

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7225712号

(P7225712)

(45)発行日 令和5年2月21日(2023.2.21)

(24)登録日 令和5年2月13日(2023.2.13)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全328頁)

(21)出願番号 特願2018-210391(P2018-210391)

(22)出願日 平成30年11月8日(2018.11.8)

(65)公開番号 特開2020-74962(P2020-74962A)

(43)公開日 令和2年5月21日(2020.5.21)

審査請求日 令和3年11月1日(2021.11.1)

(73)特許権者 000144522

株式会社三洋物産

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2

1号

(74)代理人 100167302

弁理士 種村 一幸

(72)発明者 青柳 恵三

名古屋市千種区今池3丁目9番21号

株式会社三洋物産内

(72)発明者 関田 貴志

名古屋市千種区今池3丁目9番21号

株式会社サンスリー内

(72)発明者 野畑 昌樹

名古屋市千種区今池3丁目9番21号

株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段と、
を備え、

前記移行判定手段は、前記特別遊技状態に移行させる移行率がそれぞれ異なる複数の移行判定状態のうちのいずれかの移行判定状態で前記移行判定を行うよう構成され、

前記複数の移行判定状態に対応する各数値情報を記憶する記憶手段と、

いずれの前記各数値情報を用いる前記移行判定状態で前記移行判定を行うかの設定を行う設定手段と、

表示手段において、前記設定手段によって設定されたいずれかの前記移行判定状態に対応した表示を行う表示制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記表示制御手段は、

複数種類の数値情報から設定された1つの所定数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、

少なくとも遊技球が特定領域に入球して特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報に対応する数字又は文字を用いて表示される特定情報を前記表示手段の所定領域に複数種類表示させる手段と、を備え、

本遊技機は、

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

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

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

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

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

前記１つの所定数値情報が前記数値情報記憶手段に記憶された場合に、前記複数種類の前記特定情報のうち、第１の特定情報から前記表示手段の前記所定領域に表示が行われる場合と、第２の特定情報から前記表示手段の前記所定領域に表示が行われる場合と、を実行し得る構成であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機では、大当たり遊技を実行するか否かの判定する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するものがある。また、大当たり遊技は、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遊技が終了される場合に条件装置が作動され、この条件装置の作動を条件として役物連続作動装置が作動されることによって実行される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０００－０２４２３４号公報
特開２０１５－２１１８６０号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

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

【０００５】

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

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明に係る遊技機は、

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

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

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

所定遊技状態において前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技

10

20

30

40

50

球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、
前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下
遅延手段（６０，７０）と、

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

を備え、

前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８
５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記第２入
球領域（Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、

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

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】本発明の第１の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図２】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図３】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図４】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図５】図４に示す遊技盤に設けられる開閉扉の一例を示す斜視図。

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

【図７】クルーン装置の斜視図。

【図８】図６のＸ１－Ｘ１切断線に沿う断面図。

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

【図１０】図１０（Ａ）は図８のＸ２－Ｘ２切断線に沿う断面図、図１０（Ｂ）及び図１
０（Ｃ）は図８のＸ３－Ｘ３切断線に沿う断面図。

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

【図１２】図１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図１３】図１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図１４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図１５】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図１６】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図１７】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。

【図１８】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。

【図１９】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。

【図２０】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２１】図２０の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフロ
ーチャート。

【図２２】図２１の始動入賞処理で実行される第１保留コマンド設定処理の手順の一例を
示すフローチャート。

【図２３】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図２４】図２３のメイン処理で実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフロ
ーチャート。

【図２５】図２４の変動遊技制御処理で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフ
ローチャート。

【図２６】図２４の変動遊技制御処理で実行される変動開始処理の手順の一例を示すフロ

10

20

30

40

50

ーチャート。

【図 27】図 23 のメイン処理で実行される設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 28】図 23 のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 29】図 28 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。

【図 30】図 23 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 31】図 23 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 32】図 23 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 33】図 23 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 34】図 1 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 35】図 34 の副タイマ割込処理で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 36】図 35 の表示順序設定処理で参照される数字表示順序決定テーブルの一例を示す図。

【図 37】図 34 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 38】図 37 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択テーブル及び変動種別テーブルの一例を示す図である。

【図 39】図 37 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

【図 40】図 34 の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 41】図 40 の設定値示唆処理で実行される 7 セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 42】音声ランプ制御装置に設定される 7 セグメント表示部制御情報記憶エリアを説明するための図。

【図 43】セグメント表示部の制御例、及び 7 セグメント表示部制御情報記憶エリアの更新例を説明するための図。

【図 44】7 セグメント表示部の制御例を説明するための図。

【図 45】7 セグメント表示部制御情報記憶エリアの更新例を説明するための図。

【図 46】図 40 の設定値示唆処理で実行されるエンディング付加画像制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 47】大当たり遊技のエンディング演出での画面移行例を示す図。

【図 48】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 49】図 48 の設定値示唆処理で実行される 7 セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 50】図 48 の設定値示唆処理で実行されるエンディング付加画像制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 51】本発明の第 3 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 52】図 51 の表示順序設定処理で参照されるテーブルの一例を示す図。

【図 53】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図 54】図 53 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

10

20

30

40

50

【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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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である。

【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遊技盤の一例を示す正面図。

【図 7 3】図 7 2 に示す遊技盤の要部を示す図。

【図 7 4】図 7 2 に示す遊技機のクルーン装置を示す斜視図。

30

【図 7 5】図 7 2 に示す遊技盤における図 7 4 の X 4 - X 4 切断線に相当する部分に沿う断面図。

【図 7 6】図 7 2 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 7 7】主制御装置で実行される主タイマ割込処理におけるセンサ検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 8】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 7 9】図 7 8 のメイン処理で実行される変動遊技処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 0】図 7 8 のメイン処理で実行される条件装置作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 8 1】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 8 2】図 8 1 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 8 3】図 8 1 の副タイマ割込処理で実行される遊技説明演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 4】遊技説明演出における図柄表示部での表示画面例を示す図。

【図 8 5】図 8 1 の副タイマ割込処理で実行される遊技説明演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 6】図 8 1 の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆演出処理の手順の一例を示

50

すフローチャート。

【図 8 7】音声ランプ制御装置によって使用されるゲーム種別決定テーブル及び初期ポイント決定テーブルの一例を示す図。

【図 8 8】図 8 1 の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 9】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置によって実行される設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 0】図 9 0 (A) は本発明の第 7 の実施形態の設定値示唆演出処理の手順の一例を示すフローチャート、図 9 0 (B) は音声ランプ制御装置によって使用される補償ポイント決定テーブルの一例を示す図。

【図 9 1】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 9 2】図 9 2 (A) は図 9 1 に示す遊技盤の要部を示す図、図 9 2 (B) は遊技盤に設けられる回転体の斜視図。

【図 9 3】回転体の機能を説明するための図。

【図 9 4】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 9 5】図 9 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 9 6】図 9 4 の副タイマ割込処理で実行される回転体作動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 7】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 9 8】振分部材の機能を説明するための図 9 7 に示す遊技盤の要部を示す図。

【図 9 9】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 1 0 0】図 9 9 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 1 0 1】図 9 9 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 1 0 2】図 9 9 の副タイマ割込処理で実行される振分部材作動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 3】図 9 9 の副タイマ割込処理で実行される振分部材作動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 4】図 9 9 の副タイマ割込処理で実行される振分部材作動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 5】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の変形例を説明するための遊技盤の要部を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 8】

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 9 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。

【0 0 0 9】

〔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。

【0 0 1 0】

〔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

10

20

30

40

50

より定義されるものとする。

【0011】

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

【0012】

〔前枠11の構成〕

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

【0013】

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

【0014】

操作ボタン20は、上皿23の前方に設けられている。操作ボタン20は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える操作スイッチ20a（図12参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置5では、操作ボタン20の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン20は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する変動遊技で実行される変動遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン20に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

発射ハンドル22は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機10では、遊技者による発射ハンドル22の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構32から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機10では、遊技者により発射ハンドル22が操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構32が駆動制御される。

【0018】

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

【0019】

パネル25は、遊技者が遊技機10の前方から内枠12の遊技盤31を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ26は、前枠11の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、音声を出力する音声出力演出を実行

10

20

30

40

50

する。なお、スピーカ 26 の設置位置は、前面枠 11 の上端部に限らない。また、電飾部 27 は、表示ランプ、LED などの光源を内蔵しており、点灯色、点灯又は消灯などの点滅態様によりランプ演出を実行する。

【0020】

〔内枠 12 の構成〕

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

10

【0021】

制御ユニット 33 は、遊技盤 31 の背面側に設けられており、メイン制御ユニット 331 及びサブ制御ユニット 332 を有する。なお、遊技機 10 では、メイン制御ユニット 331 からサブ制御ユニット 332 の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット 331 及びサブ制御ユニット 332 の詳細については後段で詳述する。

【0022】

図 4 に示すように、遊技盤 31 には、内レール 311、外レール 312、一般入賞口 313、第 1 入賞口 314、第 2 入賞口 315、可変入賞口 316、スルーゲート 317、アウト口 318、可変表示ユニット 34、メイン表示部 36、クルーン装置 37、遊技球滞留部 38、及び 7 セグメント表示部 39 が設けられている。

20

【0023】

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

【0024】

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

30

【0025】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 313、第 1 入賞口 314、第 2 入賞口 315、可変入賞口 316、及びアウト口 318 には、遊技盤 31 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤 31 の背面側には、一般入賞口 313、第 1 入賞口 314、第 2 入賞口 315、及び可変入賞口 316 各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ 313a、314a、315a、316a（図 12 参照）が設けられている。また、一般入賞口 313、第 1 入賞口 314、第 2 入賞口 315、及びアウト口 318 の開口部を通過した遊技球は、遊技盤 31 の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ 318a（図 12 参照）によって検出される。また、可変入賞口 316 は、遊技盤 31 の右側中央部に設けられており、遊技盤 31 の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。可変入賞口 316 の貫通部 316b を通過した遊技球は、後述の誘導路 316

40

50

c（図6参照）によってクルーン装置37に導かれる。スルーゲート317は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート317を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ317a（図12参照）を有する。遊技盤31では、遊技盤31の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート317を通過する可能性があり、スルーゲート317での遊技球の通過が検出されることを契機として第2入賞口315を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。

【0026】

入球センサ313a～317a、アウト玉センサ318a及び特殊アウト玉センサ384（図12参照）はメイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、入球センサ313a～317a、アウト玉センサ318a及び特殊アウト玉センサ384の検出結果はメイン制御ユニット331に入力される。メイン制御ユニット331（MPU41）は、入球センサ313a～317aでの検出結果に応じて払出制御装置7に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ313a～316aにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット331（MPU41）は、アウト玉センサ318aでの検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構32によって遊技盤31に打ち出された発射遊技球数と一致する。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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31

10

20

30

40

50

9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。

【0032】

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。

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

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 3 4 1 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入球に応じてメイン制御ユニット 3 3 1 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 3 4 1 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 E L 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 E L ディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。

【 0 0 3 6 】

例えば、図柄表示部 3 4 1 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。

【 0 0 3 7 】

遊技機 1 0 では、変動遊技において、図柄表示部 3 4 1 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。

【 0 0 3 8 】

図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示が終了すると、図柄表示部 3 4 1 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 3 3 1 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「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 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「1 6 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち 1 6 R 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「7 7 7」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、「7 7 7」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「5 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め 5 R 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「3 3 3」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、「7 7 7」や「3 3 3」などの 1 6 R 確変大当たり又は 5 R 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「5 R 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「2 2 2」や「4 4 4」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「3 2 3」又は「7 2 3」など）が表示される。

【 0 0 3 9 】

また、図柄表示部 3 4 1 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「1 6 R 確変大当たり」の場合に 1 6 R 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、5 R 確変大当たり又は 5 R 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 1 6 R 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「5 R 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

10

20

30

40

50

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、5 R 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5 R 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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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。

10

【0050】

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。

20

【0051】

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。

【0052】

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。

30

【0053】

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。

40

【0054】

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

50

玉口 3 7 3 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 3 7 3 を通常アウト玉口 3 7 8 と同一平面上に設けてもよく、通常アウト玉口 3 7 8 を特殊アウト玉口 3 7 3 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。

【0055】

また、可変入賞口 3 1 6 に入球された遊技球 9 9 を通常アウト玉口 3 7 8 と特殊アウト玉口 3 7 3 とに振り分ける振分手段は、クルーン装置 3 7 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 3 1 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 3 7 8 と特殊アウト玉口 3 7 3 とに振り分けるようにしてもよい。

【0056】

図 4 及び図 8 に示すように、遊技球滞留部 3 8 は、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 を受け入れ、その遊技球 9 9 を特定期間が経過するまで滞留させるものである。そして、特定期間の経過後に後述の 7 セグメント表示部 3 9 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 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の累積数に応じて、7 セグメント表示部 3 9 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。

【0057】

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 3 8 に遊技球 9 9 を滞留させる期間として、所定期間をクルーン装置 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期間として、「規定期間」を特定期間においてクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 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 3 9 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 3 8 に遊技球 9 9 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 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。

【0058】

図 9 (A) 及び図 9 (B) に示すように、遊技球滞留部 3 8 に遊技球 9 9 を滞留させる特定期間は、大当たり遊技（オープニング）が開始されてから当該大当たり遊技における開閉実行モードが終了（エンディングが開始）されるまでの間であり、所定期間に開始される大当たり遊技ごとに特定期間が設定される。即ち、特定期間の始期は大当たり遊技が開始される時点であり、特定期間の終期は当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了される時点（エンディングが開始される時点）である。具体的には、図 9 (A) に示すように、低確率モードで通常大当りに当選した場合（初当たりが通常大当たりで単発大当たりである場合）、特定期間は、当該大当たり遊技が開始されてから当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了するまでの間である。また、図 9 (B) に示すように、低確率モードで確変大当りに当選した場合（初当たりが確変大当たりで大当たり連荘が開始される場合）、高確率モードで通常大当りに当選した場合の当該通常大当たり遊技によって大当たり連荘が終了するまでの間に実行される全ての当該大当たり遊技に対して、各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。

【0059】

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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数に対応した数の、後述の 7 セグメント表示部 3 9 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数に基づ

10

20

30

40

50

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。

【0060】

そして、1 回の大当たり遊技の特定期間において特殊アウト玉口 373 に入球した遊技球 99 の数が 7 個以上 14 個未満である場合には、当該遊技機 10 に設定される大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する遊技設定値（設定値）以外の遊技設定値（複数の非設定値）を特定する数字が、後述の図 36 の表示順序設定処理において設定される表示順序に応じて、大当たり遊技における特定期間経過後のエンディング（規定期間）において 7 セグメント表示部 39 に 1 つ表示される。また、大当たり遊技における特定期間経過後のエンディング（規定期間）では、7 セグメント表示部 39 において、1 回の大当たり遊技の特定期間において特殊アウト玉口 373 に入球した遊技球 99 の数が 14 個以上 20 個未満である場合には複数の非設定値を特定する 2 つの数字が前記表示順序に応じた順番で表示され、21 個以上 28 個未満である場合には複数の非設定値を特定する 3 つの数字が前記表示順序に応じた順番で表示され、28 個以上 35 個未満である場合には複数の非設定値を特定する 4 つの数字が前記表示順序に応じた順番で表示され、35 個以上である場合には複数の非設定値を特定する 5 つの数字（全ての数字）が前記表示順序に応じた順番で表示される。なお、1 回の大当たり遊技の特定期間において特殊アウト玉口 373 に入球した遊技球 99 の数が 7 個未満である場合には、大当たり遊技における特定期間経過後のエンディング（規定期間）において 7 セグメント表示部 39 には複数の非設定値を特定する数字は 1 個も表示されない。

【0061】

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

【0062】

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。

【0063】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 6 4 】

一方、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に当選した場合（初当たりが通常大当たりで単発大当たりである場合）、所定期間は、当該大当たり遊技が開始されてから当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了するまでの間である。即ち、単発大当たりの場合には、所定期間は、遊技球滞留部 3 8 に遊技球 9 9 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 3 8 に遊技球 9 9 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。

【 0 0 6 5 】

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 3 8 に遊技球 9 9 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 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 3 8 での遊技球 9 9 の滞留数（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）に基づいて 7 セグメント表示部 3 9 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 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。

【 0 0 6 6 】

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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球される遊技球 9 9 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 3 7 3 に入球される遊技球 9 9 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。

【0067】

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

10

【0068】

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

20

【0069】

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。

30

【0070】

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

40

50

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。

【0071】

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。

【0072】

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 3 7 などの振分手段は、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出した遊技球 9 9 を通常打ち出す左打ちを行う場合に遊技球 9 9 が通常アウト玉口 3 7 8 と特殊アウト玉口 3 7 3 とに振り分ける位置（例えば遊技盤 3 1 の左側領域（一般入賞口 3 1 3 の上方又は下方）や中央領域（第 1 入賞口 3 1 4 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 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 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 3 1 3 や第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 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。

【0073】

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 1 0 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 1 0 に対する主電源のオフ時に設定することも考えられる。

【0074】

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 3 7 などの振分手段によって振り分けられる遊技球 9 9 が特殊アウト玉口 3 7 3 に入球されることに代えて、特殊アウト玉口 3 7 3 以外の特定領域を遊技球 9 9 が通過すること、例えばスルーゲート 3 1 7 を遊技球 9 9 が通過又は各種入賞口 3 1 3 ～3 1 6 に遊技球 9 9 が入球されることが挙げられる。

【0075】

また、一般入賞口 3 1 3 や第 1 入賞口 3 1 4 などに入球し、又はスルーゲート 3 1 7 を通過する遊技球 9 9 をクルーン装置 3 7 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 9 9 が特殊アウト玉口 3 7 3 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。

【0076】

また、特定の条件は、遊技の進行において発生し得る特定の事象が発生することなどであってもよい。この場合の特定の事象は、遊技者にとって有利な事情及び不利な事象のい

10

20

30

40

50

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

10

【0077】

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

20

30

【0078】

また、特定の条件は、設定値との関係で成立するものであってもよい。つまり、特定の条件に設定値が含まれてもよく、例えば特定の設定値において特定の事象が発生する場合に特定の条件が成立するようにしてもよい。この場合、特定の条件の種別が設定値に依存する一方で、後述のように7セグメント表示部39での非設定値を示す数字の表示順序は設定値によって規定される。そのため、特定の条件の種別によって異なる順序で7セグメント表示部39において非設定値を示す数字が表示される。これにより、設定値ごとに、例えば大当たり抽選確率が高いか、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。

40

【0079】

また、特定の条件が満たされる場合に非設定値を示す特定情報又はその一部（特殊情報）を表示する規定期間は、大当たり遊技のエンディングごとに設定される場合には限定されず、他のタイミングであってもよく、所定期間との関係、特定期間との関係、又は特定の条件との関係などに応じて設定することが考えられる。例えば、規定期間は、後述の第2の実施形態で説明するように所定期間の経過後、典型的に所定期間の終期が設定される5R通常大当たり遊技のエンディングのみであってもよく、大当たり遊技以外、例えば大

50

当たり遊技の終了後であってもよい。また、規定期間は、所定期間が変動遊技の実行期間に設定される場合、例えば変動遊技における飾り図柄の変動開始時、飾り図柄がリーチ状態で仮停止表示タイミング、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出などの発展演出が開始されるタイミング、発展演出の実行中などが考えられる。つまり、規定期間は、変動遊技が実行される期間に設定することも考えられる。規定期間を変動遊技が実行される期間に設定される場合、大当たり抽選の結果と共に、非設定値を示す特定情報を表示させることが可能になる。例えば、図柄表示部 341 において大当たり抽選での抽選結果が飾り図柄の変動表示によって表示される場合に、図柄表示部 341 に特定情報を同時に表示させることも可能になる。これにより、変動遊技に対する遊技者の興味を、特定情報の表示によって向上させることが可能になる。

10

【0080】

ここで、図 10 (A) は図 8 の X2-X2 切断線に沿う断面図、図 10 (B) は後述のストッパ部 383 が上限位置にある場合の図 8 の X3-X3 切断線に沿う断面図、図 10 (C) はストッパ部 383 が下限位置にある場合の図 8 の X3-X3 切断線に沿う断面図である。以下、図 10 に加えて図 6 及び図 8 を参照して遊技球滞留部 38 の構成を説明する。

【0081】

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。

20

【0082】

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。

30

【0083】

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。

【0084】

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 MPU 41 に接続されており、MPU 41 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、MPU 41 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、MPU 41 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

40

50

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、MPU 5 1 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 3 9 での表示内容を制御する（図 3 7 のコマンド判定処理、及び図 4 0 の設定値示唆処理参照）。

【0085】

なお、特殊アウト玉センサ 3 8 4 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 9 9 を検出してもよい。また、特殊アウト玉センサ 3 8 4 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 MPU 4 1 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 3 8 4 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。

【0086】

ストップ部 3 8 3 は、滞留レーン 3 8 1 と排出レーン 3 8 2 との間に設けられており、遊技盤 3 1 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、ストップ部 3 8 3 が上限位置にあることで滞留レーン 3 8 1 に遊技球 9 9 を滞留させること可能になる（図 1 0（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、ストップ部 3 8 3 が下限位置にあることで滞留レーン 3 8 1 の遊技球 9 9 が排出レーン 3 8 2 を介して排出可能な状態とされる（図 1 0（C）参照）。そして、排出レーン 3 8 2 に導かれた遊技球 9 9 は、アウト玉センサ 3 1 8 a（図 1 2 参照）によって検出可能な位置に導かれる。

【0087】

なお、滞留レーン 3 8 1 に遊技球 9 9 を滞留可能とし、滞留レーン 3 8 1 の遊技球 9 9 を排出レーン 3 8 2 に排出可能とする手段は、上下動可能なストップ部 3 8 3 に限らず、例えば前後動可能なストップ部、起立状態と伏臥状態との間などで回動可能なストップ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 9 9 が移動しないようにすることで遊技球 9 9 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 9 9 を排出する構成であってもよい。さらに、滞留レーン 3 8 1 を上下動可能な構成とすることで遊技球 9 9 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 3 8 1 を排出レーン 3 8 2 よりも低位置に待機させることで遊技球 9 9 を滞留させる一方で、滞留レーン 3 8 1 を排出レーン 3 8 2 よりも高位置に移動させることで遊技球 9 9 を排出レーン 3 8 2 に移行させる構成であってもよい。その他、遊技盤 3 1 に遊技球 9 9 を遊技盤 3 1 の背面側に排出可能な開口部を設け、滞留レーン 3 8 1 に遊技球 9 9 を滞留可能な位置と、前記開口部から遊技球 9 9 を遊技盤 3 1 の背面側に排出可能な位置との間で滞留レーン 3 8 1 の上下動可能に構成してもよい。また、滞留レーン 3 8 1 に代えて、箱状の可動体を移動させることで、遊技球 9 9 を可動体に滞留可能な状態と、遊技球 9 9 を遊技盤 3 1 の背面側に排出可能な状態とすることも考えられる。

【0088】

ここで、図 1 1（A）は図 4 に示す遊技盤 3 1 に設けられる 7 セグメント表示部 3 9 の一例を示す図、図 1 1（B）は 7 セグメント表示部での数字の表示例を示す図、図 1 1（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。

【0089】

図 1 1（A）に示すように、7 セグメント表示部 3 9 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 1 1（B）に示すように少なくとも 1～6 の数字、及び図 1 1（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 3 9 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 1 4（A）及び図 1 4（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 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（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

10

20

30

40

50

))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。

10

【0090】

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。

【0091】

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。

20

30

【0092】

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。

40

【0093】

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

50

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 1 1（C）参照）。

【0094】

メイン表示部 3 6 は、遊技盤 3 1 の右上部に配置された普通図柄表示部 3 6 1、第 1 特別図柄表示部 3 6 2、第 2 特別図柄表示部 3 6 3、第 1 保留数表示部 3 6 4 及び第 2 保留数表示部 3 6 5 を備える。

【0095】

普通図柄表示部 3 6 1 は、普通図柄（普図）としての LED 対を含み、スルーゲート 3 1 7 への入賞を契機として実行される電動役物 3 1 5 b 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 3 3 1（MPU 4 1）は、スルーゲート 3 1 7 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。

10

【0096】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 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 3 1 4 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 3 3 1（MPU 4 1）は、第 1 入賞口 3 1 4 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。

20

【0097】

第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 3 1 5 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 3 3 1（MPU 4 1）は、第 2 入賞口 3 1 5 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。

【0098】

第 1 保留数表示部 3 6 4 は、4 つ LED からなる LED 群を含み、第 1 入賞口 3 1 4 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。

30

【0099】

第 2 保留数表示部 3 6 5 は、4 つ LED からなる LED 群を含み、第 2 入賞口 3 1 5 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。

【0100】

〔裏パックユニット 1 3〕

図 3 に示すように、裏パックユニット 1 3 は、払出機構 1 3 0 及び周辺制御ユニット 1 4 0 を備える。

40

【0101】

払出機構 1 3 0 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 1 3 1 と、タンク 1 3 1 から上皿 2 3 に向けて遊技球を払い出す払出装置 1 3 2 とを備える。なお、上皿 2 3 の遊技球が飽和している場合、払出装置 1 3 2 から払い出される遊技球は下皿 2 4 に払い出される。

【0102】

図 1 2 に示すように、周辺制御ユニット 1 4 0 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 1 3 2 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 2 2 の操作に応じて遊技球発射機構 3 2 を制御する。電源制御装置 9 は、遊技機 1 0 が接続された島設備（不図示）から供給

50

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。

【0103】

〔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。

【0104】

〔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、MPU 41、入出力 I/F 42 及び性能情報表示装置 4A を備える。

【0105】

MPU 41 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 41 には、ROM 411 及び RAM 412 が内蔵されている。MPU 41 は、ROM 411 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。

【0106】

入出力 I/F 42 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/F 42 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、MPU 41 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、MPU 41 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/F 42 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。

【0107】

そして、MPU 41 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。

【0108】

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。

【0109】

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）。

【0110】

10

20

30

40

50

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RE A 1～第4保留エリアRE A 4又は第1保留エリアRE B 1～第4保留エリアRE B 4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。

【0111】

大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、大当たり遊技状態に移行する際に、後述の図23のメイン処理での遊技状態移行処理において設定される。また、大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであるため、音声ランプ制御装置5では大当たり遊技開始コマンドを受信することで、大当たり遊技が開始されることだけでなく、オープニングが開始されることも把握できる。但し、大当たり開始コマンドとは別にオープニング開始コマンドを設定し、オープニング開始コマンドによって音声ランプ制御装置5にオープニングが開始されることを把握させるようにしてもよい。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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。

【0115】

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

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

また、主制御装置4には、MPU41に動作クロックを供給する手段として、発振回路

10

20

30

40

50

及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してMPU41に inputsする。具体的に、MPU41によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

【0119】

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

10

【0120】

ROM411は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。RAM412は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU41によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、RAM412は、音声ランプ制御装置5などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、RAM412は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0121】

ここで、図13を参照しつつ、遊技機10の主制御装置4のMPU41が大当たり抽選などを行うための記憶領域について説明する。具体的には、MPU41は、RAM412の抽選用カウンタ412a、保留格納エリア412b及び電役保留エリア412cに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などを実行する。

20

【0122】

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。

30

【0123】

そして、カウンタC1～C4、CIN1、CIN2、CS1は、MPU41によって短時間間隔で前回値に1が加算され、予め設定された最大値に達した後に0に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタC1～C4、CIN1、CIN2、CS1には更新後の値が記録され、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などの際にMPU41によって参照される。

40

【0124】

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

50

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。

【0125】

そして、第1入賞口314に遊技球が入球した場合には、RAM412に格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1に対応する情報が当当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のいずれかに格納される。また、第2入賞口315に遊技球が入球した場合には、RAM412に格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1に対応する情報が当当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のいずれかに格納される。当否情報の取得処理は、制御プログラムに従った処理を実行することにより、本発明の判定手段として機能するMPU41によって実行される。なお、第1保留格納エリアREA及び第2保留格納エリアREBごとに対応して、抽選用カウンタ412a（大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1など）が個別に設けられてもよい。

10

【0126】

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

20

【0127】

そのため、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4及び第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4に格納されている当否情報に基づいて実行される変動遊技に19対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部341で表示される図柄変動表示の変動パターン（変動表示時間）を事前に判断することが可能である。

【0128】

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

30

【0129】

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

【0130】

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

40

【0131】

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。

【0132】

50

実行エリア A E は、メイン表示部 3 6 及び図柄表示部 3 4 1 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 又は第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 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 R E B の第 1 保留エリア R E B 1 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 R E B の第 1 保留エリア R E B 1 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 の当否情報が実行エリア A E に移動される。

【 0 1 3 3 】

なお、第 1 保留格納エリア R E 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 R E 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 及び第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の当否情報が交互に実行エリア 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。

【 0 1 3 4 】

そして、M P U 4 1 は、1 回の変動遊技の開始に際して、実行エリア A E 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 R E A の第 1 保留エリア R E A 1 が実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に格納された当否情報は第 1 保留エリア R E A 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E A 3 に格納された当否情報は第 2 保留エリア R E A 2 にシフトし、第 4 保留

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ～ 6 3 7 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 C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様の範囲内 (0 ～ 7 3 8) 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 C 1 は、定期的に更新され、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 3 7 】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 4 1 1 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 1 4 (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 1 4 (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。

【 0 1 3 8 】

図 1 4 (A) 及び図 1 4 (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。

【 0 1 3 9 】

10

20

30

40

50

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。

【0140】

遊技設定値2では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては212個（0～211）、高確率モード当否テーブルについては845個（0～844）である。つまり、遊技設定値2では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/309.1$ （ $212/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/77.6$ （ $845/65536$ ）である。

10

【0141】

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。

20

【0142】

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。

【0143】

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。

30

【0144】

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。

40

【0145】

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。

【0146】

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。

【0147】

50

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

【0148】

大当たり種別カウンタC2は、0～19の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。遊技機10では、ROM411における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの2種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタC2の値が設定されている。

【0149】

ここで、図14(C)は振分テーブルの一例を示す図である。図14(C)に示す例では、変動遊技の種別が第1入賞口314への入賞を契機とする第1特別図柄遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、変動遊技の種別が第2入賞口315への入賞を契機とする第2特別図柄遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個であり、16R確変大当たりとなる第4の乱数の数は5～14の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。即ち、遊技機10は、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技における確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。また、遊技機10では、第1特別図柄に比べて第2特別図柄遊技における16R確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード）では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）や通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物315bの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【0150】

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。

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

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、MPU41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。

【0154】

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。

【0155】

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、規定回数を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5 R 確変大当たり、16 R 確変大当たり及び5 R 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、16 R 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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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、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。

【0159】

ここに、リーチとは、図柄表示部341における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部341における

有効ライン上の3つの停止位置のうち2つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの1つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部341におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン20に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部341における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【0160】

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

【0161】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。具体的に、変動種別カウンタCS1は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、図柄表示部341で表示される図柄変動表示の変動パターン種別（変動表示時間）を決定するものである。このように、変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置5では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな変動遊技演出種別が、変動パターン種別（変動表示時間）に応じて決定される。変動種別カウンタCS1は、MPU41により後述するメイン処理が1回実行されるごとに1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、変動種別カウンタCS1の値は、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

【0162】

そして、MPU41は、変動種別カウンタCS1と予め設定された変動テーブルとに基づいて変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、MPU41は、ROM411の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル、又は外れ変動テーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モード及び高確率モードごとに個別に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【0163】

ここで、図15（A）、図15（B）及び図15（C）は、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルの一例を示す図である。図15（A）、図15（B）及び図15（C）に示すように、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルでは、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「5R確変大当たり」又は「16R確変大当たり」である場合は確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、変動パターンの種別を特定する。

【0164】

より具体的に、図15（A）及び図15（B）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。ここに、変動パターン「01」が選択さ

10

20

30

40

50

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 30 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 341 においてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 60 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 341 においてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い 90 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 341 においてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【0165】

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 7 s 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 10 s 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。

【0166】

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。

【0167】

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。

【0168】

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。

【0169】

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。

【0170】

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。

10

【0171】

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。

【0172】

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。

20

30

【0173】

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。

40

【0174】

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

50

納エリア 4 1 2 d 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 4 1 2 d 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。

【0175】

「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 3 1 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 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アウト玉センサ 3 1 8 a 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。

10

【0176】

「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 3 1 3 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 3 1 3 a によって一般入賞口 3 1 3 への入賞が検出された場合に、後述の図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 3 の賞球コマンド設定処理において一般入賞口 3 1 3 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。

20

【0177】

「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 3 1 4 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 3 1 4 a によって第 1 入賞口 3 1 4 への入賞が検出された場合に、後述の図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 3 の賞球コマンド設定処理において第 1 入賞口 3 1 4 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】

30

「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 3 1 5 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 3 1 5 a によって第 2 入賞口 3 1 5 への入賞が検出された場合に、後述の図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 3 の賞球コマンド設定処理において第 2 入賞口 3 1 5 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】

「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 3 1 6 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 3 1 6 a によって可変入賞口 3 1 6 への入賞が検出された場合に、後述の図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 3 の賞球コマンド設定処理において可変入賞口 3 1 6 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。

40

【0180】

「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 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 1 4（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図 1

50

4 (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。

【0181】

「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BL、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2に関する情報を含む。ここで、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2は、後述の図28の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が60000玉に達するごとに更新される（ステップS1805及びS1806）。具体的には、直近のアウト玉数が60000玉に到達したときの「ベース」は前回6万玉ベースB1として、もう一つ前のアウト玉数が60000玉に到達したときの「ベース」は前々回6万玉ベースB2として、それぞれRAM412の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が60000玉に到達するまでは現状ベースBLとして演算され（ステップS1804）、現状ベースBLがRAM412の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が60000玉に到達するまでは現状ベースBLとして演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

【0182】

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。

【0183】

「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」= $100 \times \text{「可変入賞口払出玉数」} / \text{「総払出玉数」}$ 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。

【0184】

「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」= $100 \times (\text{「第2入賞口払出玉数」} + \text{「可変入賞口払出玉数」}) / \text{「総払出玉数」}$ 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もよい。

【０１８５】

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

10

【０１８６】

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

20

「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。

30

【０１８７】

「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。

【０１８８】

「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。

40

【０１８９】

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

50

納エリア 4 1 2 d 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 4 A は、性能表示モニタ 4 3、性能表示スイッチ 4 4、設定値表示部 4 5、設定値変更操作部 4 6 及び ROM 4 7 を備える。ここで、図 1 7 は、性能情報表示装置 4 A の一例を模式的に示す図である。

【0190】

図 1 7 に示すように、性能表示モニタ 4 3 は、遊技機 1 0 での「ベース情報」を表示するものであり、内枠 1 2 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 4 3 は、複数（本実施形態では 4 つ）の 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 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 4 3 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 3 3 1 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 3 3 1 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 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 及び／又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

【0191】

7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 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 4 3 1 ~ 4 3 4 では、アルファベットの「B」を表示する場合に数字の「8」と区別するためにドットが点灯されて「8 . 」と表示され、アルファベットの「D」を表示する場合に数字の「0」と区別するためにドットが点灯されて「0 . 」と表示される。また、「A」~「F」のアルファベットのいずれのアルファベットを表示する場合においも、アルファベットであることを明示するためにドットを点灯させることも考えられる。

【0192】

性能表示モニタ 4 3 は、4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 のうちの左 2 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 , 4 3 2 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 4 3 3 , 4 3 4 が MPU 4 1 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 3 1 % であるある場合には、識別セグである左 2 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 , 4 3 2 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 4 3 3 , 4 3 4 においてベース値である「3 1」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 4 3 1 ~ 4 3 4 では、左から順に、「8 . 」、「L」、「3」、「1」と表示される。

【0193】

性能表示スイッチ 4 4 は、押下操作によって性能表示モニタ 4 3（4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4）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 1 2 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 4 4 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 4 4 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 4 3 1 ~ 4 3 4 に通電され、性能表示モニタ 4 3 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 4 4 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 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断され、性能表示モニタ 4 3 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 4 4 は、主制御装置 4 以外に設けられてもよい。

【0194】

ここで、図 1 8（A）は、性能表示モニタ 4 3 での表示例である。図 1 8（A）に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオフである場合、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 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 1 8（B）~図 1 8（D）に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオンにされると、性能表示スイッチ 4 4 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 B 1 → 前々回 6 万玉ベース B 2 → 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 B L 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 B 1 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 B 2 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。

