有利判定確率が高い可能性を遊技者に期待させることができる。これにより、第1有利判定確率を把握する直前まで、有利判定確率が高い可能性を期待しつつ特定情報(所定情報)を推測して楽しむことができる。

30

【1262】

[付記H10']

前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第4表示順序を含み、

前記第4表示順序は、前記第4表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)が高く設定(100%を含む)されることを特徴とする付記H6'に記載の遊技機。

【1263】

40

付記H10'に係る遊技機では、第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第4表示順序の選択率が高く設定されている。このような第4表示順序の選択率が高く設定されていることで、第1有利判定確率が把握される直前に第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報が非表示の特定情報として残される。これにより、第1有利判定確率の最終候補が、実際の第1有利判定確率と、その第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報となる。その結果、最終的には、遊技者な有利な第1有利判定確率に対応する所定数値情報のほうを第1有利判定確率(所定数値情報)として把握されるため、設定値が把握される場合の喜びが向上される。

50

【1264】

[付記H11']

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記H1'から付記H10'のいずれかに記載の遊技機。

【1265】

付記H11'に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

10

【1266】

[付記H12']

前記特別遊技状態は、

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

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

20

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記H11'に記載の遊技機。

【1267】

付記H12'に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

30

【1268】

[付記H13']

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記H11'又は付記H12'に記載の遊技機。

【1269】

付記H13'に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

40

【1270】

[付記H14']

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記H11'から付記H13'のいずれかに記載の遊技機。

【1271】

付記H14'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下すること

50

が懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興味が低下する傾向にある特別遊技に対する興味が向上される。

【1272】

[付記H15']

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技(5R通常大当たり)に設定されることを特徴とする付記H14'に記載の遊技機。

【1273】

付記H15'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第1遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第1特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第1遊技状態の移行判定の結果が第2特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第2特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第2遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第1特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第1特別遊技に跨って設定されるため、単発当たり比べて所定期間が長く、第2特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たり比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【1274】

[付記H16']

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

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了後に設定されることを特徴とする付記H14'又は付記H15'に記載の遊技機。

【1275】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記H16'に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【1276】

〔付記 H 1 7'〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記所定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記 H 1' から付記 H 1 5' のいずれかに記載の遊技機。

〔1 2 7 7〕

付記 H 1 7' に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、所定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

10

〔1 2 7 8〕

なお、付記 H 1 7' に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

〔1 2 7 9〕

〔付記 I 1'〕

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

20

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

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

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

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

30

前記所定期間以外の期間において、前記特定情報が前記表示手段（35、39、341）に表示されることを制限する表示制限手段（51）と、

を備え、

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

〔1 2 8 0〕

付記 I 1' に係る遊技機では、所定期間以外の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。そのため、特定情報の表示が、その特定情報を表示させるための特定の条件を満たす遊技を行った遊技者に対する特典として実行される。これにより、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることを防止できる。

40

〔1 2 8 1〕

〔付記 I 2'〕

前記表示制御手段（51）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（35、39、341）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 I 1' に記載の遊技機。

〔1 2 8 2〕

〔付記 I 3'〕

前記表示制御手段（51）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す

50

特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｉ１’に記載の遊技機。

【１２８３】

付記Ｉ２’又は付記Ｉ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【１２８４】

〔付記Ｉ４’〕

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）をさらに備え、

前記規定期間以外の期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間であることを特徴とする付記Ｉ１’から付記Ｉ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１２８５】

付記Ｉ４’に係る遊技機では、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。ここで、遊技者の交代は、一般に待機状態の期間において行われる。そのため、待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限されることで、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。

20

【１２８６】

〔付記Ｉ５’〕

前記表示制限手段（５１）は、前記規定期間以外の期間において、前記規定期間において前記表示手段（３５、３９、３４１）に過去に表示された前記特定情報の表示を制限することを特徴とする付記Ｉ１’から付記Ｉ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１２８７】

付記Ｉ５’に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、規定期間において表示手段に過去に表示された特定情報の表示が制限される。つまり、特定情報は、規定期間においてのみ表示され、規定期間以外では過去の特定情報の表示履歴の表示も制限される。これにより、表示履歴に基づいて過去に表示された特定情報を確認することができないため、表示履歴に基づいて他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。

30

【１２８８】

〔付記Ｉ６’〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｉ１’から付記Ｉ５’のいずれかに記載の遊技機。

40

【１２８９】

付記Ｉ６’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１２９０】

50

〔付記 I 7'〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記所定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記 I 6' に記載の遊技機。

〔1291〕

付記 I 7' に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、所定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

10

〔1292〕

なお、付記 I 7' に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

〔1293〕

〔付記 J 1'〕

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

20

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

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

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

所定期間に第1の特定の条件又は前記第2の特定の条件とは異なる第2特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの所定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の複数の特定数値情報（非設定値）を示す複数の特定情報（数字）をそれぞれ区別可能に表示手段（35、39、341）に表示させる表示制御手段（51）と、

30

を備え、

前記表示制御手段（51）は、前記第1の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を第1表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させ、前記第2の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を前記第1表示順序とは異なる第2表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させ、

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

〔1294〕

付記 J 1' に係る遊技機では、第1の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報が第1表示順序で前記表示手段に表示され、第2の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報（数字）が第1表示順序とは異なる第2表示順序で表示手段に表示される。即ち、成立する特定の条件の種別に応じて複数の特定情報の表示順序が設定される。そのため、複数の特定情報の表示順序が遊技者に認識され難くすることができ、特定情報に基づいて容易に複数の特定数値情報が特定又は認識されることが防止される。これにより、有利判定確率が低い場合に対応するものである場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に早期に把握されることが防止される。その結果、有利判定確率が低い場合であっても、当該遊技機での遊技が早期に終了されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が防止される。

40

〔1295〕

〔付記 J 2'〕

50

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｊ１’に記載の遊技機。

【１２９６】

〔付記Ｊ３’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｊ１’に記載の遊技機。

【１２９７】

付記Ｊ２’又は付記Ｊ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１２９８】

〔付記Ｊ４’〕

前記第１の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される第１所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含み、

前記第２の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される前記第１所定数値情報（設定値）とは異なる第２所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含むことを特徴とする付記Ｊ１’から付記Ｊ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１２９９】

付記Ｊ４’に係る遊技機では、第１の特定の条件が数値情報記憶手段に第１所定数値情報が記憶されていることを含み、第２の特定の条件が数値情報記憶手段に第２所定数値情報が記憶されていることを含む。即ち、特定の条件の種別が所定数値情報に依存する。そのため、所定数値情報によって表示順序が規定され、その表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率が高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【１３００】

〔付記Ｊ５’〕

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

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

前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（５１）に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｊ１’から付記Ｊ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１３０１】

付記Ｊ５’に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定

10

20

30

40

50

情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1302】

〔付記J6'〕

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

前記表示順序選択手段(51)は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記1つの表示順序を選択することを特徴とする付記J5'に記載の遊技機。

【1303】

付記J6'に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【1304】

〔付記J7'〕

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記J1'から付記J6'のいずれかに記載の遊技機。

【1305】

付記J7'に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1306】

〔付記J8'〕

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記J7'に記載の遊技機。

【1307】

付記J8'に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

【1308】

〔付記J9'〕

10

20

30

40

50

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｊ７’又は付記Ｊ８’に記載の遊技機。

【１３０９】

付記Ｊ９’に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１３１０】

[付記Ｊ１０’]

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｊ７’から付記Ｊ９’のいずれかに記載の遊技機。

【１３１１】

付記Ｊ１０’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【１３１２】

[付記Ｊ１１’]

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｊ１０’に記載の遊技機。

【１３１３】

付記Ｊ１１’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たり比べて所定期間が長く、第２特別遊技状態に移行される回数が増えるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たり比べて特定の条件を満たす回数が増える可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が増える可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

10

20

30

40

50

【 1 3 1 4 】

〔付記 J 1 2 '〕

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

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記 J 1 0 ' 又は付記 J 1 1 ' に記載の遊技機。

【 1 3 1 5 】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記 J 1 2 ' に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

10

【 1 3 1 6 】

〔付記 J 1 3 '〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（51）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記 J 1 ' から付記 J 1 2 ' のいずれかに記載の遊技機。

20

【 1 3 1 7 】

付記 J 1 3 ' に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【 1 3 1 8 】

〔付記 J 1 4 '〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記 J 1 3 ' に記載の遊技機。

30

【 1 3 1 9 】

付記 J 1 4 ' に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

40

【 1 3 2 0 】

なお、付記 J 1 4 ' に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【 1 3 2 1 】

〔付記 K 1 '〕

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

50

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

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、
を備える遊技機であって、

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

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる第１表示制御手段（５１）と、

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

を備え、

前記第１表示手段（３５、３９、３４１）は、遊技者に視認可能な位置に設けられ、

前記第２表示手段（４５）は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、

前記規定期間においては、前記所定情報が前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。

【１３２２】

付記Ｋ１'に係る遊技機では、遊技者に視認可能な位置に設けられる第１表示手段に所定情報以外の特定情報が表示され、遊技者の視認が制限される位置に設けられ第２表示手段（４５）に所定情報が表示される。即ち、特定の条件が成立する場合に、規定期間において、複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が、遊技者に視認可能な位置に設けられる第１表示手段に表示される。これにより、遊技者は、第１表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、第１表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３２３】

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

【１３２４】

【付記Ｋ２'】

第１前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｋ１'に記載の遊技機。

【１３２５】

【付記Ｋ３'】

第１前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｋ１'に記載の遊技機。

【１３２６】

付記Ｋ２'又は付記Ｋ３'に係る遊技機では、第１表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基

10

20

30

40

50

づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1327】

〔付記K4'〕

遊技球が打ち出される遊技盤(31)をさらに備え、

前記第1表示手段(35、39、341)は、前記遊技盤(31)の正面側に設けられ、

前記第2表示手段(45)は、前記遊技盤(31)の背面側に設けられることを特徴とする付記K1'から付記K3'のいずれかに記載の遊技機。

10

【1328】

付記K4'に係る遊技機では、所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が遊技盤の正面側に設けられる第1表示手段に表示され、所定数値情報を示す所定情報が遊技盤の背面側に設けられる第2表示手段に表示される。そのため、第1表示手段に表示される特定情報の視認が容易であり、第2表示手段に表示される所定情報の視認を容易に制限可能である。

【1329】

〔付記K5'〕

前記遊技盤(31)は、開閉可能に枠体(12)に固定されており、

前記第2表示手段(45)は、前記遊技盤(31)が開放される場合に視認可能な位置に設けられることを特徴とする付記K4'に記載の遊技機。

20

【1330】

付記K5'に係る遊技機では、開閉可能に枠体に固定される遊技盤の裏面側に第2表示手段が設けられる。そのため、遊技盤を閉鎖することで第2表示手段に表示される所定情報が遊技者に視認されることを防止できる一方で、遊技盤を開放することで第2表示手段に表示される所定情報を遊技ホール側で確認することができる。これにより、遊技盤の開閉という簡易な作業によって第2表示手段の所定情報が視認可能な状態と視認が制限される状態とを達成することができる。

【1331】

〔付記K6'〕

前記第2表示制御手段(41)は、

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

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

前記特定の操作手段(46)に対して第2操作がなされる場合に前記表示状態から前記非表示状態に制御することを特徴とする付記K4'又は付記K5'に記載の遊技機。

30

【1332】

付記K6'に係る遊技機では、遊技盤の背面側に設けられる特定の操作手段に対する操作によって、第2表示手段に所定情報が表示される表示状態と、所定情報が表示されない非表示状態とを選択できる。そのため、遊技ホールの営業時間内では非表示状態と選択することで、遊技機で玉詰まりなどが発生した場合に遊技盤を開放する場合であっても、第2表示手段によって所定情報が遊技者に把握されることを確実に防止できる。

40

【1333】

〔付記K7'〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段(51)は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段(35、39、341)に表示させることを特徴とする付記K1'から付記K6'のいずれかに記載の遊技機。

【1334】

50

付記 K 7' に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1335】

[付記 K 8']

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記 K 7' に記載の遊技機。

10

【1336】

付記 K 8' に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1337】

なお、付記 K 8' に係る遊技機は、複数の特定情報(非設定値)の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

20

【1338】

[付記 L 1']

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行い、前記移行判定の結果を飾り図柄の変動表示及び停止表示により報知する報知遊技(変動遊技)の進行を制御する主制御手段(41)と、

前記判定結果を報知する報知遊技(変動遊技)において遊技演出(大当たり遊技演出、変動遊技演出)が実行される演出手段(341など)と、

30

前記遊技演出を前記演出手段(341など)に実行させる演出実行手段(51)と、を備え、

前記報知演出は、前記飾り図柄がリーチ状態になる前に実行されるリーチ前演出(高速変動演出)と、前記飾り図柄がリーチ状態になった後に実行されるリーチ後演出(スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出)と、を含み、

前記リーチ前演出は、第1リーチ前演出(通常ステージの演出)と、前記第1リーチ前演出とは異なる第2リーチ前演出(キャラクターステージの演出)と、を含み、

前記演出実行手段(51)は、

前記リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出(特定キャラクターのスペシャルリーチ演出)が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第1リーチ前演出(通常ステージの演出)を実行する手段と、

40

前記特定のリーチ後演出(特定キャラクターのスペシャルリーチ演出)が実行された報知遊技の次の報知遊技における前記第2リーチ前演出(キャラクターステージの演出)の実行を制限する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【1339】

[付記 L 2']

前記リーチ後演出は、第1リーチ後演出(スーパーリーチ演出)と、前記第1リーチ後演出後に実行され、前記第1リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第2リーチ後演出(スペシャルリーチ演出)

50

と、を含み、

前記特定のリーチ後演出は、前記第２リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｌ１’に記載の遊技機。

【１３４０】

[付記Ｌ３’]

前記第２リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、

前記特定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｌ２’に記載の遊技機。

【１３４１】

[付記Ｌ４’]

前記第１リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、

前記第２リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記Ｌ３’に記載の遊技機。

【１３４２】

付記Ｌ１’から付記Ｌ４’に係る遊技機では、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において、第１リーチ前演出が実行される一方で第２リーチ前演出の実行が制限される。このように、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において、第１リーチ前演出が実行される一方で第２リーチ前演出の実行が制限されることで、例えば特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合、そのような外れ演出の直後に第２リーチ前演出の実行が制限される。そのため、特定のリーチ後演出が、例えば大当たり期待度の高いキャラクタ演出である場合、当該キャラクタ演出に対応するキャラクタのリーチ前演出（ステージ演出）が実行されることの制限が可能になる。その結果、例えば特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１３４３】

また、付記Ｌ１’から付記Ｌ４’に係る遊技機では、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の報知遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の報知遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１３４４】

[付記Ｌ５’]

前記演出実行手段（５１）は、前記リーチ後演出のうちの前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）とは異なる所定のリーチ後演出（特定キャラクタのスーパーリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）を実行する手段を備えることを特徴とする付記Ｌ１’から付記Ｌ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１３４５】

付記Ｌ５’に係る遊技機では、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行される。このように、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行されることで、第２リーチ前演出の実行が過剰に制限されることが防止され、第２リーチ前演出を適切な頻度で実行させることが可能になる。

【１３４６】

〔付記 L 6'〕

前記リーチ後演出は、第 1 リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第 1 リーチ後演出後に実行され、前記第 1 リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第 2 リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、前記第 1 リーチ後演出であることを特徴とする付記 L 5' に記載の遊技機。

〔1347〕

〔付記 L 7'〕

前記第 1 リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記 L 6' に記載の遊技機。

〔1348〕

〔付記 L 8'〕

前記第 1 リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、

前記第 2 リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記 L 7' に記載の遊技機。

〔1349〕

付記 L 6' から付記 L 8' に係る遊技機では、所定のリーチ後演出が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が第 2 リーチ後演出よりも低い第 1 リーチ後演出である。ここで、第 1 リーチ後演出は、第 2 リーチ後演出よりも期待度が低いことから、第 1 リーチ後演出が外れリーチ演出であった場合には、第 2 リーチ後演出が外れリーチ演出である場合に比べて、遊技者が抱く不快な感情は高くない。そのため、第 1 リーチ後演出が外れ演出として実行された報知遊技の次の報知遊技において第 2 リーチ前演出が実行される場合であっても、例えば外れ特定キャラクタ演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において特定キャラクタのリーチ前演出が実行される場合であっても、当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

〔1350〕

〔付記 L 9'〕

前記演出実行手段（51）は、所定条件が成立する場合に、前記特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第 2 リーチ前演出を実行する手段と、

を備えることを特徴とする付記 L 1' から付記 L 8' のいずれかに記載の遊技機。

〔1351〕

付記 L 9' に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第 2 リーチ前演出が実行される。即ち、所定条件が成立する場合には、例外的に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第 2 リーチ前演出が実行される。このような例外を設けることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第 2 リーチ前演出が実行されることを期待しつつ遊技の進行をことができるため、遊技の興趣が向上される。

〔1352〕

〔付記 L 10'〕

前記報知遊技を実行する権利を複数保留可能な保留手段（41）を備え、

前記所定条件は、前記保留手段（41）により前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることを特徴とする付記 A 9' に記載の遊技機。

〔1353〕

付記 L 10' に係る遊技機では、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技

を実行する権利の保留が含まれることである。このように、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第2リーチ前演出が実行された場合、遊技者は、所定の報知遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、所定の報知遊技であることを期待しつつ楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【1354】

〔付記L11'〕

前記所定の報知遊技は、前記移行判定の結果が大当たりであることを報知するものであることを特徴とする付記L10'に記載の遊技機。

【1355】

〔付記L12'〕

前記所定の報知遊技は、前記リーチ後演出のうちの所定のリーチ後演出が実行されるものであることを特徴とする付記L10'又は付記L11'に記載の遊技機。

【1356】

〔付記L13'〕

前記リーチ後演出は、第1リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第1リーチ後演出後に実行され、前記第1リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第2リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、前記第2リーチ後演出であることを特徴とする付記A12'に記載の遊技機。

【1357】

付記L11'から付記L13'に係る遊技機では、所定の報知遊技が、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第2リーチ後演出などの所定の報知遊技である。このように、所定の報知遊技は、遊技者に有利なものであり、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技であることの期待度が高い。そのため、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において第2リーチ前演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、移行判定の結果が大当たりであることを期待しつつ楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【1358】

〔付記M1'〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を飾り図柄の変動表示及び停止表示により報知する報知遊技（変動遊技）の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（341など）と、

前記遊技演出を前記演出手段（341など）に実行させる演出実行手段（51）と、
を備え、

前記報知演出は、前記飾り図柄がリーチ状態になる前に実行されるリーチ前演出（高速変動演出）と、前記飾り図柄がリーチ状態になった後に実行されるリーチ後演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記リーチ前演出は、第1リーチ前演出（通常ステージの演出）と、前記第1リーチ前演出とは異なる第2リーチ前演出（キャラクタステージの演出）と、を含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第1リーチ前演出（通常ステージの演出）を実行する手段と、

10

20

30

40

50

前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技における前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）の実行を制限する手段と、

所定条件が成立する場合に、前記特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出を実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１３５９】