【0195】

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 B L、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 を演算するプログラム、性能表示モニタ 43 に現状ベース B L、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 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 MPU 41 の ROM 412 とは別に設けられる ROM 47 に格納される。これにより、MPU 41 の ROM 411 の負荷を軽減できる。但し、MPU 41 の ROM 411 に容量的な余裕がある場合には、ROM 411 に性能表示モニタ 43 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。また、主制御装置 4 にとは別に設けられる ROM などの記憶手段に性能表示モニタ 43 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

図 19 (B) に示すように、設定値表示部 45 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 46 に対する回転操作がなされると、設定値表示部 45 に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部 45 が右回転されることで設定値表示部 45 に表示され

10

20

30

40

50

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 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、M P U 4 1 は、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。

10

【0202】

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 4 5 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 4 6 を回転させてから操作ボタン 2 0（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 2 0（図 1 参照）を連打又は長押しすることで設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更させてから設定値表示部 4 5 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 4 5 に表示される数字を変更させてから鍵を抜く方法などであってもよい。

【0203】

ここで、設定値表示部 4 5 を備える性能情報表示装置 4 A は、制御ユニット 3 3 におけるメイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 に設けられている。また、制御ユニット 3 3 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられ、前面枠 1 1 に対して開閉可能である。そのため、設定値表示部 4 5 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられ、遊技盤 3 1 と共に制御ユニット 3 3 を前面枠 1 1 に対して開閉させることで、遊技機 1 0 の外部（前面枠 1 1 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 3 1（制御ユニット 3 3）を前面枠 1 1 に対して閉鎖することで設定値表示部 4 5 を視認できない一方で、遊技盤 3 1（制御ユニット 3 3）を前面枠 1 1 に対して開放することで設定値表示部 4 5 を視認できる。これにより、遊技者が遊技機 1 0 において遊技を実行する場合、遊技盤 3 1 が開放されない限り、設定値表示部 4 5 が視認されることがないため、設定値表示部 4 5 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 4 5 は、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 4 5 の消灯状態を維持することで、遊技機 1 0 などでの玉詰まりなどにより遊技盤 3 1 を開放することで設定値表示部 4 5 が視認可能な状態とされても、設定値表示部 4 5 によって設定値が遊技者に把握されることを防止できる。

20

30

【0204】

一方、設定値表示部 4 5 は、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 3 1 を前面枠 1 1 に対して開放し、設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作を行うことで、設定値表示部 4 5 が点灯状態とされることによって設定値表示部 4 5 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 4 6 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。

40

【0205】

[サブ制御ユニット 3 3 2]

図 1 2 に示すように、サブ制御ユニット 3 3 2 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 3 3 1 から入力される制御信号に基づいて図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0206】

50

【音声ランプ制御装置 5】

音声ランプ制御装置 5 は、MPU 5 1 及び入出力 I / F 5 2 などを用意する。MPU 5 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 5 1 には、ROM 5 1 1 及び RAM 5 1 2 が内蔵されている。

【0207】

ROM 5 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、ROM 5 1 1 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。RAM 5 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 5 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 5 1 2 は、不揮発性の記憶部であってもよい。

10

【0208】

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。

【0209】

20

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用意する構成も他の実施形態として考えられる。

30

【0210】

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。

40

【0211】

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。

【0212】

50

具体的に、MPU51は、変動パターンコマンドが入力された場合に、変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（飾り図柄の停止図柄組み合わせ（図38（A）参照）、変動表示時間、変動種別（図38（B）参照））、及び演出パターン種別（図39（A）～図37（C）参照）を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に送信し（図37のコマンド判定処理でのステップS2105参照）、図柄表示部341における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部341では、変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0213】

〔表示制御装置6〕

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

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

〔払出制御装置7〕

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

【0219】

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

【0220】

10

20

30

40

50

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。

【0 2 2 1】

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。

10

【0 2 2 2】

球貸装置 1 0 0 は、遊技機 1 0 と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置 1 0 0 は、遊技機 1 0 の前面枠 1 1 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 1 0 0 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 1 0 0 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、M P U 7 1 により払出装置 1 3 2 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 I C 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 1 0 0 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。

20

【0 2 2 3】

【発射制御装置 8】

発射制御装置 8 は、遊技球発射機構 3 2 の駆動を制御する発射制御 I C 8 1 を備える。具体的に、発射制御 I C 8 1 は、発射ハンドル 2 2 が回転操作されている間、遊技球発射機構 3 2 の球送り装置 3 2 2 を駆動させることにより、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を発射レール 3 2 1 上に供給させる。そして、発射制御 I C 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構 3 2 のソレノイド 3 2 3 を駆動させることにより、発射レール 3 2 1 上の遊技球を遊技盤 3 1 に向けて発射させる。このとき、発射制御 I C 8 1 は、予め設定された周期（例えば 0 . 6 s e c）で O N / O F F 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 3 2 2 及びソレノイド 3 2 3 を駆動させる。これにより、遊技機 1 0 では、0 . 6 s e c ごとに 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

30

【0 2 2 4】

また、発射ハンドル 2 2 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 2 2 の回転操作量に応じて電圧が発射制御 I C 8 1 に入力される。これにより、発射制御 I C 8 1 は、発射ハンドル 2 2 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 2 2 の回転操作量が多いほど遊技球発射機構 3 2 からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド 3 2 3 への印加電圧を調整する。

40

【0 2 2 5】

さらに、発射ハンドル 2 2 には、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることを検出するためのタッチセンサ 2 1 a、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 2 1 b が設けられている。発射制御 I C 8 1 は、タッチセンサ 2 1 a 及び球止めスイッチ 2 1 b を用いて、タッチセンサ 2 1 a により遊技者が発射ハンドル 2 2 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 2 1 b 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 3 2 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 2 2 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 2 2 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 2 2 を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ 2 1 b を任意のタイミングで操

50

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。

【0226】

〔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。

【0227】

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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

〔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。

【0231】

〔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2ms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。

【0232】

<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、RAM 412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、MPU 41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RAM 412に記憶する。

【0233】

<ステップS1002>

次に、ステップS1002では、MPU 41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、MPU 41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。

【0234】

<ステップS1003>

続いて、ステップS1003では、MPU 41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び普通当たり乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、MPU 41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び普通当たり乱数カウンタC4でのカウンタ値にそれぞれ1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【0235】

<ステップS1004及びS1005>

その後、MPU 41は、第1入賞口314又は第2入賞口315への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップS1004）、発射制御処理を実行する（ステップS1005）。なお、始動入賞処理の詳細は、図21を参照して後述する。

【0236】

一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていることがタッチセンサ21aにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ21bが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていないことがタッチセンサ21aにより検出されている場合、又は球止めスイッチ21bが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。MPU 41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。

【0237】

<ステップS1006>

ステップS1006では、MPU 41は、電役保留エリア412cに格納されている普通当たり乱数カウンタC4に基づいて第2入賞口315の電動役物315bを電役開放状態とするか否かの普通当たり抽選が実行されるスルーゲート処理を実行する。具体的に、スルーゲート処理では、まずMPU 41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、MPU 41は、高頻度サポートモードでない場合には、普通当たり乱数カウンタC4が0～29である場合に普通当たりであると判断し、普通当たり乱数カウンタC4が30～249である場合に外れであると判断する。また、MPU 41は、高頻度サポートモードの場合には、普通当たり乱数カウンタC4が0～199である場合に普通当たりであると判断し、普通当たり乱数カウンタC4が200～249である場合に外れであると判断する。そして、MPU 41は、スルーゲート処理において普通当たりであると判断した場合には、電動役物315bが予め定められた所定時間だけ開放状態にする。これにより、電動役物315bが並設された遊技盤31の右上方の第2入賞口315への入賞が可能になる。

【0238】

[始動入賞処理]

ここで、図21は、図20の主タイマ割込処理におけるステップS1004でMPU 41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

10

20

30

40

50

1を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【0239】

<ステップS1101>

図21に示すように、ステップS1101では、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1入賞口314にたいする入賞があったと判断すると（ステップS1101：Yes）、処理をステップS1102に移行し、第1入賞口314に対する入賞がなかったと判断すると（ステップS1101：No）、処理をステップS1106に移行する。

【0240】

<ステップS1102及びS1103>

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

【0241】

<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。

【0242】

<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。

【0243】

<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。

【0244】

<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）。

【0245】

<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

10

20

30

40

50

S 1 3 1 2) とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 0 2 4 6 】

< ステップ S 1 1 1 0 >

ステップ S 1 1 1 0 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 9 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 2 4 の S 1 4 0 8、図 2 6）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 R A M 4 1 2 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 2 2 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 2 2 の第 1 保留コマンド設定処理において、「第 1 保留コマンド」を「第 2 保留コマンド」、「保留数 N」を「保留数 M」と読み替えればよい。

10

【 0 2 4 7 】

[第 1 保留コマンド設定処理]

ここで、図 2 2 は、図 2 1 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 5 で M P U 4 1 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 2 2 を参照しつつ、第 1 保留コマンド設定処理を説明する。

20

【 0 2 4 8 】

< ステップ S 1 2 0 1 >

図 2 2 に示すように、M P U 4 1 は、第 1 保留格納エリア R E A の保留数記憶エリア N A A 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 C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す（ステップ S 1 2 0 1）。

【 0 2 4 9 】

< ステップ S 1 2 0 2 >

ステップ S 1 2 0 2 では、M P U 4 1 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 S 1 2 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 2 0 3 に移行し、高確率モードでない場合は（ステップ S 1 2 0 2 : N o）、処理をステップ S 1 2 0 4 に移行する。例えば、M P U 4 1 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 2 3 のステップ S 1 3 0 6）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。

30

【 0 2 5 0 】

< ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4 >

ステップ S 1 2 0 3 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）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 S 1 2 0 1 で読み出された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であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップ S 1 2 0 4 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低確率モード当否テーブル（図 1 4（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 S 1 2 0 1 で読み出された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であるか否かの当否判定を実行する。

40

【 0 2 5 1 】

なお、ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4 では、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 S 1 2 0 3 又は S 1 2 0 4 において、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 0 で保存される

50

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。

【0252】

<ステップS1205>

ステップS1205では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップS1205：Yes）、処理をステップS1206に移行し、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合は（ステップS1205：No）、処理をステップS1208に移行する。

10

【0253】

<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。

20

【0254】

<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。

【0255】

<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）。

30

【0256】

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。

40

【0257】

[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4ms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。

50

【0258】

＜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

【0259】

＜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。

【0260】

＜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。

20

30

【0261】

＜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。

40

【0262】

＜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

50

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。

【0263】

<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。

【0264】

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。

【0265】

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。

【0266】

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。

【0267】

<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。

【0268】

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

10

20

30

40

50

されて以降は、次回の電源投入がなされるまでは設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で設定値の変更がなされることを防止できる。

【0269】

＜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。

【0270】

＜ステップS1309＞

ステップS1309では、MPU41は、性能表示モニタ43の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ43の表示制御処理では、ステップS1308で更新されるベース情報を性能表示モニタ43に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ43の表示制御処理の詳細は、図30～図33を参照して後述する。

【0271】

＜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。

【0272】

＜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。

【0273】

＜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。

【0274】

〔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。

【0275】

＜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

10

20

30

40

50

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。

【0276】

<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。

10

【0277】

<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。

【0278】

<ステップS1404及びS1405>

変動表示時間が経過した場合（ステップS1403：Yes）、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において、当該変動遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた図柄を停止表示させ（ステップS1404）、変動表示中フラグがオフに設定する（ステップS1405）。

20

【0279】

<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。

30

【0280】

<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。

【0281】

<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。

40

【0282】

[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。

【0283】

<ステップS1501>

50

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。

【0284】

<ステップS1502～S1504>

保留数Mが0である場合（ステップS1501：Yes）、MPU41は、保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数Nを1減算し（ステップS1502）、第1保留エリアREA1から実行エリアAEに当否情報を移動させる（ステップS1503）。続いて、MPU41は、第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS1504）。具体的に、ステップS1504では、第2保留エリアREA2の当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。MPU41は、ステップS1504の処理が終了した場合、処理をステップS1508に移行する。

10

【0285】

<ステップS1505～S1507>

ステップS1505は、保留数Mが0である場合に移行するが（ステップS1501：No）、ステップS1501は、図24のステップS1406において保留数M及び保留数Nの両方又は一方が0でない場合に移行する（ステップS1406：No）。そのため、MPU41は、保留数Mが0である場合（ステップS1501：No）、保留数Nが0でないと判断できるため、ステップS1505～S1507の処理を実行する。

20

【0286】

具体的には、MPU41は、保留数記憶エリアNABに記憶されている保留数Mを1減算し（ステップS1505）、第1保留エリアREB1から実行エリアAEに当否情報を移動させる（ステップS1506）。続いて、MPU41は、第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS1507）。具体的に、ステップS1507では、第2保留エリアREB2の当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エリアREB4の当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。MPU41は、ステップS1507の処理が終了した場合、処理をステップS1508に移行する。

30

【0287】

<ステップS1508>

ステップS1508では、MPU41は、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4又は第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドをRAM412に設定する。そして、このステップS1508で設定されたシフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図23参照）のステップS1301の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、図柄表示部341に表示される保留図柄の表示数などが変更されることになる。ステップS1508の処理が終了した場合、MPU41は、当該データ設定処理を終了し、処理を図24のステップS1408に移行する。

40

【0288】

[変動開始処理]

ここで、図26は、図24のステップS1408においてMPU41によって実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図26を参照しつつ、変動開始処理を説明する。

【0289】

<ステップS1601>

図26に示すように、ステップS1601では、MPU41は、遊技状態が高確率モー

50

ドである否かを判断する。高確率モードであるか否かは、例えば図23のメイン処理でのステップS1306の遊技状態移行処理でオンに設定される高確率モードフラグがオンに設定されているか否かに基づいて判断される。MPU41は、遊技状態が高確率モードである場合（ステップS1601：Yes）、処理をステップS1602に移行し、遊技状態が高確率モードでない場合（ステップS1601：No）、即ち遊技状態が低確率モードである場合、処理をステップS1603に移行する。

【0290】

<ステップS1602及びS1603>

ステップS1602では、MPU41は、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1712で設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図14（B）参照）に基づいて、保留格納エリア412bの実行エリアAEに格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタC1のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。一方、ステップS1603では、MPU41は、後述の図27の設定値変更処理におけるステップS1712で設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図14（A）参照）に基づいて、保留格納エリア412bの実行エリアAEに格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタC1のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

10

【0291】

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。

20

【0292】

<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。

30

【0293】

<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。

40

【0294】

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

50

ずれかを変動パターンコマンドとしてRAM 412に設定する。さらに、MPU 41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RAM 412に設定する。また、MPU 41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RAM 412に設定する。また、MPU 41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。

【0295】

<ステップS1606>

ステップS1606では、MPU 41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、MPU 41は、メイン表示部36の図柄変動表示を開始させた場合、変動表示中フラグをオンに設定する。この変動表示中フラグは、図24の変動遊技制御処理におけるステップS1402において、メイン表示部36の図柄変動表示中であるか否かを判断するために参照される。また、MPU 41は、メイン表示部36の図柄変動表示を開始させた場合、RAM 412に設定される遊技情報格納エリア412dに保存された「累積大当たり抽選回数」に1加算する。さらに、MPU 41は、ステップS1603での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア412dに保存された「連続外れ回数」に1加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を0回にクリアする。

【0296】

[設定値変更処理]

ここで、図27は、図23のメイン処理のステップS1307で実行される設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図27を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。

【0297】

<ステップS1701>

図27に示すように、ステップS1701では、MPU 41は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップS1701：Yes）、当該設定値変更処理を終了し、図柄変動表示中でない場合は（ステップS1701：No）、処理をステップS1702に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、図26の変動開始処理でのステップS1606においてオンに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。

【0298】

<ステップS1702>

図柄変動表示中でない場合は（ステップS1701：No）、MPU 41は、大当たり遊技状態であるか否かを判断し（ステップS1702）、大当たり遊技状態である場合は（ステップS1702：Yes）、当該設定値変更処理を終了し、大当たり遊技状態でない場合は（ステップS1702：No）、処理をステップS1703に移行させる。例えば、大当たり遊技であるか否かは、図23のメイン処理でのステップS1306の遊技状態移行処理においてオンに設定される大当たり遊技状態フラグに基づいて判断される。

【0299】

<ステップS1703>

図柄変動表示中及び大当たり遊技状態のいずれでもない場合（ステップS1701及びS1702で共にNo）、MPU 41は、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップS1703）、即ち設定値変更操作部46に対して設定値表示部45の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。つまり、本実施形態では、図柄変動表示中である場合（ステップS1701：Yes）や大当たり遊技状態である場合（ステップS1702：Yes）、設定値の表示が行われず、設定値の変更も行えない。ここで、MPU 41は、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられた場

10

20

30

40

50

合（ステップ S 1 7 0 3 : Y e s）、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 : N o）、処理をステップ S 1 7 0 7 に移行する。

【 0 3 0 0 】

<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 : Y e s）、M P U 4 1 は、後述のステップ S 1 7 1 0 で 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、M P U 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

【 0 3 0 1 】

<ステップ S 1 7 0 7 >

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 : N o）、M P U 4 1 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 S 1 7 0 7）。設定値表示中フラグは、上述のように設定値表示部 4 5 に設定値が表示されていることを示すものであり、ステップ S 1 7 0 6 でオンに設定される。M P U 4 1 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 S 1 7 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 1 7 0 8 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 S 1 7 0 7 : N o）、即ち設定値表示部 4 5 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。

20

【 0 3 0 2 】

<ステップ S 1 7 0 8 >

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 S 1 7 0 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転されたか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 8）。即ち、M P U 4 1 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。M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合（ステップ S 1 7 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 1 7 0 9 に移行し、設定値変更操作部 4 6 が回転されていない場合（ステップ S 1 7 0 8 : N o）、処理をステップ S 1 7 1 1 に移行する。

30

【 0 3 0 3 】

<ステップ S 1 7 0 9 >

設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合（ステップ S 1 7 0 8 : Y e s）、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 での表示を変更する処理を実行する（ステップ S 1 7 0 9）。例えば、M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 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 4 5 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 4 6 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 4 5 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。

【 0 3 0 4 】

なお、回転前に設定値表示部 4 5 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 4 6 が所定角度回転された場合には設定値表示部 4 5 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 4 5 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 4 6 が所定角度回転された場合、設定値表示部 4 5 に表示される数字が「6」に変更される。また、設定値表示部 4 5 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 4 5 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。

40

【 0 3 0 5 】

<ステップ S 1 7 1 0 >

ステップ S 1 7 1 0 では、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 に表示中の数字を設定値として R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d の設定値に上書き保存し、当該設定値変

50

更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部 4 6 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 R A M 4 1 2 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 R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、設定値変更操作部 4 6 が回転させることによって設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更することで、R A M 4 1 2 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 4 5 に表示された状態で設定値表示部 4 5 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。

【0306】

<ステップ S 1 7 1 1>

設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転されていない場合（ステップ S 1 7 0 8 : N o）、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 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 S 1 7 1 1）、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 7 1 1 : Y e s）、処理をステップ S 1 7 1 2 に移行し、設定値表示部 4 5 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 S 1 7 1 1 : N o）、当該設定値変更処理を終了する。なお、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 7 1 1 : Y e s）、設定値表示部 4 5 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。

【0307】

<ステップ S 1 7 1 2 及び S 1 7 1 3>

設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 1 7 1 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、ステップ S 1 7 1 0 で R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された設定値に応じた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）を選択して R A M 4 1 2 に保存する（ステップ S 1 7 1 2）。そして、M P U 4 1 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。

【0308】

ここで、ステップ S 1 7 1 2 では、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された設定値に応じた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）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。

【0309】

[性能情報更新処理]

ここで、図 2 8 は、図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 8 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 2 9 は、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である。以下、図 2 8 及び図 2 9 を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【0310】

<ステップ S 1 8 0 1 及び S 1 8 0 2>

図 2 8 に示すように、M P U 4 1 は、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 S 1 8 0 1）、読み出したアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達しているか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 2）。M P U 5 1 は、アウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達している場合（ステップ S 1 8 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 8 0 5 に移行し、アウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達していない場合（ステップ S 1 8 0 2 : N o）、処理をステップ S 1 8 0 3 に移行する。

【0311】

<ステップS1803及びS1804>

アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS1802：No）、MPU51は、ベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第1入賞口払出玉数を読み出す（ステップS1808）。そして、MPU51は、ステップS1801で読み出したベース情報のベース演算用のアウト玉数と、ステップS1803で読み出したベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第1入賞口払出玉数とに基づいて、現状ベースBLを算出し、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報の現状ベースBLを上書き更新する（ステップS1804）（図29（A）参照）。なお、現状ベースBL（%）は、 $100 \times (\text{一般入賞口払出玉数} + \text{第1入賞口払出玉数}) / \text{アウト玉数}$ として計算される。

10

【0312】

<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）。

20

【0313】

<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。

【0314】

[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。

30

【0315】

<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。

40

【0316】

<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S

50

1902: 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。

【0317】

<ステップS1903>

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

10

【0318】

<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。

20

【0319】

<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。

30

【0320】

<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。

40

【0321】

<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

50

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。

【0322】

<ステップS1914>

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

【0323】

<ステップS1915及びS1916>

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

【0324】

<ステップS1917及びS1918>

B1表示中フラグがオンに設定されている場合(ステップS1902:Yes)、図32に示すように、MPU41は、図31のステップS1913でセットされるB1表示時間カウンタの値を1減算し(ステップS1917)、減算後のB1表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS1918)。MPU41は、減算後のB1表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS1918:Yes)、処理をステップS1919に移行し、減算後のB1表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS1918:No)、処理をステップS1923に移行する。

【0325】

<ステップS1919~S1922>

減算後のB1表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS1918:Yes)、MPU41は、B1表示中フラグをオフに設定し(ステップS1919)、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報に含まれる前々回6万玉ベースB2を性能表示モニタ43に表示させる(ステップS1920)。例えば、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報が図29(A)に示す例である場合には前々回6万玉ベースB2が32%であることを示す「8.」、「2」、「3」、「2」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431~434に表示され、ベース情報が図29(B)に示す例である場合には前々回6万玉ベースB2が33%であることを示す「8.」、「2」、「3」、「3」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431~434に表示される。そして、MPU41は、B2表示中フラグをオンに設定し(ステップS1921)、前々回6万玉ベースB2を性能表示モニタ43に表示させる一定時間に対応させたB2表示時間カウンタをセットし(ステップS1922)、当該表示制御処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0326】

<ステップS1923>

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

10

【0327】

<ステップS1924及びS1925>

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

【0328】

<ステップS1926及びS1927>

B2表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1903：Yes）、図33に示すように、MPU41は、図32のステップS1922でセットされるB2表示時間カウンタの値を1減算し（ステップS1926）、減算後のB2表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS1927）。MPU41は、減算後のB2表示時間カウンタの値が0である場合（ステップS1927：Yes）、処理をステップS1928に移行し、減算後のB2表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1927：No）、処理をステップS1932に移行する。

20

【0329】

<ステップS1928～S1931>

減算後のB2表示時間カウンタの値が0である場合（ステップS1927：Yes）、MPU41は、B2表示中フラグをオフに設定し（ステップS1928）、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報に含まれる現状ベースBLを性能表示モニタ43に表示させる（ステップS1929）。例えば、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報が図29（A）に示す例である場合には現状ベースBLが29%であることを示す「8.」、「L」、「2」、「9」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431～434に表示され、ベース情報が図29（B）に示す例である場合には現状ベースBLが0%であることを示す「8.」、「L」、「0」、「0」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431～434に表示される。そして、MPU41は、BL表示中フラグをオンに設定し（ステップS1930）、現状ベースBLを性能表示モニタ43に一定時間表示させるためのBL表示時間カウンタをセットし（ステップS1931）、当該表示制御処理を終了する。

30

40

【0330】

<ステップS1932>

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

50

数字が消灯される。

【0331】

<ステップS1933及びS1934>

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

【0332】

〔音声ランプ制御装置5の処理〕

次に、図34～図47を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU51によって実行される処理について説明する。

10

【0333】

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

【0334】

〔音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理〕

ここで、図34は、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。MPU51は、例えば副タイマ割込処理を1msec周期の定期処理として実行する。

20

【0335】

図34に示すように、MPU51は、副タイマ割込処理において、表示順序設定処理（ステップS2000）、カウンタ更新処理（ステップS2001）、コマンド判定処理（ステップS2002）、変動遊技演出処理（ステップS2003）、大当たり遊技演出処理（ステップS2004）、及び設定値示唆処理（ステップS2005）を実行する。

【0336】

〔表示順序設定処理〕

表示順序設定処理（ステップS2000）では、MPU51は、当該遊技機10での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値（設定値）を参照して、所定期間における7セグメント表示部39に表示させる数字の順序が決定及び記憶（設定）される。なお、本実施形態では、所定期間の大当たり遊技において設定値示唆処理が実行されることで、設定値以外の複数（5つ）の遊技設定値（非設定値）を特定するための5つの数字が7セグメント表示部39に所定順序で表示される。そのため、当該表示順序設定処理では、複数の非設定値を特定する5つの数字を7セグメント表示部39に表示させる順序が設定される。ここで、図35は図34の副タイマ割込処理で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート、図36は図35の表示順序設定処理で参照される数字表示順序決定テーブルの一例を示す図である。以下、図35及び図36を参照して表示順序設定処理の詳細を説明する。

30

【0337】

<ステップS2011>

図35に示すように、表示順序設定処理では、MPU51は、表示順序設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2011）。表示順序設定フラグは、所定期間の大当たり遊技における非設定値を特定する数字の表示順序の設定が終了していることを示すフラグであり、当該表示順序設定処理のステップS2016でオンに設定される。また、表示順序設定フラグは、遊技機10の電源投入時にはオフに初期設定される。そのため、音声ランプ制御装置の立ち上げ処理により副タイマ割込処理が許可されることで副タイマ割込処理が実行される場合に、所定期間における7セグメント表示部39のセグメントA～Gによって表示させる数字の順序が設定される（後述のステップS201

40

50

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。

【0 3 3 8】

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。

【0 3 3 9】

ここで、MPU 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 0】

<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。

【0 3 4 1】

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 2】

<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。

【0 3 4 3】

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。

【0 3 4 4】

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。

【0 3 4 5】

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。

10

【0 3 4 6】

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。

【0 3 4 7】

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。

20

【0 3 4 8】

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。

【0 3 4 9】

30

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。

【0 3 5 0】

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）、M P 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、M P U 5 1 は、電源が投入される場合（ステップ S 2 0 1 1：N o）、及び設定値が変更される場合に（ステップ S 2 0 1 3：Y e s）、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。

40

【0 3 5 1】

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

50

の数字の表示順序が設定されることで、営業日ごとに7セグメント表示部39での数字の表示順序が設定される。これにより、7セグメント表示部39での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、7セグメント表示部39において同じ情報の繰り返し提示されることや、7セグメント表示部39での情報の表示が単調化されることを防止できる。

【0352】

なお、本実施形態の表示順序設定処理では、遊技機10の電源が投入される場合、及び設定値変更がなされる場合に7セグメント表示部39において表示される数字の表示順序が設定されるが、他の条件（所定の条件）を満たす場合に7セグメント表示部39において表示される数字の表示順序が設定されるようにしてもよい。この場合の所定の条件については、後述の第3の実施形態において説明するが、所定の条件としては、例えば所定期間が開始されること、大当たり遊技が開始されること、大当たり遊技の開閉実行モードが開始されることなどが挙げられる。これらの所定の条件の成立により7セグメント表示部39において表示される数字の表示順序が設定される場合にも、7セグメント表示部39での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、7セグメント表示部39において同じ情報の繰り返し提示されることや、7セグメント表示部39での情報の表示が単調化されることを防止できる。

【0353】

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。

10

20

30

40

50

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

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。

【0357】

[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

10

20

30

40

50

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。

【0358】

〔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。

【0359】

＜ステップS2101＞

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

【0360】

＜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。

【0361】

＜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当たり種別に関する情報が含まれている場合、当たり種別に応じた当たりフラグをオンに設定する。具体的には、MPU51は、当たり種別が5R通常当たりである場合に5R通常当たりフラグをオンに設定し、当たり種別が5R確変当たりである場合に5R確変当たりフラグをオンに設定し、当たり種別が16R確変当たりである場合に16R確変当たりフラグをオンに設定する。

【0362】

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

10

20

30

40

50

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 3 9（C）参照）が含まれる。

【0363】

ここに、図 3 8（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 3 8（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 3 4 1 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 3 8（A）は、飾り図柄が「1」～「9」であり、「3 3 3」が確変大当たり（5 R 確変大当たり及び 1 6 R 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、「7 7 7」が 1 6 R 確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「3 3 3」及び「7 7 7」以外のゾロ目が 5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 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。

10

【0364】

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 1 6 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。

【0365】

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、1 6 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、MPU 5 1 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。

20

【0366】

さらに、抽選結果が「1 6 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「1 6 R 確変大当たり」の場合であっても、1 6 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「1 6 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「1 6 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、MPU 5 1 は大当たり遊技において 1 6 R 確変大当たりであることを明示する 1 6 R 昇格演出を実行させる。

30

40

【0367】

そして、MPU 5 1 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 3 4 1 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。

【0368】

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、MPU 5 1 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 1 4（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

50

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。

10

【0369】

また、図38(B)は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図38(B)に示すように、変動種別テーブルでは、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別(演出パターン)の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり変動パターンが「01」である変動パターンコマンド「A01」には、変動表示時間「30s」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「5R確変大当たり」であり変動パターンが「02」である変動パターンコマンド「B02」には、変動表示時間「60s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「16R確変大当たり」であり変動パターンが「03」である変動パターンコマンド「C03」には変動表示時間「90s」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「04」である変動パターンコマンド「D04」には、変動表示時間「7s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「05」である変動パターンコマンド「D05」には、変動表示時間「10s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

20

【0370】

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。

30

【0371】

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。

【0372】

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。

40

【0373】

50

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。

【0374】

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演出を含んでいてもよい。

【0375】

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。

【0376】

<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。

【0377】

<ステップS2105>

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

応じて図柄表示部 3 4 1 における変動表示及び演出表示を実行する。

【0378】

具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の MPU 6 1 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 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7 などで行われる。

【0379】

また、MPU 5 1 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。

【0380】

<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 : Yes）、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 : No）、処理をステップ S 2 1 0 9 に移行する。

【0381】

<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 : Yes）、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。

【0382】

<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。

【0383】

<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 : Yes）、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 : No）、処理をステップ S 2 1 1 1 に移行する。

【0384】

<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 : Yes）、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

10

20

30

40

50

する場合に参照される。

【0385】

<ステップS2111>

ステップS2111では、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、図23のメイン処理でのステップS1305の大当たり遊技制御処理においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップS2111：Yes）、処理をステップS2112に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS2111：No）、処理をステップS2113に移行する。

10

【0386】

<ステップS2312>

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップS2111：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップS2312）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、図34の副タイマ割込処理でのステップS2004の大当たり遊技演出において、ラウンド遊技演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【0387】

<ステップS2113>

ステップS2113では、MPU51は、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドであるか否かを判断する。特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ384によ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、図20の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドである場合（ステップS2113：Yes）、処理をステップS2114に移行し、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドでない場合（ステップS2113：No）、処理をステップS2115に移行する。

20

【0388】

<ステップS2114>

ステップS2114では、MPU51は、特殊アウト玉検知フラグをオンに設定、当該コマンド判定処理を終了する。特殊アウト玉検知フラグは、後述の図40の設定値示唆処理でのステップS2208において、特殊アウト玉カウンタの値を加算するか否かを判断する場合に参照される。

30

【0389】

<ステップS2115>

ステップS2115では、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、図23のメイン処理でのステップS1305の大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップS2115：Yes）、処理をステップS2116に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップS2115：No）、処理をステップS2117に移行する。

40

【0390】

<ステップS2116>

ステップS2116では、MPU51は、エンディング開始演出フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、図34の副タイマ割込処理でのステップS2004の大当たり遊技演出処理において、エンディング演出処理を開始するか否かを判断する場合に参照される。また、エンディング演出開始フラグは、図40の設定値示唆処理でのステップS2201において、遊技球滞留部38のストッ

50

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。

【 0 3 9 1 】

<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。

10

【 0 3 9 2 】

<ステップ S 2 1 1 8>

ステップ S 2 1 1 8 では、M P U 5 1 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 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 4 1 の 7 セグメント表示部制御処理でのステップ S 2 3 0 1 において、7 セグメント表示部 3 9 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。

【 0 3 9 3 】

20

<ステップ S 2 1 1 9>

ステップ S 2 1 1 9 では、M P U 5 1 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 2 7 の設定値変更処理でのステップ S 1 7 1 0 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設定値変更コマンドである場合（ステップ S 2 1 1 9 : Y e s ）、処理をステップ S 2 1 2 0 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 S 2 1 1 9 : N o ）、処理をステップ S 2 1 2 1 に移行する。

【 0 3 9 4 】

<ステップ S 2 1 2 0>

30

ステップ S 2 1 2 0 では、M P U 5 1 は、R A M 5 1 2 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、R A M 5 1 2 に記憶された設定値は、図 3 5 の表示順序設定処理でのステップ S 2 0 1 4 で読み出され、7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序を決定するために参照される。

【 0 3 9 5 】

<ステップ S 2 1 2 1>

ステップ S 2 1 2 1 では、M P U 5 1 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。

【 0 3 9 6 】

40

[変動遊技演出処理]

図 3 4 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 S 2 0 0 3 ）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 3 7 のコマンド判定処理のステップ S 2 1 0 3 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 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7 などで実行される。

【 0 3 9 7 】

[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 S 2 0 0 4 ）では、図 3 7 のコマンド判定処理のステップ S 2 1 0 7 の大当たり遊技演出決定処理において決定されたオ

50

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）。

【0398】

〔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

【0399】

<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。

20

【0400】

<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。

30

【0401】

<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。

40

【0402】

<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

50

し、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）、処理をステップS2216に移行する。

【0403】

<ステップS2207>

ストップ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。

10

【0404】

<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。

20

【0405】

<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のストップ部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。

【0406】

なお、ストップ部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プ部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。

30

【0407】

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。

【0408】

<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のストップ部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プ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。

40

【0409】

<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

50

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。

【0410】

<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。

10

【0411】

<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。

20

【0412】

<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。

30

【0413】

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。

40

【0414】

<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。

50

【0415】

〔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。

【0416】

＜ステップS2301及びステップS2302＞

図41に示すように、7セグメント表示部制御処理では、MPU51は、まず図40の設定値示唆処理でのステップS2208において加算されることでRAM512に記憶される特殊アウト玉カウンタの値を取得し（ステップS2301）、この特殊アウト玉カウンタの値が1以上であるか否かを判断する（ステップS2302）。特殊アウト玉カウンタの値は、当該大当たりの開閉実行モードにおいて、可変入賞口316に入賞してクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した特殊アウト玉の数である。そして、MPU51は、特殊アウト玉カウンタの値が1以上である場合（ステップS2302：Yes）、処理をステップS2303に移行し、特殊アウト玉カウンタの値が1以上でない場合、即ち0である場合（ステップS2302：No）、7セグメント表示部39のセグメントA～Gのいずれも点灯させる必要がないために当該7セグメント表示部制御処理を終了する。

【0417】

＜ステップS2303～S2307＞

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

【0418】

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。

【0419】

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。

【0420】

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

【0421】

10

20

30

40

50

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。

【0422】

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。

【0423】

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。

【0424】

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。

10

【0425】

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。

20

【0426】

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。

【0427】

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。

30

【0428】

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

40

50

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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 に数字の 6 が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において 7 セグメント表示部 3 9 に数字の 6 が表示されていないことを示す。

【 0 4 2 9 】

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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 での表示対象でないことを示す。

【 0 4 3 0 】

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 3 9 の各セグメント A ~ G が点消灯の制御対象となったか否かを示すフ