付記Ｍ１’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。即ち、所定条件が成立する場合には、例外的に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。このような例外を設けることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リーチ前演出が実行されることを期待しつつ遊技の進行をことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３６０】

〔付記Ｍ２’〕

前記報知遊技を実行する権利を複数保留可能な保留手段（４１）を備え、

前記所定条件は、前記保留手段（４１）により前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることを特徴とする付記Ｍ１’に記載の遊技機。

【１３６１】

付記Ｍ２’に係る遊技機では、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることである。このように、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リーチ前演出が実行された場合、遊技者は、所定の報知遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、所定の報知遊技であることを期待しつつ楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３６２】

〔付記Ｍ３’〕

前記所定の報知遊技は、前記移行判定の結果が大当たりであることを報知するものであることを特徴とする付記Ｍ２’に記載の遊技機。

【１３６３】

〔付記Ｍ４’〕

前記所定の報知遊技は、前記リーチ後演出のうちの所定のリーチ後演出が実行されるものであることを特徴とする付記Ｍ２’又は付記Ｍ３’に記載の遊技機。

【１３６４】

〔付記Ｍ５’〕

前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、前記第２リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｍ４’に記載の遊技機。

【１３６５】

付記Ｍ３’から付記Ｍ５’に係る遊技機では、所定の報知遊技が、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出などの所定の報知遊技である。このように、所定の報知遊技は、遊技者に有利なものであり、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技であることの期待度が高い。そのため、特定のリーチ後演出が外れ演出で

あった場合に、次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、移行判定の結果が大当たりであることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３６６】

〔付記Ｎ１’〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を飾り図柄の変動表示及び停止表示により報知する報知遊技（変動遊技）の進行を制御する主制御手段（４１）と、

前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（３４１など）と、

前記遊技演出を前記演出手段（３４１など）に実行させる演出実行手段（５１）と、を備え、

前記報知演出は、前記飾り図柄がリーチ状態になる前に実行されるリーチ前演出（高速変動演出）と、前記飾り図柄がリーチ状態になった後に実行されるリーチ後演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記リーチ前演出は、第１リーチ前演出（通常ステージの演出）と、前記第１リーチ前演出とは異なる第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第１リーチ前演出（通常ステージの演出）を実行する手段と、

前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技における前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）の実行を制限する手段と、

前記リーチ後演出のうちの前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）とは異なる所定のリーチ後演出（特定キャラクタのスーパーリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第２リーチ前演出（キャラクタステージの演出）を実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１３６７】

付記Ｎ１’に係る遊技機では、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行される。このように、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行されることで、第２リーチ前演出の実行が過剰に制限されることが防止され、第２リーチ前演出を適切な頻度で実行させることが可能になる。

【１３６８】

〔付記Ｎ２’〕

前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、前記第１リーチ後演出であることを特徴とする付記Ｎ１’に記載の遊技機。

【１３６９】

〔付記Ｎ３’〕

前記第１リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記Ｎ２’に記載

10

20

30

40

50

載の遊技機。

【1370】

〔付記N4'〕

前記第1リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、
前記第2リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記N3'に記載の遊技機。

【1371】

付記N2'から付記N4'に係る遊技機では、所定のリーチ後演出が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が第2リーチ後演出よりも低い第1リーチ後演出である。ここで、第1リーチ後演出は、第2リーチ後演出よりも期待度が低いことから、第1リーチ後演出が外れリーチ演出であった場合には、第2リーチ後演出が外れリーチ演出である場合に比べて、遊技者が抱く不快な感情は高くない。そのため、第1リーチ後演出が外れ演出として実行された報知遊技の次の報知遊技において第2リーチ前演出が実行される場合であっても、例えば外れ特定キャラクタ演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において特定キャラクタのリーチ前演出が実行される場合であっても、当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1372】

また、付記N2'から付記N4'に係る遊技機では、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の報知遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の報知遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1373】

〔付記O1'〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を飾り図柄の変動表示及び停止表示により報知する報知遊技（変動遊技）の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記判定結果を報知する報知遊技（変動遊技）において遊技演出（大当たり遊技演出、変動遊技演出）が実行される演出手段（341など）と、

前記遊技演出を前記演出手段（341など）に実行させる演出実行手段（51）と、
を備え、

前記報知演出は、前記飾り図柄がリーチ状態になる前に実行されるリーチ前演出（高速変動演出）と、前記飾り図柄がリーチ状態になった後に実行されるリーチ後演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記リーチ前演出は、第1リーチ前演出（通常ステージの演出）と、前記第1リーチ前演出とは異なる第2リーチ前演出（キャラクタステージの演出）と、を含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第1リーチ前演出（通常ステージの演出）を実行する手段と、

前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技における前記第2リーチ前演出（キャラクタステージの演出）の実行を制限する手段と、

前記リーチ後演出のうちの前記特定のリーチ後演出（特定キャラクタのスペシャルリーチ演出）とは異なる所定のリーチ後演出（特定キャラクタのスーパーリーチ演出）が実行された報知遊技の次の報知遊技において前記第2リーチ前演出（キャラクタステージの演出）を実行する手段と、

所定条件が成立する場合に、前記特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知

10

20

30

40

50

遊技において前記第２リーチ前演出を実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１３７４】

〔付記０２’〕

前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記特定のリーチ後演出は、前記第２リーチ後演出であることを特徴とする付記０１’に記載の遊技機。

【１３７５】

〔付記０３’〕

前記第２リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、

前記特定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記０２’に記載の遊技機。

【１３７６】

〔付記０４’〕

前記第１リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、

前記第２リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記０３’に記載の遊技機。

【１３７７】

付記０１’から付記０４’に係る遊技機では、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において、第１リーチ前演出が実行される一方で第２リーチ前演出の実行が制限される。このように、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において、第１リーチ前演出が実行される一方で第２リーチ前演出の実行が制限されることで、例えば特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合、そのような外れ演出の直後に第２リーチ前演出の実行が制限される。そのため、特定のリーチ後演出が、例えば大当たり期待度の高いキャラクタ演出である場合、当該キャラクタ演出に対応するキャラクタのリーチ前演出（ステージ演出）が実行されることの制限が可能になる。その結果、例えば特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において、当該特定のキャラクタ以外のステージ演出が実行されることで、当該外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において当該特定のキャラクタのステージ演出が実行されることが回避される。これにより、特定キャラクタの外れスペシャルリーチ演出が実行された次の報知遊技において当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１３７８】

また、付記０１’から付記０４’に係る遊技機では、当該外れスペシャルリーチ演出が、特定キャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）当該特定のキャラクタのステージ演出が即座に（次の報知遊技において）実行されることがないため、当該外れスペシャルリーチ演出の次の報知遊技において遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１３７９】

また、付記０１’から付記０４’に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。即ち、所定条件が成立する場合には、例外的に、特定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される。このような例外を設けることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リーチ前演出が実行されることを期待しつつ遊技の進行をことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

20

30

40

50

【1380】

また、付記〇１'から付記〇４'に係る遊技機では、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行される。このように、リーチ後演出のうちの特定のリーチ後演出とは異なる所定のリーチ後演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出を実行されることで、第２リーチ前演出の実行が過剰に制限されることが防止され、第２リーチ前演出を適切な頻度で実行させることが可能になる。

【1381】

〔付記〇５'〕

前記リーチ後演出は、第１リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第１リーチ後演出後に実行され、前記第１リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第２リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

10

前記所定のリーチ後演出は、前記第１リーチ後演出であることを特徴とする付記〇１'から付記〇５'のいずれかに記載の遊技機。

【1382】

〔付記〇６'〕

前記第１リーチ後演出は、特定キャラクタを主体として実行される特定キャラクタ演出と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記〇５'に記載の遊技機。

20

【1383】

〔付記〇７'〕

前記第１リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体としない実行される演出であり、

前記第２リーチ前演出は、前記特定キャラクタを主体として実行される演出であることを特徴とする付記〇６'に記載の遊技機。

【1384】

付記〇５'から付記〇７'に係る遊技機では、所定のリーチ後演出が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が第２リーチ後演出よりも低い第１リーチ後演出である。ここで、第１リーチ後演出は、第２リーチ後演出よりも期待度が低いことから、第１リーチ後演出が外れリーチ演出であった場合には、第２リーチ後演出が外れリーチ演出である場合に比べて、遊技者が抱く不快な感情は高くない。そのため、第１リーチ後演出が外れ演出として実行された報知遊技の次の報知遊技において第２リーチ前演出が実行される場合であっても、例えば外れ特定キャラクタ演出が実行された報知遊技の次の報知遊技において特定キャラクタのリーチ前演出が実行される場合であっても、当該特定のキャラクタのリーチ前演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

30

【1385】

〔付記〇８'〕

前記報知遊技を実行する権利を複数保留可能な保留手段（４１）を備え、

40

前記所定条件は、前記保留手段（４１）により前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることを特徴とする付記〇１'から付記〇７'のいずれかに記載の遊技機。

【1386】

付記〇８'に係る遊技機では、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることである。このように、所定条件が、保留手段による保留の中に所定の報知遊技を実行する権利の保留が含まれることであることで、遊技者は、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において例外である第２リーチ前演出が実行された場合、遊技者は、所定の報知遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、所定の報知遊技であることを

50

期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【1387】

〔付記09'〕

前記所定の報知遊技は、前記移行判定の結果が大当たりであることを報知するものであることを特徴とする付記08'に記載の遊技機。

【1388】

〔付記010'〕

前記所定の報知遊技は、前記リーチ後演出のうちの所定のリーチ後演出が実行されるものであることを特徴とする付記08'又は付記09'に記載の遊技機。

【1389】

〔付記011'〕

前記リーチ後演出は、第1リーチ後演出（スーパーリーチ演出）と、前記第1リーチ後演出後に実行され、前記第1リーチ後演出よりも前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第2リーチ後演出（スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記所定のリーチ後演出は、前記第2リーチ後演出であることを特徴とする付記010'に記載の遊技機。

【1390】

付記09'から付記011'に係る遊技機では、所定の報知遊技が、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が高い第2リーチ後演出などの所定の報知遊技である。このように、所定の報知遊技は、遊技者に有利なものであり、移行判定の結果が大当たりであることを報知する報知遊技であることの期待度が高い。そのため、特定のリーチ後演出が外れ演出であった場合に、次の報知遊技において第2リーチ前演出が実行される例外が発生した場合、遊技者は、前述の演出の例外が発生した場合、移行判定の結果が大当たりであることを期待しつつが楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【1391】

〔付記A1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（341）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（例えば特定キャラクタスーパーリーチ演出、特定キャラクタスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記複数のモード画像演出（ステージ演出）のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出を、当該所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に、前記画像表示手段（341）に実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【1392】

付記A1に係る遊技機では、複数の特定演出のうちの所定の特定演出が実行される変動

10

20

30

40

50

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

【1393】

また、付記A1に係る遊技機では、所定の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該所定の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1394】

[付記A2]

前記変動遊技を実行する権利を保留する保留手段（41）を備え、

前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記複数の演出モード画像のうちの第1の演出モード画像（例えばマリンを主体とする画像）が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側に表示される第1のモード画像演出（例えばマリンステージ演出）と、前記複数の演出モード画像のうちの前記第1の演出モード画像とは異なる第2の演出モード画像（例えばマリンを主体としない画像）が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側に表示される第2のモード画像演出（例えばマリンステージ演出以外のステージ演出）と、を含み、

前記複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記第1の演出モード画像（例えばマリンを主体とする画像）に対応した第1の特定演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）と、前記第2の演出モード画像（例えばマリンを主体としない画像）に対応した第2の特定演出（例えばマリンスーパーリーチ演出以外の演出）と、を含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記第1の特定演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）が実行された場合に、当該第1の特定演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記第2のモード画像演出（例えばマリンステージ演出以外のステージ演出）を実行させる手段と、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記第1の特定演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）が実行された場合に、前記保留手段（41）によって保留された前記変動遊技を実行する権利の中に特定の変動遊技（例えば抽選結果が大当たりであることを報知する変動遊技、変動表示時間が所定時間以上である変動遊技、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される変動遊技）を実行させる権利が含まれる場合に、前記第1のモード画像演出（例えばマリンステージ演出）を実行させる手段と、

を備えることを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【1395】

付記A2に係る遊技機では、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第1の特定演出が実行された所定期間後に第2のモード画像演出が実行される一方で、特定の変動遊技の保留がある場合には、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第1の特定演出が実行された所定期間後に第1のモ

10

20

30

40

50

ード画像演出が実行される。即ち、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される場合には、特定の変動遊技の保留がある場合を除き、第1のモード画像に対応する第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行されない。このように、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される場合には、特定の変動遊技の保留がある場合を除き、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行されないため、第1のモード画像に対応する第1の特定演出の実行後に、第1のモード画像演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1396】

また、付記A2に係る遊技機では、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタの第1のモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該第1の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1397】

一方、付記A2に係る遊技機では、特定の変動遊技の保留がある場合には、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第1の特定演出が実行された所定期間後に第1のモード画像演出が実行される。このように、特定の変動遊技の保留がある場合に第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される場合には、例外的に第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される。即ち、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される法則崩れが発生する場合には、第1の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれる。そのため、遊技者は、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、第1の特定演出が実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれることを把握できる。これにより、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される場合には、遊技者は、第1の特定演出が実行される変動遊技の後に特定の変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【1398】

【付記A3】

前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることを特徴とする付記A2に記載の遊技機。

【1399】

付記A3に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることで、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される場合に、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、第1の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が含まれることを把握できる。これにより、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【1400】

【付記A4】

前記特定の変動遊技は、前記飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることを特徴とする付記A2又は付記A3に記載の遊技機。

【1401】

付記 A 4 に係る遊技機では、特定の変動遊技が、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技である。このように、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることで、第 1 のモード画像に対応する第 1 の特定演出が実行される場合に、第 1 の特定演出の実行後に第 1 のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、第 1 の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技が含まれることを把握できる。ここで、飾り図柄の変動表示時間は、移行判定の結果に基づいて決定され、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものでないことを報知する変動遊技に比べて、長い変動表示時間が選択され易い。そのため、第 1 のモード画像に対応する第 1 の特定演出が実行される場合に第 1 の特定演出の実行後に第 1 のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である確率が高い変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【1402】

[付記 A 5]

前記特定の変動遊技は、前記第 1 の特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行される変動遊技であることを特徴とする付記 A 2 から付記 A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1403】

付記 A 5 に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定演出よりも高い特定演出が実行される変動遊技である。このように、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることで、第 1 のモード画像に対応する第 1 の特定演出が実行される場合に、第 1 の特定演出の実行後に第 1 のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、第 1 の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定演出よりも高い特定演出が実行される変動遊技が含まれることを把握できる。そのため、第 1 のモード画像に対応する第 1 の特定演出が実行される場合に第 1 の特定演出の実行後に第 1 のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である確率が高い変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

20

30

【1404】

[付記 A 6]

前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1405】

付記 A 6 に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において実行されたモード画像演出種別、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

40

【1406】

[付記 B 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（341）に実行させ

50

る演出実行手段（５１）と、
を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記複数の演出モード画像は、特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）を主体とする特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体とする画像）と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体としない画像）と、を含み、

10

前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）と、前記非特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行された場合、当該所定の特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

20

【１４０７】

付記Ｂ１に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に複数の特定演出のうちの所定の特定演出が実行された場合、当該所定の特定演出が実行された所定期間後に非特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技において所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技において所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技での所定の特定演出の実行後に、特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

30

【１４０８】

また、付記Ｂ１に係る遊技機では、所定の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該所定の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

40

【１４０９】

また、付記Ｂ１に係る遊技機では、所定の特定演出が実行されることを契機として、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードから、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに移行される。これにより、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することが防止される。その結果、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することに起因して、遊技者が退屈感やストレスなどの不快な感情を抱くことが抑制されるため、

50

遊技の興趣の低下が抑制される。

【1410】

[付記B2]

前記複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第1の特定演出（スペシャルリーチ演出）と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第2の特定演出（スーパーリーチ演出）と、を含み、

前記所定の特定演出は、前記第1の特定演出であることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【1411】

[付記B3]

前記第1の特定演出（スペシャルリーチ演出）は、前記第2の特定演出（スーパーリーチ演出）の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記B2に記載の遊技機。

【1412】

付記B2及び付記B3に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に複数の特定演出のうちの移行期待度が高い第1の特定演出が実行された場合、当該第1の特定演出が実行された所定期間後に非特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、移行期待度の高い第1の特定演出が実行される場合には、当該第1の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、移行期待度の高い第1の特定演出が実行される場合には、当該第1の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、当該第1の特定演出の実行後に、特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1413】

また、付記B2及び付記B3に係る遊技機では、移行期待度が高い第1の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該第1の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1414】

また、付記B2及び付記B3に係る遊技機では、移行期待度が高い第1の特定演出が実行されることを契機として、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードから、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに移行される。これにより、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することが防止される。その結果、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することに起因して、遊技者が退屈感やストレスなどの不快な感情を抱くことが抑制されるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1415】

[付記B4]

前記所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体とする画像）に対応した特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）であることを特徴とする付記B1から付記B3のいずれかに記載の遊技機。

【1416】

付記B4に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に複数の特定演出のうちの特定キャラクタモード画像演出に対応した特定キャラクタ演出が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に非特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、特

10

20

30

40

50

定キャラクタ演出が実行される場合には、当該特定キャラクタ演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、特定キャラクタ演出が実行される場合には、当該特定キャラクタ演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、当該特定キャラクタ演出の実行後に、特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1417】

また、付記B4に係る遊技機では、特定キャラクタを主体する特定キャラクタ演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該特定キャラクタ演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

10

【1418】

また、付記B4に係る遊技機では、特定キャラクタを主体する特定キャラクタ演出が実行されることを契機として、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードから、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに移行される。これにより、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することが防止される。その結果、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することに起因して、遊技者が退屈感やストレスなどの不快な感情を抱くことが抑制されるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

20

【1419】

[付記B5]

前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記B1から付記B4のいずれかに記載の遊技機。

【1420】

付記B5に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において特定キャラクタモード画像演出が実行されたことを、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

30

【1421】

[付記C1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

40

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（341）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記複数の演出モード画像は、特定キャラクタ（例えばマリリン、ウリン、ワリン）を主

50

体とする特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体とする画像）と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体としない画像）と、を含み、

前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）と、前記非特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行された場合、当該所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記特定キャラクタモード画像演出（例えばマリンステージ演出、ウリンステージ演出、ワリンステージ演出）を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【１４２２】

付記Ｃ１に係る遊技機では、所定の特定演出が実行されることを契機として、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードから、特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに移行される。これにより、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在することが防止される。その結果、非特定キャラクタモード画像演出が複数回の変動遊技に跨って実行され得る演出モードに長期間滞在すること起因して、遊技者が退屈感やストレスなどの不快な感情を抱くことが抑制されるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４２３】

〔付記Ｃ２〕

前記特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）は、第１の特定キャラクタ（例えばマリン）と、前記第１の特定キャラクタとは異なる第２の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）と、を含み、

前記特定キャラクタ演出モード画像は、前記第１の特定キャラクタ（例えばマリン）を主体とする第１の特定キャラクタ演出モード画像と、前記第２の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）を主体とする第２の特定キャラクタ演出モード画像と、を含み、

前記特定キャラクタモード画像演出は、前記第１の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第１の特定キャラクタモード画像演出（例えばマリンステージ演出）と、前記第２の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側に表示される第２の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンキャラクタステージ演出、ワリンキャラクタステージ演出）と、を含み、

前記複数の特定演出は、前記第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記特定キャラクタ特定演出（例えばマリンスーパーリーチ演出、マリンスPECIALリーチ演出）が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記第２の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンキャラクタステージ演出、ワリンキャラクタステージ演出）を実行させることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【１４２４】

付記Ｃ２に係る遊技機では、非特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に、第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に、第１の特定キャラクタとは異なる第２の特定キャラクタに対する第２の特定キャラクタ演出モード画像演出が実行される。即ち、第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応する特定キャラクタ演出が実行される場合には、当該特定キャラクタ演出の実行後に第１の特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応する特定キャラクタ演出が実行される場合には、当該特定キャラクタ演出の実行後に第１の特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、当該特定キャラクタ演出の実行後に、第１の特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

10

【１４２５】

また、付記Ｃ２に係る遊技機では、第１の特定キャラクタ演出モード画像に対応する特定キャラクタ演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）第１の特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該特定キャラクタ演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４２６】

20

〔付記Ｃ３〕

前記複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第１の特定演出（スペシャルリーチ演出）と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第２の特定演出（スーパーリーチ演出）と、を含み、

前記所定の特定演出は、前記第１の特定演出であることを特徴とする付記Ｃ１又は付記Ｃ２に記載の遊技機。

【１４２７】

〔付記Ｃ４〕

前記第１の特定演出（スペシャルリーチ演出）は、前記第２の特定演出（スーパーリーチ演出）の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記Ｃ３に記載の遊技機。

30

【１４２８】

付記Ｃ３及び付記Ｃ４に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に複数の特定演出のうちの移行期待度が高い第１の特定演出が実行された場合、当該第１の特定演出が実行された所定期間後に非特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、移行期待度の高い第１の特定演出が実行される場合には、当該第１の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されない。このように、移行期待度の高い第１の特定演出が実行される場合には、当該第１の特定演出の実行後に特定キャラクタモード画像演出が実行されないため、当該第１の特定演出の実行後に、特定キャラクタ演出モード画像が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

40

【１４２９】

また、付記Ｃ３及び付記Ｃ４に係る遊技機では、移行期待度が高い第１の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）特定キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該第１の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４３０】

〔付記Ｃ５〕

50

前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記 C 1 から付記 C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1431】

付記 C 5 に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において非特定キャラクタモード画像演出が実行されたことを、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1432】

[付記 D 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（341）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記複数の演出モード画像は、特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）を主体とする特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体とする画像）と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワリンを主体としない画像）と、を含み、

前記複数のモード画像演出（ステージ演出）は、前記特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側に表示される特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）と、前記非特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側に表示される非特定キャラクタモード画像演出（通常ステージ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（スーパーリーチ演出）が実行された場合、当該所定の特定演出（スーパーリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【1433】

付記 D 1 に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行された場合、当該所定の特定演出が実行された所定期間後に特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行された場合、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることはなく、特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行（滞在）する。これにより、複数の変動遊技において連続

10

20

30

40

50

して特定キャラクタモード画像演出が実行されるため、この特定キャラクタモード画像演出によって退屈になりがちな変動遊技の進行における退屈さを軽減できる。

【1434】

〔付記D2〕

前記特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）は、第1の特定キャラクタ（例えばマリン）と、前記第1の特定キャラクタとは異なる第2の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）と、を含み、

前記特定キャラクタ演出モード画像は、前記第1の特定キャラクタ（例えばマリン）を主体とする第1の特定キャラクタ演出モード画像と、前記第2の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）を主体とする第2の特定キャラクタ演出モード画像と、を含み、

前記特定キャラクタモード画像演出は、前記第1の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側に表示される第1の特定キャラクタモード画像演出（例えばマリンステージ演出）と、前記第2の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側に表示される第2の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンキャラクタステージ演出、ワリンキャラクタステージ演出）と、を含み、

前記複数の特定演出は、前記第1の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出を含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記特定キャラクタモード画像演出（キャラクタステージ演出）が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である場合に前記特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出、マリンスペシャルリーチ演出）が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に前記第1の特定キャラクタモード画像演出（例えばウリンキャラクタステージ演出、ワリンキャラクタステージ演出）を実行させることを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【1435】

付記D2に係る遊技機では、特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に第1の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された場合、当該第1の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に第1の特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードにおいて特定キャラクタ演出が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に特定キャラクタ演出での主体である第1の特定キャラクタの演出モードに移行（滞在）される。つまり、特定キャラクタ演出のキャラクタと、その後の演出モードのキャラクタとが同一である（対応付けられている）。これにより、複数の変動遊技において連続して特定キャラクタ演出でのキャラクタのモード画像演出が実行されるため、この特定キャラクタモード画像演出によって退屈になりがちな変動遊技の進行における退屈さを軽減できる。

【1436】

〔付記D3〕

前記特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出、マリンスペシャルリーチ演出）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第1の特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第2の特定キャラクタ演出（例えばマリンスーパーリーチ演出）と、を含み、

前記所定の特定演出は、前記第2の特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記D2に記載の遊技機。

【1437】

〔付記D4〕

前記第1の特定キャラクタ演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）は、前記第2の特定キャラクタ演出の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記D3に記載の遊技機。

【1438】

付記D3及び付記D4に係る遊技機では、所定の特定演出が、移行期待度が第1の特定キャラクタ演出よりも低く第1の特定キャラクタ演出よりも前に実行され得る第2の特定キャラクタ演出である。ここで、リーチ演出は、ノーマル演出→スーパーリーチ演出→スペシャルリーチ演出と発展して実行されることが多く、またスペシャルリーチ演出はバトル演出として設定されることが多い反面、スーパーリーチ演出がバトル演出として設定されることが少ない。そして、第2の特定キャラクタ演出が、第1の特定キャラクタ演出よりも前に実行され得る移行期待度の低い演出であるためバトル演出として設定され難い。そのため、第2の特定キャラクタ演出では、当該第2の特定キャラクタ演出が特別遊技状態に移行させないことを報知するものであっても、当該第2の特定キャラクタ演出のキャラクタに対して嫌悪感などの不快な感情を抱くことも少ない。これにより、変動遊技での演出によって遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1439】

〔付記D5〕

前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記D1から付記D4のいずれかに記載の遊技機。

【1440】

付記D5に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において特定キャラクタモード画像演出が実行されたことを、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1441】

〔付記E1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（341）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記複数の演出モード画像は、複数の特定キャラクタのうちの第1の特定キャラクタ（例えばマリン、ウリン、ワリン）を主体とする第1の特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリンを主体とする画像）と、前記複数の特定キャラクタのうちの前記第1の特定キャラクタとは異なる第2の特定キャラクタ（例えばウリン、ワリン）を主体とする第2の特定キャラクタ演出モード画像（例えばウリン、ワリンを主体とする画像）と、前記特定キャラクタを主体としない非特定キャラクタ演出モード画像（例えばマリン、ウリン、ワ

10

20

30

40

50

リンを主体としない画像)と、を含み、

前記複数のモード画像演出(ステージ演出)は、前記第1の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段(341)において前記飾り図柄の背面側に表示される第1の特定キャラクタモード画像演出(例えばマリンステージ演出)と、前記第2の特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段(341)において前記飾り図柄の背面側に表示される第2の特定キャラクタモード画像演出(例えばウリンステージ演出、ワリンステージ演出)と、前記非特定キャラクタ演出モード画像が前記画像表示手段(341)において前記飾り図柄の背面側に表示される非特定キャラクタモード画像演出(通常ステージ演出)と、を含み、

前記複数の特定演出は、前記第1の特定キャラクタ演出モード画像(例えばマリンを主体とする画像)に対応した特定キャラクタ演出(例えばマリンスーパーリーチ演出)を含み、

前記演出実行手段(51)は、

前記非特定キャラクタモード画像演出(通常ステージ演出)が実行された当該変動遊技における前記移行判定の結果が所定の結果(例えば大当たり抽選結果が外れ)である場合に前記特定キャラクタ演出(例えばマリンスーパーリーチ演出)された場合、当該特定キャラクタ演出(例えばマリンスーパーリーチ演出)が実行された所定期間後(例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時)に前記第1の特定キャラクタ演出モード画像演出(例えばマリンステージ演出)を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【1442】

付記E1に係る遊技機では、非特定キャラクタモード画像演出が実行された当該変動遊技における移行判定の結果が所定の結果である場合に第1の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された場合、当該第1の特定キャラクタ演出モード画像に対応した特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に第1の特定キャラクタモード画像演出が実行される。即ち、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードにおいて特定キャラクタ演出が実行された場合、当該特定キャラクタ演出が実行された所定期間後に特定キャラクタ演出での主体である第1の特定キャラクタの演出モードに移行される。つまり、特定キャラクタ演出が実行されることを契機として、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから、第1の特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行される。これにより、遊技者は、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから第1の特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを事前に把握できるため、第1の特定キャラクタを主体とする第1の特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを楽しみに当該変動遊技を楽しむことができる。また、特定キャラクタ演出が実行されることを契機として非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから第1の特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることで、同じ演出モードに長期間滞在することが防止されるため、退屈になりがちな変動遊技の進行における退屈さを軽減できる。

【1443】

〔付記E2〕

前記複数の特定演出(スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出)は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第1の特定キャラクタ演出(例えばマリンスペシャルリーチ演出)と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第2の特定キャラクタ演出(例えばマリンスーパーリーチ演出)と、を含み、

前記特定キャラクタ演出は、前記第2の特定キャラクタ演出であることを特徴とする付記E1に記載の遊技機。

【1444】

〔付記E3〕

前記第1の特定キャラクタ演出(例えばマリンスペシャルリーチ演出)は、前記第2の

特定キャラクタ演出の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記 E 2 に記載の遊技機。

【1445】

付記 E 2 及び付記 E 3 に係る遊技機では、所定の特定演出が、移行期待度が第 1 の特定キャラクタ演出よりも低く第 1 の特定キャラクタ演出よりも前に実行され得る第 2 の特定キャラクタ演出である。ここで、リーチ演出は、ノーマル演出→スーパーリーチ演出→スペシャルリーチ演出と発展して実行されることが多く、またスペシャルリーチ演出はバトル演出として設定されることが多い反面、スーパーリーチ演出がバトル演出として設定されることが少ない。そして、第 2 の特定キャラクタ演出が、第 1 の特定キャラクタ演出よりも前に実行され得る移行期待度の低い演出であるためバトル演出として設定され難い。そのため、第 2 の特定キャラクタ演出では、当該第 2 の特定キャラクタ演出が特別遊技状態に移行させないことを報知するものであっても、当該第 2 の特定キャラクタ演出のキャラクタに対して嫌悪感などの不快な感情を抱くことも少ない。これにより、変動遊技での演出によって遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

10

【1446】

〔付記 E 4〕

前記所定の判定結果は、前記特別遊技状態に移行させない判定結果であることを特徴とする付記 E 1 から付記 E 3 のいずれかに記載の遊技機。

【1447】

20

付記 E 4 に係る遊技機では、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果である。このように、所定の判定結果が、特別遊技状態に移行させない判定結果であることで、所定の判定結果が報知された変動遊技の終了後に特別遊技が実行されることはない。そのため、当該変動遊技において特定キャラクタモード画像演出が実行されたことを、又は当該変動遊技において所定の特定演出が実行されたことを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能になる。これにより、非特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードから特定キャラクタモード画像演出が実行される演出モードに移行されることを遊技者が忘却する可能性を低減することが可能であるため、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1448】

30

〔付記 F 1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記変動遊技を実行する権利を保留する保留手段（41）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（341）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

40

前記演出実行手段（51）は、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記保留手段（41）によって保留された前記変動遊技を実行する権利の中に特定の変動遊技（例えば抽選結果が大当たりであることを報知する変動遊技、変動表示時間が所定時間以上である変動遊技、スーパーリーチ演出やスペ

50

シャルリーチ演出が実行される変動遊技)を実行させる権利が含まれる場合に、前記特定の変動遊技において前記所定の特定演出(例えばマリンスペシャルリーチ演出)を実行させる手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【1449】

付記F1に係る遊技機では、所定の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合に特定の変動遊技の保留がある場合には、特定の変動遊技において所定の特定演出が実行される。即ち、特定の変動遊技において、所定の結果を報知する変動遊技で実行された所定の特定演出と同一の演出が実行される。これにより、遊技者には、先に所定の結果(例えば抽選結果が外れ)を報知して落胆させた所定の特定演出によって、所定の結果以外の結果(例えば抽選結果が大当たり)が得られる機会が付与される。つまり、遊技者に、所定の特定演出(キャラクタ)に対してリベンジする機会が付与される。このように、所定の特定演出(キャラクタ)に対してリベンジする機会が付与されることによって、遊技の興趣が向上される。

【1450】

[付記F2]

前記複数の特定演出(スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出)は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度が所定期待度である第1の特定演出(スペシャルリーチ演出)と、前記移行期待度が前記所定期待度よりも低い第2の特定演出(スーパーリーチ演出)と、を含み、

前記所定の特定演出は、前記第1の特定演出であることを特徴とする付記F1に記載の遊技機。

【1451】

[付記F3]

前記第1の特定キャラクタ演出(例えばスペシャルリーチ演出)は、前記第2の特定キャラクタ演出(例えばスーパーリーチ演出)の実行後に実行され得る演出であることを特徴とする付記F2に記載の遊技機。

【1452】

付記F2及び付記F3に係る遊技機では、移行期待度が高い第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合に特定の変動遊技の保留がある場合には、特定の変動遊技において第1の特定演出が実行される。即ち、特定の変動遊技において、所定の結果を報知する変動遊技で実行された移行期待度が高い第1の特定演出と同一の演出が実行される。これにより、遊技者には、先に所定の結果(例えば抽選結果が外れ)を報知して落胆させた移行期待度の高い特定演出によって、所定の結果以外の結果(例えば抽選結果が大当たり)が得られる機会が付与される。つまり、遊技者に、所定の特定演出(キャラクタ)に対してリベンジする機会が付与される。このように、期待度が高い第1の特定演出(キャラクタ)に対してリベンジする機会が付与されることによって、遊技の興趣が向上される。

【1453】

[付記F4]

前記所定の特定演出(スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出)は、前記特定キャラクタモード画像演出(キャラクタステージ演出)に対応した特定キャラクタ演出(例えばマリンスペシャルリーチ演出)であることを特徴とする付記F1から付記F3のいずれかに記載の遊技機。

【1454】

付記F4に係る遊技機では、特定キャラクタ演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合に特定の変動遊技の保留がある場合には、特定の変動遊技において特定キャラクタ演出が実行される。即ち、特定の変動遊技において、所定の結果を報知する変動遊技で実行された特定キャラクタ演出と同一の演出が実行される。これにより、遊技者には、先に所定の結果(例えば抽選結果が外れ)を報知して落胆させた特

定キャラクタ演出によって、所定の結果以外の結果（例えば抽選結果が大当たり）が得られる機会が付与される。つまり、遊技者に、特定キャラクタ演出（キャラクタ）に対してリベンジする機会が付与される。このように、特定キャラクタ演出（キャラクタ）に対してリベンジする機会が付与されることによって、遊技の興趣が向上される。

【1455】

〔付記F5〕

前記演出実行手段（51）は、前記特定の変動遊技における前記所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、前記特定の変動遊技における前記所定の特定演出以外の前記遊技演出の一部を省略して前記特定の変動遊技において前記所定の特定演出を実行することを特徴とする付記F1から付記F4のいずれかに記載の遊技機。

10

【1456】

付記F5に係る遊技機では、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技における所定の特定演出以外の遊技演出の一部を省略して所定の特定演出が実行される。このように、特定の変動遊技における所定の特定演出以外の遊技演出の一部を省略して所定の特定演出が実行されることで、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合であっても、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行することが可能になる。

【1457】

〔付記F6〕

前記演出実行手段（51）は、前記特定の変動遊技における前記所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、前記特定の変動遊技において前記所定の特定演出を途中から最後の部分までを実行することを特徴とする付記F1から付記F4のいずれかに記載の遊技機。

20

【1458】

付記F6に係る遊技機では、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技において所定の特定演出が途中から最後の部分まで実行される。このように、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技において所定の特定演出が途中から最後の部分まで実行されることで、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合であっても、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行することが可能になる。

30

【1459】

〔付記F7〕

前記演出実行手段（51）は、前記特定の変動遊技における前記所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、前記特定の変動遊技よりも前に実行される変動遊技から前記所定の特定演出を開始させることを特徴とする付記F1から付記F4のいずれかに記載の遊技機。

【1460】

付記F7に係る遊技機では、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技よりも前に実行される変動遊技から所定の特定演出が開始される。このように、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合に、特定の変動遊技よりも前に実行される変動遊技から所定の特定演出が開始されることで、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行するための時間が不足する場合であっても、特定の変動遊技において所定の特定演出を実行することが可能になる。

40

【1461】

〔付記G1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

50

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（３４１）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（３４１）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（例えば特定キャラクタスーパーリーチ演出、特定キャラクタスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記複数のモード画像演出（ステージ演出）のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出を、当該所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に、前記画像表示手段（３４１）に実行させる手段を備え、

前記所定期間は、当該変動遊技の次に実行される次回変動遊技の開始から特定の変動遊技が終了されるまでの期間に設定されることを特徴とする遊技機。

【１４６２】

付記Ｇ１に係る遊技機では、複数の特定演出のうちの所定の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合において所定の特定演出が実行された所定期間後に、複数のモード画像演出のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行される。即ち、所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されない。このように、所定の特定演出が実行される場合には、所定の特定演出の実行後に当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されないため、所定の特定演出の実行後に、当該変動遊技において実行されたモード画像演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４６３】

また、付記Ｇ１に係る遊技機では、所定の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタのモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該所定の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【１４６４】

さらに、付記Ｇ１に係る遊技機では、所定期間が、当該変動遊技の次に実行される次回変動遊技の開始から特定の変動遊技が終了されるまでの期間に設定される。このように、前記所定期間が当該変動遊技の次に実行される次回変動遊技の開始から特定の変動遊技が終了されるまでの期間に設定される場合、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために落胆する状況において、当該変動遊技の次に実行される次回変動遊技から特定の変動遊技が実行されるまでに、当該変動遊技でのモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されること楽しみに遊技の進行を見守ることができるため遊技の興趣が向上される。

【１４６５】

また、付記Ｇ１に係る遊技機では、当該変動遊技以降の変動遊技において、当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されることで、当該モード画像演出が実行される変動遊技又はそれ以降の変動遊技で特定の変動遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する

10

20

30

40

50

移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために遊技者が落胆する状況が発生した変動遊技の終了から短期間のうち特定の 변동遊技が実行されることを把握できることで落胆した状況が早期に好転するため、遊技の興味が向上される。