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

【0431】

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）。

【0432】

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。

【０４３３】

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）。

【０４３４】

７セグメント表示部３９の制御内容は、図４１の７セグメント表示部制御処理のステップＳ２３０１で取得される特殊アウト玉カウンタの値（大当たり遊技に設定される特定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の個数）に応じて決定される。例えば、既表示情報記憶エリアが初期状態である場合に（図４２（Ｃ）参照）、特殊アウト玉カウンタの値が７個未満である場合、７セグメント表示部３９の７つのセグメントＡ～Ｇのうちの一部のセグメントが点消灯の制御対象となる。具体的には、例えば特殊アウト玉カウンタの値が５（特定期間にクルーン装置３７の特殊アウト玉口３７３に入球した遊技球９９の個数が５個）であるとする、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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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。

【0438】

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。

【0439】

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

10

20

30

40

50

グがオンに設定される。

【0440】

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

【0441】

ところで、遊技機としては、本実施形態に係る遊技機10のように、大当たり抽選での大当たり当選確率が異なる複数の設定値を有し、遊技ホール側が設定値を選択できるものがある。この場合、遊技ホールは、出玉期待値を下げるために設定値を低く設定することを希望する。そして、設定値を低く設定した場合には、設定値が低いことが遊技者に認識されることにより遊技者が遊技を中止してしまうことを避けたいため、設定値が遊技者に知られない遊技機であることを希望する傾向がある。

10

【0442】

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。

20

【0443】

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。

30

【0444】

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

40

50

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。

10

【0445】

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。

20

【0446】

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。

30

【0447】

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。

40

【0448】

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

50

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。

【0449】

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。

10

【0450】

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

20

【0451】

【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。

30

【0452】

<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、即ち今回の所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。

40

【0453】

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。

【0454】

50

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【0458】

<ステップ S 2 4 0 4>

図 46 の説明に戻り、ステップ S 2 4 0 4 では、MPU 51 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 5 R 通常大当たりであるか否かを判断する。大当たり種別が 5 R 通常大当たりであるか否かは、図 37 のステップ S 2 1 0 3 においてオンに設定され得る 5 R 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、MPU 51 は、大当たり種別が 5 R 通常大当たりである場合（ステップ S 2 4 0 4：Yes）、処理をステップ S 2 3 0 5 に移行し、大当たり種別が 5 R 通常大当たりでない場合（ステップ S 2 4 0 4：No）、当該エンディング付加画像制御処理を終了する。

10

【0459】

<ステップ S 2 4 0 5>

大当たり種別が 5 R 通常大当たりである場合（ステップ S 2 4 0 4：Yes）、MPU 51 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、MPU 51 は、当該大当たりが所定期間の終期が設定される 5 R 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。

【0460】

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。

20

【0461】

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。

30

40

【0462】

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

50

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。

【0463】

さらに、遊技機 10 では、7 セグメント表示部 39 に非設定値を特定又は推測するための情報が表示されるが、この 7 セグメント表示部 39 における所定期間での表示履歴が大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部 341 に表示される。そのため、遊技者は、各大当たり遊技のエンディングにおいて、当該大当たり遊技までに 7 セグメント表示部 39 において表示された非設定値に関する情報を確認することが可能である。これにより、7 セグメント表示部 39 において非設定値に関する情報が表示されることを知り得ない場合、7 セグメント表示部 39 での表示内容を見逃した場合、又は当該所定期間における過去の 7 セグメント表示部 39 での表示内容を忘れてしまった場合などであっても、改めて 7 セグメント表示部 39 での表示内容を認識することができる。そのため、遊技者は、大当たり遊技ごとに、7 セグメント表示部 39 の表示履歴を示す付加画像に基づいて、エンディングにおいて非設定値を特定又は推測し、設定値を認識又は推測して遊技の進行を楽しむことができる。

【0464】

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。

【0465】

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。

【0466】

また、本実施形態では、初当たりが確変大当たりである場合には、初当たりの大当たり遊技の開始から、高確率モードでの通常大当たりに対する通常大当り遊技に跨って所定期間が設定されているが、所定期間は、大当り種別とは無関係に 1 回の大当たりに対して 1 つずつ設定してもよい。即ち、初当たり及び連荘当たりを問わず、各大当たり遊技につき

所定期間を設定してもよい。この場合の所定期間は、大当たり遊技又は開閉実行モードの開始時点が始期され、大当たり遊技又は開閉実行モードの終了時点が終期とされる。

【0467】

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ソ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。

【0468】

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。

【0469】

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。

【0470】

〔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。

【0471】

〔第2の実施形態〕

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

【0472】

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。

【0473】

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。

【0474】

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

10

【0475】

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。

20

【0476】

〔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。

30

【0477】

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）。

40

【0478】

〔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

50

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。

【0479】

〔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。

【0480】

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。

【0481】

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。

【0482】

〔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。

【0483】

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。

【0484】

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、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。

10

【0485】

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

20

【0486】

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。

30

【0487】

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

【0488】

40

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

50

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。

【0489】

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、遊技に対する興味の低下を抑制できる。

【0490】

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。

【0491】

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。

【0492】

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。

【0493】

〔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。

【0494】

<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。

【0495】

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。

【0496】

<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。

【0497】

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。

【0498】

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。

【0499】

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。

【0500】

以上のように、本実施形態では、所定期間ごとに、非設定値に対応する数字を7セグメント表示部39に表示する順序が決定される。これにより、所定の条件が満たされる場合に特定情報を提示する順序が決定されることで、先行する所定期間において満たされる特定の条件の数よりも当該所定期間において満たされる特定の条件の数が少ない場合でも新たな特定情報が得られる可能性がある。そのため、例えば単発大当たりに対する大当たり遊技のように、所定回数において満たされる特定の条件の数が少ないことが予想される場合であっても、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。

【0501】

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。

【0502】

[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。

10

【0503】

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。

【0504】

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。

20

【0505】

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。

30

【0506】

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可能としてもよい。

40

【0507】

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

50

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。

【0508】

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。

【0509】

また、特殊期間は、大当たり遊技中、例えばオープニング中、開閉実行モード中、エンディング中に設定することも考えられる。このように特殊期間が大当たり遊技中に設定されることで、大当たり抽選での抽選結果が明示又は示唆されない状態において過去の特定情報が提示される。そのため、大当たり抽選での結果の明示又は示唆が特定情報の提示によって阻害されることを防止できる。また、大当たり遊技は、変動遊技によって大当たり抽選での結果が大当たりであることを明示した後に実行されるために遊技者の興味が低下する傾向にあるが、このような大当たり遊技において過去に提示された特定情報が提示されることで、大当たり遊技に対する興味が向上される。

【0510】

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。

【0511】

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。

【0512】

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

【0513】

ここで、遊技機10によって決定されるタイミングにおいて過去の特定情報の提示が行われる場合の例としては、例えば待機状態においけるデモンストレーション画面として過去に提示された特定情報を提示すること、変動遊技において特定のリーチ演出が実行されることが予定されている場合に一定割合（100%を含む）で当該リーチ演出が実行される前に過去に提示された特定情報を提示すること、変動遊技や大当たり遊技の特定のタイミングで実行される抽選によって過去に提示された特定情報を提示することが決定されることなどが挙げられる。待機状態においけるデモンストレーション画面として過去に提示された特定情報が提示される場合、遊技者はデモンストレーション画面において提示される過去の特定情報を考慮して、空台から遊技を実行するための遊技機10を選択することが可能になるため、遊技を実行する遊技機10を選択する際の自由度や利便性が向上される。また、変動遊技において特定のリーチ演出が実行されることが予定されている場合に当該リーチ演出が実行される前に過去に提示された特定情報が提示される場合、過去の特

10

20

30

40

50

定情報の提示が特定のリーチ演出が実行されることに対する事前告知演出としての役割を果たすため、変動遊技での興趣が向上される。なお、変動遊技における過去の特定情報の提示を大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の期待度（信頼度）を示唆する期待度示唆演出（大当たりであることを示す確定演出を含む）や期待度（信頼度）を向上させるチャンスアップ演出として実行することも考えられる。この場合にも変動遊技での興趣が向上される。また、変動遊技や大当たり遊技の特定のタイミングで実行される抽選によって過去に提示された特定情報が提示される場合、遊技機 10 によって決定されるランダムな特定のタイミングで過去の特定情報が提示されるため、遊技に対する意外性を特に付与することができる。また、特定情報が提示される特定のタイミングを遊技者が知り得る場合、遊技者は特定のタイミングにおいて特定情報が提示されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるために遊技の興趣が向上される。

10

【0514】

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。

20

【0515】

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。

【0516】

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。

30

【0517】

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。

【0518】

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。

【0519】

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。

40

【0520】

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。

【0521】

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

50

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。

10

【0522】

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

【0523】

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。

20

【0524】

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。

30

【0525】

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。

【0526】

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。

40

【0527】

〔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。

【0528】

図 56 に示すように、操作検出処理において、MPU 41 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 S2

50

804)、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。

【0529】

[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1msc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。

10

【0530】

<ステップS2901~S2903>

図57に示すように、ステップS2901では、MPU41は、第2検出フラグの設定を第1検出フラグにシフト(上書き)させる。また、ステップS2902では、MPU41は、第3検出フラグの設定を第2検出フラグにシフト(上書き)させる。その後、ステップS2903では、MPU41は、操作スイッチ20aにより検出される操作ボタン20の操作状態を第3検出フラグに設定(上書き)し、当該操作検出処理は終了する。

【0531】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップS2901~S2903の処理が実行されることにより、操作ボタン20の操作履歴として1msc間隔の直近の3回分の操作状態が第1検出フラグ~第3検出フラグとしてRAM512に記憶される。具体的に、第3検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第2検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第1検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

20

【0532】

[操作検出パターン判定処理]

図57の説明に戻り、操作検出処理でのステップS2802の操作検出パターン判定処理では、第1操作検出フラグ、第2操作検出フラグ及び第3操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン20の操作履歴から操作ボタン20に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第1~第3操作パターンフラグからなり、第1~第3操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン20の操作状態を判定できる。例えば、第1操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が継続されていると判定できる(図38(A)参照)。また、第2操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が開始されたと判定できる(図38(A)参照)。また、第3操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が終了したと判定できる(図38(A)参照)。そして、第1~第3操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作がなされていないと判定できる(図38(A)参照)。ここで、図58は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図59(A)は、操作ボタン20に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図58及び図59(A)を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

30

40

【0533】

<ステップS3001>

図58に示すように、ステップS3001では、MPU41は、3回前の操作ボタン20の操作状態を示す第1操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1操作検出フラグがオンである場合(ステップS3001:Yes)、処理をステップS3002に移行し、第1操作検出フラグがオフである場合(ステップS3001:No)、処理をステップS3005に移行する。

【0534】

50

<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 5】

<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 6】

<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。

【0 5 3 7】

<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。

【0 5 3 8】

<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。

【0 5 3 9】

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

【0540】

<ステップS3008>

MPU41は、ステップS3002において第2操作検出フラグがオンでないと判断した場合（ステップS3002：No）、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3008）。ここで、MPU41は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS3008：Yes）、処理をステップS3010に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS3008：No）、処理をステップS3009に移行する。

【0541】

<ステップS3009>

ステップS3009では、MPU41は、第3操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定する（図59（A）参照）。そして、第3操作パターンフラグは、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン20の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

【0542】

<ステップS3010>

ステップS3010では、MPU41は、第1操作パターンフラグ、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図59（A）参照）。なお、MPU41は、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン20が非操作状態であると判定する。

【0543】

〔選択ボタン操作検出処理〕

図56の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップS2803）では、MPU41は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【0544】

<上選択ボタン操作処理>

上選択ボタン操作処理では、MPU41は、上選択ボタン211の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図57の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図57の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0545】

<下選択ボタン操作処理>

10

20

30

40

50

下選択ボタン操作処理では、MPU41は、下選択ボタン212の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図57の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図57の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0546】

＜左選択ボタン操作処理＞

左選択ボタン操作処理では、MPU41は、左選択ボタン213の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図57の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図57の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0547】

＜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。

【0548】

【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。

【0549】

＜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。

【0550】

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。

【0551】

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。

【0552】

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」、「O

10

20

30

40

50

「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。

【0553】

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。

10

【0554】

＜下選択操作検出パターン判定処理＞

下選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1下選択操作検出フラグ、第2下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン212の操作履歴から下選択ボタン212に対する操作状態を判断するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図58の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図58の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

20

【0555】

ここで、図59（C）に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0556】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

30

【0557】

さらに、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第2下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

40

【0558】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン212が非操作状態であると判定する。

【0559】

＜左選択操作検出パターン判定処理＞

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1左選択操作検出フラグ、第

50

2 左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン 2 1 3 の操作履歴から左選択ボタン 2 1 3 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 5 8 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 5 8 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【0560】

ここで、図 5 9 (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 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 左選択操作パターンフラグ及び第 3 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 2 1 3 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。

10

【0561】

また、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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 2 1 3 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 2 1 3 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。

20

【0562】

さらに、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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 2 1 3 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 2 1 3 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。

【0563】

また、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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、MPU 4 1 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 2 1 3 が非操作状態であると判定する。

30

【0564】

<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、MPU 4 1 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 2 1 4 の操作履歴から右選択ボタン 2 1 4 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 5 8 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 5 8 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。

40

【0565】

ここで、図 5 9 (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 MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 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 2 1 4 の操作状態が継続しているか否か

50

を判断するための指標として利用することができる。

【0566】

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。

【0567】

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

【0568】

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。

【0569】

〔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。

【0570】

〔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。

【0571】

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。

【0572】

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

10

20

30

40

50

変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B 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。

【0 5 7 3】

さらに、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B 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 2 1 B 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。

【0 5 7 4】

また、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ～ 第 3 決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 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 2 1 B が非操作状態であると判定する。

【0 5 7 5】

〔待機状態画面移行処理〕

図 5 5 の説明に戻り、副タイマ割込処理の 2 7 0 2 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 2 0、選択ボタン 2 1 A 又は決定ボタン 2 1 B に対する操作に応じて、図柄表示部 3 4 1 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 6 0 は待機状態における図柄表示部 3 4 1 での画面移行の一例を示す図である。

【0 5 7 6】

図 6 0 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 2 0 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。

【0 5 7 7】

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。

【0 5 7 8】

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 6 0 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 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 に対する操作によって実行可能である。

【0 5 7 9】

トップメニュー画面において、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B 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。

10

20

30

40

50

【0580】

7セグメント表示部履歴選択画面は、所定期間に対して7セグメント表示部39において表示された特定情報の内容が表示される履歴画面に移行させることが可能な画面である。この履歴画面は、直近の3回の所定期間のいずれかに対する7セグメント表示部39における表示内容を示すものであり、1回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される1回前履歴画面、2回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される2回前履歴画面、及び3回前の所定期間に対する特定情報の内容が表示される3回前履歴画面を含む。各履歴画面は、大当たり遊技のエンディングの後半パートにおいて図柄表示部341に表示される付加画像(図47(B1)、図47(B2)及び図47(C)参照)と同様な形態の履歴画像を含む。履歴画像は、1回の所定期間が終了までの7セグメント表示部39での表示履歴を示すものであり、非設定値に対応する数字が表示され得る7セグメント表示部39を模した5つの設定値示唆画像を含む。図60に示す例では、1回前の所定期間におけるクルーン装置37の特殊アウト玉口373への遊技球99の入球によって、7セグメント表示部39に数字の2が表示された後にセグメントA～Cが点灯された履歴を有することを示している。

10

【0581】

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。

20

30

【0582】

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。

【0583】

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

40

50

【0584】

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。

【0585】

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。

【0586】

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。

【0587】

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。

【0588】

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。

【0589】

<ステップS3101及びS3102>

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

【0590】

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。

【0591】

<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 3 4 1 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 6 2 のステップ S 3 1 2 0 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 6 2 のステップ 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変動停止画面に移行される場合、ステップ S 3 1 1 3 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 S 3 1 1 5 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 S 3 1 1 7 の 3 回前履歴画面処理において表示画面が 3 回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合にもオンに設定される。なお、変動停止画面フラグは、表示画面が変動停止画面からトップメニュー画面に移行される場合にステップ 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。

【0592】

そして、MPU 5 1 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。

【0593】

<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 ）、MPU 5 1 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 2 0 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、MPU 5 1 は、表示画面が変動停止画面である場合に操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた否かを判断する。そして、MPU 5 1 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。

【0594】

<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 ）、MPU 5 1 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、MPU 5 1 は、表示画面が変動表示画面である場合に操作ボタン 2 0 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。

【0595】

そして、MPU 5 1 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。

【0596】

<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、MPU 5 1 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)。MP U 5 1 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。

【 0 5 9 7 】

<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）、MP U 5 1 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 2 1 A 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 2 1 B に対する操作がなされた場合に仮選択されている項目に対応する画面、具体的には変動停止画面、7 セグメント表示部履歴選択画面、キャラクタ選択画面、又はキャラクタカスタマイズ画面に表示画面を移行させる。また、MP U 5 1 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。

【 0 5 9 8 】

<ステップ S 3 1 1 0 >

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）、MP U 5 1 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 S 3 1 1 0）。7 セグ履歴選択画面フラグは、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 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 S 3 1 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 1 1 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 S 3 1 1 0 : N o）、処理をステップ S 3 1 1 2 に移行する。

【 0 5 9 9 】

<ステップ S 3 1 1 1 >

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 S 3 1 1 0 : Y e s）、MP U 5 1 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 6 3 を参照して後述する。

【 0 6 0 0 】

<ステップ S 3 1 1 2 >

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 S 3 1 1 0 : N o）、MP U 5 1 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 S 3 1 1 2）。1 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 2 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、MP U 5 1 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 S 3 1 1 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 1 3 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 S 3 1 1 2 : N o）、処理をステップ S 3 1 1 4 に移行する。

【 0 6 0 1 】

<ステップ S 3 1 1 3 >

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 S 3 1 1 2 : Y e s）、MP U 5 1 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、MP U 5 1 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。

【0602】

<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。

10

【0603】

<ステップS3115>

2回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップS3114：Yes）、MPU51は、2回前履歴画面処理を実行し、当該待機状態画面移行処理を終了する。2回前履歴画面処理では、「戻る」が選択される場合に表示画面を2回前履歴画面から7セグメント表示部履歴選択画面に移行させる。このとき、MPU51は、2回前履歴画面フラグをオフに設定する一方で、7セグ履歴選択画面フラグをオンに設定する。

【0604】

<ステップS3116>

2回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップS3114：No）、MPU51は、表示画面が3回前履歴画面であることを示す3回前履歴画面フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3116）。6回前履歴画面フラグは、後述の図63の7セグ履歴選択画面処理のステップS3217において、表示画面が7セグメント表示部履歴選択画面から3回前履歴画面に移行される場合にオンに設定される。そして、MPU51は、3回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップS3116：Yes）、処理をステップS3117に移行し、3回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップS3116：No）、処理をステップS3118に移行する。

20

【0605】

<ステップS3117>

3回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップS3116：Yes）、MPU51は、3回前履歴画面処理を実行し、当該待機状態画面移行処理を終了する。3回前履歴画面処理では、「戻る」が選択される場合に表示画面を3回前履歴画面から7セグメント表示部履歴選択画面に移行させる。このとき、MPU51は、3回前履歴画面フラグをオフに設定する一方で、7セグ履歴選択画面フラグをオンに設定する。

30

【0606】

<ステップS3118及びS3119>

3回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップS3116：No）、MPU51は、他の画面フラグ（キャラクタ選択画面フラグ又はキャラクタカスタマイズ画面フラグ）がオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3118）。他の画面フラグは、ステップS3109のトップメニュー画面処理において、表示画面がトップメニュー画面から他の画面に移行される場合にオンに設定される。他の画面フラグがオンに設定されている場合（ステップS3118：Yes）、他の画面の対応するその他の画面処理を実行し（ステップS3119）、当該待機状態画面移行処理を終了する。一方、MPU51は、他の画面フラグがオフに設定されている場合（ステップS3118：No）、処理をステップS3120に移行する。

40

【0607】

<ステップS3120>

他の画面フラグがオフに設定されている場合（ステップS3118：No）、MPU51

50

1は、変動停止画面フラグをオンに設定し（ステップS3120）、当該待機状態画面移行処理を終了する。つまり、MPU51は、待機状態である場合に、全ての画面フラグもオフである場合、変動遊技状態又は大当たり遊技状態から待機状態に移行され、表示画面が変動停止画面であると判断できるため、変動停止画面フラグをオンに設定する。

【0608】

〔7セグ履歴選択画面処理〕

待機状態画面移行処理のステップS3111で実行される7セグ履歴選択画面処理では、遊技者による選択決定部21（選択ボタン21A及び決定ボタン21B）に対する操作に応じて、表示画面を7セグメント表示部履歴選択画面から、変動停止画面、1回前履歴画面、2回前履歴画面又は3回前履歴画面に移行させる処理が実行される（図60参照）。ここで、図63は、図62の待機状態画面移行処理で実行される7セグ履歴選択画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。

10

【0609】

<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。

20

【0610】

<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）。

30

【0611】

<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。

40

【0612】

<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

50

）」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）。

【0613】

<ステップS3205>

第2下選択パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップS3203：No）、MPU51は、第2決定操作パターンフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3205）。第2決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bに対する操作が開始されたことを示すフラグであり、図56の操作検出処理でのステップS2806で実行される決定ボタン操作検出パターン判定処理においてオンに設定される。即ち、MPU51は、表示画面が7セグメント表示部履歴選択画面である場合に決定ボタン21Bに対する操作がなされた否かを判断する。そして、MPU51は、第2決定操作パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップS3205：Yes）、処理をステップS3206に移行し、第2決定操作パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップS3205：No）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【0614】

<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。

【0615】

<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。

【0616】

<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。

【0617】

<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。

【0618】

<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

10

20

30

40

50

歴 2（2 回前）」であるか否かを判断する（ステップ S 3 2 1 3）。MPU 5 1 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 S 3 2 1 3：Yes）、処理をステップ S 3 2 1 4 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 S 3 2 1 3：No）、処理をステップ S 3 2 1 6 に移行する。

【0 6 1 9】

<ステップ S 3 2 1 4 及び S 3 2 1 5>

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 S 3 2 1 3：Yes）、MPU 5 1 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 S 3 2 1 4）（図 6 0 参照）、2 回前履歴画面フラグをオンに設定し（ステップ S 3 2 1 5）、当該 7 セグ履歴選択画面処理を終了する。

10

【0 6 2 0】

<ステップ S 3 2 1 6 及び S 3 2 1 7>

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 1】

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。

20

【0 6 2 2】

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。

30

【0 6 2 3】

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 4】

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

40

50

異なる表示部、例えば過去の特定情報を表示するために別途設けられる表示部であってもよい。また、図柄表示部 341 とは別に、変動遊技演出などの演出の一部を実行するために設けられる表示部が存在する場合には、当該表示部において過去の情報を表示するようにすることも考えられる。

【0625】

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。

【0626】

〔第 5 の実施形態〕

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

【0627】

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。

【0628】

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。

【0629】

また、前述の第1の実施形態では、大当たり遊技に設定される特定期間が経過するごとに当該大当たり遊技のエンディングにおいて7セグメント表示部39が制御されるため、複数の非設定値のそれぞれに対応する数字（特定情報）の全部又は一部が、特定期間が経過するごとに小出しにされる。そのため、先に経過した特定期間において何れかの非設定値に対応する数字が表示された場合に、その数字を失念してしまうことも想定される。この場合には、複数の非設定値から設定値を特定又は推測することが困難になる。

【0630】

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。

【0631】

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

【0632】

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

【0633】

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

【0634】

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

【0635】

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。

【0636】

ここで、図64は本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図であり、図65は図64に示す遊技機10のシステム構成の一例を示すブロック図であり、図66はランプ表示部35での点消灯例を示す図である。

【0637】

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

【0638】

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

【0639】

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

【0640】

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

【0641】

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

【0642】

具体的には、図 66（A）に示すように、第2～第5個別ランプ部 352～356 が点灯され、第1個別ランプ部 351 のみが消灯されている場合、非設定値が2～6であり、設定値が1であることが特定される。図 66（B）に示すように、第1、第3～第6個別ランプ部 351、353～356 が点灯され、第2個別部ランプ 352 のみが消灯されている場合、非設定値が1、3～6であり、設定値が2であることが特定される。図 66（C）に示すように、第1、第2、第4～第6個別ランプ部 351、352、354～356 が点灯され、第3個別部ランプ 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。

【0643】

〔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。

【0644】

<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。

【0645】

<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。

【0646】

<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。

10

【0647】

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。

【0648】

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。

20

【0649】

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。

30

【0650】

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。

40

【0651】

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1

50

0 %以上20 %以下)に設定される。これは、前述の第1の実施形態では、クールン装置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。

【0652】

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

【0653】

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。

【0654】

<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。

【0655】

<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）。

【0656】

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

10

20

30

40

50

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。

【0657】

<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。

【0658】

<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）。

【0659】

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。

【0660】

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。

【0661】

<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。

【0662】

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

【0663】

<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。

【0664】

<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。

【0665】

<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。

【0666】

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。

【0667】

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

【0668】

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

【0669】

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。

【0670】

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

10

20

30

40

50

3 4 1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3 7 3に遊技球9 9が入球されたこと）が明示されることで、特殊アウト玉口3 7 3に遊技球9 9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3 4 1に表示される画像もよって特殊アウト玉口3 7 3に遊技球9 9が入球されたこと、即ち個別ランプ部3 5 1～3 5 6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。

【0 6 7 1】

そして、ランプ点灯抽選に当選している場合、図6 9（B 1）に示すように、点灯状態とされる個別ランプ部3 5 1～3 5 6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3 5 2が点灯されることが明示される。このように、図柄表示部3 4 1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3 5だけでなく図柄表示部3 4 1においても個別ランプ部3 5 1～3 5 6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。

【0 6 7 2】

さらに、図6 9（C 1）に示すように、図柄表示部3 4 1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3 5 1～3 5 6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3 5の個別ランプ部3 5 1～3 5 6が図柄表示部3 4 1において表示される。なお、所定期間の終期が設定される5 R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3 5 1～3 5 6に関する情報を表示するようにしてもよい。

【0 6 7 3】

一方、ランプ点灯抽選の結果が非当選である場合、図6 9（B 1）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3 4 1によって点灯中の個別ランプ部3 5 1～3 5 6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3 5を確認するまでもなく、図柄表示部3 4 1においても点灯中の個別ランプ部3 5 1～3 5 6を確認できるため利便性が向上される。

【0 6 7 4】

また、非設定値を示す特定情報は、図柄表示部3 4 1とは別に設けられるランプ表示部3 5ではなく、図柄表示部3 4 1においてのみ提示するようにしてもよい。つまり、図6 9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3 4 1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。

【0 6 7 5】

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3 4 1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7 0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3 4 1にエンディング付加画像としてランプ表示部3 5を模した画像が表示される。図7 0（A）に示す例では、ランプ表示部3 5において第2個別ランプ部3 5 2のみが点灯されていることが明示され、図7 0（B）に示す例では、ランプ表示部3 5において第2～第6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3 4 1によってランプ表示部3 5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3 5 1～3 5 6の点消灯状態が確認できるため利便性が向上される。

【0 6 7 6】

また、本実施形態では、ランプ表示部3 5として個別ランプ部3 5 1～3 5 6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3 5は個別ランプ部3 5 1～3 5 6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7 1（A）に示すように個別ランプ部3 5 1～3 5 6が環状に配置されたランプ表示部3 5、図7 1（B）に示すようにマトリックス状に配置されたランプ表示部3

10

20

30

40

50

5を採用することもできる。また、ランプ表示部35としては、個別ランプ部351～356が千鳥状に配置されたものであってもよい。

【0677】

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。

【0678】

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。

【0679】

〔第6の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、大当たり遊技の開閉実行モードにおいてクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した特殊アウト玉の数に応じて、大当たり遊技のエンディングにおいて大当たり確率を規定する設定値以外の非設定値の少なくとも一部が7セグメント表示部39に表示される場合について説明した。

【0680】

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

【0681】

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

【0682】

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

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

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

10

20

30

40

50

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

10

【0686】

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

20

【0687】

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

30

【0688】

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

40

【0689】

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

【0690】

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

50

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

10

【0691】

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

【0692】

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

20

30

【0693】

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

40

【0694】

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

50

【0695】

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

10

【0696】

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

20

【0697】

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

30

40

【0698】

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

50

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

【0699】

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

【0700】

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

【0701】

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

【0702】

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

10

20

30

40

50

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

【0703】

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

10

【0704】

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

【0705】

以下、本実施形態について、図72～図88を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

【0706】

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

20

【0707】

ここで、図72は本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図であり、図73は図72に示す遊技盤の要部を示す図である。なお、本実施形態に係る遊技機10では、前述の第1の実施形態のクルーン装置37や遊技球滞留部38が省略されている。また、本実施形態に係る遊技機10では、可変入賞口316が第2入賞口316の下方（遊技盤31の中央下方）に設けられ、メイン表示部36が遊技盤31の右下部に設けられているが、可変入賞口316及びメイン表示部36の役割、機能などは前述の第1の実施形態の場合と基本的に同様である。但し、前述の第1の実施形態の可変入賞口316には、遊技盤31の右側領域に打ち出される遊技球99が入球可能であったが、本実施形態に係る遊技機10の可変入賞口316には、少なくとも遊技盤31の左側領域に打ち出され、第3移動経路R3に打ち出される遊技球99が入球可能であることが好ましい。もちろん、遊技盤31の右側領域に打ち出される遊技球99のうち、後述の第1移動経路R1及び第2移動経路R2の少なくとも一方に打ち出される遊技球99が入球可能としてもよい。

30

40

【0708】

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

50

、及び第２役連作動ゲートＧ２の上方に配置される一穴クルーン装置６０をさらに備える。
【０７０９】

第１移動経路Ｒ１は、装飾部３１０と分岐部４８との間に規定され、遊技盤３１の右側領域に打ち出される遊技球９９のうち、比較的に低い強度で発射される遊技球９９の移動経路を規定する。この第１移動経路Ｒ１はさらに、遊技球９９の移動方向の下流側が分離釘４８１及び誘導釘４８２により規定され、分離釘４８１及び誘導釘４８２によって、第１移動経路Ｒ１を移動する遊技球９９を第１役連作動ゲートＧ１に誘導する。分離釘４８１は、分岐部４８における遊技球９９の移動方向の下流側の端部の下流位置から、第１役連作動ゲートＧ１の右下方である後述の一穴クルーン装置６０の左上方まで並んで配置されている。誘導釘４８２は、装飾部３１０における遊技球９９の移動方向の下流側の端部の下流位置から、第１役連作動ゲートＧ１の左上方まで並んで配置されている。また、誘導釘４８２には、遊技球９９の直径よりも間隔が広い落とし部分４８３が設けられている。そのため、第１移動経路Ｒ１を移動する遊技球９９は、落とし部分４８３を通過しない場合には第１役連作動ゲートＧ１を通過し、落とし部分４８３を通過する場合には第１役連作動ゲートＧ１を通過しない。つまり、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９は、一定確率で第１役連作動ゲートＧ１を通過する。なお、分離釘４８１及び誘導釘４８２に代えて、樹脂製の部材などによって分離釘４８１及び誘導釘４８２と同様な役割を果たすこともできる。

10

【０７１０】

そして、本実施形態では、第１移動経路Ｒ１に打ち出された遊技球９９のうち、第１役連作動ゲートＧ１を通過する遊技球９９と、第１役連作動ゲートＧ１を通過することなく落とし部分４８３を通過する遊技球９９との比率は、例えば１：１～１：１０の範囲から設定され、好ましくは１：２～１：５の範囲から設定され、典型的には１：３～４程度に設定される。つまり、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する確率は、例えば $1/2 \sim 1/11$ の範囲から設定され、好ましくは $1/3 \sim 1/6$ の範囲から設定され、典型的には $1/4 \sim 1/5$ 程度に設定される。このような範囲に第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する確率が設定されることで、遊技球９９を連続的に打ち出す場合には数秒程度で遊技球９９を第１役連作動ゲートＧ１に通過させることができる。これにより、遊技者にストレスを与えることを抑制しつつ、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９を第１役連作動ゲートＧ１に通過させることができ、第１役連作動ゲートＧ１を遊技球９９が通過するか否かに着目して遊技を楽しむことができる。また、無駄玉の発生を抑制するために遊技球９９を１球打ち出す毎に遊技球９９の打ち出しを停止する、いわゆる止め打ちを行うことで、無駄玉の発生を最小限としつつ、第１移動経路Ｒ１を移動する１球の遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過するか否かにより着目して遊技を楽しむことも可能である。

20

30

【０７１１】

なお、誘導釘４８２における落とし部分４８３を省略してもよい。つまり、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する確率を１００％に設定してもよい。このように、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過する確率が１００％に設定されることで、少なくとも１球の遊技球９９の打ち出しにより第１役連作動ゲートＧ１に遊技球９９を通過させることが可能になる。これにより、無駄玉を発生させることなく役物連続作動装置を作動させることができるため、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」の低下が防止される。その結果、第１移動経路Ｒ１を遊技者が選択することにより不利益が発生することが防止される。

40

【０７１２】

また、誘導釘４８２の落とし部分４８３を通過する遊技球９９が入球可能な位置に一般入賞口を配置してもよい。このように、誘導釘４８２の落とし部分４８３を通過する遊技球９９が入球可能な位置に一般入賞口が配置されることで、第１移動経路Ｒ１に打ち出される遊技球９９が第１役連作動ゲートＧ１を通過することなく落とし部分４８３を通過す

50

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

【0713】

また、第 1 移動経路 R 1 には、第 1 役連作動ゲート G 1 の上流側に第 1 ルート検知センサ R s 1 が設けられている。第 1 ルート検知センサ R s 1 は第 1 移動経路 R 1 を遊技球 99 が通過したことを検知するセンサである。この第 1 ルート検知センサ R s 1 は、例えば光学センサ、近接センサ（高周波発信型センサ、静電容量センサ、磁気センサ）などにより構成される。第 1 ルート検知センサ R s 1 は、主制御装置 4 の入出力 I / F 4 2 を介して M P U 4 1 に接続されている（図 7 6 参照）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 ルート検知センサ R s 1 からの出力に基づいて第 1 移動経路 R 1 を遊技球 99 が通過したことを検出可能である。

10

【0714】

但し、本実施形態では、主制御装置 4 によって実行される主タイマ割込処理でのセンサ検出処理として図 7 7 を参照して後述するように、M P U 4 1 は、条件装置が作動（条件装置作動フラグがオンに設定）され、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグ及び第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグのいずれもオンでない場合に、第 1 移動経路 R 1 を遊技球 99 が移動したことを検出する。つまり、M P U 4 1 は、条件装置が作動されている場合に、第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 99 が検知されるよりも先に第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 99 が検知される場合に、第 1 移動経路 R 1 を遊技球 99 が移動したと判断する。

20

【0715】

第 1 役連作動ゲート G 1 は、遊技球 99 の通過により役物連続作動装置を作動させる契機を与えるものである。この第 1 役連作動ゲート G 1 は、第 1 移動経路 R 1 に打ち出される遊技球 99 を通過可能に上下に貫通している。第 1 役連作動ゲート G 1 は、遊技球 99 の通過を検知可能な第 1 役物連続作動ゲートセンサ G s 1（以下、「第 1 役連ゲートセンサ」とも称する）を有する。第 1 役連ゲートセンサ G s 1 は、例えば光学センサ、近接センサ（高周波発信型センサ、静電容量センサ、磁気センサ）などにより構成され、主制御装置 4 の入出力 I / F 4 2 を介して M P U 4 1 に接続されている（図 7 6 参照）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 役連ゲートセンサ G s 1 からの出力に基づいて第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 99 が通過したことを検出可能である。

30

【0716】

ここで、M P U 4 1 は、後述の図 7 7 の主制御装置 4 によって実行されるセンサ検出処理において、条件装置が作動され、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されていないことを条件に、第 1 役連ゲートセンサ G s 1 によって遊技球 99 の通過が検知される場合に、第 1 役連作動ゲート G 1 を通過したか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、条件状態が作動している場合に、第 2 ルート検知センサ R s 2 よりも先に第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 99 が検知されることを条件に、第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 99 が通過したか否かを判断する。そして、第 1 移動経路 R 1 に遊技球 99 が打ち出される場合には、一定確率で遊技球 99 が第 1 役連作動ゲート G 1 を通過する。そのため、第 1 移動経路 R 1 への遊技球 99 の打ち出し開始から、短時間（例えば数秒程度）で第 1 役連作動ゲート G 1 に遊技球 99 を通過させて役物連続作動装置を作動させることができる。これにより、遊技者が第 1 移動経路 R 1 を選択した場合には、打ち出し開始から短時間で大当たり遊技を開始させることが可能になる。つまり、遊技者は、第 1 移動経路 R 1 を選択することで、図柄表示部 3 4 1 において大当たりの図柄組み合わせが停止表示されることで条件装置が作動される場合に、変動遊技の終了後から早期に大当たり遊技を開始させることができる。これにより、遊技者は、例えば遊技ホールの閉店時間が迫っている場合や個人的事情などによって遊技時間に制限がある場合などに、第 1 移動経路 R 1 を選択することで、残された遊技時間を無駄にすることなく、より多くの大当たり抽