【1466】

〔付記G2〕

前記所定期間は、前記次回変動遊技の開始から前記次回変動遊技の終了までの期間に設定されることを特徴とする付記G1に記載の遊技機。

【1467】

付記G2に係る遊技機では、所定期間が、次回変動遊技の開始から次回変動遊技の終了までの期間に設定される。所定期間が、次回変動遊技の開始から次回変動遊技の終了までの期間に設定されることで、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために落胆する状況において、当該変動遊技の次の変動遊技において当該変動遊技でのモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されること楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興味が向上される。

【1468】

また、付記G2に係る遊技機では、当該変動遊技以降の変動遊技において、当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されることで、当該モード画像演出が実行される変動遊技又はそれ以降の変動遊技で特定の 변동遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために遊技者が落胆する状況が発生した変動遊技の終了から短期間のうち特定の 변동遊技が実行されることを把握できることで落胆した状況が早期に好転するため、遊技の興味が向上される。

【1469】

〔付記G3〕

前記所定期間は、少なくとも前記次回変動遊技において前記複数の飾り図柄の変動開始から、前記複数の飾り図柄うちの1つの飾り図柄が停止表示されるまでの期間を含むことを特徴とする付記G2に記載の遊技機。

【1470】

付記G3に係る遊技機では、所定期間が、少なくとも次回変動遊技において複数の飾り図柄の変動開始から、複数の飾り図柄うちの1つの飾り図柄が停止表示されるまでの期間を含む。即ち、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために遊技者が落胆する状況が発生した変動遊技の次の変動遊技が開始されてから即座に特定の 변동遊技が実行されることを把握できることで落胆した状況がさらに早期に好転するため、遊技の興味が向上される。

【1471】

〔付記G4〕

前記変動遊技を実行する権利を保留する保留手段(41)を備え、

前記特定の 변동遊技は、前記移行判定の結果が所定の結果である場合に前記所定の特定演出(スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出)が実行される当該変動遊技の開始時に、前記保留手段(41)によって保留された前記変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技であることを特徴とする付記G1から付記G3のいずれかに記載の遊技機。

【1472】

付記G4に係る遊技機では、特定の 변동遊技が、移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行される当該変動遊技の開始時に、保留手段によって保留された変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技である。このように、特定の 변동遊技が、移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行される当該変動遊技の

10

20

30

40

50

開始時に、保留手段によって保留された変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、当該変動遊技の次の変動遊技において当該変動遊技でのモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されること楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興味が向上される。

【1473】

〔付記G5〕

前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることを特徴とする付記G4に記載の遊技機。

【1474】

付記G5に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【1475】

〔付記G6〕

前記特定の変動遊技は、前記飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることを特徴とする付記G4又は付記G5に記載の遊技機。

【1476】

付記G6に係る遊技機では、特定の変動遊技が、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技である。ここで、遊技機では、飾り図柄の変動表示時間が長いほど移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることの期待度が高い傾向にある。そのため、特定の変動遊技が飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることの期待度が高い変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【1477】

〔付記G7〕

前記複数の特定演出は、前記移行期待度が所定期待度である第1の特定演出（例えばスーパーリーチ演出）と、前記移行期待度が所定期待度よりも高い第2の特定演出（例えばスペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記特定の変動遊技は、前記第2の特定演出（例えばスペシャルリーチ演出）が実行される変動遊技であることを特徴とする付記G4から付記G6のいずれかに記載の遊技機。

【1478】

付記G7に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行期待度が所定期待度よりも高い第2の特定演出が実行される変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行期待度が所定期待度よりも高い第2の特定演出が実行される変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行期待度が高い変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【1479】

〔付記G8〕

前記演出実行手段（51）は、当該変動遊技において実行された前記モード画像演出とは異なるモード画像演出を実行させる前に、前記異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出（ステージ移行予告演出、チェンジ演出）を実行する手段を備えることを特徴とする付記G4から付記G7のいずれかに記載の遊技機。

【1480】

付記G8に係る遊技機では、当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出を実行させる前に、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出を実行させる。即ち、所定の特定演出が実行された所定期間後に異なるモード画像演出が実行される場合、当該異なるモード画像演出が実行される前に当該異なるモード画像演出が実行されることを予告する演出が実行される。このように、所定の特定演出が実行された所定期間後に異なるモード画像演出が実行される場合、当該異なるモード画像演出が実行される前に当該異なるモード画像演出が実行されることを予告する演出が実行されることで、遊技者は、当該異なるモード画像演出が実行されることを事前に把握することができるため、予告が行われた後の遊技の進行において、当該異なるモード画像演出が実行されることを期待し、さらには特定の変動遊技が実行されることを期待しつつ楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【1481】

〔付記G9〕

前記異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出（ステージ移行予告演出、チェンジ演出）は、前記所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行される変動遊技において実行されることを特徴とする付記G8に記載の遊技機。

【1482】

付記G9に係る遊技機では、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が、所定の特定演出が実行される変動遊技において実行される。このように、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が、所定の特定演出が実行される変動遊技において実行されることで、当該変動遊技が終了されるまでに、遊技者は、所定の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれることを把握できる。そのため、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであっても、即ち本来であれば遊技者が当該変動遊技において落胆する状況であっても、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が実行されることで状況が一気に好転するため、遊技の興趣が向上される。

20

【1483】

〔付記G10〕

前記異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出（ステージ移行予告演出、チェンジ演出）は、当該変動遊技の次に開始される次回変動遊技の開始から、前記異なるモード画像演出が実行される変動遊技の前に実行される変動遊技が終了されるまでに設定される期間において実行されることを特徴とする付記G8に記載の遊技機。

30

【1484】

付記G10に係る遊技機では、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出は、当該変動遊技の次に開始される次回変動遊技の開始から、異なるモード画像演出が実行される変動遊技の前に実行される変動遊技が終了されるまでに設定される期間において実行される。このように、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出は、当該変動遊技の次に開始される次回変動遊技の開始から、異なるモード画像演出が実行される変動遊技の前に実行される変動遊技が終了されるまでに設定される期間において実行される場合、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために落胆する状況において、当該変動遊技以降の変動遊技において異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が実行されことで、異なるモード画像演出が実行される変動遊技又はそれ以降の変動遊技で特定の 변동遊技が実行されることを把握できる。そのため、遊技者は、所定の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであるために遊技者が落胆する状況が発生した変動遊技の終了から短期間のうちの特定の 변동遊技が実行されることを把握できることで落

40

50

胆した状況が早期に好転するため、遊技の興趣が向上される。

【1485】

〔付記G11〕

前記異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出は、複数の変動遊技において連続して実行されることを特徴とする付記G10に記載の遊技機。

【1486】

付記G11に係る遊技機では、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が、複数の変動遊技において連続して実行される。このように、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が、複数の変動遊技において連続して実行されることで、遊技者は、異なるモード画像演出がどの変動遊技において実行されるかを、異なるモード画像演出が実行されることを明示又は示唆する演出が実行されるたびに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1487】

〔付記H1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行い、前記移行判定の結果を報知する変動遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

前記変動遊技において遊技演出（変動遊技演出）を画像表示手段（341）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

前記遊技演出は、飾り図柄の変動表示及び停止表示により前記移行判定の結果を報知する飾り図柄変動演出と、複数の演出モード画像から選択される演出モード画像が前記画像表示手段（341）において前記飾り図柄の背面側で複数回の前記変動遊技に跨って表示され得る複数のモード画像演出（ステージ演出）と、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの移行期待度を明示又は示唆する複数の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）と、を含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記移行判定の結果が所定の結果（例えば大当たり抽選結果が外れ）である当該変動遊技において前記複数の特定演出のうちの所定の特定演出（例えば特定キャラクタスーパーリーチ演出、特定キャラクタスペシャルリーチ演出）が実行された場合に、前記複数のモード画像演出（ステージ演出）のうちの当該変動遊技において実行されたモード画像演出とは異なるモード画像演出を、当該所定の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）が実行された所定期間後（例えば当該変動遊技の次に実行される変動遊技の開始時）に、前記画像表示手段（341）に実行させる手段を備え、

前記所定期間は、当該変動遊技の開始から当該変動遊技の終了までの期間に設定されることを特徴とする遊技機。

【1488】

付記H1に係る遊技機では、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第1の特定演出の実行後の所定期間に第2のモード画像演出が実行される一方で、特定の変動遊技の保留がある場合には、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第1の特定演出の実行後の所定期間に第1のモード画像演出が実行される。即ち、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される場合には、特定の変動遊技の保留がある場合を除き、第1のモード画像に対応する第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行されない。このように、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される場合には、特定の変動遊技の保留がある場合を除き、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行されないため、第1のモード画像に対応する第1の特定演出の実行後に、第1のモード画像演出が実行されることに起因して遊技者が嫌悪感などの不快な感情を抱くことが抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1489】

また、付記H1に係る遊技機では、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が、例えばキャラクタが生死を掛けたバトル演出であっても、敗北した（死亡した）キャラクタの第1のモード画像演出が即座に（例えば次の変動遊技において）実行されることがないため、当該第1の特定演出の終了後から次の変動遊技までの一連の演出の流れにおいて、遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1490】

一方、付記H1に係る遊技機では、特定の変動遊技の保留がある場合には、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第1の特定演出の実行後の所定期間に第1のモード画像演出が実行される。このように、特定の変動遊技の保留がある場合に第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される場合には、例外的に第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される。即ち、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される法則崩れが発生する場合には、第1の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれる。そのため、遊技者は、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、第1の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれることを把握できる。これにより、第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される場合には、遊技者は、第1の特定演出が実行される変動遊技の後に特定の変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【1491】

さらに、付記H1に係る遊技機では、特定の変動遊技の保留がある場合には、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される所定期間が、当該変動遊技の開始から当該変動遊技の終了までの期間に設定される。このように、前記所定期間が、当該変動遊技の開始から当該変動遊技の終了までの期間に設定されることで、当該変動遊技が終了されるまでに、遊技者は、第1の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に特定の変動遊技が含まれることを把握できる。そのため、遊技者は、第1の特定演出が当該変動遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでないことを報知するものであっても、即ち本来であれば遊技者が当該変動遊技において落胆する状況であっても、第1のモード画像演出が実行されることで状況が一気に好転する遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【1492】

〔付記H2〕

前記所定期間は、前記第1の特定演出（例えばマリンスペシャルリーチ演出）の終了後から前記飾り図柄が停止表示されるまでの期間に設定されることを特徴とする付記H1に記載の遊技機。

【1493】

付記H2に係る遊技機では、特定の変動遊技の保留がある場合には、第1のモード画像に対応する第1の特定演出が実行される変動遊技に対する移行判定の結果が所定の結果である場合の第1の特定演出の実行後に第1のモード画像演出が実行される所定期間が、第1の特定演出の終了後から飾り図柄が停止表示されるまでの期間に設定される。ここで、遊技機としては、図柄表示部において飾り図柄が外れ目で一定時間仮停止表示されることで大当たり抽選での抽選結果が外れであることが示唆された後に、飾り図柄が停止表示させることで抽選結果が外れであることが明示（確定）されるものがある。そのため、所定期間が、第1の特定演出の終了後から飾り図柄が停止表示されるまでの期間に設定される場合に、飾り図柄が仮停止表示されてから停止表示されるまでの期間を利用することが加納になる。

【1494】

〔付記 H 3〕

前記特定の変動遊技は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることを特徴とする付記 H 1 又は付記 H 2 に記載の遊技機。

〔1495〕

付記 H 3 に係る遊技機では、特定の 변동遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である。このように、特定の 변동遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることで、第 1 のモード画像に対応する第 1 の特定演出が実行される場合に、第 1 の特定演出の実行後に第 1 のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、第 1 の特定演出の実行される変動遊技の後に実行される保留に対する変動遊技の中に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が含まれることを把握できる。これにより、第 1 の特定演出の実行後に第 1 のモード画像演出が実行される法則崩れが発生した場合には、遊技者は、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が実行されることを楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興味が向上される。

10

〔1496〕

〔付記 H 4〕

前記変動遊技を実行する権利を保留する保留手段（41）を備え、

前記特定の 변동遊技は、前記移行判定の結果が所定の結果である場合に前記所定の特定演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）が実行される当該変動遊技の開始時に、前記保留手段（41）によって保留された前記変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技であることを特徴とする付記 H 1 から付記 H 3 のいずれかに記載の遊技機。

20

〔1497〕

付記 H 4 に係る遊技機では、特定の 변동遊技が、移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行される当該変動遊技の開始時に、保留手段によって保留された変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技である。このように、特定の 변동遊技が、移行判定の結果が所定の結果である場合に所定の特定演出が実行される当該変動遊技の開始時に、保留手段によって保留された変動遊技を実行する権利の中に含まれる変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、当該変動遊技の次の変動遊技において当該変動遊技でのモード画像演出とは異なるモード画像演出が実行されること楽しみに遊技の進行を見守ることができるため、遊技の興味が向上される。

30

〔1498〕

〔付記 H 5〕

前記特定の 변동遊技は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることを特徴とする付記 H 4 に記載の遊技機。

〔1499〕

付記 H 5 に係る遊技機では、特定の 변동遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技である。このように、特定の 변동遊技が、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることを報知する変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

40

〔1500〕

〔付記 H 6〕

前記特定の 변동遊技は、前記飾り図柄の変動表示時間が所定時間以上の変動遊技であることを特徴とする付記 H 4 又は付記 H 5 に記載の遊技機。

〔1501〕

付記 H 6 に係る遊技機では、特定の 변동遊技が、飾り図柄の変動表示時間が所定時間以

50

上の変動遊技である。ここで、遊技機では、飾り図柄の変動表示時間が長いほど移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることの期待度が高い傾向にある。そのため、特定の変動遊技が飾り図柄の変動表示時間が所定期間以上の変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行判定の結果が特別遊技状態に移行されるものであることの期待度が高い変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1502】

[付記H7]

前記複数の特定演出は、前記移行期待度が所定期待度である第1の特定演出（例えばスーパーリーチ演出）と、前記移行期待度が所定期待度よりも高い第2の特定演出（例えばスペシャルリーチ演出）と、を含み、

10

前記特定の変動遊技は、前記第2の特定演出（例えばスペシャルリーチ演出）が実行される変動遊技であることを特徴とする付記H4から付記H6のいずれかに記載の遊技機。

【1503】

付記H7に係る遊技機では、特定の変動遊技が、移行期待度が所定期待度よりも高い第2の特定演出が実行される変動遊技である。このように、特定の変動遊技が、移行期待度が所定期待度よりも高い第2の特定演出が実行される変動遊技であることで、所定の特定演出が実行された変動遊技の後に実行される変動遊技において、保留された全ての変動遊技が終了するまでの間、移行期待度が高い変動遊技が保留中に含まれることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【符号の説明】