40

50

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

【0717】

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

【0718】

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

【0719】

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

【0720】

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

R s 2 が設けられている。第 2 ルート検知センサ R s 2 は第 2 移動経路 R 2 を遊技球 9 9 が通過したことを検知するセンサである。この第 2 ルート検知センサ R s 2 は、例えば光学センサ、近接センサ（高周波発信型センサ、静電容量センサ、磁気センサ）などにより構成される。第 2 ルート検知センサ R s 2 は、主制御装置 4 の入出力 I / F 4 2 を介して M P U 4 1 に接続されている（図 7 6 参照）。即ち、M P U 4 1 は、第 2 ルート検知センサ R s 2 からの出力に基づいて第 2 移動経路 R 2 を遊技球 9 9 が通過したことを検出可能である。

【0721】

但し、本実施形態では、主制御装置 4 によって実行される主タイマ割込処理でのセンサ検出処理として図 7 7 を参照して後述するように、M P U 4 1 は、条件装置が作動（条件装置作動フラグがオンに設定）され、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグ及び第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグのいずれもオンでない場合に、第 2 移動経路 R 2 を遊技球 9 9 が移動したことを検出する。つまり、M P U 4 1 は、条件装置が作動されている場合に、第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 9 9 が検知されるよりも先に第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知される場合に、第 2 移動経路 R 2 を遊技球 9 9 が移動したことを検出する。

【0722】

一穴クルーン装置 6 0 は、第 2 移動経路 R 2 への遊技球 9 9 の打ち出しから役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させるものである。具体的には、一穴クルーン装置 6 0 は、後述のクルーン部 6 0 1 において遊技球 9 9 を転動させつつ周回させることによって遊技盤 3 1 での遊技球 9 9 の落下を制限（遅延）させることで、第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知されてから、一穴クルーン装置 6 0 の下部開口 6 0 6 の下方に配置される第 2 役連作動ゲート G 2 を遊技球 9 9 が通過するまでの時間を所定時間以上に確保するものである。この所定時間は、例えば 1 分以上 2 0 分以下の範囲から設定され、好ましくは 5 分以上 1 5 分以下の範囲から設定され、典型的には 1 0 分程度に設定される。このような範囲に所定時間（滞留時間、遅延時間）が設定されることで、一穴クルーン装置 6 0 で遊技球 9 9 の落下が遅延されている間に、設定値を含む出玉性能などの数値情報を明示又は示唆する（少なくとも一部を表示する）ことができる。このように、一穴クルーン装置 6 0 で遊技球 9 9 の落下が遅延されている間に設定値などの出玉性能に関する遊技情報が明示又は示唆されることで、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間（条件装置が作動してから役物連続作動装置が作動されるまでの時間）を、設定値などの出玉性能を認識又は推測して楽しむことができる。これにより、準備時間での遊技者の興味が向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。

【0723】

ここで、図 7 4 は一穴クルーン装置 6 0 を示す斜視図であり、図 7 5 は遊技盤 3 1 における図 7 4 の X 4 - X 4 切断線に相当する部分に沿う断面図である。図 7 4 及び図 7 5 に示すように、一穴クルーン装置 6 0 は、クルーン部 6 0 1 及び放出部 6 0 2 を備える。

【0724】

クルーン部 6 0 1 は、底壁部 6 0 3 及び周壁部 6 0 4 を有する有底円筒状である。底壁部 6 0 3 の中央部には、貫通孔 6 0 5 が設けられている。周壁部 6 0 4 は、底壁部 6 0 3 の周縁部から上方に延びており、底壁部 6 0 3 からの遊技球 9 9 の飛び出しが防止されている。このクルーン部 6 0 1 では、分離釘 4 8 1 及び誘導釘 4 8 4 によって誘導される遊技球 9 9 が、底壁部 6 0 3 上を周壁部 6 0 4 に沿って周回し、例えば遊技球 9 9 の移動速度の減衰によって周回半径が小さくなることで貫通孔 6 0 5 に入球される。放出部 6 0 2 は、下部開口 6 0 6 を有する中空状に形成されており、その内部が貫通孔 6 0 5 に連通している。即ち、放出部 6 0 2 は、遊技球 9 9 の放出方向（移動方向）に関して閉断面構造（周囲が囲まれた構造）を有する。この放出部 6 0 2 では、貫通孔 6 0 5 に入球される遊技球 9 9 が遊技盤 3 1 の下方に 1 球ずつ放出される。これにより、クルーン装置 6 0 では、複数の遊技球 9 9 が同時に放出されることが防止され、1 球ずつ遊技球 9 9 を放出することが可能になる。

【0725】

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

10

【0726】

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

20

【0727】

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

【0728】

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

30

40

【0729】

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

【0730】

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

50

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

【0731】

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

【0732】

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

【0733】

[主制御装置 4 の処理]

次に、本実施形態における主制御装置 4 の MPU 41 によって実行される処理について、図 77～図 80 を参照しつつ、前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

【0734】

[主制御装置 4 の主タイマ割込処理]

本実施形態における主制御装置 4 で実行される主タイマ割込処理は、前述の第 1 の実施形態とはセンサ検出処理（図 20 のステップ S 1001 参照）の内容が異なる。

【0735】

[センサ検出処理]

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

【0736】

<ステップ S 3 4 0 1>

図 7 7 に示すように、本実施形態のセンサ検出処理では、M P U 4 1 は、まず条件装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。条件装置作動フラグは、役物連続作動装置の作動に必要な条件である条件装置が作動されていることを示すフラグであり、後述の図 7 9 の変動遊技制御処理のステップ S 3 6 0 5 において、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄が大当たり図柄で停止表示された判断される場合にオンに設定される。そして、M P U 4 1 は、条件装置作動フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行し、条件装置作動フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 4 1 5 に移行する。

10

【0737】

<ステップ S 3 4 0 2>

条件装置作動フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2）。第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグは、第 1 役連ゲートセンサ G s 1 において遊技球 9 9 が検知される場合に第 1 役連ゲートセンサ G s 1 での遊技球 9 9 の検知を無効とするフラグであり、後述のステップ S 3 4 0 9 において第 1 ルート検知センサ R s 1 よりも先に第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知される場合にオンに設定される。そして、M P U 4 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 1 1 に移行し、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

20

【0738】

<ステップ S 3 4 0 3>

第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 3）。第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグは、第 2 役連ゲートセンサ G s 2 において遊技球 9 9 が検知される場合に第 2 役連ゲートセンサ G s 2 での遊技球 9 9 の検知を無効とするフラグであり、後述のステップ S 3 4 0 5 において第 2 ルート検知センサ R s 2 よりも先に第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 9 9 が検知される場合にオンに設定される。そして、M P U 4 1 は、第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行し、第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行する。

30

【0739】

<ステップ S 3 4 0 4>

第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、M P U 4 1 は、第 1 ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 4）。第 1 ルート検知センサ検知フラグは、第 1 ルート検知センサにおいて遊技球 9 9 が検知されたことを示すフラグであり、後述のステップ S 3 4 1 5 において第 1 ルート検知センサ R s 1 からの出力によって遊技球 9 9 の通過が検出される場合にオンに設定される。そして、M P U 4 1 は、第 1 ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行し、第 1 ルート検知センサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o）、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

40

【0740】

<ステップ S 3 4 0 5 及び S 3 4 0 6>

第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグ及び第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合に（ステップ S 3 4 0 3 及び S 3 4 0 4 共に N o）、第 1 ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s）、即ち

50

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

【0741】

<ステップS3407>

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

【0742】

<ステップS3408～S3510>

第2ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップS3407：Yes）、即ち第1ルート検知センサRs1よりも先に第2ルート検知センサRs2によって遊技球99が検知される場合、MPU41は、第2ルート検知コマンドを設定する（ステップS3408）。第2ルート検知コマンドは、条件装置の作動後に第2移動経路R2が選択されたことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、MPU41により実行される次のメイン処理（図78参照）のステップS1301の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。一方、音声ランプ制御装置5は、第2ルート検知コマンドを受信した場合に図柄表示部341及び7セグメント表示部39に設定値を示唆する設定値示唆演出処理を開始させる。

【0743】

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

【0744】

<ステップS3411>

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

4 1 1 : N o) 、処理をステップ S 3 4 1 5 に移行する。

【 0 7 4 5 】

<ステップ S 3 4 1 2>

第 2 役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 1 : Y e s) 、 M P U 4 1 は、第 2 役連ゲートセンサ検知コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 2) 、処理をステップ S 3 4 1 5 に移行する。第 2 役連ゲートセンサ検知コマンドは、条件装置の作動後に第 2 移動経路 R 2 が選択された場合に第 2 役連作動ゲート G 2 を遊技球 9 9 が通過したことを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、 M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 7 8 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。一方、音声ランプ制御装置 5 は、第 2 役連ゲートセンサ検知コマンドを受信した場合に図柄表示部 3 4 1 及び 7 セグメント表示部 3 9 での設定値を示唆する設定値示唆演出処理を終了させる。

【 0 7 4 6 】

<ステップ S 3 4 1 3>

第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s) 、 M P U 4 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 3) 。第 1 役連ゲートセンサ検知フラグは、第 1 役連ゲートセンサ G s 1 によって遊技球 9 9 が検知されること、即ち第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 9 9 が通過したことを示すフラグである。この第 1 役連ゲートセンサ検知フラグは、後述のステップ S 3 4 1 5 のその他のセンサ検出処理において、第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 9 9 が通過した場合に第 1 役連ゲートセンサ G s 1 から出力のオン・オフに基づく判定処理において第 1 役連ゲートセンサ G s 1 の出力がオンである場合にオンに設定される。つまり、 M P U 4 1 は、第 2 ルート検知センサ R s 2 よりも先に第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 9 9 が検知される場合、第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 9 9 が通過したか否かを判断する。 M P U 4 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 3 : Y e s) 、処理をステップ S 3 4 1 4 に移行し、第 1 役連ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 3 : N o) 、処理をステップ S 3 4 1 5 に移行する。

【 0 7 4 7 】

<ステップ S 3 4 1 4>

第 1 役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 3 : Y e s) 、 M P U 4 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 4) 、処理をステップ S 3 4 1 5 に移行する。第 1 役連ゲートセンサ検知コマンドは、条件装置の作動後に第 1 移動経路 R 1 が選択された場合に第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 9 9 が通過したことを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、 M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 7 8 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。一方、音声ランプ制御装置 5 は、第 1 役連ゲートセンサ検知コマンドを受信した場合に図柄表示部 3 4 1 での遊技説明演出を終了させる。

【 0 7 4 8 】

<ステップ S 3 4 1 5>

ステップ S 3 4 1 5 では、 M P U 4 1 は、その他のセンサ検出処理を実行し、当該センサ検出処理を終了する。その他のセンサ検出処理では、前述の第 1 の実施形態で主制御装置 4 によって実行されるセンサ検出処理の他、第 1 ルート検知センサ R s 1 、第 1 役連ゲートセンサ G s 1 、第 2 ルート検知センサ R s 2 、及び第 2 役連ゲートセンサ G s 2 によって遊技球 9 9 が実行される場合に、これらのセンサ R s 1 , G s 1 , R s 2 , G s 2 によって遊技球 9 9 が検知されたことを示すフラグをオンに設定し、第 1 ルート検知センサ検知フラグ又は第 2 ルート検知センサ検知フラグがオンに設定されている場合にそれらのフラグをオフに設定する処理が実行される。なお、第 1 役連ゲートセンサ検知フラグ及び第 2 役連ゲートセンサ検知フラグは、後述の図 8 0 の条件装置作動処理において参照されるため、これらのフラグがオンに設定されている場合であっても、本ステップ S 3 4 1 5

10

20

30

40

50

ではオフに設定されない。

【0749】

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

10

【0750】

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

20

【0751】

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

30

40

【0752】

〔主制御装置4のメイン処理〕

本実施形態における主制御装置4で実行されるメイン処理は、前述の第1の実施形態とは変動遊技制御の内容が異なる（図79参照）。また、本実施形態のメイン処理では、前述の第1の実施形態でのメイン処理（図23参照）に加えて、条件装置作動処理が実行される（図78参照）。ここで、図78は本実施形態に係る遊技機10の主制御装置4で実

50

行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図 7 9 は図 7 8 のメイン処理で実行される変動遊技処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0753】

〔変動遊技制御処理〕

図 7 9 に示すように、本実施形態のセンサ検出処理では、条件装置及び役物連続作動装置が作動されている間での変動遊技の実行が制限され、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に対する変動遊技の終了後に条件装置を作動させる処理が実行される。

【0754】

<ステップ S 3 6 0 1 及び S 3 6 0 2>

本実施形態の変動遊技制御処理では、MPU 4 1 は、まず条件装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップ S 3 6 0 1）、条件装置作動フラグがオフに設定されている場合に（ステップ S 3 6 0 1：No）、役物連続作動装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 2）。ここで、役物連続作動装置作動フラグは、可変入賞口 3 1 6 の開閉扉 3 1 9 を連続して作動させることフラグであり、後述の図 8 0 の条件装置作動処理でのステップ S 3 7 0 7 において、条件装置が作動されている場合に第 1 役連作動ゲート G 1 又は第 2 役連作動ゲート G 2 での遊技球 9 9 の通過が検出される場合にオンに設定される。

【0755】

そして、MPU 4 1 は、条件装置作動フラグ及び役物連続作動装置作動フラグ共にオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1 及び S 3 6 0 2 共に No）、前述の第 1 の実施形態と同様に変動遊技制御処理を実行する（ステップ S 1 4 0 1 ～ S 1 4 0 8）。なお、条件装置作動フラグ及び役物連続作動装置作動フラグの一方がオンに設定されている場合、当該変動遊技処理を終了する。

【0756】

<ステップ S 3 6 0 3>

ステップ S 3 6 0 3 では、MPU 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が停止表示される場合、即ち変動遊技が終了される場合、大当たり種別フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップ S 3 6 0 3）、大当たり種別フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3：Yes）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、大当たり種別フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3：No）、当該変動遊技制御処理を終了する。ここで、大当たり種別フラグは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示すと共に、大当たり種別が 5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれであることを示すフラグであり、5 R 通常大当たりフラグ、5 R 確変大当たりフラグ及び 1 6 R 確変大当たりフラグを含む。大当たり種別フラグは、例えば図 2 1 の第 1 保留コマンド設定処理又は第 2 保留コマンド設定処理において音声ランプ制御装置 5 に送信する第 1 保留コマンド又は第 2 保留コマンドを設定する際にオンに設定される。

【0757】

<ステップ S 3 6 0 4 及び S 3 6 0 5>

大当たり種別フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3：Yes）、条件装置作動コマンドを設定すると共に（ステップ S 3 6 0 4）、条件装置作動フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 0 5）、当該変動遊技処理を終了する。条件装置作動コマンドは、条件装置が作動されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 7 8 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。一方、音声ランプ制御装置 5 は条件装置作動コマンドを受信した場合に図柄表示部 3 4 1 などに遊技説明演出を開始させる。

【0758】

〔条件装置作動処理〕

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

10

20

30

40

50

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

【0759】

＜ステップ S 3 7 0 1＞

図 80 に示すように、本実施形態の条件装置作動処理では、まず条件装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップ S 3 7 0 1）、条件装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 1：Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 2 に移行し、条件装置作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 1：N o）、当該条件装置作動処理を終了する。

10

【0760】

＜ステップ S 3 7 0 2＞

条件装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 1：Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップ S 3 7 0 2）、第 1 役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2：Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 3 に移行し、第 1 役連ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2：N o）、処理をステップ S 3 7 0 9 に移行する。

【0761】

＜ステップ S 3 7 0 3 及 S 3 7 0 4＞

第 1 役連ゲートセンサ検知フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2：Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 役連ゲート検知フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 0 3）、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 4）。そして、M P U 4 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 4：Y e s）、当該条件装置作動処理を終了し、第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 4：N o）、処理をステップ S 3 7 0 5 に移行する。

20

【0762】

＜ステップ S 3 7 0 5 及び S 3 7 0 6＞

第 1 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 4：N o）、M P U 4 1 は、第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 5）。そして、M P U 4 1 は、第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 5：Y e s）、第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグをオフに設定してから（ステップ S 3 7 0 6）、処理をステップ S 3 7 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 5：N o）、処理をステップ S 3 7 0 7 に移行する。

30

【0763】

＜ステップ S 3 7 0 7 及び S 3 7 0 8＞

ステップ S 3 7 0 7 では、M P U 4 1 は、役物連続作動装置作動フラグをオンに設定すると共に、図 79 の変動遊技制御処理でのステップ S 3 6 0 2 及び当該条件装置作動処理でのステップ S 3 7 0 1 で参照される条件装置作動フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 0 8）、当該条件装置作動処理を終了する。つまり、条件装置が作動している場合に第 2 役連ゲートセンサ検知無効フラグがオンに設定されている場合（第 2 ルート検知センサ R s 2 よりも先に第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 9 9 が検知される場合）、第 1 役連ゲートセンサ G s 1 によって遊技球 9 9 が検知されると（第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 9 9 が通過すると）、可変入賞口 3 1 6 を開閉する開閉扉 3 1 9 を連続して作動させる役物連続作動装置が作動される。

40

【0764】

＜ステップ S 3 7 0 9＞

50

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

【0765】

<ステップS3710及S3711>

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

【0766】

<ステップS3712及びS3713>

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

【0767】

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

【0768】

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

10

20

30

40

50

口 3 1 9 が開放されることが防止される。

【 0 7 6 9 】

また、遊技機 1 0 では、条件装置が作動されている場合、第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知されるよりも先に第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 9 9 が検知される場合に、第 1 役連作動ゲート G 1 での遊技球 9 9 の通過が検出され、第 2 役連作動ゲート G 2 での遊技球 9 9 の通過を検出する処理が実行されない一方で、第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 9 9 が検知されるよりも先に第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知される場合に、第 2 役連作動ゲート G 2 での遊技球 9 9 の通過が検出され、第 1 役連作動ゲート G 1 での遊技球 9 9 の通過を検出する処理が実行されない。即ち、第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知されるよりも先に第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 9 9 が検知される場合に第 2 役連作動ゲート G 2 での遊技球 9 9 の通過が検出されることが制限される一方で、第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 9 9 が検知されるよりも先に第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知される場合に第 1 役連作動ゲート G 1 での遊技球 9 9 の通過が検出されることが制限される。そのため、第 1 移動経路 R 1 が選択されてから第 2 移動経路 R 2 を移動する遊技球 9 9 によって役物連続作動装置が作動されることが防止される一方で、第 2 移動経路 R 2 が選択されてから第 1 移動経路 R 1 を移動する遊技球 9 9 によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。これにより、第 2 移動経路 R 2 が選択されることによって一穴クルーン装置 6 0 によって遊技球 9 9 の落下が遅延され、役物連続装置の作動が遅延されている状態において、第 1 移動経路 R 1 に打ち出された遊技球 9 9 が第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 9 9 が通過しても、役物連続作動装置が作動されることが防止される。そのため、例えば条件装置の作動が遅延させている状態における後述の設定値を含む出玉性能などに関する数値情報が明示又は示唆が、第 1 役連作動ゲート G 1 での遊技球 9 9 の通過によって途中で終了されることが防止される。

【 0 7 7 0 】

なお、本実施形態の条件装置作動処理では、条件装置作動フラグがオンに設定されている場合に第 1 役連ゲートセンサ G s 1 及び第 2 役連ゲートセンサ G s 2 での遊技球 9 9 の通過を判定するが、第 1 役連ゲートセンサ G s 1 及び第 2 役連ゲートセンサ G s 2 での遊技球 9 9 の通過が検知される場合に条件装置が作動されているか否かを判定するようにしてもよい。即ち、第 1 役連ゲートセンサ G s 1 又は第 2 役連ゲートセンサ G s 2 での遊技球 9 9 の通過が検知される場合に、条件装置作動フラグなどに基づいて大当たり遊技を発生可能な状態であるか否かを判定するようにしてもよい。

【 0 7 7 1 】

〔音声ランプ制御装置 5 の処理〕

次に、本実施形態における音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 によって実行される処理について、図 8 1 ～図 8 8 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。

【 0 7 7 2 】

〔音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理〕

本実施形態における音声ランプ制御装置 5 で実行される副タイマ割込処理では、前述の第 1 の実施形態での副タイマ割込処理の設定値示唆処理（図 3 4 参照）に代えて、設定値示唆演出処理が実行される（図 8 1 参照）。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第 1 の実施形態での副タイマ割込処理（図 3 4 参照）に加えて、遊技説明演出処理が実行される（図 8 1 参照）。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第 1 の実施形態での副タイマ割込処理（図 3 4 参照）とは、コマンド判定処理の内容が異なる（図 8 2 参照）。

【 0 7 7 3 】

〔コマンド判定処理〕

本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第 1 の実施形態でのコマンド判定処理に加えて、後述の遊技説明演出処理及び設定値示唆演出処理を開始又は終了させるために必要

10

20

30

40

50

なコマンドを受信したか否かが判断される。ここで、図 8 2 は、本実施形態の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0774】

<ステップ S 3 9 0 1>

図 8 2 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU 5 1 は、まず条件装置作動コマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。条件装置作動コマンドは、条件装置が作動されることを示すコマンドであり、主制御装置 4 の MPU 4 1 によって実行される図 7 9 の変動遊技制御処理でのステップ S 3 6 0 4 において設定される。そして、MPU 5 1 は、条件装置作動コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 0 1：Yes）、処理をステップ S 3 9 0 2 に移行し、条件装置作動コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 0 1：No）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行する。

10

【0775】

<ステップ S 3 9 0 2>

条件装置作動コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 0 1：Yes）、MPU 5 1 は、遊技説明演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 0 2）、当該コマンド判定処理を終了する。遊技説明演出開始フラグは、後述の遊技説明演出（図 8 4 参照）を開始させるフラグであり、後述の図 8 3 の遊技説明演出処理のステップ S 4 0 0 1 において遊技説明演出を開始させるか否かを判断するために MPU 5 1 によって参照される。つまり、遊技説明演出は、条件装置が作動される場合、即ち図柄表示部 3 4 1 において大当たり図柄の組み合わせが停止表示される場合に開始される。

20

【0776】

<ステップ S 3 9 0 3>

条件装置作動コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 0 1：No）、MPU 5 1 は、第 2 ルート検知コマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 3）。第 2 ルート検知コマンドは、条件装置の作動後に第 2 移動経路 R 2 が選択されたことを示すコマンドであり、主制御装置 4 の MPU 4 1 によって実行される図 7 7 のセンサ検出処理でのステップ S 3 4 0 8 において設定される。そして、MPU 5 1 は、第 2 ルート検知コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 0 3：Yes）、処理をステップ S 3 9 0 4 に移行し、第 2 ルート検知コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 0 3：No）、処理をステップ S 3 9 0 5 に移行する。

30

【0777】

<ステップ S 3 9 0 4>

第 2 ルート検知コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 0 3：Yes）、MPU 5 1 は、設定値示唆演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 0 4）、当該コマンド判定処理を終了する。設定値示唆演出開始フラグは、後述の遊技説明演出を終了させると共に設定値示唆演出を開始させるフラグであり、後述の図 8 3 の遊技説明演出処理のステップ S 4 0 0 7 において遊技説明演出を終了させるか否かを判断するために、また後述の図 8 6 の設定値示唆演出処理のステップ S 4 1 0 1 において設定値示唆演出を開始させるか否かを判断するために、MPU 5 1 によって参照される。つまり、条件装置が作動されている場合に、第 1 ルート検知センサ R s 1 よりも先に第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知される場合、即ち第 2 移動経路 R 2 が選択される場合に、遊技説明演出が終了されると共に設定値示唆演出が開始される。

40

【0778】

<ステップ S 3 9 0 5>

第 2 ルート検知コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 0 3：No）、MPU 5 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知コマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 5）。第 1 役連ゲートセンサ検知コマンドは、条件装置の作動後に第 1 移動経路 R 1 が選択された場合に第 1 役連作動ゲート G 1 を遊技球 9 9 が通過したことを示すコマンドであり、主制御装置 4 の MPU 4 1 によって実行される図 7 7 のセンサ検出処理でのステップ S 3 4 1 4 において設定される。そして、MPU 5 1 は、第 1 役連ゲートセンサ検知

50

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

【0779】

＜ステップS3906＞

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

【0780】

＜ステップS3907＞

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

【0781】

＜ステップS3908＞

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

【0782】

＜ステップS3909＞

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

【0783】

〔遊技説明演出処理〕

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

り、図 8 4 は遊技説明演出における図柄表示部 3 4 1 での表示画面例を示す図である。

【 0 7 8 4 】

<ステップ S 4 0 0 1>

図 8 3 に示すように、本実施形態の遊技説明演出処理では、M P U 5 1 は、まず遊技説明演出開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 1）。遊技説明演出開始フラグは、遊技説明演出を開始させるフラグであり、図 8 2 のコマンド判定処理において、条件装置作動コマンドを受信したと判断される場合に（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s）、当該コマンド判定処理のステップ S 3 9 0 2 でオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 において大当たり図柄の組み合わせが停止表示され（大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の当該抽選結果を明示する変動遊技が終了され）、条件装置が作動される場合に遊技説明演出を開始させる。そして、M P U 5 1 は、遊技説明演出開始フラグがオンである場合（ステップ S 4 0 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 0 2 に移行し、遊技説明演出開始フラグがオフである場合（ステップ S 4 0 0 1 : N o）、処理をステップ S 4 0 0 5 に移行する。

【 0 7 8 5 】

<ステップ S 4 0 0 2 ~ S 4 0 0 4>

遊技説明演出開始フラグがオンである場合（ステップ S 4 0 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、遊技説明演出を開始させる（ステップ S 4 0 0 2）。次いで、M P U 5 1 は、遊技説明演出が実行されていることを示す遊技説明演出フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 0 0 3）、遊技説明演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 4 0 0 4）、当該遊技説明演出処理を終了する。

【 0 7 8 6 】

ここで、遊技説明演出は、第 1 移動経路 R 1 を選択した場合の遊技進行内容、及び第 2 移動経路 R 2 を選択した場合の遊技進行内容をそれぞれ説明する演出であり、図柄表示部 3 4 1 において実行される。図 8 4 に示すように、遊技説明演出では、図柄表示部 3 4 1 に、遊技盤 3 1 の上半部を正面視した遊技盤画像、及びこの遊技盤画像の下部に配置される右打ちを促すと共に A ルート（第 1 移動経路 R 1）及び B ルート（第 2 移動経路 R 2）のいずれかの選択を促す文字画像（「右打ち！ルートを選んでね！」の文字画像）が表示される。遊技盤画像は、A ルート（第 1 移動経路 R 1）及び B ルート（第 2 移動経路 R 2）を説明する画像（破線の矢印画像）、及び図柄表示部 3 4 1 に対応する部分に表示される各ルートを選択した場合の利点を説明する説明画像（「A ルートを選ぶと直ぐに大当たり遊技が始まるよ」及び「B ルートを選ぶと設定値が分かるかも」の文字画像）を含む。

【 0 7 8 7 】

このように、遊技説明演出が実行されることで、A ルート（第 1 移動経路 R 1）を選択した場合及び B ルート（第 2 移動経路 R 2）を選択した場合それぞれの利点を知り得ることができる。そのため、遊技者は、遊技説明演出を参考に自己が享受したい利点が得られるルートを選択することが可能になる。

【 0 7 8 8 】

また、遊技説明演出は、条件装置が作動される場合、即ち図柄表示部 3 4 1 で大当たり図柄の組み合わせが停止表示される場合に開始される。そのため、飾り図柄が停止表示される前や停止表示直後に遊技球 9 9 の打ち出しを停止することで、遊技説明演出による遊技進行内容を十分に把握する時間を確保することが可能になる。特に、図柄表示部 3 4 1 で大当たり図柄の組み合わせが停止表示される可能性が高い演出が実行される場合には無駄玉の発生を防止するために遊技球 9 9 の打ち出しを停止することが一般に行われ、同様に、無駄玉の発生を防止するために大当たり図柄の組み合わせが停止表示されてから即座に遊技球 9 9 の打ち出しが開始することなく可変入賞口 3 1 6 の開放が開始されるまでの一定時間は遊技球 9 9 の打ち出しを停止することが一般に行われている。このように、図柄表示部 3 4 1 で大当たり図柄の組み合わせが停止表示される場合には、一定時間の遊技球 9 9 の打ち出しを停止している場合が多いため、この点においても、遊技説明演出による遊技進行内容を十分に把握する時間を確保することが可能になる。

【0789】

なお、説明画像は、Aルート（第1移動経路R1）を選択した場合の利点を説明するAルート選択説明画像、及びBルート（第2移動経路R2）を選択した場合の利点を説明するBルート選択説明画像は、同時に表示する必要はなく、例えばAルート選択説明画像とBルート選択説明画像が切り替え表示されてもよい。また、例えばAルート選択説明画像とBルート選択説明画像が切り替え表示する場合、一定時間ごと自動的に切り替えられてもよく、遊技者による操作ボタン20（図1参照）に対する操作、選択決定部21の複数の選択ボタン21Aや決定ボタン21B（図53参照）に対する操作によって切り替えられるようにすることが考えられる。

【0790】

また、本実施形態では、条件装置が作動されると無条件で遊技説明演出が開始されるが、例えば第1移動経路R1（Aルート）が選択される場合に遊技説明演出が開始され、第2移動経路R2（Bルート）が選択される場合に遊技説明演出を実行することなく設定値示唆演出が開始されるようにしてもよい。

【0791】

<ステップS4005>

図83の説明に戻り、遊技説明演出開始フラグがオフである場合（ステップS4001：No）、MPU51は、ステップS4003でオンに設定される遊技説明演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4005）。MPU51は、遊技説明演出フラグがオンに設定されている場合（ステップS4005：Yes）、処理をステップS4006に移行し、遊技説明演出フラグがオフに設定されている場合（ステップS4005：No）、処理を図85のステップS4010に移行する。

【0792】

<ステップS4006>

遊技説明演出フラグがオンに設定されている場合（ステップS4005：Yes）、MPU51は、遊技説明演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4006）。遊技説明演出終了フラグは、遊技説明演出を終了させるフラグであり、図82のコマンド判定処理において、第1役連ゲートセンサ検知コマンドを受信したと判断される場合に（ステップS3905：Yes）、当該コマンド判定処理のステップS3906でオンに設定される。即ち、MPU51は、条件装置の作動後に第1移動経路R1が選択される場合に第1役連作動ゲートG1を遊技球99が通過する場合、即ち役物連続作動装置が作動される場合、遊技説明演出を終了させる。そして、MPU51は、遊技説明演出終了フラグがオンである場合（ステップS4006：Yes）、処理をステップS4007に移行し、遊技説明演出終了フラグがオフである場合（ステップS4006：No）、当該遊技説明演出処理を終了する。

【0793】

なお、本実施形態の遊技機10では、条件装置の作動（図柄表示部341において飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで停止表示されること）によって遊技説明演出が開始され、第1役連ゲートGs1を遊技球99が通過する場合、又は第1ルート検知センサRs1よりも先に第2ルート検知センサRs2によって遊技球99が検知される場合に終了されるが、条件装置の作動開始時に遊技説明演出を開始させることなく、条件装置の作動開始時に遊技盤31の右側領域に遊技球99の打ち出しを行うこと（右打ちを行うこと）を遊技者に要求する右打ち要求演出が図柄表示部341などにおいて実行されるようにしてもよい。この場合、条件装置が作動されてから、第1ルート検知センサRs1よりも先に第2ルート検知センサRs2によって遊技球99が検知される場合（クルーン装置60に遊技球99が誘導される場合）、右打ち要求演出を終了し、クルーン装置60において役物連続作動装置の作動が遅延されている間に遊技説明演出を実行するようにしてもよい。そして、遊技説明演出は、図84を参照して説明した前述の遊技説明演出と同様なものであってもよく、前述の遊技説明演出と異なるものであってもよい。但し、遊技説明演出は、少なくとも第1移動経路R1及び第2移動経路R2のいずれかを選択可能であること、

10

20

30

40

50

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

【0794】

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

【0795】

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

【0796】

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

【0797】

<ステップS4007～S4009>

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

【0798】

<ステップS4010>

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

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

【0799】

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

【0800】

<ステップS4011及びS4012>

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

【0801】

[設定値示唆演出処理]

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

【0802】

<ステップS4101>

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

【0803】

<ステップS4102>

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

【0804】

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

10

20

30

40

50

をより向上させることができる。

【0805】

また、本実施形態では、遊技設定値が1～6の6つであるため、設定値を除く5つの遊技設定値が非設定値となる。一方、7セグメント表示部39は7つのセグメントA～Gを利用して数字が表示されるものである。そのため、1つの非設定値を把握するためには7個の特定の条件が成立する必要がある、全ての非設定値を把握するためには、35個の特定の条件が成立する必要がある。そのため、ゲーム演出では、7ポイントを獲得することに1つの非設定値が把握可能であり、35ポイント以上獲得することで全ての非設定値を把握することができ、その結果、設定値を把握できる。

【0806】

ここで、図87(A)は、音声ランプ制御装置によって使用されるゲーム種別決定テーブルの一例を示す図であり、MPU51は、このゲーム種別決定テーブルに基づいてゲーム種別を決定する。

【0807】

図87(A)に示すように、ゲーム種別決定テーブルでは、ゲーム種別として、コイン獲得ゲーム(ゲームA)、ミッション達成ゲーム(ゲームB)、バトルゲーム(ゲームC)、クイズゲーム(ゲームD)及び予想ゲーム(ゲームE)の5つのゲームが、ゲーム種別抽選カウンタによって規定されており、MPU51は、ゲーム種別抽選カウンタの値に応じたゲームを選択する。

【0808】

ここで、コイン獲得ゲーム(ゲームA)では、例えば図柄表示部341に表示されるコインをキャラクタの進行方向の選択によって獲得するものであり、獲得コインの価値に応じてポイントが付与される。ミッション達成ゲーム(ゲームB)では、例えば複数のミッションを順次遊技者に与え、ミッションの達成数や達成レベルに応じてポイントが付与される。バトルゲーム(ゲームC)では、例えば遊技者の味方キャラクタと敵キャラクタとを対決させ、味方キャラクタが倒した敵キャラクタの数や強敵度に応じてポイントが付与される。クイズゲーム(ゲームD)では、例えば問題及び複数の回答が提示され、遊技者が正解した問題数や難易度に応じてポイントが付与される。予想ゲーム(ゲームE)では、例えば複数の宝箱から遊技者が選択した宝箱に入っている宝石の数や価値に応じてポイントが付与される。

【0809】

このように、7セグメント表示部39において非設定値を明示又は示唆させるためのポイント(特定の条件の成立数)を獲得するゲームがポイントの獲得方法が異なる複数のゲームから選択される。そのため、同じゲームが繰り返し実行されることによるゲーム演出に対する興味の低下が軽減される。また、同じゲームが繰り返し実行される場合、遊技者にゲームが簡易に攻略されることが懸念されるが、複数のゲームが設定されることでゲーム攻略の難易度を高めることが可能になり、安易に非設定値が把握されることが防止される。