【1504】

10：遊技機

31：遊技盤

316：可変入賞口

341：図柄表示部

35：ランプ表示部

351：第1個別ランプ部

352：第2個別ランプ部

30

353：第3個別ランプ部

354：第4個別ランプ部

355：第5個別ランプ部

356：第6個別ランプ部

37：クルーン装置

373：特殊アウト玉口

38：遊技球滞留部

381：滞留レーン

383：ストップ部

384：特殊アウト玉センサ

40

39：7セグメント表示部

A～G：セグメント

4：主制御装置

41：MPU

411：ROM

412：RAM

45：設定値表示部

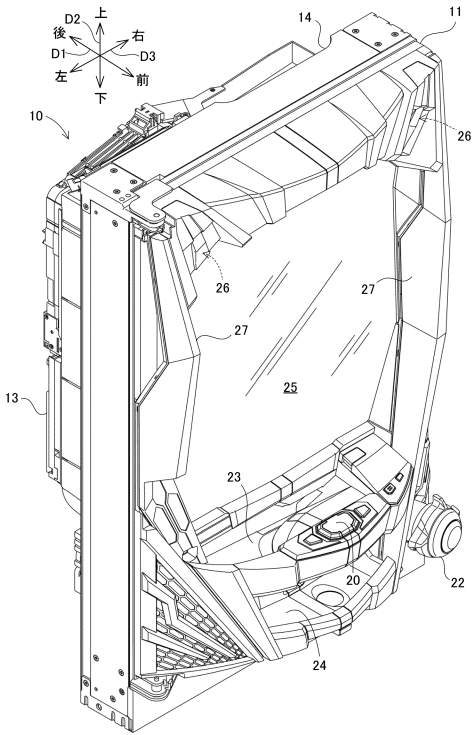
46：設定値変更操作部

47：ROM

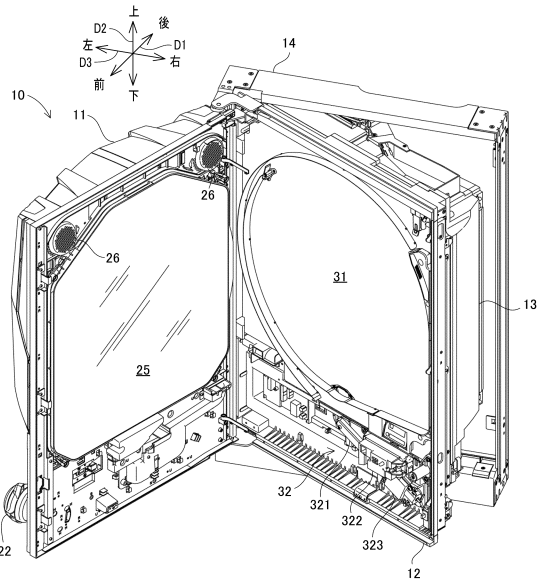
5：音声ランプ制御装置

50

5 1 : M P U
5 1 1 : R O M
5 1 2 : R A M
6 : 表示制御装置
【図面】
【図 1】



【図 2】



10

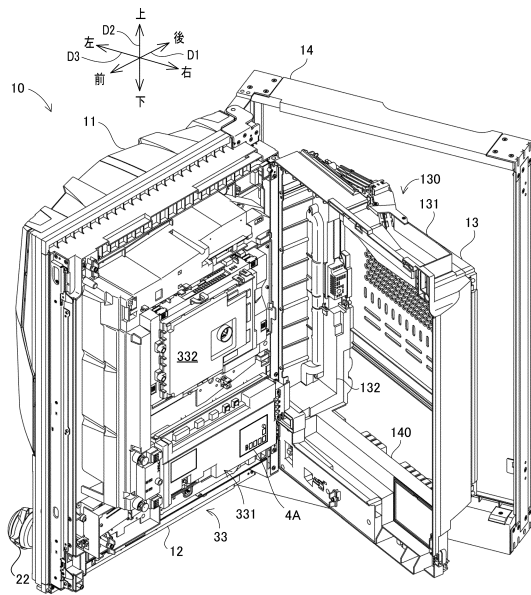
20

30

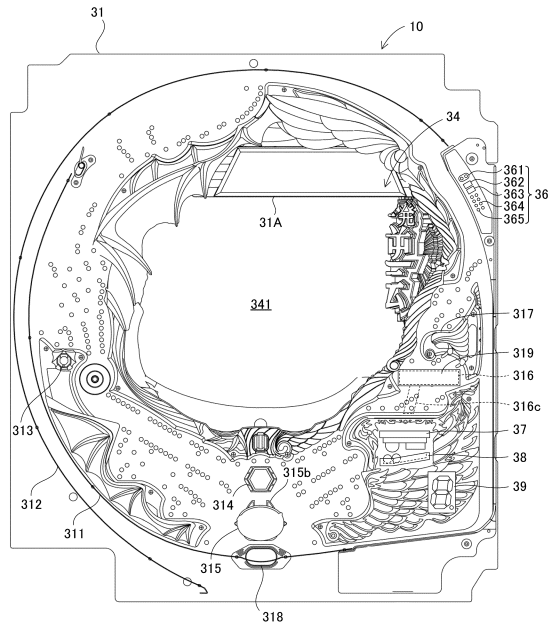
40

50

【図 3】



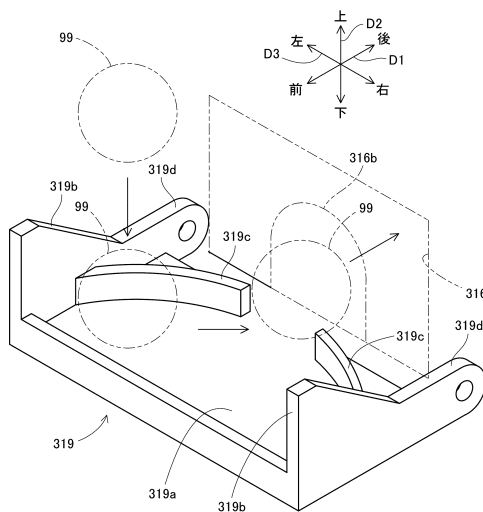
【図 4】



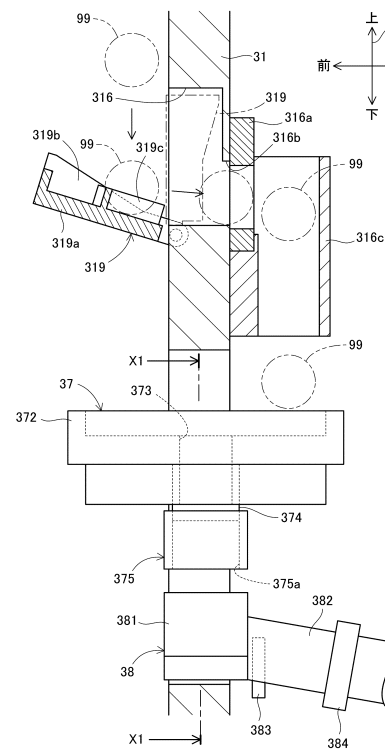
10

20

【図 5】



【図 6】

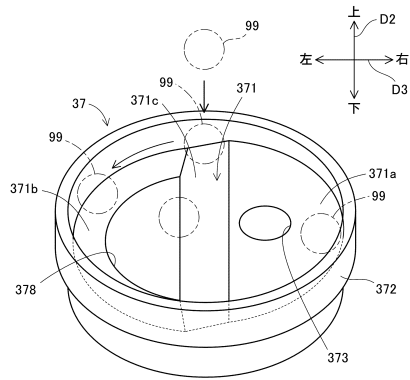


30

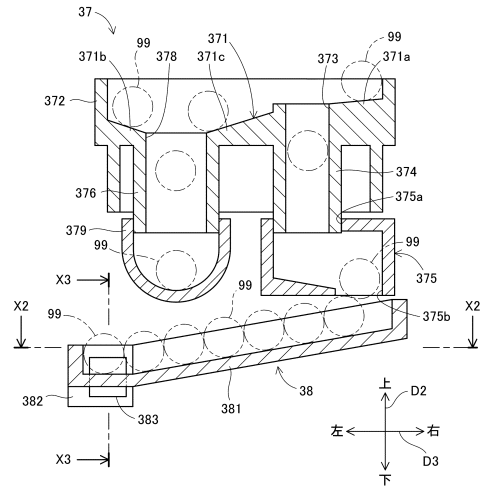
40

50

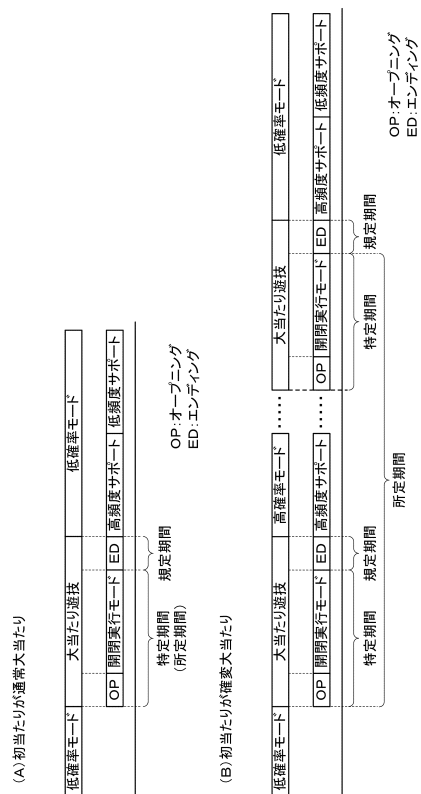
【図 7】



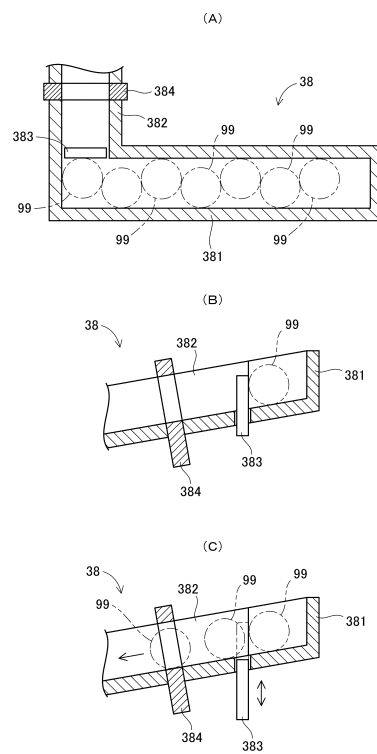
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

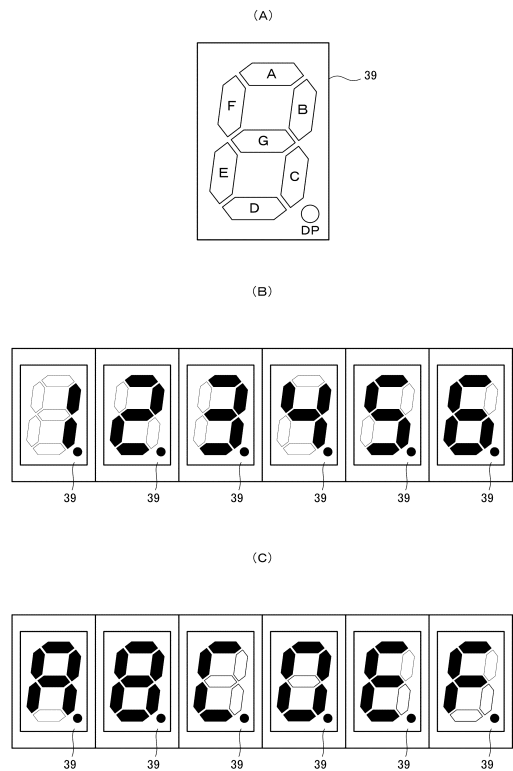
20

30

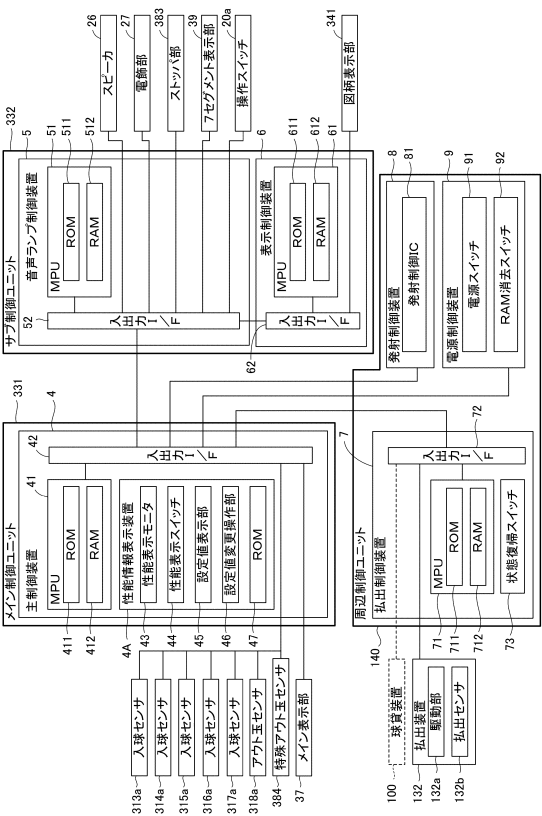
40

50

【図 1 1】



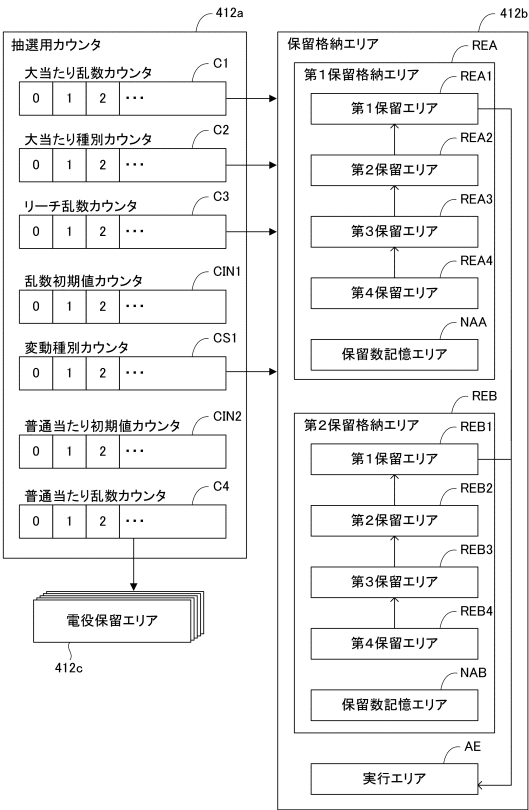
【図 1 2】



10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205 206~65535	大当たり 外れ	約1/318.1
2	0~211 212~65535	大当たり 外れ	約1/309.1
3	0~217 218~65535	大当たり 外れ	約1/300.6
4	0~223 224~65535	大当たり 外れ	約1/292.6
5	0~229 230~65535	大当たり 外れ	約1/284.9
6	0~235 236~65535	大当たり 外れ	約1/277.7

(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	0~820 821~65535	大当たり 外れ	約1/79.9
2	0~844 845~65535	大当たり 外れ	約1/77.6
3	0~868 869~65535	大当たり 外れ	約1/75.4
4	0~892 893~65535	大当たり 外れ	約1/73.4
5	0~916 917~65535	大当たり 外れ	約1/71.5
6	0~940 941~65535	大当たり 外れ	約1/69.6

(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

30

40

50

【図 1 5】

(A) 通常大当たり変動テーブル

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

(B) 確変大当たり変動テーブル

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

(C) 外れ変動テーブル

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

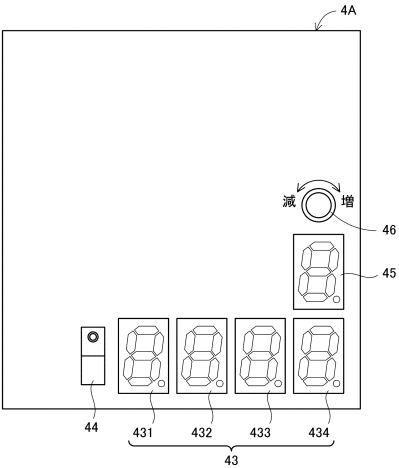
【図 1 6】



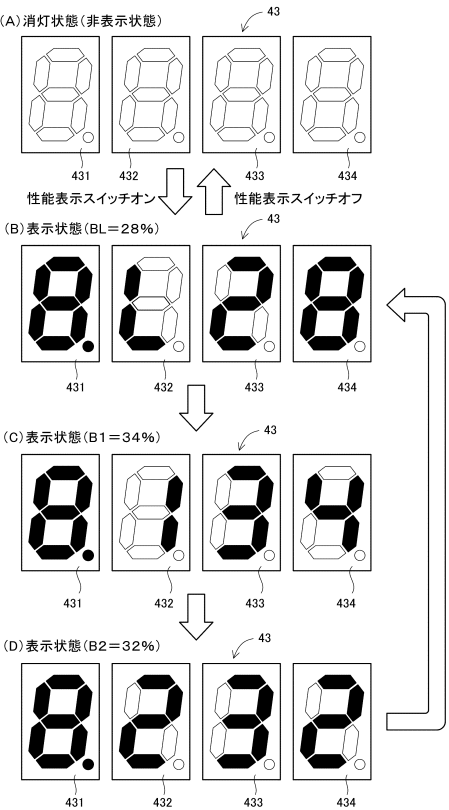
10

20

【図 1 7】



【図 1 8】

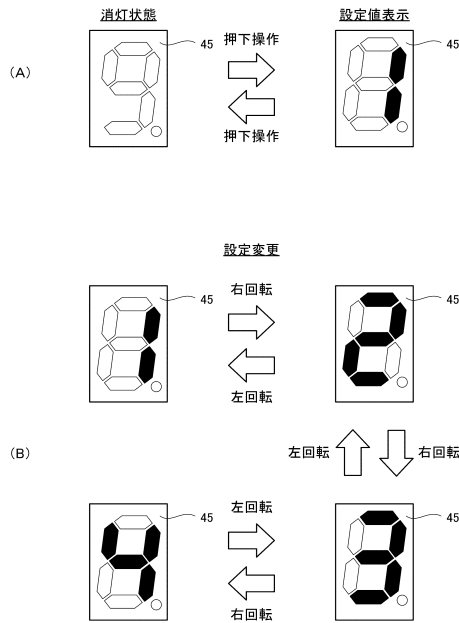


30

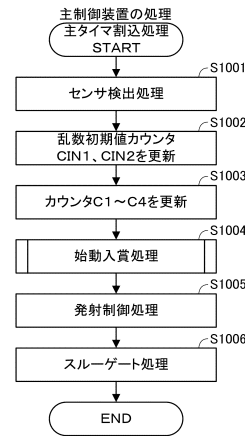
40

50

【図 19】



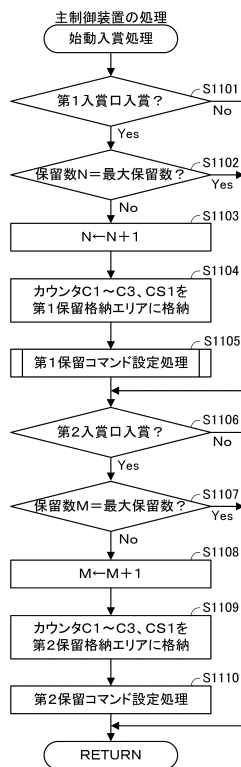
【図 20】



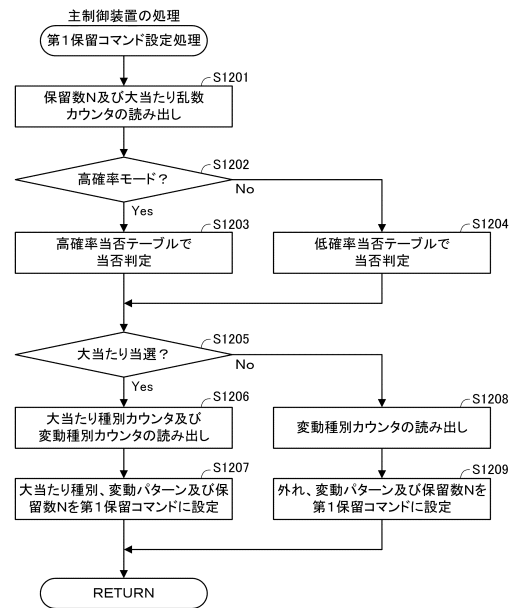
10

20

【図 21】



【図 22】

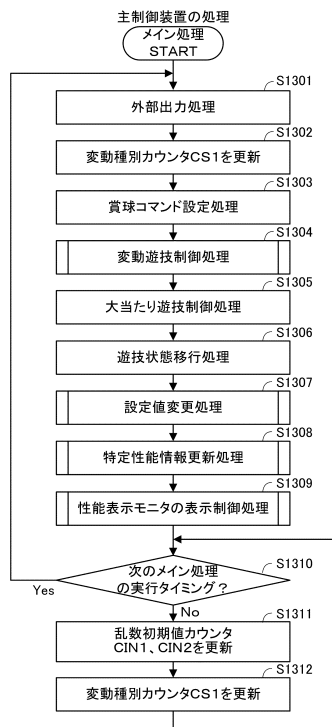


30

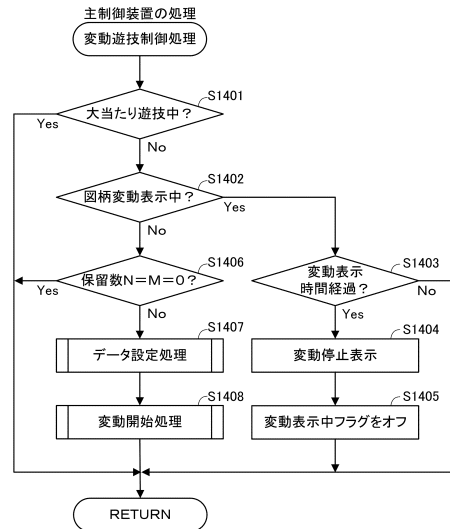
40

50

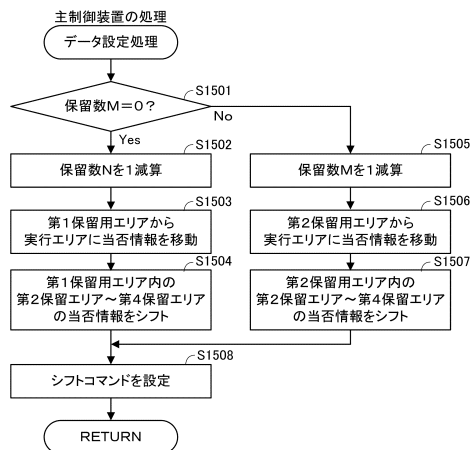
【図 2 3】



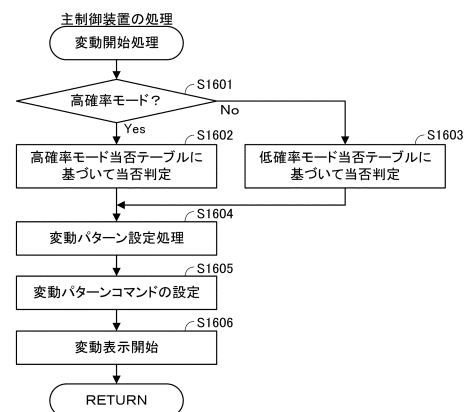
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