【0810】

なお、ゲーム種別決定テーブルでは、ゲーム種別として、コイン獲得ゲーム(ゲームA)、ミッション達成ゲーム(ゲームB)、バトルゲーム(ゲームC)、クイズゲーム(ゲームD)及び予想ゲーム(ゲームE)の5つのゲームのそれぞれは、例えば遊技者参加型ゲーム、シナリオ管理型ゲームとして構成される。遊技者参加型ゲームは、操作ボタン20や選択決定部21に対する遊技者の操作によってゲームの進行過程及び結果(獲得ポイント数)が決定されるゲームである。コイン獲得ゲーム(ゲームA)、ミッション達成ゲーム(ゲームB)、バトルゲーム(ゲームC)、クイズゲーム(ゲームD)及び予想ゲーム(ゲームE)は、遊技者参加型ゲームとして構成し易い。遊技者参加型ゲームでは、遊技者の操作によってゲームの進行過程及び結果が決定されるため、ゲームに対する興趣を向上させ易い。一方、シナリオ管理型ゲームは、ゲームの進行過程及び結果(獲得ポイント数)が予め決定されているシナリオに従って実行され、コイン獲得ゲーム(ゲームA)

10

20

30

40

50

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

【0811】

また、ゲーム種別抽選カウンタは、カウンタ値が0～149のループカウンタであり、図81の副タイマ割込処理のステップS2001において1加算され、カウンタ値が149に達した場合に0にクリアされる。そして、コイン獲得ゲーム（ゲームA）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が0～49である場合に選択され、選択率は33.3%である。ミッション達成ゲーム（ゲームB）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が50～89である場合に選択され、選択率は26.7%である。バトルゲーム（ゲームC）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が90～119である場合に選択され、選択率は20.0%である。クイズゲーム（ゲームD）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が120～139である場合に選択され、選択率は13.3%である。予想ゲーム（ゲームE）は、ゲーム種別抽選カウンタのカウンタ値が140～149である場合に選択され、選択率は6.7%である。このように、コイン獲得ゲーム（ゲームA）、ミッション達成ゲーム（ゲームB）、バトルゲーム（ゲームC）、クイズゲーム（ゲームD）及び予想ゲーム（ゲームE）の5つのゲームは、選択率が異なり、コイン獲得ゲーム（ゲームA）、ミッション達成ゲーム（ゲームB）、バトルゲーム（ゲームC）、クイズゲーム（ゲームD）及び予想ゲーム（ゲームE）の順に選択率が高い。

【0812】

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

【0813】

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

に対する興趣の低下を抑制できる。

【0814】

なお、本実施形態では、各ゲームの選択率及びポイント獲得難易度が不均一に設定されているが、選択率及びポイント獲得難易度の少なくとも一方を均一に設定してもよい。また、ゲームの数は、5個に限らず他の個数であってもよく、ゲームの種別も図87(A)に示す例には限定されない。

【0815】

<ステップS4103及びS4104>

図86の説明に戻り、ステップS4103では、MPU51は、初期ポイントを設定し、さらにポイントカウンタの値として初期ポイントを設定する(ステップS4104)。初期ポイントは、ゲームでの獲得ポイントとは別にゲームの開始時に遊技者に付与されるポイントである。このように、初期ポイントが付与されることで、ゲーム以外でもポイントを獲得できるため、ポイント獲得難易度が高いゲームが選択される場合であっても、ゲームにおけるポイント獲得意欲の低下を防止できる。

【0816】

ここで、図87(B)は、音声ランプ制御装置によって使用される初期ポイント決定テーブルの一例を示す図であり、MPU51は、この初期ポイント決定テーブルに基づいて初期ポイントを決定する。

【0817】

図87(B)に示すように、初期ポイント決定テーブルでは、ゲーム種別ごとに初期ポイント抽選カウンタによって規定されており、MPU51は、ゲーム種別及び初期ポイント抽選カウンタの値に応じた初期ポイントを選択する。このように、ゲーム種別ごとに初期ポイントが設定されることで、各ゲームがポイント獲得難易度だけでなく初期ポイントによっても特徴付けられるため、ゲーム演出に対する興味をさらに向上させることが可能になり、また、どのゲームが選択されるかにより着目して遊技を楽しむことができる。

【0818】

初期ポイント抽選カウンタは、カウンタ値が0~299のループカウンタであり、図81の副タイマ割込処理のステップS2001において1加算され、カウンタ値が299に達した場合に0にクリアされる。そして、コイン獲得ゲーム(ゲームA)では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、0ポイント、1ポイント、2ポイント、3ポイント及び5ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが5ポイントと全ゲーム中で最も低い上に、高い初期ポイントほど選択され難い。また、コイン獲得ゲーム(ゲームA)では、初期ポイントの期待値が1.4ポイントであり、全ゲーム中で最も低い。ミッション達成ゲーム(ゲームB)では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、1ポイント、2ポイント、3ポイント、5ポイント及び8ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが8ポイントと比較的に高いが、高い初期ポイントほど選択され難い。また、ミッション達成ゲーム(ゲームB)では、初期ポイントの期待値が2.6ポイントであり、全ゲーム中で2番目に低い。バトルゲーム(ゲームC)では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、1ポイント、2ポイント、3ポイント、5ポイント及び8ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが8ポイントと比較的に高く、高い初期ポイントが比較的に選択され易い。また、バトルゲーム(ゲームC)では、初期ポイントの期待値が3.8ポイントであり、この期待値は全ゲーム中で中間的な値である。クイズゲーム(ゲームD)では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、1ポイント、2ポイント、3ポイント、5ポイント及び8ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが8ポイントと比較的に高く、高い初期ポイントほど選択され易い。また、クイズゲーム(ゲームD)では、初期ポイントの期待値が4.9ポイントであり、全ゲーム中で2番目に高い。予想ゲーム(ゲームE)では、初期ポイント抽選カウンタの値に応じて、1ポイント、3ポイント、5ポイント、8ポイント及び10ポイントから初期ポイントが選択され、最高初期ポイントが10ポイントと全ゲーム中で最も高く、高い初期ポイントほど選択され易い。また、予想ゲーム(ゲームE)では、初期ポイントの期待値が6.9

10

20

30

40

50

ポイントであり、全ゲーム中で最も高い。

【0819】

以上のように、ポイント獲得難易度が高いゲームほど初期ポイントとして高ポイントが選択され難い上に初期ポイントの期待値が低く、その一方で、ポイント獲得難易度が低いゲームほど初期ポイントとして高ポイントが選択され易い上に初期ポイントの期待値が高く、ポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとは相反する関係にある。このように、ポイント獲得難易度が高いゲームほど初期ポイントとして高ポイントが選択され難い上に初期ポイントの期待値が低いことで、多くポイントが容易に獲得されることが防止され、非設定値（設定値）が簡易に把握されることが防止される。一方、ポイント獲得難易度が低いゲームほど初期ポイントとして高ポイントが選択され易い上に初期ポイントの期待値が高いことで、多くのポイントゲームに対する機会が与えられるため、非設定値を把握し易く、ポイント獲得難易度の低いゲームが繰り返し選択されることに起因するゲーム演出に対する興趣の低下が抑制される。そのため、ポイント獲得難易度の高さとポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとが相反する関係にあることで、非設定値（設定値）が簡易に把握されることを防止しつつ、ゲーム演出に対する興趣の低下を抑制できる。

10

【0820】

なお、本実施形態では、ポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとが相反する関係にあるが、ポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとに相関関係にあってもよい。即ち、ポイント獲得難易度が高いゲームほど初期ポイントとして高ポイントが選択され易い上に初期ポイントの期待値が高く、その一方で、ポイント獲得難易度が低いゲームほど初期ポイントとして高ポイントが選択され難い上に初期ポイントの期待値が低くなるようにしてもよい。このようにポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値との関係を規定することで、例えばポイント獲得難易度が高いゲームほど、初期ポイントが高いがゲーム中にポイントが溜まり難く、ポイント獲得に関してスタートダッシュ型となる傾向のゲーム性が付与される。一方、ポイント獲得難易度が低いゲームほど、初期ポイントが低いがゲーム中にポイントが溜まり易く、ポイント獲得に関して追い込み型となる傾向のゲーム性が付与される。このように、ポイント獲得難易度の高さと初期ポイントや期待値の高さとに相関関係にあることで、獲得ポイントの増加経過（時間経過）に関してゲーム種別に応じた特徴付けが可能になる。これにより、ゲーム種別に応じてポイント獲得経過を楽しむことができるため、より遊技の興趣が向上される。

20

30

【0821】

また、初期ポイントは、ゲーム種別ごとに設定する必要はなく、全てのゲームで同じポイントが同じ確率で選択されるようにしてもよく、また各初期ポイントの選択率を均一化してもよい。また、初期ポイントは、必ずしも付与する必要はなく、ゲーム演出での獲得ポイントを0ポイントから開始してもよい。

【0822】

また、獲得（選択）された初期ポイントは、図柄表示部341に表示されてもよく、この場合、遊技者はゲーム開始時に初期ポイントを把握できるため、獲得ポイントを初期ポイントを含めて正確に把握することが可能になる。一方、初期ポイントは、図柄表示部341に表示されなくてもよく、この場合、遊技者はゲームの開始時に初期ポイントを把握できないため、獲得ポイントを初期ポイントを含めて正確に把握することができないが、ステップS4103では内部的には初期ポイントがポイントカウンタの値に加算されているため、例えば初期ポイントとして高ポイントが選択されている場合などには、後述の7セグ演出において想定外に多くセグメントA～Gが制御対象とされることで遊技者にサブライズ感を与えることができる。

40

【0823】

<ステップS4105及びS4106>

図86の説明に戻り、ステップS4105では、MPU51は、ゲーム演出の残り時間を示すゲーム演出時間カウンタをセットし、さらにゲーム演出を開始すると共にゲーム演

50

出が実行されていることを示すゲーム演出フラグをオンに設定し（ステップ S 4 1 0 6）、当該設定値示唆演出処理を終了する。ゲーム演出時間カウンタの値は、例えば第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知されてから、一穴クルーン装置 6 0 の下部開口 6 0 6 の下方に配置される第 2 役連作動ゲート G 2 を遊技球 9 9 が通過するまでの設計時間（理論値）から、設定値示唆演出の 7 セグメント演出として全ての非設定値を表示するのに必要な最低時間を減じた時間以下に対応する値に設定される。前記最低時間は、7 セグメント表示部 3 9 の 7 つのセグメント A ~ G を 5 回ずつ計 3 5 回制御する時間であり、例えば 1 つのセグメントの制御に要する時間が 0 . 5 秒である場合には 1 7 . 5 秒である。

【 0 8 2 4 】

<ステップ S 4 1 0 7 >

設定値示唆演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、ステップ S 4 1 0 6 でオンに設定されるゲーム演出フラグがオンに設定されているか否か、即ちゲーム演出が実行されているか否かを判断する（ステップ S 4 1 0 7）。M P U 5 1 は、ゲーム演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 4 1 0 8 に移行し、ゲーム演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 7 : N o）、処理を図 8 8 のステップ S 4 1 1 9 に移行する。

【 0 8 2 5 】

<ステップ S 4 1 0 8 >

ゲーム演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 7 : Y e s）、ゲーム演出進行処理を実行する。このゲーム演出進行処理では、例えば画像の変更や画面の切り換えを行う。画像の変更や画面の切り換えは、例えばゲーム演出の残り時間や遊技者による操作ボタン 2 0 や選択決定部 2 1 に対する操作に応じて実行される。また、ゲーム演出進行処理では、前回の副タイマ割込処理での設定値示唆演出処理の終了から、今回の副タイマ割込処理での設定値示唆演出処理までの間に遊技者が獲得したポイントがある場合、このポイントを R A M 5 1 2 に記憶する処理が実行される。

【 0 8 2 6 】

<ステップ S 4 1 0 9 >

ステップ S 4 1 0 9 では、M P U 5 1 は、ポイントカウンタの値の更新処理を実行する。具体的には、M P U 5 1 は、ステップ S 4 1 0 8 において R A M 5 1 2 に記憶されるポイントに基づいて、前回の副タイマ割込処理での設定値示唆演出処理の終了から、今回の副タイマ割込処理での設定値示唆演出処理までの間に遊技者が獲得したポイントをポイントカウンタの値に加算する。

【 0 8 2 7 】

<ステップ S 4 1 1 0 及び S 4 1 1 1 >

ステップ S 4 1 1 0 では、M P U 5 1 は、ゲーム演出の残り時間を示すゲーム演出時間カウンタの値から 1 減算する。そして、M P U 5 1 は、減算後のゲーム演出時間カウンタの値が 0 であるか否か、即ちゲーム演出の終了タイミングであるか否か、ゲーム演出の終了タイミングであるか否かを判断する（ステップ S 4 1 1 1）。M P U 5 1 は、減算後のゲーム演出時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 1 1 1 : Y e s）、処理を S 4 1 1 3 に移行し、減算後のゲーム演出時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 1 1 1 : N o）、処理を S 4 1 1 2 に移行する。

【 0 8 2 8 】

<ステップ S 4 1 1 2 >

減算後のゲーム演出時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 1 1 1 : N o）、即ちゲーム演出の実行時間が残されている場合、設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 1 1 2）。設定値示唆演出終了フラグは、設定値示唆演出を終了させるフラグであり、図 8 2 のコマンド判定処理において、第 2 役連ゲートセンサ検知コマンドを受信したと判断される場合に（ステップ S 3 9 0 7 : Y e s）、当該コマンド判定処理のステップ S 3 9 0 8 でオンに設定される。つまり、M P U 5

10

20

30

40

50

1 は、ゲーム演出の時間が残されている状態で、一穴クルーン装置 60 から遊技球 99 が排出されることで第 2 役連作動ゲート G 2 を遊技球 99 が通過したか否かを判断する。そして、MPU 51 は、設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4112：Yes）、処理を図 88 のステップ S 4116 に移行し、設定値示唆演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4112：No）、当該設定値示唆演出を終了する。

【0829】

<ステップ S 4113～S 4115>

減算後のゲーム演出時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4111：Yes）、即ちゲーム演出の終了タイミングである場合、7 セグ演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4113）、さらにゲーム演出フラグをオフに設定する共に（ステップ S 4114）、ゲーム演出終了処理を実行し（ステップ S 4115）、当該設定値示唆演出処理を終了する。

【0830】

なお、7 セグ演出開始フラグは、7 セグメント表示部 39 において非設定値を明示又は示唆する 7 セグ演出を開始させるフラグであり、後述の図 88 のステップ S 4119 において 7 セグ演出を開始するか否かを判断するために MPU 51 によって参照される。

【0831】

<ステップ S 4116～S 4118>

設定値示唆演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4112：Yes）、MPU 51 は、図 88 に示すように、ゲーム演出時間カウンタの値をクリアし（ステップ S 4116）、さらに設定値示唆演出終了フラグをオフに設定する共に（ステップ S 4117）、ゲーム演出フラグをオフに設定するなどのゲーム演出終了処理を実行し（ステップ S 4118）、当該設定値示唆演出処理を終了する。

【0832】

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

【0833】

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

【0834】

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

可能である。このように、大当たり遊技で使用されない表示装置において非設定値を明示又は示唆することで、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合であっても、遊技者に非設定値を明示又は示唆する情報を提供でき、遊技者は大当たり遊技の開始後であっても、非設定値を推測して遊技の進行を楽しむことができる。また、役物連続作動装置の作動によってゲーム演出が強制終了される場合、大当たり遊技の実行中に図柄表示部 341 において非設定値を明示又は示唆する情報を提供してもよい。当該情報の提供は、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード及びエンディングのいずれでも構わないが、例えば前述の第 1 の実施形態で説明した設定値示唆画面（図 47（B1）、図 47（B2）、図 47（C）参照）と同様な、7 セグメント表示部 39 を模した 5 つの設定値示唆画像を含む付加画像をオープニング又はエンディングで表示させることで実行可能である。

10

【0835】

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

【0836】

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

20

30

【0837】

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

40

【0838】

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

50

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

10

【0839】

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

20

【0840】

<ステップS4119>

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

30

【0841】

<ステップS4120及びS4121>

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

【0842】

<ステップS4122～S4124>

ポイントカウンタの値が1以上である場合（ステップS4121：Yes）、MPU51は、7セグメント表示部39において非設定を明示又は示唆するための処理を実行する（ステップS4122～S4124）。本実施形態の設定値示唆演出でのステップS4122～S4124の処理は、前述の第1の実施形態における図49の7セグメント表示部制御処理でのステップS2303～S2306と基本的に同様であり、前述の第1の実施形態におけるクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の数を本実施形態の獲得ポイントと置き換えて考えればよい。具体的には、ステップS4122では、MPU51は、音声ランプ制御装置5のRAM512に設定される7セグメント表示部制御情報記憶エリア（図42（A）参照）から、セグメント表示部制御情報を読み出す。そ

40

50

して、MPU51は、ステップS4120で取得されるポイントカウンタの値、及びステップS4122で7セグメント表示部制御情報記憶エリアから読み出される7セグメント表示部制御情報に基づいて7セグメント表示部39に対する制御内容を決定し（ステップS4123）、この制御内容に基づいて7セグメント表示部39の制御を実行する（ステップS4124）。

【0843】

＜ステップS4125～S4127＞

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

10

【0844】

＜ステップS4128＞

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

20

【0845】

＜ステップS4129＞

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

【0846】

＜ステップS4130＞

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

40

【0847】

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

【0848】

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

50

画像は、例えば大当たり遊技のオープニング演出やエンディング演出として図柄表示部 341 に表示される。また、付加画像は、前述の第 1 の実施形態と同様に、7 セグメント表示部 39 を模した 5 つの設定値示唆画像を含む付加画像として図柄表示部 341 に表示することが考えられる（図 47（B1）、図 47（B2）及び図 47（C）参照）。このように、大当たり遊技において 7 セグ演出における 7 セグメント表示部 39 での表示履歴が図柄表示部 341 に表示されることで、大当たり遊技において 7 セグメント表示部 39 において表示された非設定値に関する情報を確認することが可能である。これにより、7 セグメント表示部 39 において非設定値に関する情報が表示されることを知り得ない場合、7 セグメント表示部 39 での表示内容を見逃した場合、又は 7 セグメント表示部 39 での表示内容を忘れてしまった場合などであっても、改めて 7 セグメント表示部 39 での表示内容を認識することができる。そのため、遊技者は、大当たり遊技において図柄表示部 341 に表示される付加画像に基づいて、改めて非設定値を特定又は推測し、設定値を認識又は推測することができる。

【0849】

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

【0850】

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

【0851】

<ステップ S4131 及び S4132>

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

【0852】

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

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

【0853】

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

【0854】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1から第5の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能であり、前述の第1から第5の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【0855】

【第7の実施形態】

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

【0856】

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

【0857】

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

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

【0858】

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

【0859】

〔設定値示唆演出処理〕

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

【0860】

<ステップS4201>

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

【0861】

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

【0862】

図90(B)に示すように、補償ポイント決定テーブルでは、補償ポイントは、ゲーム種別ごとに補償ポイント抽選カウンタによって規定されており、MPU51は、ゲーム種別及び補償ポイント抽選カウンタの値に応じた補償ポイントを選択する。補償ポイント抽選カウンタは、カウンタ値が0～149のループカウンタであり、図81の副タイマ割込処理のステップS2001において1加算され、カウンタ値が149に達した場合に0にクリアされる。そして、コイン獲得ゲーム（ゲームA）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、1ポイント、3ポイント、5ポイント、8ポイント及び10ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが10ポイントと全ゲーム中で最も高い上に、高い補償ポイントほど選択され難い。また、コイン獲得ゲーム（ゲームA）では、補償ポイントの期待値が6.9ポイントであり、全ゲーム中で最も高い。ミッション達成ゲーム（ゲームB）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、1ポイント、2ポイント、3ポイント、5ポイント及び8ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが8ポイントと比較的に高く、高い補償ポイントほど選択され易い。また、ミッション達成ゲーム（ゲームB）では、補償ポイントの期待値が4.9ポイントであり、全ゲーム中で2番目に高い。バトルゲーム（ゲームC）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、1ポイント、2ポイント、3ポイント、5ポイント及び8ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが8ポイントと比較的に高く、高い補償ポイントが比較的に選択され易い。また、バトルゲーム（ゲームC）では、補償ポイントの期待値が3.8ポイントであり、この期待値は全ゲーム中で中間的な値である。クイズゲーム（ゲームD）では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、1ポイント、2ポイント、3ポイント、5ポイント及び8ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが8ポイントと比較的に高く、高い補償ポイントほど選択され難い。また、クイズゲーム（ゲーム

10

20

30

40

50

D)では、補償ポイントの期待値が2.6ポイントであり、全ゲーム中で2番目に低い。予想ゲーム(ゲームE)では、補償ポイント抽選カウンタの値に応じて、0ポイント、1ポイント、2ポイント、3ポイント及び5ポイントから補償ポイントが選択され、最高補償ポイントが5ポイントと全ゲーム中で最も低く、高い補償ポイントほど選択され難い。また、予想ゲーム(ゲームE)では、補償ポイントの期待値が1.4ポイントであり、全ゲーム中で最も低い。

【0863】

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

【0864】

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

【0865】

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

【0866】

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

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

【0867】

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

【0868】

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

【0869】

<ステップ S 4 2 0 2>

図 89 の説明に戻り、ステップ S 4 2 0 2 では、MPU 51 は、7 セグ演出開始フラグがオンに設定される。この 7 セグ演出開始フラグは、上述のように 7 セグ演出を開始させるフラグであり、図 88 の設定値示唆演出処理のステップ S 4 1 1 9 において参照される。即ち、本実施形態では、一穴クルーン装置 60 から遊技球 99 が落下するまでの時間が短くゲーム演出が強制的に終了される場合、役物連続作動装置の作動後であっても 7 セグ演出が後述の補償演出として実行される。これにより、ゲーム演出が強制終了される場合であっても、ゲーム演出が強制終了されるまでに獲得したポイントに、補償ポイントを加算したポイントに基づいて 7 セグ演出が補償演出として実行され、遊技者に非設定値を推測する情報を付与できる。

【0870】

<ステップ S 4 2 0 3 及び S 4 2 0 4>

ステップ S 4 2 0 3 では、MPU 51 は、補償演出時間カウンタをセットし、さらに補償演出フラグをオンに設定する（ステップ S 4 2 0 4）。補償演出時間カウンタは、補償演出として実行される 7 セグ演出の残り時間を示すカウンタである。補償演出フラグは、補償演出が実行されていることを示すフラグであり、7 セグ制御中フラグをオンに設定するか否かを判断するためにステップ S 4 2 0 5 において、補償演出を実行するために図 90 のステップ S 4 2 0 6 において MPU 51 によって参照される。

【0871】

<ステップ S 4 2 0 5>

ステップ S 4 2 0 5 では、MPU 51 は、ステップ S 4 2 0 4 でオンに設定される補償演出フラグがオンに設定されるか否かを判断する。つまり、MPU 51 は、7 セグ演出として補償演出が開始されるかを判断し、補償演出でない場合には（ステップ S 4 2 0 5：Yes）、7 セグ制御中フラグをオンに設定することで（ステップ S 4 1 2 6）、設定値示唆演出終了フラグがオンにされること、即ち第 2 役連作動ゲート G 2 を遊技球 99 が通過することで終了する 7 セグ演出を実行する。一方、MPU 51 は、補償演出でない場合には（ステップ S 4 2 0 5：No）、7 セグ制御中フラグをオンに設定することなく補償演出フラグをオンに維持し、ステップ S 4 2 0 3 においてセットされる補償演出時間カウンタによって規定される 7 セグ演出を規定時間の経過（補償演出時間カウンタの値が 0）により終了する補償演出を実行する。

【0872】

<ステップ S 4 2 0 6>

ステップ S 4 1 2 6 でセットされる 7 セグ制御中フラグがオフである場合（ステップ S 4 1 2 8：No）、図 90（A）に示すように、MPU 51 は、ステップ S 4 2 0 4 でオンに設定される補償演出が実行されていることを示す補償演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 6）。MPU 51 は、補償演出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 6：Yes）、処理をステップ S 4 2 0 7 に移行し、補償演出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 6：No）、当該設定値示唆演出処理を終了する。

【0873】

＜ステップS4207及びS4208＞

補償演出フラグがオンである場合（ステップS4206：Yes）、MPU51は、補償演出時間カウンタの値を1減算し（ステップS4207）、減算後の補償演出時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4208）。MPU51は、減算後の補償演出時間カウンタの値が0である場合（ステップS4208：Yes）、処理をステップS4210に移行し、減算後の補償演出時間カウンタの値が0でない場合（ステップS4208：No）、処理をステップS4209に移行する。

【0874】

＜ステップS4209～S4211＞

減算後の補償演出時間カウンタの値が0でない場合（ステップS4208：No）、ステップS4130と同様に7セグメント表示部39を制御し（ステップS4209）、当該設定値示唆演出処理を終了する。一方、減算後の補償演出時間カウンタの値が0である場合（ステップS4208：Yes）、MPU51は、ステップS4131と同様に7セグメント表示部39の各セグメントA～Gを消灯すると共に（ステップS4210）、補償演出フラグをオフに設定し（ステップS4211）、当該設定値示唆演出処理を終了する。

【0875】

以上のように、本実施形態では、一穴クルーン装置60から遊技球99が落下するまでの時間が短くゲーム演出が強制的に終了される場合（特定期間が短縮される場合）、役物連続作動装置の作動後であっても7セグ演出が補償演出として実行される。これにより、ゲーム演出が強制終了される場合であっても、補償演出として7セグ演出が実行される。これにより、ゲーム演出が強制終了される場合に7セグ演出が実行されないことにより遊技者が受ける不利益、即ち非設定値を推測する情報が得られないという不利益の発生が防止される。また、補償演出では、ゲーム演出が強制終了されるまでに獲得したポイントだけでなく、補償ポイントを加算したポイントに基づいて補償演出として7セグ演出が実行される。そのため、ゲーム演出が強制的に終了されることによりゲームにおいてポイントを獲得する機会の一部を奪われる不利益を受ける遊技者に対して、この不利益を補償ポイントとして補償することができる。

【0876】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1から第6の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能であり、前述の第1から第6の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【0877】

〔第8の実施形態〕

前述の第6の実施形態では、前述の第7の実施形態において説明したように、一穴クルーン装置60での遊技球99の滞在時間が必ずしも一定にはならず、ゲーム演出の実行時間が設計時間（理論時間）よりも短くなる場合にゲーム演出が強制終了され、ゲーム演出で獲得可能なポイントの期待値が理論値よりも低くなり、非設定値を特定又は推測するための情報量も期待値よりも少なくなる不利益を遊技者に与え、このことが遊技に対する興味を低下させる要因ともなりかねない。

【0878】

一方、本実施形態では、第2移動経路を移動する遊技球が回転体によって役物連続作動装置が作動されることが遅延される。例えば、回転体は、条件装置が作動される場合に、待機状態の所定姿勢（第1姿勢）から、役物連続作動装置の作動を開始させる所定領域（例えば第2役連ゲート）に遊技球を移動させる特定姿勢（第3姿勢）に変化されるまでの時間が一定化されるように回転駆動される。このように回転体の駆動によって役物連続作動装置が作動されることが遅延されることで、役物連続作動装置による役物連続作動装置の作動の遅延時間が均一化される。これにより、特定の条件を満たすことが可能な時間が理論時間よりも短くなる場合に遊技者が受ける不利益が軽減され、遊技に対する興味の低

10

20

30

40

50

下が抑制される。

【0879】

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

【0880】

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

【0881】

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

【0882】

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

【0883】

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

【0884】

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

10

20

30

40

50

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

【0885】

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

【0886】

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

【0887】

回転体 70 は、上述のように正面視において時計回り方向に回転可能であるが、回転状態と停止状態とが MPU 51 によって制御される。具体的には、図 93（A）に示すように、回転体 70 は、条件装置が作動されていない状態では、収容部 701 が下方に開放する第 1 姿勢で停止されており、停止位置が固定されている。そして、MPU 51 は、条件装置が作動される場合に、第 1 ルート検知センサ R s 1 によって遊技球 99 が検知されるよりも先に第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 99 が検知される場合（保持部 485 に遊技球 99 が保持されていることが検知される場合）、回転体 70 が時計回り方向への回転を開始させ、回転体 70 が再び第 1 姿勢となった場合に回転体 70 の回転を停止させる。つまり、回転体 70 は、定位置から回転が開始され、一回転することで再び定位置に到達した場合に定位置において回転が停止される。そして、回転体 70 が第 1 姿勢から 1 回転される場合、その間に図 93（B）に示す第 2 姿勢及び図 93（C）に示す第 3 姿勢を経る。図 93（B）に示す第 2 姿勢は、回転体 70 の収容部 701 が上方に開放する姿勢であり、この第 2 姿勢では、保持部 485 に保持される遊技球 99 が自重により収容部 701 に落下して収容される。図 93（C）に示す第 3 姿勢は、回転体 70 の収容部 701 が右方に開放する姿勢であり、この第 3 姿勢では、収容部 701 に収容される遊技球 99 が放出される。

【0888】

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

【0889】

また、回転体70が回転駆動される場合の回転速度は、例えば回転体70が第1姿勢から第3姿勢まで変化されるまでの時間が、前述の第6の実施形態における一穴クルーン装置60での遊技球99の滞在時間の設計時間（理論時間）と同程度の時間となる回転速度に設定される。具体的には、回転体70が第1姿勢から第3姿勢まで変化されるまでの時間は、例えば1分以上20分以下の範囲から設定され、好ましくは5分以上15分以下の範囲から設定され、典型的には10分程度に設定される。このような範囲に回転体70が第1姿勢から第3姿勢に変化されるまでの時間が設定されることで、回転体70によって役物連続作動装置の作動が遅延されている間に、ゲーム演出及び7セグ演出を含む設定値示唆演出を確実に実行することができる。

10

【0890】

なお、本実施形態では、正面視において時計回り方向に回転可能な回転体70について説明したが、回転体70は正面視において反時計回り方向に回転可能であってもよいし、下方視において時計回り方向又は反時計回り方向に回転可能なもの、例えばルーレットであってもよい。即ち、回転体70は、役物連続作動装置の作動を遅延させることが可能である限り、回転方向や形状に関して特に制限はない。

【0891】

また、回転体70の回転駆動方法は、役物連続作動装置の作動が遅延される時間が一定化又は略一定化される駆動方法であれば、必ずしも第1姿勢から回転を開始させて一定又は略一定の回転速度で1回転させる方法でなくてもよい。例えば、第1姿勢から回転を開始させ、第2姿勢や第3姿勢などの1か所又は複数個所で回転体70を一定時間停止させ、再回転させるようにしてもよい。第2姿勢で回転体70を停止させる場合、保持部485に保持されている遊技球99を回転体70の収容部701に確実に収容させることができる。また、第3姿勢で回転体70を停止させる場合、回転体70の収容部701に収容されている遊技球99を確実に第2役連作動ゲートG2に誘導して通過させることができる。

20

【0892】

また、本実施形態では、条件装置が作動される場合に、第1ルート検知センサRs1によって遊技球99が検知されるよりも先に第2ルート検知センサRs2によって遊技球99が検知される場合（保持部485に遊技球99が保持されていることが検知される場合）、回転体70が時計回り方向への回転を開始させているが、回転体70は、常時回転させておいてもよい。この場合の回転体70を一定又は略一定で回転させることが好ましいが、不定速な回転の他、回転と停止を繰り返すことによって変則的な回転を行うように駆動してもよい。このように回転体70を常時回転させておくことで、役物連続作動装置の作動が遅延される時間が、第2移動経路R2に遊技球99が打ち出されるタイミング（回転体70の姿勢（収容部701の位置））に依存することになる。そのため、回転体70を常時回転させておくことで、役物連続作動装置の作動を遅延させる時間を、遊技球99の打ち出しタイミングによって遊技者が選択できる遊技性が付与され、遊技の興味が向上される。

30

【0893】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、本実施形態における音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される処理について、図94～図96を参照しつつ、前述の第6の実施形態との相違点を中心に説明する。

40

【0894】

[音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理]

本実施形態における音声ランプ制御装置5で実行される副タイマ割込処理では、前述の第6の実施形態での副タイマ割込処理の設定値示唆処理（図81参照）に加えて、回転体作動制御処理が実行される（図94のステップS4301参照）。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、前述の第6の実施形態での副タイマ割込処理（図82参照）とは、

50

コマンド判定処理の内容が異なる（図 9 5 参照）。

【0895】

〔コマンド判定処理〕

本実施形態のコマンド判定処理では、第 2 ルート検知コマンドを受信したと判断される場合に、前述の第 6 の実施形態でのコマンド判定処理とは異なり、回転体 7 0 の作動に必要な処理が実行される。ここで、図 9 5 は、本実施形態の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0896】

<ステップ S 4 4 0 1 及び S 4 4 0 2>

図 9 5 に示すように、MPU 5 1 は、第 2 ルート検知コマンドを受信したと判断される場合（ステップ S 3 9 0 3：Yes）、前述の第 6 の実施形態でのコマンド判定処理において第 2 ルート検知コマンドを受信したと判断される場合と同様に、設定値示唆演出開始フラグをオンに設定する（ステップ S 3 9 0 4）。さらに、MPU 5 1 は、回転体作動開始フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 4 0 1）、回転体作動時間カウンタをセットし（ステップ S 4 4 0 2）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0897】

ここで、回転体作動開始フラグは、回転体 7 0 の回転を開始させるフラグであり、後述の図 9 6 の回転体作動制御処理のステップ S 4 5 0 1 において回転体 7 0 の回転を開始させるか否かを判断するために MPU 5 1 によって参照される。

【0898】

また、回転体作動時間カウンタは、回転体 7 0 の残り作動時間（回転時間）の示すカウンタであり、回転体作動時間カウンタの値が 0 になった場合に回転体 7 0 の回転が停止される。つまり、MPU 5 1 は、条件装置が作動されている場合に第 1 ルート検知センサ Rs 1 よりも先に第 2 ルート検知センサ Rs 2 によって遊技球 9 9 が検知される場合（保持部 4 8 5 で遊技球 9 9 が保持されていることが検知される場合）、回転体 7 0 の回転を開始させるために回転体回転開始フラグをオンに設定し、回転体 7 0 の回転時間を規定する回転体作動時間カウンタをセットする。

【0899】

なお、回転体作動時間カウンタの値は、回転体 7 0 の回転が第 1 姿勢（図 9 3（A）参照）から開始され、一定速度で回転される場合に、再び回転体 7 0 が第 1 姿勢（図 9 3（A）参照）になる時間に対応する値に設定される。また、回転体 7 0 の作動は、回転体の姿勢を検知可能なセンサを用いて制御してもよい。例えば、回転体 7 0 が第 1～第 3 姿勢である場合に収容部 7 0 1 が位置する部分のそれぞれに光学センサなどの検知センサを設け、これらのセンサによって収容部 7 0 1 の位置を確認しつつ回転体 7 0 の作動を制御してもよい。

【0900】

〔回転体作動制御処理〕

本実施形態の回転体作動制御処理では、回転体 7 0 の回転を開始させ、回転中の回転体 7 0 の回転を停止させる処理が実行される。ここで、図 9 6 は、本実施形態の回転体作動制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0901】

<ステップ S 4 5 0 1>

本実施形態の回転体作動制御処理では、図 9 6 に示すように、MPU 5 1 は、まず回転体 7 0 の回転を開始させる回転体作動開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 1）。MPU 5 1 は、回転体作動開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 1：Yes）、処理をステップ S 4 5 0 2 に移行し、回転体作動開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 1：No）、処理をステップ S 4 5 0 5 に移行する。

【0902】

<ステップ S 4 5 0 2～S 4 5 0 4>

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

【0903】

<ステップS4505>

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

【0904】

<ステップS4506及びS4507>

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

【0905】

<ステップS4508及びステップS4509>

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

【0906】

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

【0907】

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

10

20

30

40

50

な遅延手段としては、例えば遊技球 9 9 の移動経路を遊技盤 3 1 に組み付ける樹脂製などの部材により規定する手段、遊技盤 3 1 に打設される釘のレイアウトの調整する手段などが考えられる。また、遅延手段としては、所定位置に到達した遊技球 9 9 を上方に移動させることを 1 回又は複数回実行する手段であってもよい。

【0908】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 から第 7 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能であり、前述の第 1 から第 7 の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【0909】

〔第 9 の実施形態〕

前述の第 6 の実施形態では、遊技球 9 9 の発射強度によって、遊技球 9 9 の打ち出しから役物連続作動装置が作動されるまでの時間の異なる第 1 移動経路 R 1 及び第 2 移動経路 R 2 のいずれで遊技球 9 9 を移動させるかを遊技者が選択できる場合について説明した。

【0910】

しかしながら、遊技球 9 9 の発射強度によって第 1 移動経路 R 1 及び第 2 移動経路 R 2 のいずれで遊技球 9 9 を移動させるかを遊技者に選択させる場合、発射強度の調整の誤りや遊技球 9 9 の打ち出し不良の発生などによって、遊技者の意に反する移動経路に遊技球 9 9 が打ち出されることが懸念される。このように遊技者の意に反する移動経路に遊技球 9 9 が打ち出される場合、苛立ちや不快感などの感情によって遊技機に対する印象が悪くなることも想定される。

【0911】

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

【0912】

以下、本実施形態について、図 9 7 ～図 1 0 5 を参照して前述の第 6 の実施形態との相違点を中心に説明する。なお、図 1 0 5 は、本実施形態の変形例を説明するための図である。

【0913】

本実施形態では、第 1 役連作動ゲート G 1 に遊技球 9 9 を通過させるか、第 2 役連作動ゲート G 2 に遊技球 9 9 を通過させるかを遊技者に選択させるための構成が前述の第 6 の実施形態とは異なる。なお、本実施形態では、非設定値を明示又は示唆する装置として、7 セグメント表示部 3 9 に代えて、前述の第 5 の実施形態でのランプ表示部 3 5（図 6 4 参照）が適用されている。ここで、図 9 7 は本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図であり、図 9 8 は振分部材 8 0 の機能を説明するための図 9 7 に示す遊技盤 3 1 の要部を示す図である。

【0914】

図 9 7 に示すように、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、前述の第 6 の実施形態での分岐部 4 8 が省略され、装飾部 3 1 0 と外レール 3 1 2 との間に規定される第 4 移動経路 R 4 によって、遊技盤 3 1 の右側領域に向けて打ち出される遊技球 9 9 が、遊技盤 3 1 の右側上部まで誘導される。また、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、分離釘 4 8 1 の上方に振分部材 8 0 が設けられており、振分部材 8 0 の姿勢の切り換えによって第 1 役連作動ゲート G 1 及び第 2 役連作動ゲート G 2 のいずれに遊技球 9 9 を通過させるかの選択が可能である。

【0915】

図 9 8（A）及び図 9 8（B）に示すように、振分部材 8 0 は、振分部 8 0 1 及び回転軸 8 0 2 を有する。この振分部材 8 0 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられるソレノイドな

10

20

30

40

50

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

【0916】

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

【0917】

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

【0918】

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

【0919】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

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

【0920】

[音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理]

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

【0921】

[コマンド判定処理]

10

20

30

40

50

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

【0922】

<ステップS4701>

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

10

【0923】

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

20

【0924】

<ステップS4702及びS4703>

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

30

【0925】

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

40

【0926】

<ステップS4704>

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

【0927】

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

50

て遊技球 99 が検知される場合に、主制御装置 4 の MPU 41 によって設定されるコマンドである。そして、第 2 ルート検知フラグは、第 1 ルート検知センサ Rs1 によって遊技球 99 が検知されるよりも先に第 2 ルート検知センサ Rs2 によって遊技球が検知される場合に、振分部材 80 を図 98 (A) に示す第 1 姿勢で停止状態とするフラグであり、後述の図 103 及び図 104 の振分部材作動制御処理のステップ S4808 及び S4822 において、振分部材 80 を図 98 (A) に示す第 1 姿勢で停止状態として振分部材 80 の切替制御を終了するか否かを判断するために MPU 51 によって参照される。

【0928】

〔振分部材作動制御処理〕

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

【0929】

<ステップ S4801>

図 102 に示すように、本実施形態の振分部材制御処理では、MPU 51 は、まず左作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S4801）。ここで、左作動フラグは、条件装置の作動を契機としてオンに設定されるフラグであり（図 100 参照）、振分部材 80 を正面視の左方向に回動させることで振分部材 80 の切替制御を開始させるフラグである。即ち、振分部材 80 は、条件装置の作動を契機として切替制御される。MPU 51 は、左作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S4801：Yes）、処理をステップ S4802 に移行し、左作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S4801：No）、処理を図 103 のステップ S4805 に移行する。

【0930】

<ステップ S4802 ~ 4804>

左作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S4801：Yes）、MPU 51 は、振分部材 80 を正面視の左方向に回動させる（ステップ S4802）。これにより、振分部材 80 の姿勢が図 98 (A) に示す第 1 姿勢から図 98 (B) に示す第 2 姿勢に切り替えられ、条件装置の作動を契機とする振分部材 80 の切替制御が開始される。このように、条件装置の作動を契機として振分部材 80 の切替制御が開始されることで、振分部材 80 の切り替えが開始される場合に条件装置が作動されたことを認識することができ、役物連続作動装置の作動が可能であることを認識できる。これにより、条件装置が作動されない状態、例えば変動遊技の実行中に役連作動ゲート G1, G2 に向けて無駄に遊技球 99 が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益が軽減される。そして、MPU 51 は、振分部材 80 が左動されたこと（第 2 姿勢であること）を示す左動中フラグをオンに設定する（ステップ S4803）。さらに、MPU 51 は、左作動時間カウンタをセットし（ステップ S4804）、当該振分部材作動制御処理を終了する。

【0931】

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

【0932】

<ステップ S4805>

左作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S4801：No）、図 103 に示すように、MPU 51 は、振分部材 80 が左動されたこと（第 2 姿勢であること）を示

10

20

30

40

50

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

【0933】

<ステップS4806及びS4807>

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

10

【0934】

<ステップS4808及びS4809>

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

20

【0935】

<ステップS4810及びS4811>

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

30

【0936】

<ステップS4812～S4815>

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

40

50

【0937】

ここで、右作動時間カウンタは、振分部材80が第1姿勢を維持する残り時間（第2姿勢に切り替えるまでの残り時間）を示すカウンタであり、右作動時間カウンタの値が0になった場合に、振分部材80が左方向に回動されることで振分部材80の姿勢が第1姿勢から第2姿勢に切り替えられる。なお、右作動時間カウンタの値は、例えば遊技者が余裕を持って第1移動経路R1を選択可能な時間に対応する値に設定され、前述の左作動時間カウンタの値と同程度に設定される。即ち、右作動時間カウンタの値は、例えば1秒～20秒の範囲から設定され、好ましくは2秒～10秒の範囲から設定され、より好ましくは2秒～7秒の範囲から設定される時間に対応する値に設定される。また、右作動時間カウンタの値が前述の左作動時間カウンタの値と同程度に設定されることで、振分部材80が第1姿勢と第2姿勢との間で規則的に切り替えられる。これにより、遊技者は、第1移動経路R1及び第2移動経路R2を選択する遊技球99の打ち出しタイミングを図り易くなる。

10

【0938】

<ステップS4816～S4818>

第1ルート検知フラグがオンに設定されている場合に（ステップS4806：Yes）、第1ルート検知フラグをオフに設定した場合（ステップS4807）、又は第2ルート検知フラグがオンに設定されている場合に（ステップS4808：Yes）、第2ルート検知フラグをオフに設定した場合（ステップS4809）、MPU51は、振分部材80を右方向に回動させる（ステップS4816）。これにより、第1移動経路R1及び第2移動経路R2のいずれかが選択された場合に、振分部材80の姿勢が第2姿勢から第1姿勢に切り替えられる。さらに、MPU51は、左作動時間カウンタの値をクリアにすると共に（ステップS4817）、左動中フラグをオフに設定し（ステップS4818）、当該振分部材作動制御処理を終了する。即ち、MPU51は、振分部材80の切替制御の開始後に第1ルート検知センサRs1又は第2ルート検知センサRs2によって遊技球99が検知される場合、振分部材80を図98（A）に示す第1姿勢で停止状態として振分部材80の切替制御を終了する。

20

【0939】

<ステップS4819>

左動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS4805：No）、図104に示すように、MPU51は、振分部材80が右動されたこと（第1姿勢であること）を示す右動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4819）。MPU51は、右動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS4819：Yes）、処理をステップS4820に移行し、右動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS4818：No）、当該振分部材作動制御処理を終了する。

30

【0940】

<ステップS4820及びS4821>

右動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS4819：Yes）、MPU51は、第1ルート検知センサRs1での遊技球99の検知を契機としてオンに設定される第1ルート検知フラグ（図100参照）がオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4820）。即ち、MPU51は、第1ルート検知センサRs1での遊技球99の検知により、振分部材80を停止状態として振分部材80の切替制御を終了するか否かを判断する。MPU51は、第1ルート検知フラグがオンに設定されている場合（ステップS4820：Yes）、第1ルート検知フラグをオフに設定し（ステップS4821）、処理をステップS4830に移行する。一方、MPU51は、第1ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップS4820：No）、処理をステップS4822に移行する。

40

【0941】

<ステップS4822及びS4823>

第1ゲートセンサ検知フラグがオフに設定されている場合（ステップS4820：No

50

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

【0942】

<ステップS4824及びS4825>

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

【0943】

<ステップS4826～S4829>

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

【0944】

<ステップS4830及びS4831>

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

【0945】

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

10

20

30

40

50

きる。そのため、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲート G 1 , G 2 を選択するために遊技球 9 9 の発射強度の調整が不要になるため、遊技者の意に反する役連作動ゲート G 1 , G 2 によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。具体的には、第 1 役連作動ゲート G 1 の選択によって即座に大当たり遊技を開始させたい場合に、遊技者の意に反して第 2 役連作動ゲート G 2 が選択されることによって役物連続作動装置の作動が遅延されることが防止される。これとは逆に、第 2 役連作動ゲート G 2 の選択によって非設定値などの設定値を推測するために必要な情報を得ることを希望する場合に、遊技者の意に反して第 1 役連作動ゲート G 1 が選択されることによって即座に大当たり遊技を開始されることが防止される。その結果、遊技機 1 0 に対する印象の悪化が抑制される。

【0946】

なお、本実施形態では、遊技盤 3 1 の右側領域に向けて打ち出される遊技球 9 9 が第 4 移動経路 R 4 を移動し、その遊技球 9 9 が振分部材 8 0 によって第 1 役連作動ゲート G 1 又は第 2 役連作動ゲート G 2 (一穴クルーン装置 6 0) に誘導可能な第 1 移動経路 R 1 又は第 2 移動経路 R 2 に振り分けられるが、振分部材 8 0 を利用した第 1 役連作動ゲート G 1 又は第 2 役連作動ゲート G 2 (一穴クルーン装置 6 0) に誘導可能な第 1 移動経路 R 1 又は第 2 移動経路 R 2 の振り分けは、先に説明した方法には限定されない。例えば、前述の第 6 ~ 第 8 の実施形態において説明した第 1 移動経路 R 1 及び第 2 移動経路 R 2 に遊技球 9 9 の発射強度を調整することで遊技球 9 9 を通過させる役連作動ゲート G 1 , G 2 を選択する構成に対して、振分部材 8 0 を適用可能である。具体的には、図 1 0 5 に示すように、第 1 移動経路 R 1 及び第 2 移動経路 R 2 を規定する分岐部 4 8 の左端部側に振分部材 8 0 を設け、図 1 0 5 に実線及び仮想線で示すように、振分部材 8 0 の切り替えによって第 1 移動経路 R 1 及び第 2 移動経路 R 2 のいずれかを選択可能としてもよい。このように振分部材 8 0 の切り替えによって第 2 移動経路 R 2 のいずれかを選択可能とすることで、遊技球 9 9 を遊技盤 3 1 の右側領域に向けて遊技球 9 9 を打ち出す場合に、発射強度の調整を行うことなく、第 1 移動経路 R 1 及び第 2 移動経路 R 2 のいずれかを選択できる。これにより、発射強度の調整が不要になるため、遊技者の意に反する移動経路が選択されることが防止され、遊技機に対する印象の悪化が抑制される。

【0947】

この場合、振分部材 8 0 は、条件装置から作動されてから第 1 ルート検知センサ R s 1 又は第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知されるまでの間において、振分部材 8 0 の切替制御を実行するが好ましい。ところで、振分部材 8 0 の切替制御が実行される場合、遊技者が遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を打ち出す必要があるものと誤解することが想定される。そこで、振分部材 8 0 が切替制御される期間を条件装置から作動されてから第 1 ルート検知センサ R s 1 又は第 2 ルート検知センサ R s 2 によって遊技球 9 9 が検知されるまでの期間に設定することで、遊技者が不必要に遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を打ち出しことが抑制される。

【0948】

また、条件装置や役物連続作動装置が作動していない場合のように、振分部材 8 0 の切替制御を実行しない場合には、振分部材 8 0 は、第 1 移動経路 R 1 での遊技球 9 9 の移動を許容し、第 2 移動経路 R 2 での遊技球 9 9 の移動を制限する姿勢で停止させておくのが好ましい。このように振分部材 8 0 の切替制御を実行しない場合の振分部材 8 0 の姿勢を設定することで、役物連続作動装置を作動させることができない状況で遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を打ち出だされたとしても、クルーン装置 6 0 に遊技球 9 9 が誘導されることを防止できる。これにより、役物連続作動装置を作動させることができない状況で多数の遊技球 9 9 が遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 が打ち出だされた場合でのクルーン装置 6 0 での玉詰まりの発生が防止される。

【0949】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 から第 8 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能であり、前述の第 1 から第 8 の実施形態の技術事項を組み合わせることも可能である。

【0950】

また、前述の第6～第9の実施形態では、条件装置が作動している場合に、第2ルート検知センサRs2よりも先に第1ルート検知センサRs1によって遊技球99が検知される場合に第2役連ゲートセンサGs2の遊技球99の検知が無効にされ、第1ルート検知センサRs1よりも先に第2ルート検知センサRs2によって遊技球99が検知される場合に第1役連ゲートセンサGs1の遊技球99の検知が無効にされる場合について説明した。つまり、前述の第6～第9の実施形態では、一方の移動経路（役連作動センサ）による役物連続作動装置の作動が選択された場合に他方の移動経路（役連作動センサ）による役物連続作動装置の作動が制限される場合について説明した。これに対して、条件装置される場合に、所定条件が成立する場合に、一方の移動経路が選択された後において役物連続作動装置を作動させる移動経路（役連作動センサ）を他方の移動経路（役連作動センサ）に変更できるようにすることも考えられる。例えば、条件装置が作動される場合に、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容されることで、一方の移動経路が選択された後に他方の移動経路に遊技球を発射することで役物連続作動装置を作動させる移動経路を変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になる。具体的には、条件装置が作動される場合に、例えば第1ルート検知センサRs1よりも先に第2ルート検知センサRs2によって遊技球99が検知される場合、一穴クルーン装置60において役物連続作動装置の作動が遅延されるが、その間に、第1移動経路R1に遊技球99が打ち出すことで、第2役連ゲートセンサGs2によって遊技球99が検知されるよりも先に第1役連ゲートセンサGs1によって遊技球99を検知させることが可能になる。そのため、遊技者の意に反する移動経路が選択される場合に本来希望する移動経路を変更できるだけでなく、一穴クルーン装置60において役物連続作動装置の作動が遅延されている場合に即座に大当たり遊技を開始させることを希望する場合、例えばゲーム演出で多くの又は希望するポイントを獲得できないことが明白である場合などに、即座に大当たり遊技を開始させることが可能になる。

【0951】

役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートが先に選択したものから変更される所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることが好ましい。このように、所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件であることで、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートを遊技者の意思により変更することが可能になる。

【0952】

また、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートを先に選択したものから変更する方法は種々考えられる。例えば、第1ルート検知センサRs1及び第2ルート検知センサRs2のうちの一方のルート検知センサが他方のルート検知センサよりも先に遊技球99を検知した場合、他方のルート検知センサと同一移動経路に設けられる他方の役物作動ゲート（他方の役連作動センサ）での遊技球99の検知の有効（他方の役連作動センサに基づく役物連続作動装置の作動の制限）を一定時間保留（例えば検知無効を一定時間保留するフラグを設定）することが考えられる。つまり、役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートの変更を一定時間だけ許容することが考えられる。これにより、一定時間経過前は遊技者の意に反する移動経路の選択などによって移動経路の変更を希望する場合にその変更を可能にしつつ、一定時間経過後は遊技者の意に反して役物連続作動装置を作動させる移動経路が変更されることが防止され、より適切に遊技者の意思に反映させることが可能になる。

【0953】

その他の役物連続作動装置を作動させる役連作動ゲートを先に選択したものから変更する方法としては、例えば第1ルート検知センサRs1及び第2ルート検知センサRs2のうちの一方のルート検知センサが他方のルート検知センサよりも先に遊技球99を検知した場合、他方のルート検知センサと同一移動経路に設けられる他方の役物作動ゲート（他

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

10

【0954】

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

【0955】

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

20

【0956】

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

30

【0957】

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

40

【0958】

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

50

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

【0959】

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

10

【0960】

〔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。

【0961】

〔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、

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、

30

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。

【0962】

付記A1に係る遊技機では、特定の条件が成立する場合に、規定期間において、複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。これにより、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【0963】

〔付記A2〕

前記表示制御手段（51）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（35、39、341）に表示させることが可能であることを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【0964】

〔付記A3〕

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。

【０９６５】

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

10

【０９６６】

〔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。

【０９６７】

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。

20

【０９６８】

〔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。

【０９６９】

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。

30

【０９７０】

〔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。

【０９７１】

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。

40

【０９７２】

〔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。

【０９７３】

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

50

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

【0974】

〔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。

【0975】

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。

【0976】

〔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。

【0977】

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。

【0978】

〔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。

【0979】

〔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。

【0980】

〔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。

【0981】

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

10

20

30

40

50

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。

【0982】

[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。

【0983】

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。

【0984】

[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。

【0985】

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。

【0986】

[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。

【0987】

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。

【0988】

[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

10

20

30

40

50

判定の結果が報知される第2遊技状態（高確率モード）に移行される第2特別遊技状態（5R確変大当たり遊技状態及び16R確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記A15に記載の遊技機。

【0989】

付記A16に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

【0990】

〔付記A17〕

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記A15又は付記A16に記載の遊技機。

【0991】

付記A17に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【0992】

〔付記A18〕

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記A15から付記A17のいずれかに記載の遊技機。

【0993】

付記A18に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興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。

【0994】

〔付記A19〕

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技（5R通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記A18に記載の遊技機。

【0995】

付記A19に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第1遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たり

10

20

30

40

50

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。

【0996】

〔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。

【0997】

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。

【0998】

〔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。

【0999】

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。

【1000】

〔付記A22〕

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

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

【1001】

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

10

20

30

40

50

遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記 A 2 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。

【1002】

[付記 A 2 3]

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、

10

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 A 2 1 又は付記 A 2 2 に記載の遊技機。

【1003】

付記 A 2 3 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。

20

【1004】

[付記 A 2 4]

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、

30

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技(5R通常大当たり)に設定されることを特徴とする付記 A 2 1 から付記 A 2 3 のいずれかに記載の遊技機。

【1005】

付記 A 2 4 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

40

50

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。

【1006】

[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。

10

【1007】

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。

20

【1008】

[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。

【1009】

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

【1010】

[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

【1011】

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

50

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

【1012】

〔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。

【1013】

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。

【1014】

〔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。

【1015】

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。

【1016】

〔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。

【1017】

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。

【1018】

〔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。

【1019】

付記 A 3 1 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。

【1020】

〔付記 A 3 2〕

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 A 3 0 又は付記 A 3 1 に記載の遊技機。

【1021】

付記 A 3 2 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。

【1022】

〔付記 A 3 3〕

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 A 3 0 又は付記 A 3 1 に記載の遊技機。

【1023】

付記 A 3 3 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。

【1024】

〔付記 A 3 4〕

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 A 3 3 に記載の遊技機。

【1025】

付記 A 3 4 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。

【1026】

〔付記 A 3 5〕

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 A 2 9 から付記 A 3 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1027】

付記 A 3 5 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。

【1028】

〔付記 A 3 6〕

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。

【１０２９】

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。

10

【１０３０】

〔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。

【１０３１】

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。

20

【１０３２】

〔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。

【１０３３】

〔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。

【１０３４】

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。

30

【１０３５】

〔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。

40

【１０３６】

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。

【１０３７】

〔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。

50

【1038】

付記A41に係る遊技機では、遊技機の電源が投入されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。ところで、遊技機の電源は、遊技場の開店前に投入されることが多い。そのため、遊技機の電源投入を契機として特定情報の表示順序が決定されることで、営業日ごとに特定情報の表示順序が決定される。これにより、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が異なる営業日においても繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1039】

[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。

10

【1040】

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。

【1041】

[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。

20

【1042】

付記A43に係る遊技機では、所定期間が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定期間ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1043】

[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。

【1044】

付記A44に係る遊技機では、特別遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、特別遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

30

【1045】

[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。

40

【1046】

付記A45に係る遊技機では、価値付与遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、価値付与遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1047】

[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、

50

前記規定期間とは異なる特殊期間（例えば待機状態の期間）において、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させるために遊技者によって操作される操作手段（２１）と、

前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させる第２表示制御手段（５１）と、

をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０４８】

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。

【１０４９】

〔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。

【１０５０】

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。

【１０５１】

〔付記Ａ４８〕

前記表示内容記憶手段（５１２）は、互いに異なる複数の前記規定期間に表示された複数の前記特定情報の表示内容を記憶可能であり、

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも１つの前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ４６又は付記Ａ４７に記載の遊技機。

【１０５２】

〔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。

【１０５３】

〔付記Ａ５０〕

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの２以上を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ４９に記載の遊技機。

【１０５４】

付記 A 4 8 から付記 A 5 0 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（5 1 2）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するため、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。

10

【1 0 5 5】

〔付記 A 5 1〕

前記第 1 表示手段（3 5，3 9）と、前記第 2 表示手段（3 4 1）とは、異なる表示手段であることを特徴とする付記 A 4 6 から付記 A 5 0 のいずれかに記載の遊技機。

【1 0 5 6】

〔付記 A 5 2〕

前記第 2 表示手段（3 4 1）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 A 5 1 に記載の遊技機。

【1 0 5 7】

20

付記 A 5 1 及び付記 A 5 2 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。

30

【1 0 5 8】

〔付記 A 5 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（5 1）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（3 5、3 9、3 4 1）に表示させることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 8 のいずれかに記載の遊技機。

40

【1 0 5 9】

付記 A 5 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 0 6 0】

50

〔付記 A 5 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 A 5 3 に記載の遊技機。

〔1061〕

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。

10

〔1062〕

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。

〔1063〕

〔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、

20

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。

〔1064〕

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。

30

〔1065〕

〔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。

〔1066〕

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。

40

〔1067〕

〔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。

〔1068〕

50

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。

【1069】

〔付記 A 5 8〕

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 A 5 7 に記載の遊技機。

【1070】

付記 A 5 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。

【1071】

〔付記 A 5 9〕

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

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

前記第 2 表示順序は、前記第 2 表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（51）によって選択される確率（選択率）選択率が高く設定（100%を含む）されることを特徴とする付記 A 5 7 に記載の遊技機。

【1072】

付記 A 5 9 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 A 5 8 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。

【1073】

〔付記 A 6 0〕

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 A 5 7 に記載の遊技機。

〔1074〕

付記 A 6 0 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。

〔1075〕

〔付記 A 6 1〕

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 A 5 7 に記載の遊技機。

〔1076〕

付記 A 6 1 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。

〔1077〕

〔付記 A 6 2〕

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 A 1 から付記 A 3 のいずれかに記載の遊技機。

〔1078〕

付記 A 6 2 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。

〔1079〕

〔付記 A 6 3〕

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）をさらに備え、

前記規定期間以外の期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間であることを特徴とする付記Ａ６２に記載の遊技機。

【１０８０】

付記Ａ６３に係る遊技機では、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。ここで、遊技者の交代は、一般に待機状態の期間において行われる。そのため、待機状態の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限されることで、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。

【１０８１】

〔付記Ａ６４〕

前記表示制限手段（５１）は、前記規定期間以外の期間において、前記規定期間において前記表示手段（３５、３９、３４１）に過去に表示された前記特定情報の表示を制限することを特徴とする付記Ａ６２又は付記Ａ６３に記載の遊技機。

【１０８２】

付記Ａ６４に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、規定期間において表示手段に過去に表示された特定情報の表示が制限される。つまり、特定情報は、規定期間においてのみ表示され、規定期間以外では過去の特定情報の表示履歴の表示も制限される。これにより、表示履歴に基づいて過去に表示された特定情報を確認することができないため、表示履歴に基づいて他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることをより確実に防止できる。

【１０８３】

〔付記Ａ６５〕

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に第１の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を第１表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、前記第１の特定の条件とは異なる第２の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を前記第１表示順序とは異なる第１表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０８４】

付記Ａ６５に係る遊技機では、第１の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報が第１表示順序で前記表示手段に表示され、第２の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報（数字）が第１表示順序とは異なる第２表示順序で表示手段に表示される。即ち、成立する特定の条件の種別に応じて複数の特定情報の表示順序が設定される。そのため、複数の特定情報の表示順序が遊技者に認識され難くすることができ、特定情報に基づいて容易に複数の特定数値情報が特定又は認識されることが防止される。これにより、有利判定確率が低い場合に対応するものである場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に早期に把握されることが防止される。その結果、有利判定確率が低い場合であっても、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。

【１０８５】

〔付記Ａ６６〕

前記第１の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される第１所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含み、

前記第２の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される前記第１所定数値情報（設定値）とは異なる第２所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含むことを特徴とする付記Ａ６５に記載の遊技機。

【１０８６】

付記Ａ６６に係る遊技機では、第１の特定の条件が数値情報記憶手段に第１所定数値情報が記憶されていることを含み、第２の特定の条件が数値情報記憶手段に第２所定数値情

10

20

30

40

50

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

【1087】

[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、

10

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

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

【1088】

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

20

【1089】

[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。

30

【1090】

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

【1091】

[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、

40

前記表示手段(35、39、341)は、遊技者に視認可能な位置に設けられ、

前記第2表示手段(45)は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、

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

【1092】

付記A69に係る遊技機では、遊技者に視認可能な位置に設けられる第1表示手段に所定情報以外の特定情報が表示され、遊技者の視認が制限される位置に設けられ第2表示手段(45)に所定情報が表示される。即ち、特定の条件が成立する場合に、規定期間にお

50

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。

【１０９３】

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。

【１０９４】

〔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。

【１０９５】

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。

【１０９６】

〔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。

【１０９７】

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。

【１０９８】

〔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。

【１０９９】

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

10

20

30

40

50

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。

【1100】

〔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。

【1101】

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。

【1102】

〔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。

【1103】

〔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。

【1104】

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。

【1105】

[付記B4]

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

前記特定領域は、前記排出口(373)であることを特徴とする付記B1から付記B3のいずれかに記載の遊技機。

【1106】

[付記B5]

遊技球の入球によって賞球が払い出される複数の入賞口(313～316)をさらに備え、

前記排出口(373)は、前記複数の入賞口(313～316)に入球されなかった遊技球を前記遊技盤(31)の背面側に排出する第1排出口(318)と、前記第1排出口(318)とは異なる第2排出口(373)と、を含み、

前記特定領域は、前記第2排出口(373)であることを特徴とする付記B4に記載の遊技機。

【1107】

[付記B6]

前記第2排出口(373)は、前記特別遊技において入球可能であることを特徴とする付記B5に記載の遊技機。

【1108】

付記B4から付記B6に係る遊技機では、特別遊技において遊技球が入球可能な第2排出口を通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊技において、第2排出口に遊技球が入球されるか否かに着目させることで遊技性を向上させることが可能になる。

【1109】

[付記B7]

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

前記第2排出口(373)は、前記可変入賞口(316)を通過した遊技球が通過可能であることを特徴とする付記B6に記載の遊技機。

【1110】

付記B7に係る遊技機では、特別遊技において可変入賞口に入球した遊技球が通過可能な第2排出口を遊技球が通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、特別遊技において遊技領域に遊技球を打ち出して可変入賞口に遊技球を入賞させることで第2排出口に遊技球が通過され得る。そのため、特別遊技において通常通りに遊技を進行させるだけで、特別な技量を要することなく、表示手段に特定情報を表示させることが可能になる。これにより、第2排出口に遊技球が入球させるために技量差が発生し得る場合に比べて、技量差が発生し得るという理由で当該遊技機において遊技を行うことが敬遠されることが防止される。

【1111】

[付記B8]

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

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

をさらに備えることを特徴とする付記B7に記載の遊技機。

【1112】

付記B8に係る遊技機では、振分手段によって第2排出口と第3排出口とに遊技球が振り分けられるため、特定の条件を満たすか否かについて振分手段による遊技球の振り分け

10

20

30

40

50

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。

【1113】

[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。

【1114】

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。

10

【1115】

[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。

20

【1116】

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。

【1117】

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。

30

【1118】

[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、

40

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。

50

【1119】

付記C1に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1120】

[付記C2]

前記表示制御手段(51)は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報(数値の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記C1に記載の遊技機。

10

【1121】

[付記C3]

前記表示制御手段(51)は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報(数字の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記C1に記載の遊技機。

【1122】

20

付記C2又は付記C3に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1123】

[付記C4]

前記特別遊技状態は、

30

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

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記C1から付記C3のいずれかに記載の遊技機。

40

【1124】

付記C4に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

【1125】

[付記C5]

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 C 1 から付記 C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1126】

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。

【1127】

〔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。

【1128】

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。

【1129】

〔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。

【1130】

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と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くなる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、連荘回数が多くなるほど、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。

10

20

30

40

50

【1131】

〔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。

【1132】

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

【1133】

〔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

【1134】

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。

【1135】

30

〔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。

【1136】

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

【1137】

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。

【1138】

〔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、

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。

【１１３９】

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。

【１１４０】

〔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。

【１１４１】

〔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。

【１１４２】

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。

【１１４３】

〔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。

【１１４４】

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

10

20

30

40

50

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 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。

【1145】

[付記 D 5]

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、

10

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 D 1 から付記 D 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1146】

付記 D 5 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。

20

【1147】

[付記 D 6]

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、

30

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

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

【1148】

付記 D 6 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

40

50

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。

【1149】

[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

【1150】

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

【1151】

[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。

【1152】

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

【1153】

[付記D9]

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

前記規定期間は、前記表示抽選に当選した後であることを特徴とする付記D1から付記D8のいずれかに記載の遊技機。

40

【1154】

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

50

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

【1155】

[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。

10

【1156】

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。

【1157】

[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。

20

【1158】

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。

【1159】

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。

30

【1160】

[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、

40

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、

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。

【１１６１】

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

【１１６２】

〔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。

【１１６３】

20

〔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。

【１１６４】

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

【１１６５】

〔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。

【１１６６】

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

【１１６７】

〔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。

50

【1168】

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。

【1169】

[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

【1170】

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。

【1171】

[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

【1172】

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。

【1173】

[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。

30

【1174】

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。

【1175】

[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

【1176】

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。

【1177】

[付記 E 10]

50

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

前記特定情報は、数字又はアルファベットであることを特徴とする付記Ｅ５から付記Ｅ９のいずれかに記載の遊技機。

【１１７８】

付記Ｅ１０に係る遊技機では、情報表示手段が数字又はアルファベットを表示可能であり、特定情報が数字又はアルファベットに対応させて表示される。これにより、数字やアルファベットなどの簡易な識別情報として特定情報の全部又は一部が表示されるため、特定数値情報の特定又は推測がし易く、高度な遊技知識を要することなく特定数値情報の特定又は推測を簡易に楽しむことができる。

【１１７９】

〔付記Ｅ１１〕

前記情報表示手段（３５）は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する複数の個別表示部（３５１～３５６）を有し、

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に応じて、前記複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する前記個別表示部（３５１～３５６）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記Ｅ４に記載の遊技機。

【１１８０】

付記Ｅ１１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。

【１１８１】

〔付記Ｅ１２〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報が表示される表示状態と、前記特定情報が表示されない非表示状態との２態様のいずれかに前記個別表示部（３５１～３５６）を制御することを特徴とする付記Ｅ１１に記載の遊技機。

【１１８２】

付記Ｅ１２に係る遊技機では、個別表示部が表示状態と非表示状態との２態様のいずれかに制御される。そのため、個別表示部の態様によって特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

【１１８３】

〔付記Ｅ１３〕

前記複数の個別表示部（３５１～３５６）は列状、環状、マトリックス状又は千鳥状に配置されていることを特徴とする付記Ｅ１１又は付記Ｅ１２に記載の遊技機。

【１１８４】

〔付記Ｅ１４〕

前記複数の個別表示部（３５１～３５６）は、ランプ群であることを特徴とする付記Ｅ１１から付記Ｅ１３のいずれかに記載の遊技機。

【１１８５】

付記Ｅ１３及び付記Ｅ１４に係る遊技機では、簡易かつ安価に情報表示手段を形成することが可能になる。

【１１８６】

〔付記Ｅ１５〕

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ１４のいずれかに記載の遊技機。

【１１８７】

付記Ｅ１５に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技

10

20

30

40

50

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。

【1188】

[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、

10

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記E15に記載の遊技機。

【1189】

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。

20

【1190】

[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。

30

【1191】

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。

【1192】

[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。

【1193】

40

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。

【1194】

[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

50

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。

【１１９５】

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。

【１１９６】

【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。

【１１９７】

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。

【１１９８】

【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。

【１１９９】

付記 E 2 1 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 2 0 0】

[付記 E 2 2]

前記表示制御手段（5 1）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 E 2 1 に記載の遊技機。

10

【1 2 0 1】

付記 E 2 2 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。

【1 2 0 2】

なお、付記 E 2 2 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

【1 2 0 3】

[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）を行う移行判定手段（4 1）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（4 1）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（4 1）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（4 1）と、

所定期間に特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（3 5、3 9、3 4 1）に表示させる表示制御手段（5 1）と、

所定の条件が成立する場合に、前記表示手段（3 5、3 9、3 4 1）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（5 1）と、

を備え、

40

前記表示制御手段（5 1）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記表示順序決定手段（5 1）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（3 5、3 9、3 4 1）に前記特定情報を表示させ、

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（3 5、3 9、3 4 1）に表示されないことを特徴とする遊技機。

【1 2 0 4】

付記 F 1 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

50

示が単調化されることを防止できる。

【1205】

〔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。

【1206】

〔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

【1207】

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。

【1208】

20

〔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。

【1209】

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。

30

【1210】

〔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。

【1211】

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。

【1212】

40

〔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。

【1213】

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。

【1214】

〔付記F7〕

50

前記所定の条件は、前記特別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。

【1215】

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。

【1216】

〔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。

【1217】

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。

【1218】

〔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。

【1219】

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。

【1220】

〔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。

【1221】

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

10

20

30

40

50

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。

【1 2 2 2】

[付記 F 1 1]

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 F 1 から付記 F 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【1 2 2 3】

付記 F 1 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。

【1 2 2 4】

[付記 F 1 2]

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 F 1 1 に記載の遊技機。

【1 2 2 5】

付記 F 1 2 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。

【1 2 2 6】

[付記 F 1 3]

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 F 1 1 又は付記 F 1 2 に記載の遊技機。

【1 2 2 7】

付記 F 1 3 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。

【1 2 2 8】

[付記 F 1 4]

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 F 1 1 から付記 F 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

【1 2 2 9】

付記 F 1 4 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

10

20

30

40

50

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。

【1230】

[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。

【1231】

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。

【1232】

[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。

【1233】

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

10

20

30

40

50

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。

【1234】

[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。

【1235】

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。

【1236】

[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。

【1237】

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。

【1238】

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。

【1239】

[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)

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。

【１２４０】

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。

【１２４１】

〔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。

【１２４２】

〔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。

【１２４３】

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。

【１２４４】

〔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。

【１２４５】

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。

【１２４６】

〔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、

10

20

30

40

50

前記表示内容表示制御手段（５１）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（２１）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（５１２）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも１つの前記表示内容を前記第２表示手段（３５，３９，３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ４のいずれかに記載の遊技機。

【１２４７】

〔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

【１２４８】

〔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。

【１２４９】

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

【１２５０】

〔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

【１２５１】

〔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。

【１２５２】

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

40

50

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。

【1253】

〔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。

10

【1254】

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。

【1255】

〔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。

20

【1256】

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。

【1257】

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。

30

【1258】

〔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、

40

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

50

順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、

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

【１２５９】

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。

10

【１２６０】

〔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。

【１２６１】

〔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。

20

【１２６２】

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。

【１２６３】

〔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。

【１２６４】

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。

40

【１２６５】

〔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、

50

は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択することを特徴とする付記Ｈ４に記載の遊技機。

【１２６６】

付記Ｈ５に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の high か、low 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。