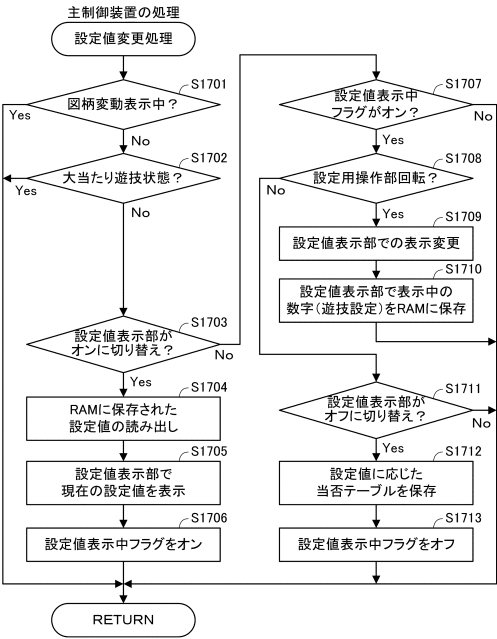
20

30

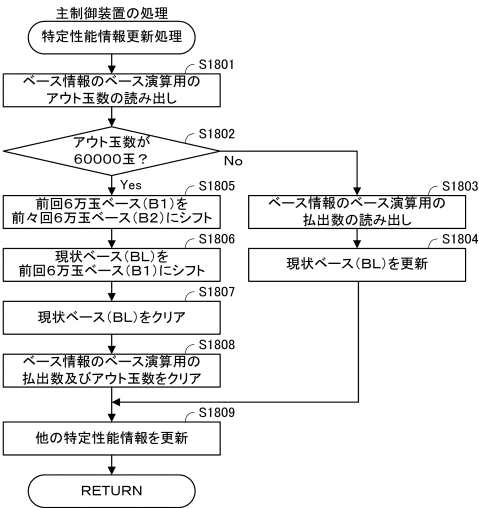
40

50

【図 2 7】



【図 2 8】



【図 2 9】

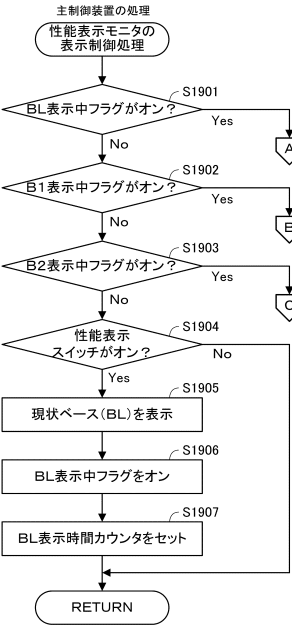
(A)ベース情報(アウト玉数<60000玉)

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 3 0】



10

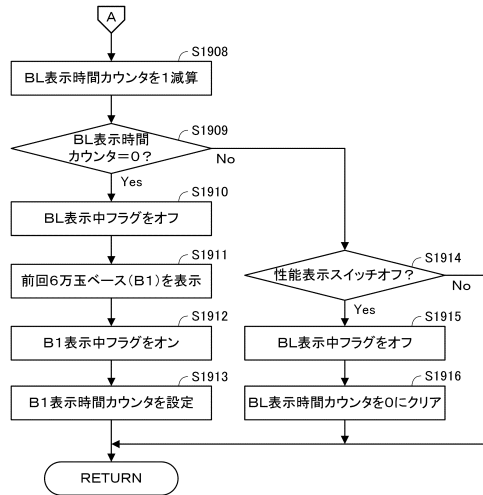
20

30

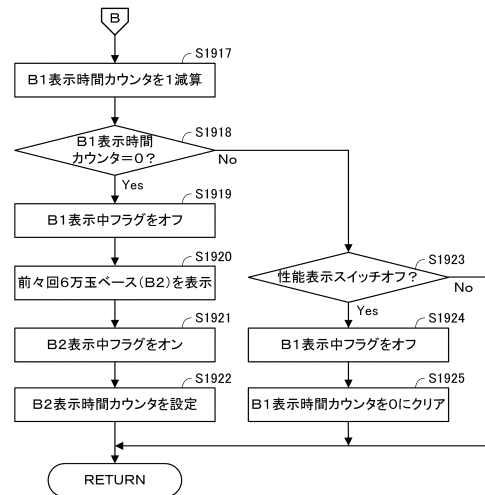
40

50

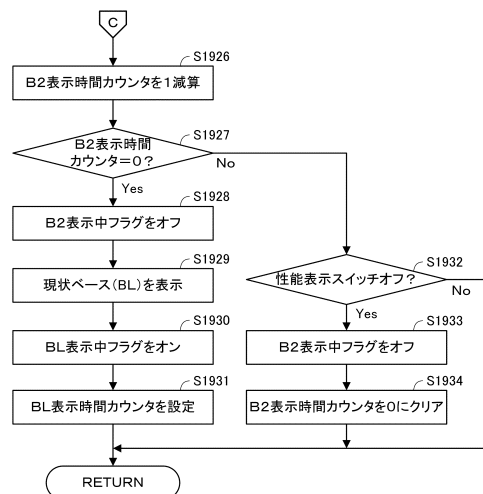
【図 3 1】



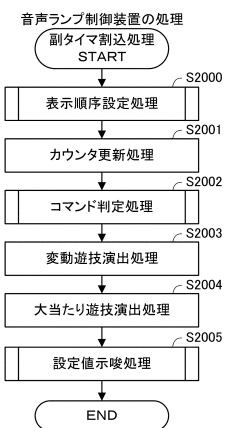
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

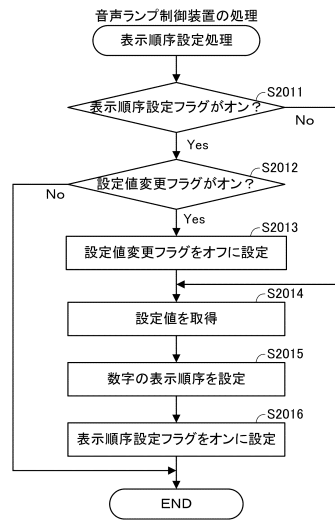
20

30

40

50

【図 3 5】



【図 3 6】

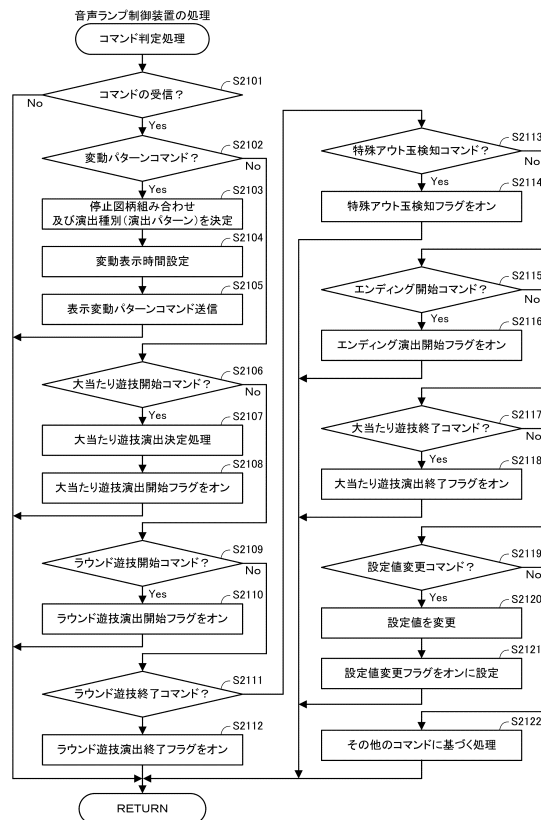
(A) 数字表示順序決定テーブル

抽選 乱数値	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
0	表示順序A1	表示順序B1	表示順序C1	表示順序D1	表示順序E1	表示順序F1
1	表示順序A2	表示順序B2	表示順序C2	表示順序D2	表示順序E2	表示順序F2
2	表示順序A3	表示順序B3	表示順序C3	表示順序D3	表示順序E3	表示順序F3
3	表示順序A4	表示順序B4	表示順序C4	表示順序D4	表示順序E4	表示順序F4
4	表示順序A5	表示順序B5	表示順序C5	表示順序D5	表示順序E5	表示順序F5
5	表示順序A6	表示順序B6	表示順序C6	表示順序D6	表示順序E6	表示順序F6
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
198	表示順序A119	表示順序B119	表示順序C119	表示順序D119	表示順序E119	表示順序F119
199	表示順序A120	表示順序B120	表示順序C120	表示順序D120	表示順序E120	表示順序F120

(B) 7セグメント表示部での数字の表示順序

表示順序A1	2→3→4→5→6	⋯	表示順序F1	1→2→3→4→5
表示順序A2	2→3→4→6→5	⋯	表示順序F2	1→2→3→5→4
表示順序A3	2→3→5→4→6	⋯	表示順序F3	1→2→4→3→5
表示順序A4	2→3→5→6→4	⋯	表示順序F4	1→2→4→5→3
表示順序A5	2→3→6→4→5	⋯	表示順序F5	1→2→5→3→4
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
表示順序A119	6→5→4→2→3	⋯	表示順序F119	5→4→3→1→2
表示順序A120	6→5→4→3→2	⋯	表示順序F120	5→4→3→2→1

【図 3 7】



【図 3 8】

(A) 第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄 種別カウンタ	抽選結果				
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)	
0~4	1	1	1	1	
5~9		2	2	2	
10~14		3	3		
15~19			4	4	
20~24			5		
25~29	4	5	6	5	
30~34			7		
35~39	5		8	6	
40~44			9		
45~49			10	7	
50~54			11		
55~59	6		12	8	
60~64			13		
65~69	8		14	9	
70~74			15		
75~79			16	10	
80~84	9		17		
85~89			18	11	
90~94	9		19		
95~99			20	12	
			21		

(B) 変動種別テーブル

変動パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパリーチ	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

10

20

30

40

50

【図 39】

(A) ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

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

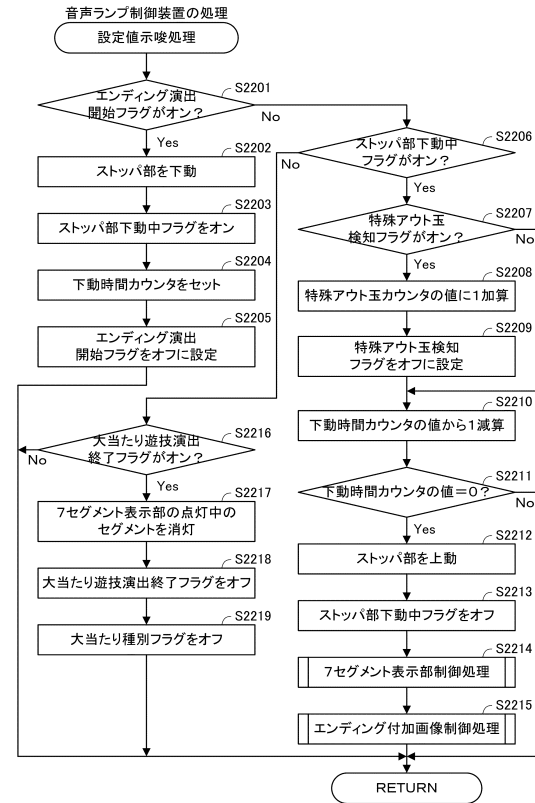
(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

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

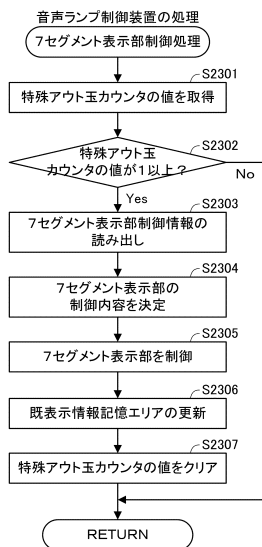
(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

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

【図 40】

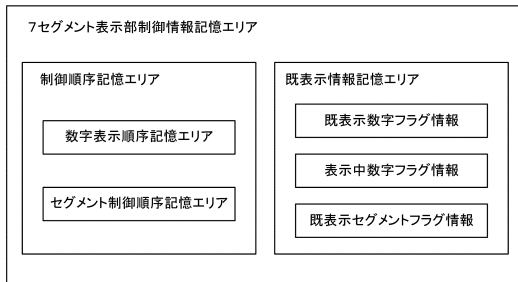


【図 41】



【図 42】

(A) 7セグメント表示部制御情報記憶エリアの一例



(B) 制御順序記憶エリアの一例

数字表示順序 記憶エリア	表示順序A1(設定値1) 2→3→4→5→6
セグメント制御順序 記憶エリア	固定 A→B→C→D→E→F→G

(C) 既表示情報記憶エリアの一例(初期状態=未更新)

既表示数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6
既表示フラグ	数字	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ
表示中数字 フラグ情報	表示対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ
既表示セグメント フラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F
既対象フラグ	既対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ

10

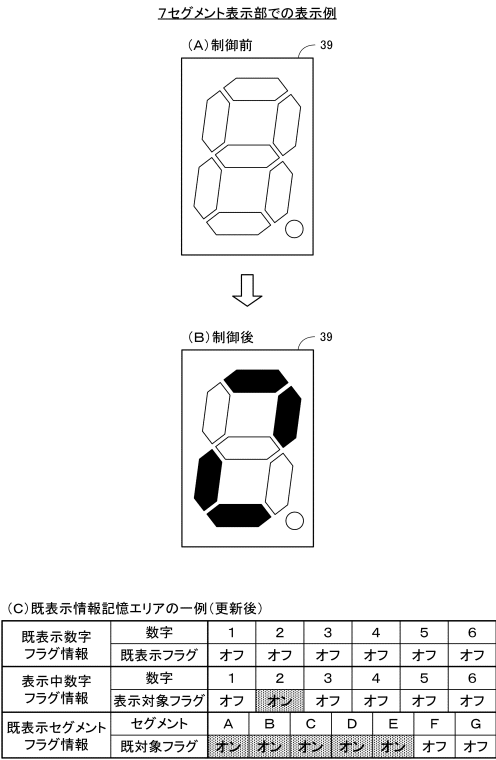
20

30

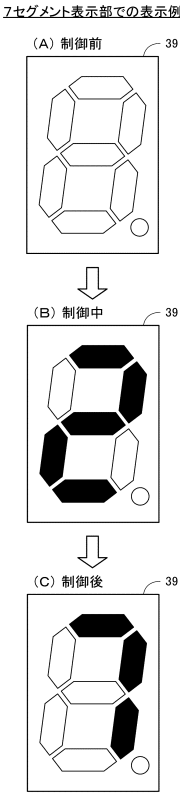
40

50

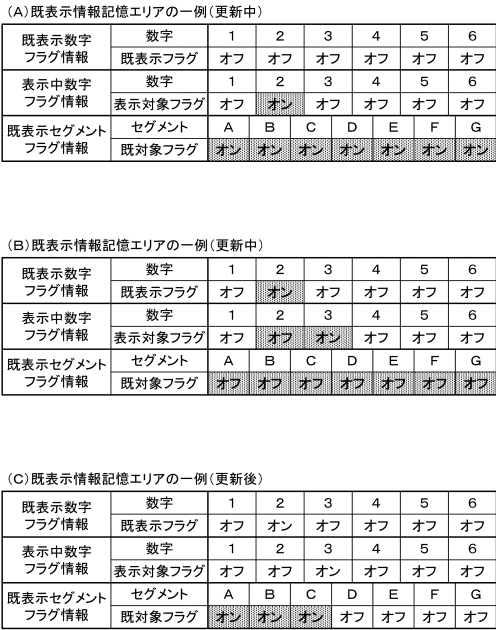
【図 4 3】



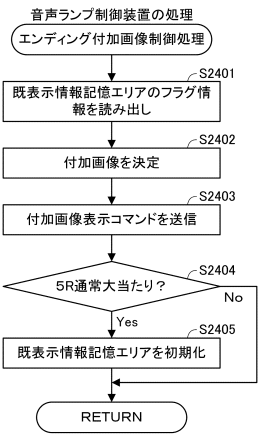
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

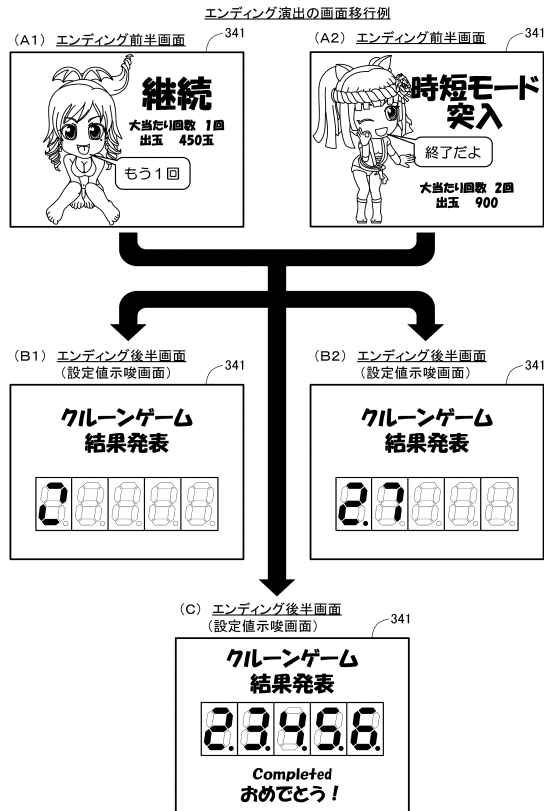
20

30

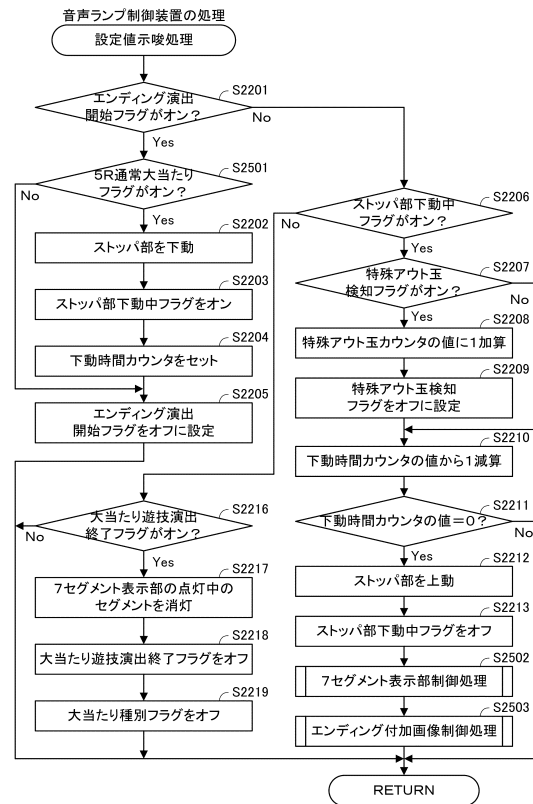
40

50

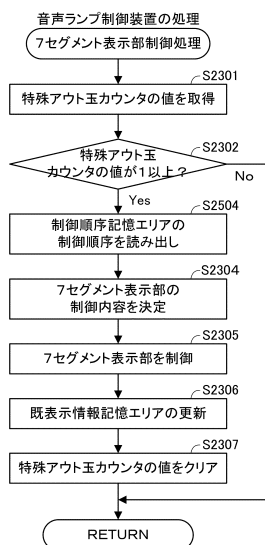
【図 4 7】



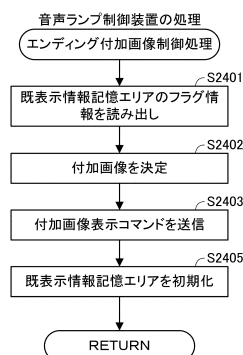
【図 4 8】



【図 4 9】



【図 5 0】



10

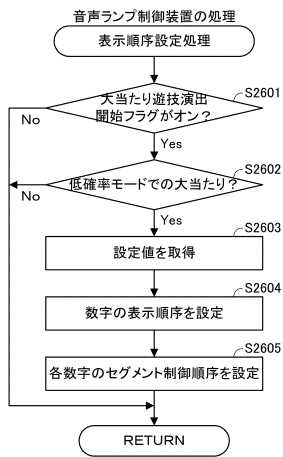
20

30

40

50

【図 5 1】



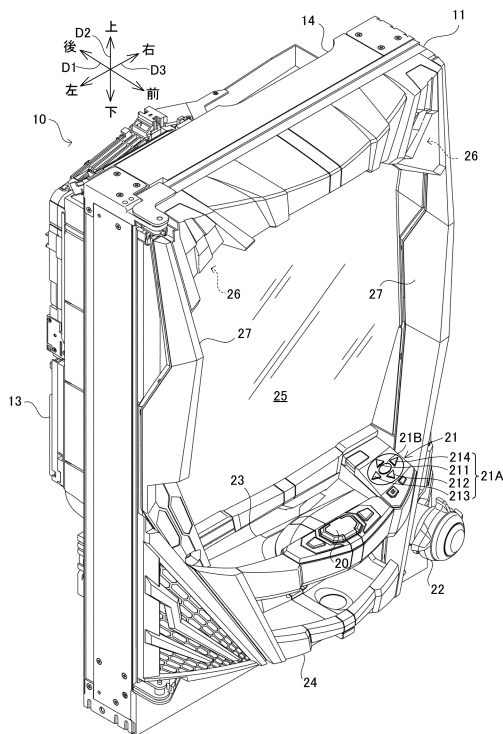
【図 5 2】

制御順位種別 カウンタ	制御順位						
	セグメントA	セグメントB	セグメントC	セグメントD	セグメントE	セグメントF	セグメントG
0	1	2	3	4	5	6	7
1	1	2	3	4	5	7	6
2	1	2	3	4	6	5	7
3	1	2	3	4	6	7	5
4	1	2	3	4	7	5	6
5	1	2	3	4	7	6	5
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
5038	7	6	5	4	3	1	2
5039	7	6	5	4	3	2	1