【１２６７】

〔付記Ｈ６〕

前記複数の表示順序は、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が異なる表示順序を含むことを特徴とする付記Ｈ５に記載の遊技機。

【１２６８】

付記Ｈ６に係る遊技機では、特定の表示順序を選択され易くし、また特定の表示順序を選択され難くすることも可能である。即ち、全ての表示順序が選択される確率が同一にされる場合とは異なり、特定の非設定値の特定を容易にし、これとは逆に、特定の非設定値の特定を困難にすることも可能になる。これにより、高設定値であることの可能性の high 低、低設定値であることの可能性の high 低などの調整が可能になる。

【１２６９】

〔付記Ｈ７〕

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

前記第１表示順序は、前記第１表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ｈ６に記載の遊技機。

【１２７０】

付記Ｈ７に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が最も低い第１表示順序が選択され易い。即ち、所定数値情報に対応する有利判定確率を除いて、有利判定確率が最も低く遊技者にとって最も不利な特定数値情報を示す特定情報は、表示順序における優先順位が最も低い。そのため、遊技者にとって最も不利な特定数値情報が最後に表示されるため、最後の特定情報が表示されるまでは、遊技者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。

【１２７１】

〔付記Ｈ８〕

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

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

前記第２表示順序は、前記第２表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（５１）によって選択される確率（選択率）が高く設定（１００％を含む）されることを特徴とする付記Ｈ６に記載の遊技機。

【１２７２】

10

20

30

40

50

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 H 6 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、遊技者に有利が有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなる。このように遊技者にとって不利な有利判定確率と遊技者に有利が有利判定確率とに対応する 2 つの特定数値情報を示す 2 つの特定情報の優先順位が低いことで、遊技者にとって有利さが相反する 2 つの有利判定確率のいずれであるかが最後まで判断し難くなるため、表示手段に表示される特定情報に対する興味を向上させることが可能になる。

10

【1 2 7 3】

〔付記 H 9〕

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、

20

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 H 6 に記載の遊技機。

【1 2 7 4】

付記 H 9 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

【1 2 7 5】

〔付記 H 10〕

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 H 6 に記載の遊技機。

40

【1 2 7 6】

付記 H 10 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

50

(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。

【1277】

[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。

【1278】

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。

【1279】

[付記H12]

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記H11に記載の遊技機。

【1280】

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。

【1281】

[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。

【1282】

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。

【1283】

[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。

【1284】

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

10

20

30

40

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。

【1285】

[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。

【1286】

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と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。

【1287】

[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。

【1288】

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。

【1289】

[付記H17]

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記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H1から付記H15のいずれかに記載の遊技機。

【1290】

付記H17に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、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

【1291】

なお、付記H17に係る遊技機は、複数の特定情報(非設定値)の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1292】

[付記I1]

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

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。

【1293】

付記I1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

【1294】

[付記I2]

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報(数値の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記I1に記載の遊技機。

【1295】

[付記I3]

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の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ⅰ１に記載の遊技機。

【１２９６】

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

【１２９７】

〔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。

【１２９８】

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

【１２９９】

〔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。

30

【１３００】

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。

【１３０１】

〔付記Ⅰ６〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

40

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。

【１３０２】

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。

50

【1303】

〔付記I7〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記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I6に記載の遊技機。

【1304】

付記I7に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、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

【1305】

なお、付記I7に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1306】

〔付記J1〕

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

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。

【1307】

40

付記J1に係る遊技機では、第1の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報が第1表示順序で前記表示手段に表示され、第2の特定の条件が成立する場合に複数の特定情報（数字）が第1表示順序とは異なる第2表示順序で表示手段に表示される。即ち、成立する特定の条件の種別に応じて複数の特定情報の表示順序が設定される。そのため、複数の特定情報の表示順序が遊技者に認識され難くすることができ、特定情報に基づいて容易に複数の特定数値情報が特定又は認識されることが防止される。これにより、有利判定確率が低い場合に対応するものである場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に早期に把握されることが防止される。その結果、有利判定確率が低い場合であっても、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。

【1308】

50

〔付記 J 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 J 1 に記載の遊技機。

〔1309〕

〔付記 J 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 J 1 に記載の遊技機。

〔1310〕

付記 J 2 又は付記 J 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。

〔1311〕

〔付記 J 4〕

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 J 1 から付記 J 3 のいずれかに記載の遊技機。

〔1312〕

付記 J 4 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。

〔1313〕

〔付記 J 5〕

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 J 1 から付記 J 4 のいずれかに記載の遊技機。

〔1314〕

付記 J 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

10

20

30

40

50

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。

【1315】

〔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。

10

【1316】

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。

【1317】

〔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。

20

【1318】

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。

【1319】

〔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、

30

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記J7に記載の遊技機。

40

【1320】

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。

【1321】

50

〔付記Ｊ９〕

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｊ７又は付記Ｊ８に記載の遊技機。

〔１３２２〕

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。

〔１３２３〕

〔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。

〔１３２４〕

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。

〔１３２５〕

〔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。

〔１３２６〕

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

10

20

30

40

50

測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【1327】

〔付記J12〕

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

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記J10又は付記J11に記載の遊技機。

【1328】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記J12に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

10

【1329】

〔付記J13〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

20

前記表示制御手段（51）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記J1から付記J12のいずれかに記載の遊技機。

【1330】

付記J13に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

30

【1331】

〔付記J14〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記J13に記載の遊技機。

【1332】

付記J14に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

40

【1333】

なお、付記J14に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1334】

〔付記K1〕

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

50

移行判定手段（４１）と、

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

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

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

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる第１表示制御手段（５１）と、

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

を備え、

前記第１表示手段（３５、３９、３４１）は、遊技者に視認可能な位置に設けられ、

前記第２表示手段（４５）は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、

前記規定期間においては、前記所定情報が前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。

【１３３５】

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。

【１３３６】

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。

【１３３７】

〔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。

【１３３８】

〔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。

【１３３９】

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

10

20

30

40

50

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。

【1340】

〔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

【1341】

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。

【1342】

〔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

【1343】

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。

【1344】

〔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

【1345】

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

【1346】

〔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K11から付記K6のいずれかに記載の遊技機。

50

【1347】

付記K7に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1348】

[付記K8]

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記K7に記載の遊技機。

10

【1349】

付記K8に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

20

【1350】

なお、付記K8に係る遊技機は、複数の特定情報(非設定値)の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1351】

[付記L1]

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

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

30

を備える遊技機であって

遊技球が移動可能な第1移動経路(R1)及び第2移動経路(R2)と、

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

をさらに備え、

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

【1352】

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

40

【1353】

[付記L2]

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

50

【1354】

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

【1355】

[付記L3]

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

10

【1356】

付記L3に係る遊技機では、第2移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第2移動経路に設けられている。このように、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第2移動経路に設けられることで、第1移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第2移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第1移動経路に遊技球が発射される場合と第2移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第1移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第2移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

20

【1357】

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

30

【1358】

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

40

【1359】

[付記L4]

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

【1360】

付記L4に係る遊技機では、第1移動経路に発射される遊技球が第1所定領域を通過する確率に比べて、第2移動経路に発射される遊技球が第2所定領域を通過する確率のほうが高く設定されている。これにより、役物連続作動装置の作動が遅延される第2移動経路では、第1移動経路よりも少ない遊技球の打ち出しにより役物連続作動装置を作動させる

50

ことができる。そのため、第2移動経路では、第1移動経路に遊技球を打ち出して役物連続作動装置を作動させる場合に比べて、役物連続作動装置を作動させるまでの時間的に不利となるが、無駄玉の発生を抑制できる点で、第1移動経路に遊技球を打ち出して役物連続作動装置を作動させる場合よりも有利となる。

【1361】

〔付記L5〕

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

【1362】

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

【1363】

〔付記L6〕

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

【1364】

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

【1365】

〔付記L7〕

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

【1366】

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

【1367】

〔付記L8〕

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

【1368】

付記L8に係る遊技機では、条件装置が作動してから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与される。このように、準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与されることで、準備時間において特定の条件が満たされる否かに着目させて遊

10

20

30

40

50

技の進行を楽しませることができ、これにより遊技の興趣が向上される。

【1369】

[付記L9]

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

【1370】

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

10

【1371】

[付記L10]

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

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

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

20

前記特定期間は、前記条件装置が作動される場合に、前記第2移動経路(R2)で遊技球が検知されることを契機として開始されることを特徴とする付記L8又は付記L9に記載の遊技機。

【1372】

付記L10に係る遊技機では、役物連続作動装置の作動が遅延手段によって遅延される第2移動経路に遊技球が検知される場合に特定の条件が満たされる否かの判断が行われる特定期間が開始される。即ち、特定期間は、第2移動経路によって役物連続作動装置の作動が遅延される場合に開始されるため、特定時間を長く設定可能である。これにより、特定の条件の種別を多様化できるため、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間が退屈になることを防止できる。その結果、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

30

【1373】

[付記L11]

前記特典付与手段(51)は、前記条件装置が作動される場合に前記第1移動経路で遊技球が検知されるよりも先に前記第2移動経路で遊技球が検知される場合、前記特定時間において前記特定の条件が成立する場合に前記特典を付与することを特徴とする付記L10に記載の遊技機。

【1374】

付記L11に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に第1移動経路で遊技球が検知されるよりも先に第2移動経路で遊技球が検知される場合、特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与される。これにより、役物連続作動を条件装置の作動から短時間で作動させるために第1移動経路が選択された後に、第2移動経路において検知される遊技球によって役物連続作動装置の作動が遅延され、意に反して役物連続作動装置の作動に時間を要することに対する嫌悪感や苛立ちの発生が防止され、快適に遊技を進行させることが可能になる。

40

【1375】

[付記L12]

前記特典は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示であることを特徴とする付記L8から付記L11のいずれかに記載の遊技機。

【1376】

50

[付記 L 1 3]

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

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

をさらに備え、

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

前記性能情報は、前記１つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記 L 1 2 に記載の遊技機。

【 1 3 7 7 】

[付記 L 1 4]

前記特典は、前記複数の数値情報のうちの前記１つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部の提示であることを特徴とする付記 L 1 3 に記載の遊技機。

【 1 3 7 8 】

付記 L 1 2 から付記 L 1 4 に係る遊技機では、特定期間に特定の条件が満たされる場合に特典として、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される。これにより、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測して遊技の進行を楽しむことができ、遊技の興趣が向上される。

【 1 3 7 9 】

[付記 L 1 5]

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

前記所定領域（G 1 , G 2 ）は、前記第 1 移動経路（R 1 ）に設けられる第 1 所定領域（G 1 ）と、前記第 2 移動経路（R 2 ）に設けられる第 2 所定領域（G 2 ）と、を含み、

前記第 2 移動経路（R 2 ）に設けられ、前記第 2 移動経路（R 2 ）に発射される遊技球の前記第 2 所定領域（G 2 ）の通過を、遊技球の遊技盤（3 1 ）での落下を制限又は遅延することによって遅延させる遅延手段（6 0 , 7 0 ）をさらに備えることを特徴とする付記 L 1 から付記 L 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 3 8 0 】

付記 L 1 5 に係る遊技機では、第 2 移動経路に発射される遊技球の第 2 所定領域の通過を遅延（役物連続作動装置の作動を遅延）させる遅延手段が、第 2 移動経路に発射される遊技球の遊技盤での落下を制限又は遅延するものである。このような遅延手段は、簡易な構成によって実現可能であり、遅延手段を設けることによる効果を容易かつ確実に享受することができる。

【 1 3 8 1 】

[付記 L 1 6]

前記遅延手段（6 0 , 7 0 ）は、遊技球を周回させることによって遊技盤（3 1 ）での遊技球の落下を一定時間制限又は遅延することを特徴とする付記 L 1 5 に記載の遊技機。

【 1 3 8 2 】

付記 L 1 6 に係る遊技機では、遊技球を周回させる遅延手段によって遊技盤での遊技球の落下が制限又は遅延される。即ち、遅延手段は、遊技球を周回させる手段によって実現される。このような遅延手段は、製造容易な公知の手段、例えばクルーン装置として構成できるため簡易に実現可能である。

【 1 3 8 3 】

[付記 L 1 7]

前記遅延手段（6 0 , 7 0 ）は、回転体（7 0 ）であることを特徴とする付記 L 1 5 に記載の遊技機。

【1384】

付記L17に係る遊技機では、回転体として構成される遅延手段によって遊技盤での遊技球の落下が制限又は遅延される。このように遅延手段が回転体であることで、遅延手段を製造容易な公知の手段によって実現可能である。また、遅延手段が回転体であることで、遅延手段での遅延時間の制御が容易となり、例えば遅延手段での遅延時間の均一化を図ることが可能になる。

【1385】

[付記L18]

前記回転体(70)の回転を制御する回転体制御手段(51)をさらに備え、

前記回転体(70)は、遊技球を收容可能な收容部(701)を有し、

前記回転体制御手段(51)は、前記条件装置が作動されることを条件に、前記收容部(701)が定位置にある姿勢から前記回転体(70)の回転を開始させ、少なくとも前記收容部(701)に收容される遊技球が放出される姿勢に前記回転体が回転されるまで、前記回転体(70)を定速又は略定速で回転させることを特徴とする付記L17に記載の遊技機。

【1386】

付記L18に係る遊技機では、收容部が定位置にある姿勢から回転体の回転が開始され、少なくとも收容部に收容される遊技球が放出される姿勢に回転体が回転されるまで、回転体が定速又は略定速で回転される。このように、回転体の開始姿勢が均一化され、回転体の開始から遊技球が放出されるまでの回転体の回転が定速又は略定速で回転されることで、回転体が開始されてから回転体から遊技球が放出されるまでの時間を容易に均一化することができる。これにより、遅延手段での遅延時間を容易に均一化でき、例えば役物連続作動装置の作動が遅延される間にイベントなどを発生させる場合に、当該イベントが途中で終了されることなく所望通り実行することが可能になる。

【1387】

[付記L19]

前記準備時間に設定される特定時間において成立する特定の条件の数に応じた特典を付与する特典付与手段(51)と、

前記条件装置が作動される場合に前記第2移動経路(R2)に遊技球が発射される場合、前記特定時間において前記特定の条件を成立させる機会を提供する成立機会提供手段(51)と、

をさらに備え、

前記第2移動経路(R2)では、前記条件装置が作動される場合に遊技球が発射されてから前記役物連続作動装置の作動までの準備時間が前記第1移動経路(R1)よりも遅延されることを特徴とする付記L1から付記L19のいずれかに記載の遊技機。

【1388】

付記L19に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に条件装置が作動されてから役物連続作動装置の作動までの準備時間が遅延される第2移動経路に遊技球が発射される場合、特定時間において特定の条件を成立させる機会が提供される。これにより、準備時間が長くなる第2移動経路の準備時間を利用して、成立機会提供手段によって特定の条件を満たす期間として各種イベントが発生されることが可能になり、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。このように、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。

【1389】

[付記L20]

前記成立機会提供手段(51, 341)は、数字に相関させることが可能な数的指標(例えばポイント)を、前記特定の条件の成立数に相関させて提供することを特徴とする付記L19に記載の遊技機。

【1390】

[付記L21]

前記成立機会提供手段（５１）は、表示手段において実行され、前記数的指標を獲得可能な数的指標獲得演出によって前記数的指標を提供することを特徴とする付記Ｌ２０に記載の遊技機。

【１３９１】

付記Ｌ２０及び付記Ｌ２１に係る遊技機では、特定の条件の成立数が、数的指標獲得演出などとして付与される機会によって獲得される数的指標に相関させて提供される。このように特定の条件の成立数が数的指標に相関されることで、特定の条件が成立する機会の内容を多様化でき、例えば当該機会をゲーム演出などのポイント獲得演出として実行すること可能になる。これにより、遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

【１３９２】

〔付記Ｌ２２〕

遊技者によって操作される操作手段（２０，２１）をさらに備え、

前記数的指標獲得演出は、前記操作手段（２０，２１）に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得られる演出であることを特徴とする付記Ｌ２１に記載の遊技機。

【１３９３】

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

【１３９４】

〔付記Ｌ２３〕

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

【１３９５】

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

【１３９６】

〔付記Ｌ２４〕

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

【１３９７】

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

【１３９８】

〔付記Ｌ２５〕

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

10

20

30

40

50

【1399】

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

【1400】

[付記L26]

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

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

【1401】

付記L26に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に切替手段に対する切り替え制御が開始される。このように、条件装置が作動される場合に切替手段に対する切り替え制御が開始されることで、切替手段に対する切り替え制御が開始される場合に条件装置が作動されたことを認識することができ、役物連続作動装置の作動が可能であることを認識できる。これにより、遊技の進行に対する遊技者の対応、例えば右打ちすべき状況であるか否かを認識し易くなり、条件装置が作動されない状態で役物連続作動装置を作動させようと試みて第1移動経路や第2移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、条件装置の非作動時に遊技者が受ける不利益(ベース(出玉率)の低下)が軽減される。

【1402】

[付記L27]

前記切替制御手段(51)は、前記第1移動経路(R1)又は前記第2移動経路(R2)での遊技球の移動が検知される場合に、前記切替手段(80)の切り替え制御を終了させることを特徴とする付記L26に記載の遊技機。

【1403】

付記L27に係る遊技機では、第1移動経路又は第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、条件装置が作動される場合に開始される切替手段の切り替え制御が終了される。このように、第1移動経路又は第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に切替手段の切り替え制御が終了されることで、切替手段の切り替え制御が終了される場合に第1移動経路又は第2移動経路に遊技球を打ち出す必要がないことを認識できる。これにより、第1移動経路や第2移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益(ベース(出玉率)の低下)が軽減される。

【1404】

[付記L28]

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

前記切替制御手段(51)は、前記切替手段(80)の切り替え制御を実行しない場合、前記切替手段(80)を前記第1誘導状態で停止させることを特徴とする付記L26又は付記L27に記載の遊技機。

【1405】

付記L28に係る遊技機では、切替手段の切り替え制御を実行しない場合に切替手段が第1誘導状態で停止される。ここで、第1誘導状態では、第1移動経路に遊技球を誘導させることが可能で、役物連続作動装置の作動が遅延される第2移動経路への遊技球の誘導が制限される。このように、切替手段の切り替え制御を実行しない場合に切替手段が第1誘導状態で停止されることで、第1移動経路及び第2移動経路の選択が終了された後や条

10

20

30

40

50

件装置の非作動時に役物連続作動装置の作動を遅延させる第２移動経路に遊技球が誘導されることが防止される。これにより、役物連続作動装置の作動を遅延させる第２移動経路に、遊技の進行とは無関係に不必要に遊技球が滞在することが防止される。

【１４０６】

〔付記Ｌ２９〕

前記条件装置が作動される場合に前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記第１移動経路（Ｒ１）又は前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限する制限手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ２８のいずれかに記載の遊技機。

10

【１４０７】

付記Ｌ２９に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。このように、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限されることで、一方の移動経路が選択されて役物連続作動装置が作動されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。これにより、役物連続作動装置を作動させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって役物連続作動装置が作動されることが、即ち役物連続作動装置が意に反する時間の経過（タイミング）で作動されることが防止される。

20

【１４０８】

〔付記Ｌ３０〕

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

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

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

【１４０９】

30

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

【１４１０】

〔付記Ｌ３１〕

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

40

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

【１４１１】

付記Ｌ３１に係る遊技機では、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第１移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。ここで、第２移動経路は役物連続作動装置の作動が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で役物連続作動装置の作動が遅延され

50

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

10

【1412】

[付記L32]

前記制限手段（51）によって前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限される場合、所定条件の成立により前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動の制限を解除する制限解除手段（51）をさらに備えることを特徴とする付記L29から付記L31のいずれかに記載の遊技機。

20

【1413】

付記L32に係る遊技機では、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される場合に、所定条件の成立により他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動の制限が解除される。そのため、所定の条件の成立によって役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になるため、移動経路の選択に関する利便性が向上される。

【1414】

[付記L33]

前記所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることを特徴とする付記L32に記載の遊技機。

30

【1415】

[付記L34]

前記所定条件は、前記役物連続作動装置が作動される前に前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されることであることを特徴とする付記L33に記載の遊技機。

【1416】

付記L33及び付記L34に係る遊技機では、役物連続作動装置が作動される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な所定条件の成立によって、役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

40

【1417】

[付記L35]

前記条件装置が作動される場合に前記第1移動経路（R1）及び前記第2移動経路（R2）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記第1移動経路（R1）及び前記第2移動経路（R2）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を許容する許容手段（51）をさらに備えることを特徴とする付記L1から付記L34のいずれかに記載の遊技機。

50

【1418】

付記L35に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容される。このように条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容されることで、一方の移動経路が選択された後に他方の移動経路に遊技球を発射することで役物連続作動装置を作動させる移動経路を変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

10

【1419】

[付記L36]

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

前記所定領域（G1、G2）は、前記第1移動経路（R1）に設けられる第1所定領域（G1）と、前記第2移動経路（R2）に設けられる第2所定領域（G2）と、を含むことを特徴とする付記L35に記載の遊技機。

【1420】

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

20

【1421】

[付記L37]

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

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

30

【1422】

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

40

【1423】

[付記L38]

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

前記許容手段（51）は、前記準備時間において前記一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に前記制限手段（51）による前記他方の移動経路に発射される遊技球

50

による前記役物連続作動装置の作動を一定時間許容し、

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

【１４２４】

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

【１４２５】

〔付記Ｌ３９〕

前記条件装置が作動されてから前記役物連続作動装置が作動されるまでの間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典を付与する特典付与手段（５１）と、前記特定時間において前記特定の条件を成立させる機会を提供する成立機会提供手段（５１）と、

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

をさらに備えることを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ３８のいずれかに記載の遊技機。

【１４２６】

付記Ｌ３９に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に特定期間が強制的に終了される。即ち、特定期間の経過前であっても特定期間を終了させることで特定期間の短縮が可能になる。これにより、例えば特定期間の経過前に役物連続作動装置を作動させることが可能になり、種々なタイミングで役物連続作動装置を作動させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【１４２７】

〔付記Ｌ４０〕

前記所定条件は、前記特定期間において遊技者によって成立可能な条件であることを特徴する付記Ｌ３９に記載の遊技機。

【１４２８】

付記Ｌ４０に係る遊技機では、所定条件を特定期間において遊技者が成立させることが可能である。このように、所定条件を特定期間において遊技者が成立させることが可能であることで、特定期間を遊技者の意思により終了させることが可能になる。これにより、特定期間の開始後においても役物連続作動装置を作動させるタイミングを遊技者が決定することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【１４２９】

〔付記Ｌ４１〕

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

前記所定条件は、前記特定期間の開始から前記特定期間が終了するまでの間に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路において遊技球が検知されることであることを特徴とする付記Ｌ４０に記載の遊技機。

【1430】

付記L41に係る遊技機では、待機期間に設定される特定期間が一方の移動経路での遊技球の移動の検知により開始され、当該特定期間の経過前において他方の移動経路において遊技球が検知される場合に特定期間が強制終了される。このように、待機期間に設定される特定期間が一方の移動経路での遊技球の移動の検知により開始され、当該特定期間の経過前において他方の移動経路において遊技球が検知される場合に特定期間が強制終了されることで、一方の移動経路への遊技球の発射によって特定期間の開始された後に、他方の移動経路に遊技球を発射するだけで特定期間を簡易に終了させることができる。

【1431】

[付記L42]

前記所定領域(G1, G2)は、前記第1移動経路(R1)に設けられる第1所定領域(G1)と、前記第2移動経路(R2)に設けられる第2所定領域(G2)と、を含み、所定遊技状態において前記所定領域(G1, G2)に遊技球が入球されることに基づいて特別遊技を発生させる特別遊技発生手段(41)をさらに備え、

前記特別遊技発生手段(41)は、前記所定領域(G1, G2)に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させ、所定条件が成立する場合に前記所定領域(G1, G2)に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限することを特徴とする付記L1から付記L41のいずれかに記載の遊技機。

【1432】

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

【1433】

[付記L43]

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

【1434】

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

【1435】

[付記L44]

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

【1436】

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

【1437】

〔付記 L 4 5〕

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記 L 4 4 に記載の遊技機。

〔１４３８〕

付記 L 4 5 に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることが防止される。これにより、特別遊技が発生させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間の経過（タイミング）で発生されることが防止される。

〔１４３９〕

〔付記 L 4 6〕

前記一方の移動経路は、前記第２移動経路（Ｒ２）であり、

前記他方の移動経路は、前記第１移動経路（Ｒ１）であることを特徴とする付記 L 4 5 に記載の遊技機。

〔１４４０〕

付記 L 4 6 に係る遊技機では、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限される。ここで、第２移動経路は遊技球の落下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第２移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第１移動経路に遊技球が発射されると、先に第２移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第１移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第２移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第１移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第１移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第２移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第１移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で発生されることが防止される。

〔１４４１〕

〔付記 L 4 7〕

前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１所定領域（Ｇ１）又は前記第２所定領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技が発生させ、第１所定条件が成立する場合に前記第１所定領域（Ｇ１）又は前記第２所定領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限し、前記第１所定条件とは異なる第２所定条件が成立する場合に前記特別遊技の発生の制限を解除することを

特徴とする付記 L 4 2 から付記 L 4 6 のいずれかに記載の遊技機。

【1 4 4 2】

付記 L 4 7 に係る遊技機では、第 2 所定条件が成立する場合に第 1 所定領域又は第 2 所定領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除される。このように、第 2 所定条件が成立する場合に第 1 所定領域又は第 2 所定領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除されることで、一方の所定領域による特別遊技の発生が選択された後に他方の所定領域による特別遊技の発生に変更することが可能になる。

【1 4 4 3】

〔付記 L 4 8〕

前記第 2 所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることを特徴とする付記 L 4 7 に記載の遊技機。

【1 4 4 4】

付記 L 4 8 に係る遊技機では、第 2 所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件である。このように、第 2 所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件であることで、遊技者は自己の意思により特別遊技を発生させる所定領域を変更可能である。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【1 4 4 5】

〔付記 L 4 9〕

前記第 1 所定条件は、前記判定手段（4 1）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記 L 4 7 又は付記 L 4 8 に記載の遊技機。

【1 4 4 6】

付記 L 4 9 に係る遊技機では、第 1 所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含む。このように、第 1 所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる所定領域が第 1 所定領域及び第 2 所定領域うちの一方の所定領域とは異なる他方の所定領域に限定される。そのため、第 1 所定領域及び第 2 所定領域うちの目的とする他方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の一方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【1 4 4 7】

〔付記 L 5 0〕

前記第 1 所定条件は、前記判定手段（4 1）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを特徴とする付記 L 4 9 に記載の遊技機。

【1 4 4 8】

付記 L 5 0 に係る遊技機では、第 1 所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。このように、第 1 所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技を発生させることができない状態において他方の所定領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【1 4 4 9】

〔付記 L 5 1〕

前記第 1 所定条件は、前記判定手段（4 1）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第 1 移動経路（R 1）及び前記第 2 移動経路（R 2）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第 1 移動経路（R 1）及び前記第 2 移動経路（R 2）のうちの前記一方の移

10

20

30

40

50

動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記 L 5 0 に記載の遊技機。

【 1 4 5 0 】

付記 L 5 1 に係る遊技機では、第 1 所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限される。このように、特別遊技を発生可能な状態において、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることの制限を簡易な制御によって実現できる。

10

【 1 4 5 1 】

【付記 L 5 2】

前記第 2 所定条件は、前記判定手段（4 1）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了後から、前記特別遊技が実行されるまでの間に、前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されることであることを特徴とする付記 L 5 1 に記載の遊技機。

【 1 4 5 2 】

付記 L 5 2 に係る遊技機では、役物連続作動装置が作動される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な所定条件の成立によって、役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

20

【 1 4 5 3 】

【付記 L 5 3】

前記一方の所定領域は、前記第 1 所定領域（G 1）であり、

前記他方の所定領域は、前記第 2 所定領域（G 2）であることを特徴とする付記 L 5 2 に記載の遊技機。

【 1 4 5 4 】

付記 L 5 3 に係る遊技機では、一方の所定領域が第 1 所定領域であり、他方の所定領域が第 2 所定領域である。ここで、第 2 所定領域が設けられる第 2 移動経路は遊技球の流下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第 2 移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第 1 移動経路に遊技球が発射されると、先に第 2 移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第 1 移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第 1 移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第 2 移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第 2 移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第 1 移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第 1 移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第 2 移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第 1 移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。

30

40

【 1 4 5 5 】

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

50

遊技を即座に発生させることが可能になる。

【1456】

[付記M1]

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

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

を備える遊技機であって

遊技球が移動可能な第1移動経路（R1）及び第2移動経路（R2）と、

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

をさらに備え、

前記第1移動経路（R1）及び前記第2移動経路（R2）は、遊技球が発射されてから前記所定領域を遊技球が通過するまでの時間が互いに異なり、

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

を備えることを特徴とする遊技機。

【1457】

付記M1に係る遊技機では、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与される。このように、準備時間に設定される特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与されることで、準備時間において特定の条件が満たされる否かに着目させて遊技の進行を楽しませることができ、これにより遊技の興趣が向上される。

【1458】

[付記M2]

前記特典付与手段（51）は、前記特定期間に成立する前記特定の条件の数に応じた前記特典を付与することを特徴とする付記M1に記載の遊技機。

【1459】

付記M2に係る遊技機では、特定期間に成立する特定の条件の数に応じた特典が付与される。このように、特定期間に成立する特定の条件の数に応じた特典が付与されることで、特定の条件が満たされるか否かだけでなく、満たされる特定の条件の数に着目させることができるため遊技の興趣がより向上される。また、準備時間に満たされる特定の条件の数に応じた特典が付与されることで、特典の内容を多様化できるためさらに遊技の興趣をさらに向上させることが可能になる。

【1460】

[付記M3]

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

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

前記特定期間は、前記条件装置が作動される場合に、前記第2移動経路（R2）で遊技球が検知されることを契機として開始されることを特徴とする付記M1又は付記M2に記載の遊技機。

【1461】

付記M3に係る遊技機では、役物連続作動装置の作動が遅延手段によって遅延される第2移動経路で遊技球が検知される場合に特定の条件が満たされる否かの判断が行われる特定期間が開始される。即ち、特定期間は、第2移動経路によって役物連続作動装置の作動

10

20

30

40

50

が遅延される場合に開始されるため、特定時間を長く設定可能である。これにより、特定の条件の種別を多様化できるため、条件装置が作動してから役物連続作動装置が作動されるまでの準備時間が退屈になることを防止できる。その結果、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。

【1462】

〔付記M4〕

前記特典付与手段（51）は、前記条件装置が作動される場合に前記第1移動経路で遊技球が検知されるよりも先に前記第2移動経路で遊技球が検知される場合、前記特定時間において前記特定の条件が成立する場合に前記特典を付与することを特徴とする付記M3に記載の遊技機。

10

【1463】

付記M4に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に第1移動経路で遊技球が検知されるよりも先に第2移動経路で遊技球が検知される場合、特定時間において特定の条件が成立する場合に特典が付与される。これにより、役物連続作動を条件装置の作動から短時間で作動させるために第1移動経路が選択された後に、第2移動経路において検知される遊技球によって役物連続作動装置の作動が遅延され、意に反して役物連続作動装置の作動に時間を要することに対する嫌悪感や苛立ちの発生が防止され、快適に遊技を進行させることが可能になる。

【1464】

〔付記M5〕

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

20

【1465】

〔付記M6〕

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

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

30

をさらに備え、

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

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

【1466】

〔付記M7〕

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

【1467】

付記M5から付記M7に係る遊技機では、特定期間に特定の条件が満たされる場合に特典として、有利判定確率に対応する1つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される。これにより、有利判定確率に対応する1つの数値情報などの出玉性能を推測して遊技の進行を楽しむことができ、遊技の興味が向上される。

40

【1468】

〔付記N1〕

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

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

50

置と、

遊技球が移動可能な第1移動経路（R1）及び第2移動経路（R2）と、

前記第1移動経路（R1）に設けられる第1所定領域（G1）と、

前記第2移動経路（R2）に設けられる第2所定領域（G2）と、

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

を備え、

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

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

10

【1469】

付記N1に係る遊技機では、第2移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第2移動経路に設けられている。このように、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第2移動経路に設けられることで、第1移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第2移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第1移動経路に遊技球が発射される場合と第2移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第1移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第2移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

20

【1470】

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

30

【1471】

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

【1472】

40

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

【1473】

[付記N2]

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

【1474】

50

付記 N 2 に係る遊技機では、遊技球を周回させる遅延手段によって遊技盤での遊技球の落下が制限又は遅延される。即ち、遅延手段は、遊技球を周回させる手段によって実現される。このような遅延手段は、製造容易な公知の手段、例えばクルーン装置として構成できるため簡易に実現可能である。

【1 4 7 5】

[付記 N 3]

前記遅延手段（6 0，7 0）は、回転体（7 0）であることを特徴とする付記 N 1 に記載の遊技機。

【1 4 7 6】

付記 N 3 に係る遊技機では、回転体として構成される遅延手段によって遊技盤での遊技球の落下が制限又は遅延される。このように遅延手段が回転体であることで、遅延手段を製造容易な公知の手段によって実現可能である。また、遅延手段が回転体であることで、遅延手段での遅延時間の制御が容易となり、例えば遅延手段での遅延時間の均一化を図ることが可能になる。

【1 4 7 7】

[付記 N 4]

前記回転体（7 0）の回転を制御する回転体制御手段（5 1）をさらに備え、

前記回転体（7 0）は、遊技球を収容可能な収容部（7 0 1）を有し、

前記回転体制御手段（5 1）は、前記条件装置が作動されることを条件に、前記収容部（7 0 1）が定位置にある姿勢から前記回転体（7 0）の回転を開始させ、少なくとも前記収容部（7 0 1）に収容される遊技球が放出される姿勢に前記回転体が回転されるまで、前記回転体（7 0）を定速又は略定速で回転させることを特徴とする付記 N 3 に記載の遊技機。

【1 4 7 8】

付記 N 4 に係る遊技機では、収容部が定位置にある姿勢から回転体の回転が開始され、少なくとも収容部に収容される遊技球が放出される姿勢に回転体が回転されるまで、回転体が定速又は略定速で回転される。このように、回転体の開始姿勢が均一化され、回転体の開始から遊技球が放出されるまでの回転体の回転が定速又は略定速で回転されることで、回転体が開始されてから回転体から遊技球が放出されるまでの時間を容易に均一化することができる。これにより、遅延手段での遅延時間を容易に均一化でき、例えば役物連続作動装置の作動が遅延される間にイベントなどを発生させる場合に、当該イベントが途中で終了されることなく所望通り実行することが可能になる。

【1 4 7 9】

[付記 O 1]

判定条件の成立に基づいて、役物連続作動装置が作動される遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（4 1）と、

前記判定手段（4 1）による判定の結果が前記特別遊技を実行するものであることを条件として作動され、その作動が前記役物連続作動装置の作動に必要な条件とされる条件装置と、

遊技球が移動可能な第 1 移動経路（R 1）と、

遊技球が移動可能であり、前記条件装置が作動される場合に遊技球が発射されてから前記役物連続作動装置の作動までの準備時間が前記第 1 移動経路（R 1）よりも遅延される第 2 移動経路（R 2）と、

前記準備時間に設定される特定時間において成立する特定の条件の数に応じた特典を付与する特典付与手段（5 1）と、

前記条件装置が作動される場合に前記第 2 移動経路（R 2）に遊技球が発射される場合、前記特定時間において前記特定の条件を成立させる機会を提供する成立機会提供手段（5 1）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 4 8 0】

付記〇１に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に条件装置が作動されてから役物連続作動装置の作動までの準備時間が遅延される第２移動経路に遊技球が発射される場合、特定時間において特定の条件を成立させる機会が提供される。これにより、準備時間が長くなる第２移動経路の準備時間を利用して、成立機会提供手段によって特定の条件を満たす期間として各種イベントが発生されることが可能になり、遊技者の興味が低く退屈になりがちな準備時間をイベントの発生によって楽しむことができる。このように、準備時間での遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。

【１４８１】

〔付記〇２〕

前記成立機会提供手段（５１，３４１）は、数字に相関させることが可能な数的指標（例えばポイント）を、前記特定の条件の成立数に相関させて提供することを特徴とする付記〇１に記載の遊技機。