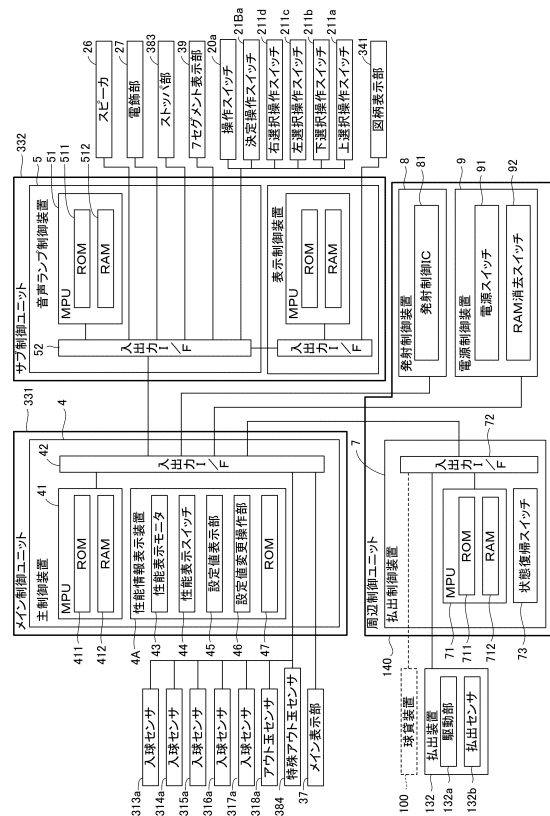
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

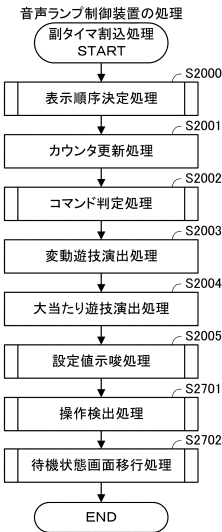


30

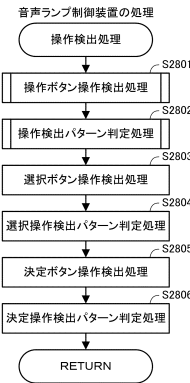
40

50

【図 5 5】



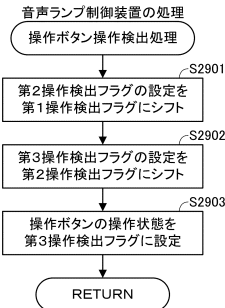
【図 5 6】



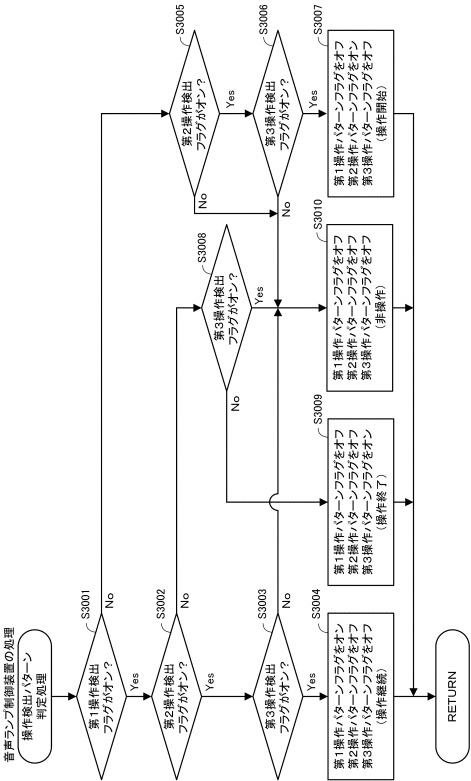
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】



30

40

50

【図 59】

操作ボタン操作データ									
操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態			
第1	第2	第3	第1	第2	第3				
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続			
オフ	オン	オン	オン	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			

(A)

上選択ボタン操作データ									
上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態			
第1	第2	第3	第1	第2	第3				
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続			
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始			
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了			
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作			

(B)

下選択ボタン操作データ									
下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態			
第1	第2	第3	第1	第2	第3				
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続			
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始			
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了			
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作			

(C)

左選択ボタン操作データ									
左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態			
第1	第2	第3	第1	第2	第3				
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続			
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始			
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了			
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作			

(D)

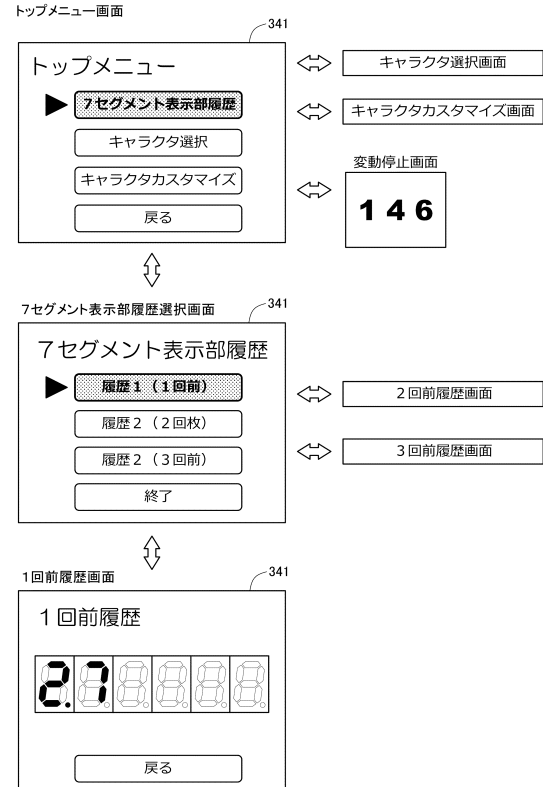
右選択ボタン操作データ									
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態			
第1	第2	第3	第1	第2	第3				
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続			
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始			
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了			
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作			

(E)

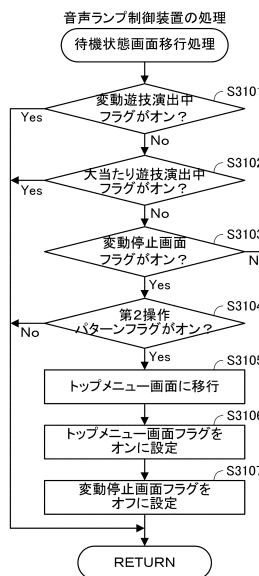
決定ボタン操作データ									
決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態			
第1	第2	第3	第1	第2	第3				
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続			
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始			
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了			
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作			

(F)

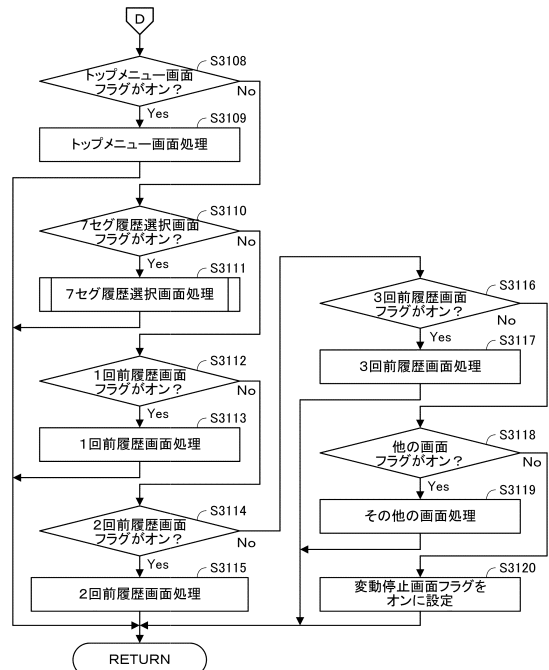
【図 60】



【図 61】



【図 62】



10

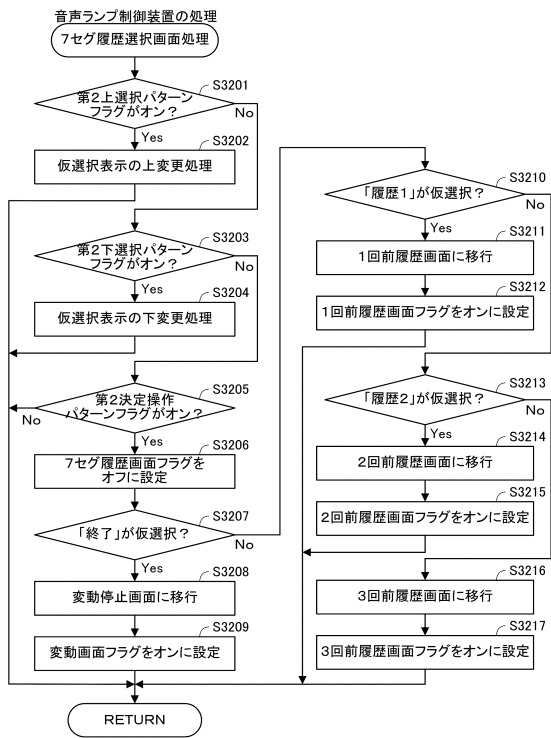
20

30

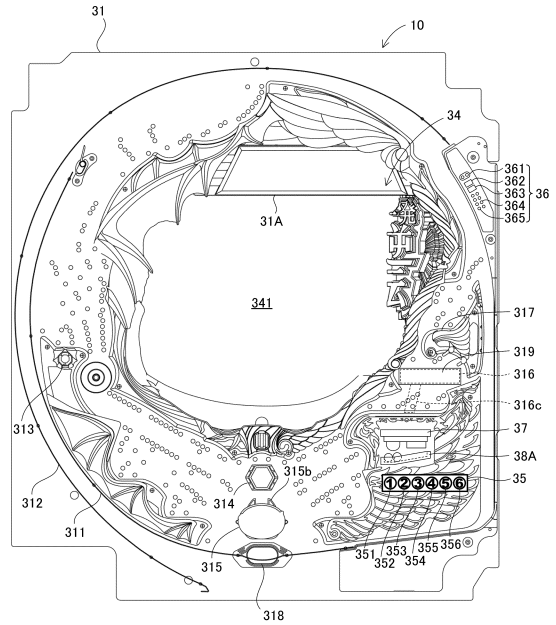
40

50

【図 6 3】



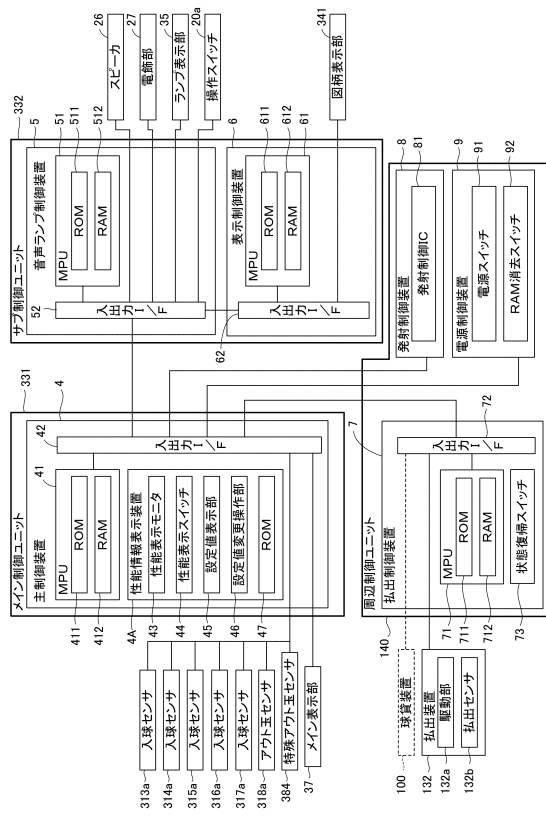
【図 6 4】



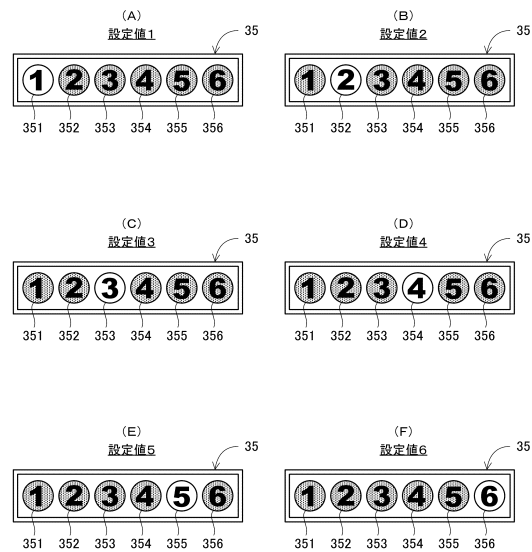
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

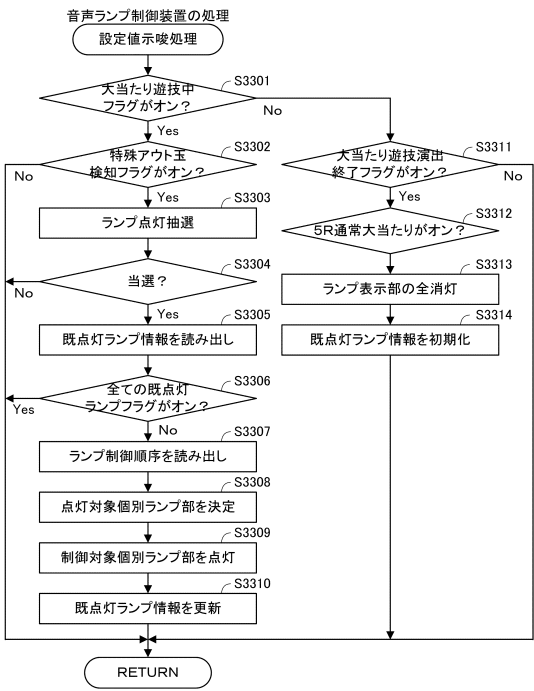


30

40

50

【図 6 7】



【図 6 8】

(A) ランプ制御順序例

ランプの制御順序	表示順序A1 (設定値1)
	第2→第3→第4→第5→第6

(B) 既点灯ランプ情報記憶エリアの一例 (未更新＝初期状態)

既点灯ランプ フラグ情報	ランプ種別	第1	第2	第3	第4	第5	第6
	点消灯	消灯	消灯	消灯	消灯	消灯	消灯
	フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ

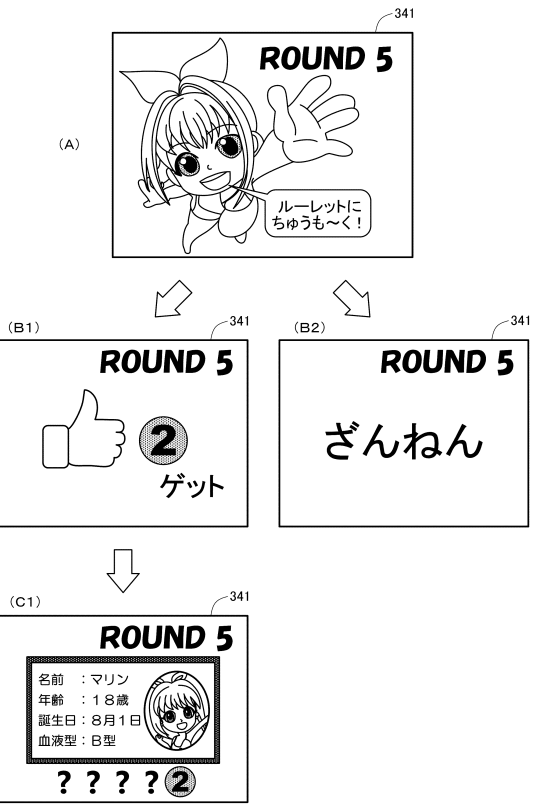
(C) 既点灯ランプ情報記憶エリアの一例 (更新後)

既点灯ランプ フラグ情報	ランプ種別	第1	第2	第3	第4	第5	第6
	点消灯	消灯	点灯	消灯	消灯	消灯	消灯
	フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ

10

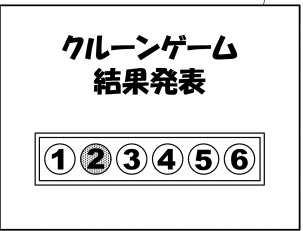
20

【図 6 9】



【図 7 0】

(A) エンディング後半画面
(設定値示唆画面)



(B) エンディング後半画面
(設定値示唆画面)

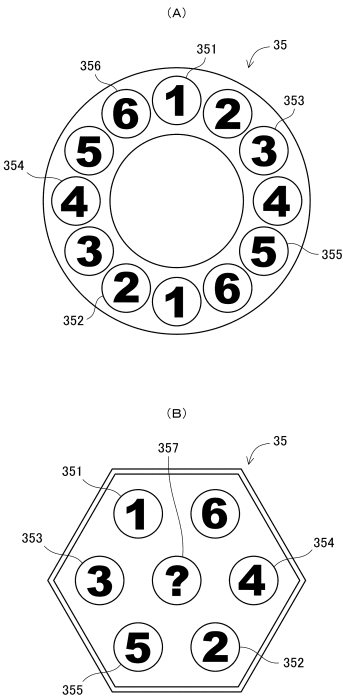


30

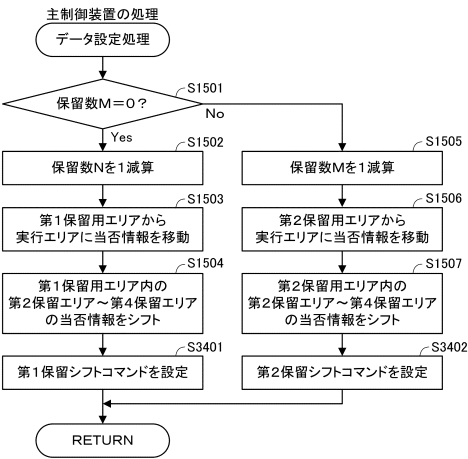
40

50

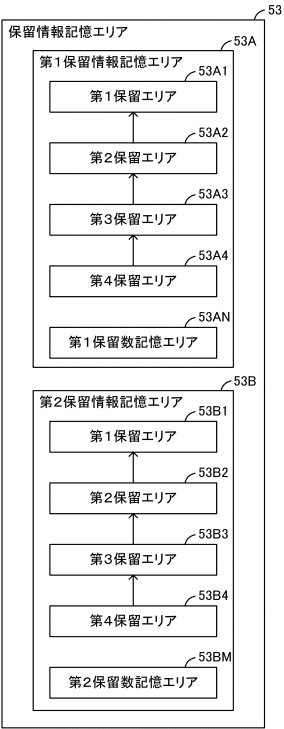
【図 7 1】



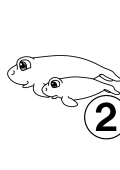
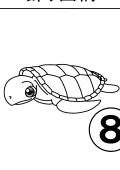
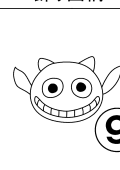
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】

飾り図柄1	飾り図柄2	飾り図柄3
 サム	 ジュゴン	 ワリン
飾り図柄4	飾り図柄5	飾り図柄6
 エビ	 ワリン	 タコ
飾り図柄7	飾り図柄8	飾り図柄9
 マリン	 カメ	 クジラッキー

10

20

30

40

50

【図 7 5】

(A) ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル(通常ステージ、キャラクタステージ)

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

(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル(通常ステージ)

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

(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル(通常ステージ)

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

【図 7 6】

(A) 演出パターン種別と最終の個別演出種別との関係

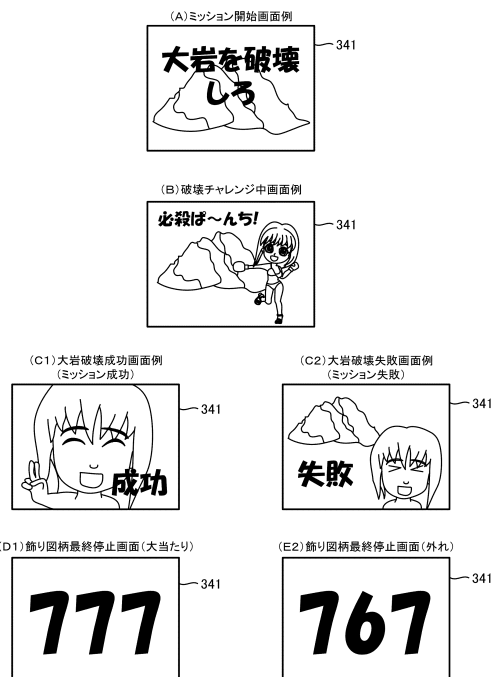
演出パターン種別	最終の個別演出種別
演出パターンY1	マリンSPリーチ(特定SPリーチ1)
演出パターンY2	ウリンSPリーチ(特定SPリーチ2)
演出パターンY3	ワリンSPリーチ(特定SPリーチ3)
演出パターンY4	非特定SPリーチ1
演出パターンY5	非特定SPリーチ2
演出パターンZ1	マリンSPSPリーチ(特定SPSPリーチ1)
演出パターンZ2	ウリンSPSPリーチ(特定SPSPリーチ2)
演出パターンZ3	ワリンSPSPリーチ(特定SPSPリーチ3)
演出パターンZ4	非特定SPSPリーチ1
演出パターンZ5	非特定SPSPリーチ2

(B) キャラクタステージ滞在時の演出パターン種別選択テーブル

変動開始時の 滞在ステージ	変動表示時間	
	60秒	90秒
マリンステージ	演出パターンY1 (マリンSPリーチ)	演出パターンZ1 (マリンSPSPリーチ)
ウリンステージ	演出パターンY2 (ウリンSPリーチ)	演出パターンZ2 (ウリンSPSPリーチ)
ワリンステージ	演出パターンY3 (ワリンSPリーチ)	演出パターンZ3 (ワリンSPSPリーチ)

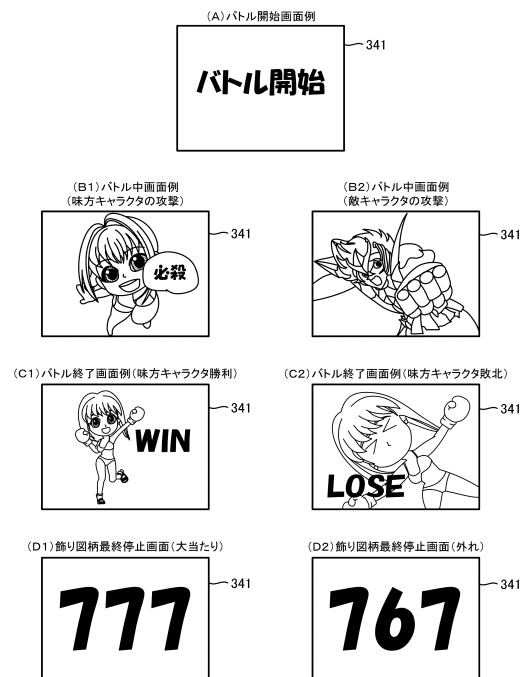
【図 7 7】

マリンSPリーチ演出(マリンミッション演出)の一例



【図 7 8】

マリンSPSPリーチ演出(マリンバトル演出)の一例



10

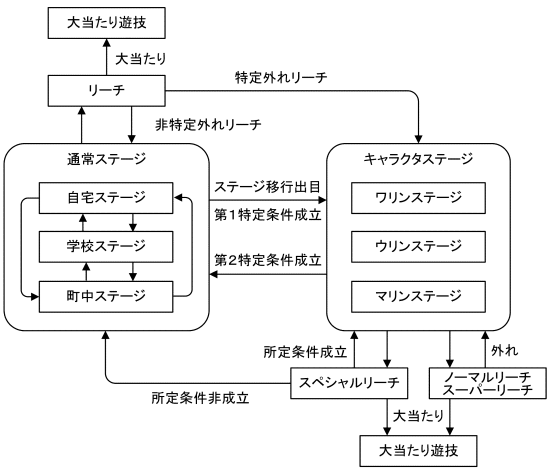
20

30

40

50

【図 7 9】



【図 8 0】



10

20

【図 8 1】

(A) 通常ステージでの外れリーチ後のキャラクタステージへの移行例

特定外れリーチ種別	移行先ステージ	移行種別	確定内容 (先読み内容)
外れワリンSP	ワリンステージ	対応キャラ	なし
外れウリンSP	ウリンステージ	対応キャラ	なし
外れマリンSP	マリンステージ	対応キャラ	なし
	ワリンステージ	対応キャラ	なし
外れワリンSPSP	マリンステージ	対応キャラ	なし
	ワリンステージ	非対応キャラ	大当たり、外れSPSPリーチ
外れウリンSPSP	ワリンステージ	対応キャラ	なし
	マリンステージ	対応キャラ	なし
	ウリンステージ	非対応キャラ	大当たり、外れSPSPリーチ
外れマリンSPSP	ワリンステージ	対応キャラ	なし
	ウリンステージ	対応キャラ	なし
	マリンステージ	非対応キャラ	大当たり、外れSPSPリーチ

(B) 通常ステージでのステージ移行出目と移行先ステージとの関係

ステージ移行出目 (停止図柄組み合わせ)			移行先ステージ
移行出目種別	数字組み合わせ	キャラクタ組み合わせ	
ワリン移行出目	3-3-5	ワリン-ワリン-ワリン	ワリンステージ
ウリン移行出目	5-5-7	ウリン-ウリン-マリン	ウリンステージ
マリン移行出目	7-7-3	マリン-マリン-ワリン	マリンステージ

【図 8 2】

キャラクタステージでのSPSPリーチ外れ後のキャラクタステージ移行例

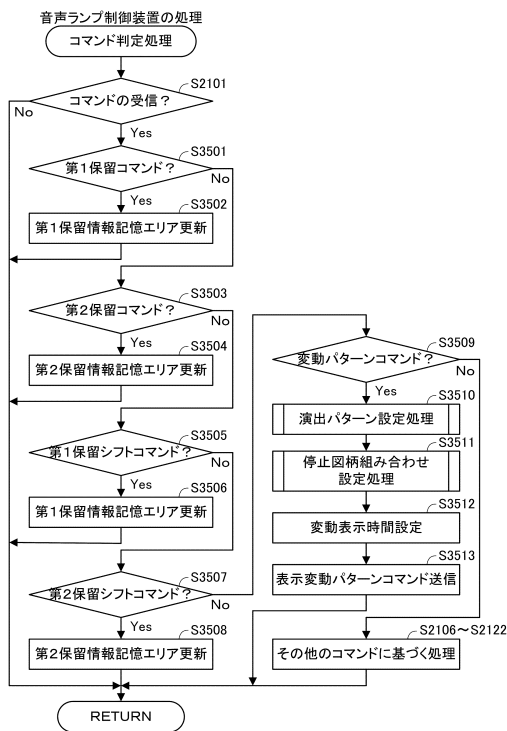
移行前ステージ (SPSPリーチ種別)	移行先ステージ	ステージ 移行種別	先読み内容 (確定内容)
ワリンステージ (外れワリンSPSP)	ワリンステージ	同キャラ	大当たり 外れSPSPリーチ
	ウリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
	マリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
ウリンステージ (外れウリンSPSP)	ワリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
	ウリンステージ	同キャラ	大当たり 外れSPSPリーチ
	マリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
マリンステージ (外れマリンSPSP)	ワリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
	ウリンステージ	異キャラ	大当たり 外れSPリーチ 外れSPSPリーチ
	マリンステージ	同キャラ	大当たり 外れSPSPリーチ

30

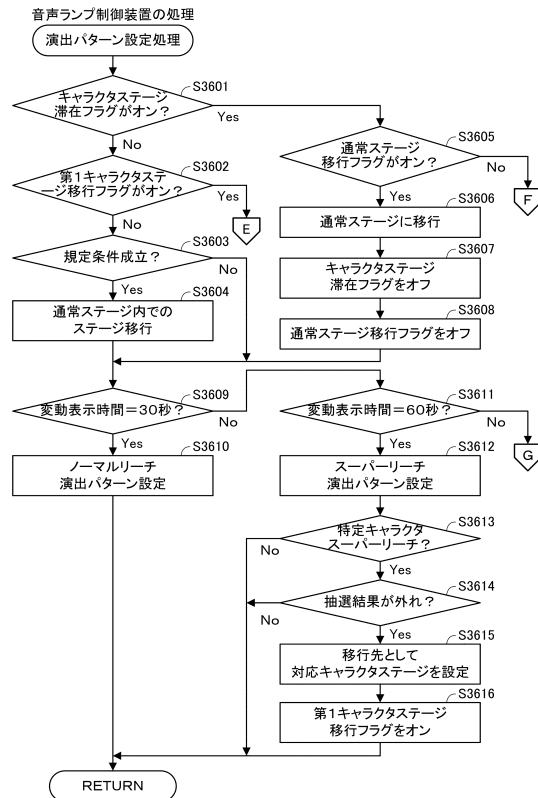
40

50

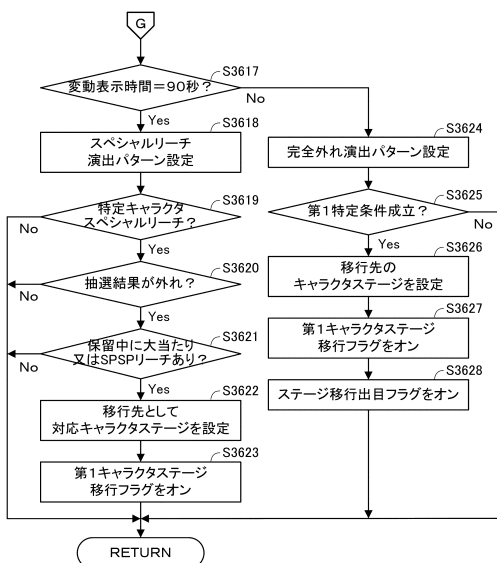
【図 8 3】



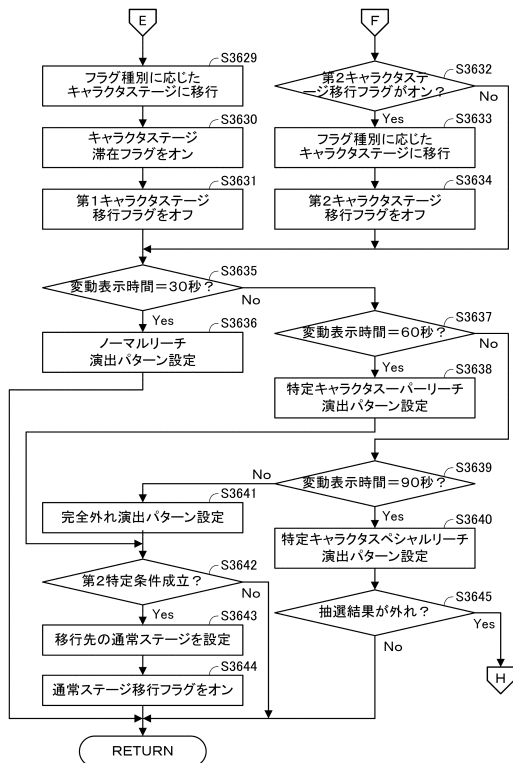
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】



10

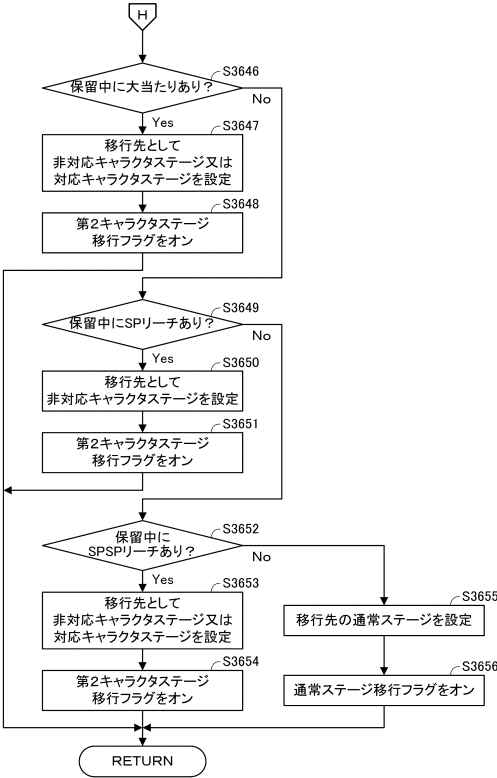
20

30

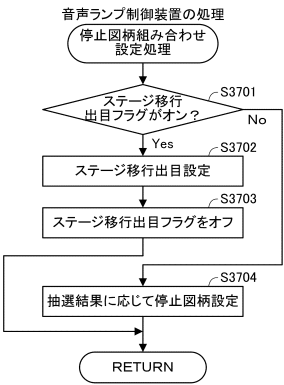
40

50

【図 8 7】



【図 8 8】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特開2020-171518 (JP, A)
 - 特開2020-171519 (JP, A)
 - 特開2020-171520 (JP, A)
 - 特開2020-171521 (JP, A)
 - 特開2020-171522 (JP, A)
 - 特開2020-171523 (JP, A)
 - 特開2020-171524 (JP, A)
 - 特開2020-171581 (JP, A)
 - 特開2020-171582 (JP, A)
 - 特開2020-171583 (JP, A)
 - 特開2020-171584 (JP, A)
 - 特開2020-171585 (JP, A)
 - 特開2020-171586 (JP, A)
 - 特開2020-171587 (JP, A)
 - 特開2020-171588 (JP, A)
 - 特開2020-171589 (JP, A)
 - 特開2020-171590 (JP, A)
 - 特開2020-171591 (JP, A)
 - 特開2020-171592 (JP, A)
 - 特開2020-171593 (JP, A)
 - 特開2020-178798 (JP, A)
 - 特開2020-178799 (JP, A)
 - 特開2020-178800 (JP, A)
 - 特開2020-178801 (JP, A)
 - 特開2020-178802 (JP, A)
 - 特開2020-178870 (JP, A)
 - 特開2020-178871 (JP, A)
 - 特開2020-178872 (JP, A)
 - 特開2020-178873 (JP, A)
 - 特開2020-178874 (JP, A)
 - 特開2021-003287 (JP, A)
 - 特開2021-003288 (JP, A)
 - 特開2021-003289 (JP, A)
 - 特開2021-003290 (JP, A)
 - 特開2021-003291 (JP, A)
 - 特開2021-003292 (JP, A)
 - 特開2021-003293 (JP, A)
 - 特開2021-003294 (JP, A)
 - 特開2021-003295 (JP, A)
 - 特開2021-003296 (JP, A)
 - 特開2011-083411 (JP, A)
 - 特開2006-326202 (JP, A)
 - 特開2003-245404 (JP, A)
 - 特開2002-165925 (JP, A)
 - 特開2000-070484 (JP, A)
 - 特開平06-233861 (JP, A)
 - 特許第7081378 (JP, B2)
 - 特許第7081379 (JP, B2)
 - 特許第7081380 (JP, B2)

特許第 7 0 8 1 3 8 1 (J P , B 2)
特許第 7 0 8 1 3 8 2 (J P , B 2)
特許第 7 0 1 4 0 8 5 (J P , B 2)
特許第 6 9 3 1 7 8 9 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 7 8 (J P , B 2)
特許第 7 1 9 6 4 4 9 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 7 9 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 8 0 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 8 1 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 8 2 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 8 3 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 8 4 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 8 5 (J P , B 2)
特許第 7 1 8 0 1 8 6 (J P , B 2)
特許第 7 0 8 1 3 8 3 (J P , B 2)
特許第 7 0 1 4 0 8 8 (J P , B 2)
特許第 7 0 1 4 0 8 9 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 0 4 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 0 5 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 0 6 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 0 7 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 0 8 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 0 9 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 1 0 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 1 1 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 1 2 (J P , B 2)
特許第 7 2 1 5 0 9 0 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 7 4 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 7 5 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 7 6 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 7 7 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 7 8 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 7 9 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 8 0 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 8 1 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 8 2 (J P , B 2)
特許第 7 2 2 5 7 8 3 (J P , B 2)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2