【１４８２】

〔付記〇３〕

前記成立機会提供手段（５１）は、表示手段において実行され、前記数的指標を獲得可能な数的指標獲得演出によって前記数的指標を提供することを特徴とする付記〇２に記載の遊技機。

【１４８３】

付記〇２及び付記〇３に係る遊技機では、特定の条件の成立数が、数的指標獲得演出などとして付与される機会によって獲得される数的指標に相関させて提供される。このように特定の条件の成立数が数的指標に相関されることで、特定の条件が成立する機会の内容を多様化でき、例えば当該機会をゲーム演出などのポイント獲得演出として実行することが可能になる。これにより、遊技の興味がより向上させることが可能になる。

【１４８４】

〔付記〇４〕

遊技者によって操作される操作手段（２０，２１）をさらに備え、

前記数的指標獲得演出は、前記操作手段（２０，２１）に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得られる演出であることを特徴とする付記〇３に記載の遊技機。

【１４８５】

付記〇４に係る遊技機では、数的指標獲得演出が操作手段に対する遊技者の操作内容によって異なる結果が得られる演出とされる。即ち、数的指標獲得演出は、遊技者参加型ゲーム演出などの遊技者参加型演出として実行される。このように、数的指標獲得演出が遊技者の操作によって演出の進行過程及び結果（獲得される数的指標）が決定されることで、数的指標獲得演出に対する興味が向上される。

【１４８６】

〔付記〇５〕

前記数的指標獲得演出は、獲得可能な前記数的指標が予め決定されている複数のシナリオから選択される演出であることを特徴とする付記〇３に記載の遊技機。

【１４８７】

付記〇５に係る遊技機では、数的指標獲得演出が獲得可能な数的指標が予め決定されている複数のシナリオから選択される演出とされる。即ち、数的指標獲得演出は、シナリオ管理型ゲーム演出などのシナリオ管理型演出として実行される。これにより、ゲーム演出などの数的指標獲得演出に積極的に参加しない遊技者に対しても、複数のシナリオから決定されるシナリオに対応する数的指標が必ず付与される。そのため、数的指標獲得演出に興味のない遊技者に対しても数的指標に応じた特典を付与することが可能になり、遊技の興味が向上される。

【１４８８】

〔付記〇６〕

前記成立機会提供手段（５１）は、前記数的指標獲得演出が前記特定時間の経過前に終了される場合に、前記数的指標の補償を付与することを特徴とする付記〇３から付記〇５

10

20

30

40

50

のいずれかに記載の遊技機。

【1489】

付記O6に係る遊技機では、数的指標獲得演出が特定時間の経過前に終了される場合に数的指標が補償される。このように、特定時間に到達する前に特定時間が終了される場合に数的指標が補償されることで、特定の条件を満たすことが可能な特定時間が理論時間よりも短くなる場合に遊技者が受ける不利益が軽減され、遊技に対する興味の低下が抑制される。

【1490】

[付記O7]

前記第2移動経路(R2)に設けられ、前記第2移動経路(R2)に発射される遊技球の前記第2所定領域(G2)の通過を遅延させる遅延手段(60, 70)をさらに備えることを特徴とする付記O1から付記O6のいずれかに記載の遊技機。

10

【1491】

付記O7に係る遊技機では、第2移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第2移動経路に設けられている。このように、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第2移動経路に設けられることで、第1移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第2移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第1移動経路に遊技球が発射される場合と第2移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動してから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第1移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第2移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

20

【1492】

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

30

【1493】

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

40

【1494】

[付記P1]

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

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

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

50

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

を備えることを特徴とする遊技機。

【1495】

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

【1496】

〔付記 P 2〕

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

前記切替制御手段（51）は、前記条件装置が作動される場合に前記切替手段（80）に対する切り替え制御を開始させることを特徴とする付記 P 1 に記載の遊技機。

【1497】

付記 P 2 に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に切替手段に対する切り替え制御が開始される。このように、条件装置が作動される場合に切替手段に対する切り替え制御が開始されることで、切替手段に対する切り替え制御が開始される場合に条件装置が作動されたことを認識することができ、役物連続作動装置の作動が可能であることを認識できる。これにより、遊技の進行に対する遊技者の対応、例えば右打ちすべき状況であるか否かを認識し易くなり、条件装置が作動されない状態で役物連続作動装置を作動させようと試みて第 1 移動経路や第 2 移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、条件装置の非作動時に遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。

【1498】

〔付記 P 3〕

前記切替制御手段（51）は、前記第 1 移動経路（R 1）又は前記第 2 移動経路（R 2）での遊技球の移動が検知される場合に、前記切替手段（80）の切り替え制御を終了させることを特徴とする付記 P 2 に記載の遊技機。

【1499】

付記 P 3 に係る遊技機では、第 1 移動経路又は第 2 移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、条件装置が作動される場合に開始される切替手段の切り替え制御が終了される。このように、第 1 移動経路又は第 2 移動経路での遊技球の移動が検知される場合に切替手段の切り替え制御が終了されることで、切替手段の切り替え制御が終了される場合に第 1 移動経路又は第 2 移動経路に遊技球を打ち出す必要がないことを認識できる。これにより、第 1 移動経路や第 2 移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。

【1500】

〔付記 P 4〕

前記第 2 移動経路（R 1）に遊技球が発射される場合に前記役物連続作動装置の作動が遅延され、

前記切替制御手段（51）は、前記切替手段（80）の切り替え制御を実行しない場合、前記切替手段（80）を前記第 1 誘導状態で停止させることを特徴とする付記 P 2 又は付記 P 3 に記載の遊技機。

【1501】

付記 P 4 に係る遊技機では、切替手段の切り替え制御を実行しない場合に切替手段が第 1 誘導状態で停止される。ここで、第 1 誘導状態では、第 1 移動経路に遊技球を誘導させることが可能で、役物連続作動装置の作動が遅延される第 2 移動経路への遊技球の誘導が制限される。このように、切替手段の切り替え制御を実行しない場合に切替手段が第 1 誘導状態で停止されることで、第 1 移動経路及び第 2 移動経路の選択が終了された後や条件装置の非作動時に役物連続作動装置の作動が遅延させる第 2 移動経路に遊技球が誘導されることが防止される。これにより、役物連続作動装置の作動が遅延させる第 2 移動経路に、遊技の進行とは無関係に不必要に遊技球が滞在することが防止される。

【1502】

〔付記 Q 1〕

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

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

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

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

【1503】

付記 Q 1 に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。このように、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限されることで、一方の移動経路が選択されて役物連続作動装置が作動されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって役物連続作動装置が作動されることが防止される。これにより、役物連続作動装置を作動させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって役物連続作動装置が作動され、即ち役物連続作動装置が意に反する時間の経過（タイミング）で作動されることが防止される。

【1504】

〔付記 Q 2〕

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

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

前記制限手段（51）は、前記条件装置が作動される場合に前記一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記他方の移動経路に設けられる前記所定領域（G1、G2）での遊技球の通過の検知を制限することを特徴とする付記 Q 1 に記載の遊技機。

【1505】

付記 Q 2 に係る遊技機では、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限される。このように、条件装置が作動される場合に一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる所定領域での遊技球の通過の検知が制限されることで、一方の移動経路が選択されて役物連続作動装置が作動されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって役物連続作動装置が作動されることの制限を簡易な制御によって実現できる。

10

20

30

40

50

【1506】

〔付記Q3〕

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

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

【1507】

付記Q3に係る遊技機では、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第1移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。ここで、第2移動経路は役物連続作動装置の作動が遅延される移動経路であるため、第2移動経路で役物連続作動装置の作動が遅延されている間に第1移動経路に遊技球が発射されると、先に第2移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第1移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されることが懸念される。つまり、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第2移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第1移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が高い。そこで、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第1移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって役物連続作動装置が作動される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって役物連続作動装置が作動されること、即ち役物連続作動装置が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。

【1508】

〔付記Q4〕

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

【1509】

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

【1510】

〔付記Q5〕

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

【1511】

〔付記Q6〕

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

【1512】

付記Q5及び付記Q6に係る遊技機では、役物連続作動装置が作動される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な所定条件の成立に

10

20

30

40

50

よって、役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【1513】

[付記R1]

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

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

10

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

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

【1514】

20

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

【1515】

30

[付記R2]

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

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

【1516】

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

40

【1517】

[付記R3]

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

前記所定領域検知手段（Gs1、Gs2）は、前記第1所定領域（G1）を遊技球が通

50

過したことを検知する第 1 所定領域検知手段（G s 1）と、前記第 2 所定領域（G 2）を遊技球が通過したことを検知する第 2 所定領域検知手段（G s 2）と、を含むことを特徴とする付記 R 2 に記載の遊技機。

【1518】

付記 R 3 に係る遊技機では、第 1 移動経路に設けられる第 1 所定領域検知手段、又は第 2 移動経路に設けられる第 2 所定領域検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として役物連続作動装置が作動される。このように、第 1 所定領域検知手段又は第 2 所定領域検知手段によって遊技球が検知されることを契機として役物連続作動装置が作動されることで、簡易な構成及び制御によって、一方の移動経路に遊技球が発射された後においても、他方の移動経路への遊技球の発射によって役物連続作動装置を作動させることが可能になる。

10

【1519】

[付記 R 4]

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

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

20

前記制限手段（51）は、前記許容手段（51）によって前記役物連続作動装置の作動の制限を開始してから前記一定時間が経過するまでに前記他方の移動経路での遊技球の移動が検知されない場合に前記他方の移動経路に発射される遊技球による前記役物連続作動装置の作動を制限することを特徴とする付記 R 1 から付記 R 3 のいずれかに記載の遊技機。

【1520】

付記 R 4 に係る遊技機では、待機期間において、一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、一定時間は他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が許容され、一定時間が経過するまでに他方の移動経路での遊技球の移動が検知されない場合に他方の移動経路に発射される遊技球による役物連続作動装置の作動が制限される。即ち、一定時間は役物連続作動装置が作動される移動経路を変更可能であり、一定時間経過後に移動経路の変更が制限される。その結果、一定時間経過前は遊技者の意に反する移動経路の選択などによって移動経路の変更を希望する場合にその変更を可能にしつつ、一定時間経過後は遊技者の意に反して役物連続作動装置を作動させる移動経路が変更されることが防止され、より適切に遊技者の意思に反映させることが可能になる。

30

【1521】

[付記 R 5]

前記第 2 移動経路（R 2）に設けられ、前記第 2 移動経路（R 2）に発射される遊技球の前記第 2 所定領域（G 2）の通過を遅延させる遅延手段（60，70）をさらに備えることを特徴とする付記 R 1 から付記 R 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1522】

付記 R 5 に係る遊技機では、第 2 移動経路への遊技球の発射から役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第 2 移動経路に設けられている。このように、役物連続作動装置が作動されるまでの時間を遅延させる遅延手段が第 2 移動経路に設けられることで、第 1 移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間と、第 2 移動経路に発射される遊技球によって役物連続作動装置が作動されるまでの時間との間に有意な時間差を設けることができる。即ち、条件装置が作動される場合に、第 1 移動経路に遊技球が発射される場合と第 2 移動経路に遊技球が発射される場合とで、条件装置が作動されてから役物連続作動装置が作動される準備時間に有意な差を設けることができる。そのため、例えば第 1 移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を短くできる一方で、第 2 移動経路に遊技球が発射される場合の準備時間を長くできる。

40

50

【1523】

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

【1524】

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

【1525】

[付記S1]

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

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

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

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

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

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

を備えることを特徴とする遊技機。

【1526】

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

【1527】

[付記S2]

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

【1528】

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

10

20

30

40

50

【1529】

〔付記S3〕

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

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

【1530】

付記S3に係る遊技機では、待機期間に設定される特定期間が一方の移動経路での遊技球の移動の検知により開始され、当該特定期間の経過前において他方の移動経路において遊技球が検知される場合に特定期間が強制終了される。このように、待機期間に設定される特定期間が一方の移動経路での遊技球の移動の検知により開始され、当該特定期間の経過前において他方の移動経路において遊技球が検知される場合に特定期間が強制終了されることで、一方の移動経路への遊技球の発射によって特定期間の開始された後に、他方の移動経路に遊技球を発射するだけで特定期間を簡易に終了させることができる。

【1531】

〔付記S4〕

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

【1532】

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

【1533】

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

【1534】

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

10

20

30

40

50

【1535】

〔付記S5〕

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

【1536】

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

10

【1537】

〔付記S6〕

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

【1538】

〔付記S7〕

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

20

【1539】

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

【1540】

〔付記S8〕

遊技者によって操作される操作手段（20，21）をさらに備え、

30

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

【1541】

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

【1542】

〔付記S9〕

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

40

【1543】

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

50

【1544】

[付記S10]

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

【1545】

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

10

【1546】

[付記T1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かの判定(大当たり抽選)を行う判定手段(41)と、

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

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

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

20

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

を備え、

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

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

30

【1547】

付記T1に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第2入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第1移動経路を移動する遊技球が第1入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第2移動経路を移動する遊技球が第2入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第1移動経路に遊技球が発射される場合と、第2移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第1移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方で、第2移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

40

【1548】

[付記T2]

前記所定遊技状態は、前記判定手段(41)による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した状態であることを特徴とする付記T1に記載の遊技機。

【1549】

付記T2に係る遊技機では、所定遊技状態が報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した状態である。即ち、役物連続作動装置が作動される特別遊技の実行に必要な条件装置が作動する場合に、第1入球領域又は第2入球領域に遊技球が入球される場合、特別遊技発生手段によって特別遊技が発生される。そのため、

50

条件装置が作動している場合に第 1 移動経路及び第 2 移動経路のいずれかに遊技球が打ち出されることで特別遊技を実行させることができ、また不必要な特別遊技の発生を制限できる。

【1550】

[付記 T 3]

前記所定遊技状態は、前記特別遊技の実行が開始される前の状態であることを特徴とする付記 T 2 に記載の遊技機。

【1551】

付記 T 3 に係る遊技機では、所定遊技状態が特別遊技の実行が開始される前の状態である。即ち、所定遊技状態は、条件装置が作動される状態において、第 1 入球領域又は第 2 入球領域に遊技球が入球される前の役物連続作動装置が作動される前の状態である。これにより、特別遊技の発生後に新たに特別遊技が発生されることが防止される。

【1552】

[付記 T 4]

前記所定の判定処理は、前記特別遊技が発生可能な状態であるか否かの判定処理であることを特徴とする付記 T 1 から付記 T 3 のいずれかに記載の遊技機。

【1553】

付記 T 4 に係る遊技機では、第 1 入球領域又は第 2 入球領域に遊技球が入球される場合の所定の判定処理が、特別遊技が発生可能な状態であるか否かの判定処理である。これにより、第 1 入球領域又は第 2 入球領域に遊技球が入球される場合に、特別遊技が発生可能な状態であるときに特別遊技が発生させ、特別遊技が発生可能な状態でないときに特別遊技の不必要な発生が防止される。

【1554】

[付記 T 5]

前記特別遊技発生手段 (41) による前記特別遊技の発生が可能な状態において、前記第 1 移動経路 (R1) 及び前記第 2 移動経路 (R2) のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、前記第 1 移動経路 (R1) 及び前記第 2 移動経路 (R2) のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路に設けられる前記第 1 入球領域 (G1) 又は前記第 2 入球領域 (G2) への遊技球の入球に基づく前記特別遊技発生手段 (41) による前記特別遊技の発生を制限する制限手段 (51) をさらに備え、

前記所定の判定処理は、前記制限手段 (51) によって、前記第 1 入球領域 (12) 及び前記第 2 入球領域 (G2) に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技発生手段 (41) による前記特別遊技の発生が制限されているか否かの判定処理であることを特徴とする付記 T 4 に記載の遊技機。

【1555】

付記 T 5 に係る遊技機では、第 1 入球領域又は第 2 入球領域に遊技球が入球される場合の所定の判定処理が、特別遊技が発生可能な状態において第 1 入球領域及び第 2 入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技発生手段による特別遊技の発生が制限されているか否かの判定処理である。即ち、特別遊技が発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限される。このように、特別遊技が発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合に他方の移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、一方の移動経路が選択されてから一方の移動経路に設けられる入球領域への遊技球の通過によって特別遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることが防止される。これにより、特別遊技が発生させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されることが、即ち特別遊技が意に反する時間の経過 (タイミング) で発生されることが防止される。

【1556】

[付記 T 6]

前記第 1 移動経路（R 1）と前記第 2 移動経路（R 2）との間での遊技球の相互移動を制限する移動制限手段（4 8，4 8 1）をさらに備えることを特徴とする付記 T 1 から付記 T 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1 5 5 7】

付記 T 6 に係る遊技機では、移動制限手段によって第 1 移動経路と第 2 移動経路との間の遊技球の相互移動が制限される。このように、第 1 移動経路と第 2 移動経路との間の遊技球の相互移動が制限されることで、第 1 移動経路に発射される遊技球が第 1 移動経路の移動途中で第 2 移動経路に移動経路が変更されることが防止され、これとは逆に、第 2 移動経路に発射される遊技球が第 2 移動経路の移動途中で第 1 移動経路に移動経路が変更されることが防止される。これにより、最初に遊技球が発射される移動経路に設けられる入球領域への遊技球の通過によって特別遊技を発生させることが可能になり、意図する遊技性を適切に付与することができる。

【1 5 5 8】

[付記 T 7]

前記移動制限手段（4 8，4 8 1）は、前記第 1 移動経路（R 1）と前記第 2 移動経路（R 2）との間を規定することを特徴とする付記 T 6 に記載の遊技機。

【1 5 5 9】

[付記 T 8]

前記第 1 移動経路（R 1）及び前記第 2 移動経路（R 2）は、遊技盤（3 1）の右側領域に発射される遊技球の移動経路を規定し、

前記移動制限手段（4 8，4 8 1）は、前記遊技盤（3 1）の右側領域に発射される遊技球の前記第 1 移動経路（R 1）と前記第 2 移動経路（R 2）との間での遊技球の相互移動を制限することを特徴とする付記 T 6 又は付記 T 7 に記載の遊技機。

【1 5 6 0】

付記 T 7 及び付記 T 8 に係る遊技機では、移動制限手段が第 1 移動経路と第 2 移動経路との間を規定するものである。このように、移動制限手段が第 1 移動経路と第 2 移動経路との間を規定するものであることで、第 1 移動経路と第 2 移動経路とを規定する構成そのものによって第 1 移動経路と第 2 移動経路との遊技球の相互移動を制限できる。

【1 5 6 1】

[付記 T 9]

所定演出が実行される表示手段（3 4 1）と、

前記表示手段（3 4 1）において前記所定演出が実行される場合に前記第 1 入球領域（G 1）又は前記第 2 入球領域（G 2）に遊技球が入球される場合、前記所定演出を終了させる演出終了手段（5 1）と、

をさらに備えることを特徴とする付記 T 1 から付記 T 8 のいずれかに記載の遊技機。

【1 5 6 2】

付記 T 9 に係る遊技機では、所定演出が実行される場合に第 1 入球領域又は第 2 入球領域に遊技球が入球されることで所定演出が終了される。このように、所定演出が実行される場合に第 1 入球領域又は第 2 入球領域に遊技球が入球されることで所定演出が終了されることで、例えば第 1 移動経路に発射される遊技球は第 1 入球領域を即座に通過可能であるために即座に所定演出を終了可能である一方、第 2 移動経路に発射される遊技球は第 2 入球領域の通過が遅延されるために所定演出を即座に終了させることができない。そのため、遊技者は所定演出を確認したいか否かによって第 1 移動経路及び第 2 移動経路を選択できるため、遊技の興趣が向上される。

【1 5 6 3】

[付記 T 1 0]

前記所定演出は、前記判定手段（4 1）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了に基づいて実行されることを特徴とする付記 T 9 に記載の遊技機。

【1 5 6 4】

付記 T 1 0 に係る遊技機では、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了に基づいて実行される。このように、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了に基づいて実行されることで、所定演出が報知遊技において実行される演出を邪魔することなく、特別遊技での演出を適切に実行できる。

【 1 5 6 5 】

〔付記 T 1 1〕

前記演出終了手段（ 5 1 ）は、前記特別遊技が実行されることに基づいて前記所定演出を終了させることを特徴とする付記 T 1 0 に記載の遊技機。

【 1 5 6 6 】

付記 T 1 1 に係る遊技機では、特別遊技が実行されることに基づいて所定演出が終了される。このように、特別遊技が実行されることに基づいて所定演出が終了されることで、所定演出が特別遊技において実行される演出を邪魔することなく、特別遊技での演出を適切に実行できる。

【 1 5 6 7 】

〔付記 T 1 2〕

前記所定演出は、前記判定手段（ 4 1 ）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に、前記第 2 移動経路（ R 2 ）で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含むことを特徴とする付記 T 1 0 又は付記 T 1 1 に記載の遊技機。

【 1 5 6 8 】

付記 T 1 2 に係る遊技機では、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了後に第 2 移動経路で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含む。このように、所定演出が特別遊技を実行することの報知の終了後に第 2 移動経路で遊技球が検知されることを契機として開始される演出を含むことで、第 2 移動経路での遊技球の流下が遅延される間に所定演出が実行される。これにより、所定演出の実行時間を長く設定できるため、所定演出として多様な演出を実行でき、所定演出に対する遊技者の興味を向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。

【 1 5 6 9 】

〔付記 T 1 3〕

前記所定演出は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示する演出を含むことを特徴とする付記 T 9 から付記 T 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 5 7 0 】

〔付記 T 1 4〕

前記判定手段（ 4 1 ）によって前記特別遊技（大当たり遊技）を実行すると判定される複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する複数の数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（ 4 1 ）と、

前記記憶手段（ 4 1 ）に記憶される前記複数の数値情報から、前記判定手段（ 4 1 ）によって前記特別遊技を実行するか否かの判定を行う前記有利判定確率に対応する 1 つの数値情報を選択する選択手段（ 4 1 ）と、

をさらに備え、

前記判定手段（ 4 1 ）は、前記選択手段（ 4 1 ）によって選択される前記 1 つの数値情報に応じた前記有利判定確率に従って、前記特別遊技を実行するか否かの判定を行い、

前記性能情報は、前記 1 つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記 T 1 3 に記載の遊技機。

【 1 5 7 1 】

〔付記 T 1 5〕

前記所定演出は、前記複数の数値情報のうちの前記 1 つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部を提示する演出を含むことを特徴とする付記 T 1 4 に記載の遊技機。

【 1 5 7 2 】

付記 T 1 3 から付記 T 1 5 に係る遊技機では、所定演出として、有利判定確率に対応す

10

20

30

40

50

る1つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される演出が実行される。これにより、有利判定確率に対応する1つの数値情報などの出玉性能を推測して遊技の進行を楽しむことができ、遊技の興趣が向上される。

【1573】

[付記T16]

前記表示手段(341)において前記所定演出が実行される場合に、前記第1入球領域(G1)又は前記第2入球領域(G2)に遊技球が入球される場合に前記所定演出を終了させる演出終了手段(51)と、

前記演出終了手段(51)によって前記所定演出が終了された場合に、前記所定条件の成立に基づいて、前記所定演出を再度実行する演出再実行手段(51)と、

をさらに備えることを特徴とする付記T9から付記T15のいずれかに記載の遊技機。

【1574】

付記T16に係る遊技機では、所定演出が再実行されることで、所定演出を確認できる機会を多く確保できる。これにより、所定演出によって遊技に対する興味を向上させることが可能になる。

【1575】

[付記T17]

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

【1576】

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

【1577】

[付記T18]

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

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

【1578】

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

【1579】

[付記T19]

前記特別遊技は、遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技を含み、

前記演出再実行手段は、前記所定条件が成立する場合に前記複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生される場合、前記所定演出を再実行することを特徴とする付記 T 1 8 に記載の遊技機。

【1580】

付記 T 1 9 に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生されるときに所定演出が再実行される。このように、所定条件が成立する場合に遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技のうちの特定の特別遊技が発生されるときに所定演出が再実行されることで、特定の特別遊技が実行されることに対する特典として所定演出を再実行される。

【1581】

[付記 T 2 0]

前記特別遊技は、前記判定条件の成立に基づいて、第 1 確率で前記判定手段 (4 1) によって前記特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否か判定される第 1 判定状態 (低確率モード) に当該特別遊技の終了後に移行される第 1 特別遊技 (通常大当たり) と、前記判定条件の成立に基づいて、前記第 1 確率よりも高い確率である第 2 確率で前記判定手段 (4 1) によって前記特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否か判定される第 2 判定状態 (高確率モード) に当該特別遊技の終了後に移行される第 2 特別遊技 (確変大当たり) と、を含み、

前記特定の特別遊技は、前記第 1 特別遊技であることを特徴とする付記 T 1 9 に記載の遊技機。

【1582】

付記 T 2 0 に係る遊技機では、特別遊技が特別遊技の終了後に第 1 遊技状態に移行される第 1 特別遊技と、特別遊技の終了後に第 1 遊技状態よりも特別遊技に移行されると判定される確率が高い第 2 遊技状態に移行される第 2 特別遊技とを含み、所定演出が強制終了される場合に第 1 特別遊技であることを条件に所定演出が再実行される。つまり、第 2 遊技よりも不利な第 1 特別遊技が実行される場合に、その補償として強制終了される所定演出が再実行される。

【1583】

[付記 T 2 1]

前記特別遊技は、前記判定条件の成立に基づいて、第 1 確率で前記判定手段 (4 1) によって前記特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否か判定される第 1 判定状態 (低確率モード) に当該特別遊技の終了後に移行される第 1 特別遊技 (通常大当たり) と、前記判定条件の成立に基づいて、前記第 1 確率よりも高い確率である第 2 確率で前記判定手段 (4 1) によって前記特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否か判定される第 2 判定状態 (高確率モード) に当該特別遊技の終了後に移行される第 2 特別遊技 (確変大当たり) と、を含み、

前記特定の特別遊技は、前記第 2 特別遊技であることを特徴とする付記 T 1 9 に記載の遊技機。

【1584】

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

【1585】

[付記 T 2 2]

前記所定演出は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示する演出を含むことを特徴とする付記 T 1 6 から付記 T 2 1 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【1586】

[付記T23]

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

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

をさらに備え、

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

前記性能情報は、前記1つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記T22に記載の遊技機。

【1587】

[付記T24]

前記所定演出は、前記複数の数値情報のうちの前記1つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部を提示する演出を含むことを特徴とする付記T23に記載の遊技機。

【1588】

付記T22から付記T24に係る遊技機では、所定演出として、有利判定確率に対応する1つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される演出が実行される。これにより、有利判定確率に対応する1つの数値情報などの出玉性能を推測して遊技の進行を楽しむことができ、遊技の興趣が向上される。また、所定演出が出玉性能を推測可能な情報であることで、所定演出が終了された後に所定演出が再実行されることで、出玉性能を推測する機会が多く付与するため、遊技の進行をより楽しむことが可能になる。

【1589】

[付記T25]

前記第2入球領域(G2)の上流側に設けられ、前記第2移動経路(R2)への遊技球を受け入れ可能な可動受入部材(80)をさらに備えることを特徴とする付記T1から付記T24のいずれかに記載の遊技機。

【1590】

付記T25に係る遊技機では、第2入球領域の上流側に設けられる可動受入部材によって第2移動経路への遊技球の受け入れが可能である。このように、第2入球領域の上流側に設けられる可動受入部材によって第2移動経路への遊技球の受け入れが可能であることで、簡易な構成によって第2移動経路に遊技球を移動させ、第2移動経路の第2入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させることが可能になる。

【1591】

[付記T26]

前記可動受入部材(80)は、前記第2移動経路(R2)への遊技球の受け入れが可能な第1状態と、前記第2移動経路(R2)への遊技球の受け入れを制限する第2状態とを切り替え可能であることを特徴とする付記T25に記載の遊技機。

【1592】

付記T26に係る遊技機では、可動受入部材が第2移動経路への遊技球の受け入れが可能な第1状態と、第2移動経路への遊技球の受け入れを制限する第2状態とを切り替え可能である。このように、可動受入部材が第2移動経路への遊技球の受け入れが可能な第1状態と、第2移動経路への遊技球の受け入れを制限する第2状態とを切り替え可能であることで、第1状態において第2移動経路の第2入球領域への遊技球の入球によって特別遊技の発生を可能にしつつ、第2状態において第2移動経路の第2入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が不必要に発生されることが防止される。

【1593】

10

20

30

40

50

〔付記 T 2 7〕

前記可動受入部材（80）は、前記第1状態において前記第1移動経路（R1）への遊技球の受け入れを制限し、前記第2状態において前記第1移動経路（R1）への遊技球の受け入れが可能であることを特徴とする付記 T 2 6 に記載の遊技機。

〔1594〕

付記 T 2 7 に係る遊技機では、可動受入部材が第1状態において第1移動経路への遊技球の受け入れを制限し、第2状態において前記第1移動経路（R1）への遊技球の受け入れが可能である。このように、可動受入部材が第1状態において第1移動経路への遊技球の受け入れを制限し、第2状態において前記第1移動経路（R1）への遊技球の受け入れが可能であることで、第1移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第2移動経路に受け入れられることが防止され、これとは逆に、第2移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第1移動経路に受け入れられることが防止される。

10

〔1595〕

〔付記 T 2 8〕

前記可動受入部材（80）の前記第1状態と前記第2状態との間での切り換えを制御する切替制御手段（51）をさらに備え、

前記切替制御手段（51）は、前記判定手段（41）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に前記可動受入部材（80）に対する切り替え制御を開始させることを特徴とする付記 T 2 5 から付記 T 2 7 のいずれかに記載の遊技機。

20

〔1596〕

付記 T 2 8 に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に可動受入部材に対する切り替え制御が開始される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に可動受入部材に対する切り替え制御が開始されることで、可動受入部材に対する切り替え制御が開始される場合に特別遊技を発生可能な状態であることを認識することができる。これにより、遊技の進行に対する遊技者の対応、例えば右打ちすべき状況であるか否かを認識し易くなり、特別遊技を発生させることができない状態で特別遊技を発生させようと試みて第1移動経路や第2移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、特別遊技を発生させることができない状態において遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。

30

〔1597〕

〔付記 T 2 9〕

前記切替制御手段（51）は、前記第1移動経路（R1）又は前記第2移動経路（R2）での遊技球の移動が検知される場合に、前記可動受入部材（80）の切り替え制御を終了させることを特徴とする付記 T 2 8 に記載の遊技機。

〔1598〕

付記 T 2 9 に係る遊技機では、第1移動経路又は第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、可動受入部材の切り替え制御が終了される。このように、第1移動経路又は第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に可動受入部材の切り替え制御が終了されることで、可動受入部材の切り替え制御が終了される場合に第1移動経路又は第2移動経路に遊技球を打ち出す必要がないことを認識できる。これにより、第1移動経路や第2移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益（ベース（出玉率）の低下）が軽減される。

40

〔1599〕

〔付記 T 3 0〕

所定条件が成立する場合に前記第1入球領域（G1）又は前記第2入球領域（G2）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限する制限手段をさらに備えることを特徴とする付記 T 1 から付記 T 2 9 のいずれかに記載の遊技機。

50

【1600】

付記T30に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に第1入球領域又は第2入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限される。このように、所定条件が成立する場合に第1入球領域又は第2入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限されることで、第1入球領域及び第2入球領域うちの目的とする入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【1601】

[付記T31]

前記所定条件は、前記判定手段(41)による判定結果が前記特別遊技(大当たり遊技)を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記T30に記載の遊技機。

10

【1602】

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

20

【1603】

[付記T32]

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

【1604】

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

30

【1605】

[付記T33]

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

【1606】

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

40

50

れること、即ち特別遊技が意に反する時間の経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【1607】

〔付記T34〕

前記一方の移動経路は、前記第2移動経路（R2）であり、

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

【1608】

付記T34に係る遊技機では、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第1移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限される。ここで、第2移動経路は遊技球の落下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第2移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第1移動経路に遊技球が発射されると、先に第2移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第1移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第2移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第1移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第1移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されることが、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で発生されることが防止される。

【1609】

〔付記T35〕

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

【1610】

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

【1611】

〔付記T36〕

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

【1612】

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

【1613】

〔付記T37〕

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

【１６１４】

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

10

【１６１５】

〔付記Ｔ３８〕

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを特徴とする付記Ｔ３７に記載の遊技機。

【１６１６】

付記Ｔ３８に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技を発生させることができない状態において他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生されることを防止される。

20

【１６１７】

〔付記Ｔ３９〕

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記Ｔ３８に記載の遊技機。

30

【１６１８】

付記Ｔ３９に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別遊技を発生可能な状態において一方の移動経路での遊技球の移動が検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過の検知が制限される。このように、特別遊技を発生可能な状態において、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過の検知が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技を発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることの制限を簡易な制御によって実現できる。

【１６１９】

〔付記Ｔ４０〕

前記特定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了後から、前記特別遊技が実行されるまでの間に、前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されることであることを特徴とする付記Ｔ３９に記載の遊技機。

40

【１６２０】

付記Ｔ４０に係る遊技機では、特別遊技が発生（役物連続作動装置が作動）される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な特定条件の成立によって、特別遊技が発生（役物連続作動装置が作動）させる移動経路を後に変更

50

することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【1621】

[付記T41]

前記一方の入球領域は、前記第1入球領域（G1）であり、

前記他方の入球領域は、前記第2入球領域（G2）であることを特徴とする付記T40に記載の遊技機。

【1622】

付記T41に係る遊技機では、一方の入球領域が第1入球領域であり、他方の入球領域が第2入球領域である。ここで、第2入球領域が設けられる第2移動経路は遊技球の流下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第2移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第1移動経路に遊技球が発射されると、先に第2移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第1移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第2移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第1移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第1移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されることが、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。

【1623】

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

【1624】

[付記T42]

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

【1625】

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

【1626】

[付記T43]

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

【1627】

付記T43に係る遊技機では、第1移動経路及び第2移動経路のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が遊技球の発射強度を調整することによって選択可能である。このよ

うに、遊技球の発射強度によって第1移動経路及び第2移動経路のいずれかを遊技者が選択可能であることで、特別遊技が実行されるまでの時間の長短を簡易に選択することが可能になる。

【1628】

[付記T44]

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

【1629】

付記T44に係る遊技機では、可動受入部材によって第2移動経路への遊技球を受け入れが可能な第1状態と、第1移動経路への遊技球を受け入れが可能な第2状態とを切り替えられる。このように、可動受入部材によって第2移動経路への遊技球を受け入れが可能な第1状態と、第1移動経路への遊技球を受け入れが可能な第2状態とを切り替えられることで、可動受入部材の姿勢を確認しつつ遊技球を発射することで、第1移動経路及び第2移動経路を選択できるため、特別遊技が実行されるまでの時間の長短を簡易に選択することが可能になる。

【1630】

[付記T45]

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

【1631】

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

【1632】

[付記U1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（41）と、

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

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

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

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

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

を備え、

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

前記特別遊技発生手段（41）は、前記第1入球領域（G1）又は前記第2入球領域（

10

20

30

40

50

G 2) に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生させることを特徴とする遊技機。

【1633】

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

10

【1634】

また、付記U 1に係る遊技機では、移動制限手段によって第1移動経路と第2移動経路との間の遊技球の相互移動が制限される。このように、第1移動経路と第2移動経路との間の遊技球の相互移動が制限されることで、第1移動経路に発射される遊技球が第1移動経路の移動途中で第2移動経路に移動経路が変更されることが防止され、これとは逆に、第2移動経路に発射される遊技球が第2移動経路の移動途中で第1移動経路に移動経路が変更されることが防止される。これにより、最初に遊技球が発射される移動経路に設けられる入球領域への遊技球の通過によって特別遊技を発生させることが可能になり、意図する遊技性を適切に付与することができる。

20

【1635】

[付記U 2]

前記移動制限手段(48, 481)は、前記第1移動経路(R 1)と前記第2移動経路(R 2)との間を規定することを特徴とする付記U 1に記載の遊技機。

【1636】

[付記U 3]

前記第1移動経路(R 1)及び前記第2移動経路(R 2)は、遊技盤(31)の右側領域に発射される遊技球の移動経路を規定し、

前記移動制限手段(48, 481)は、前記遊技盤(31)の右側領域に発射される遊技球の前記第1移動経路(R 1)と前記第2移動経路(R 2)の間での遊技球の相互移動を制限することを特徴とする付記U 1に記載の遊技機。

30

【1637】

付記U 2及び付記U 3に係る遊技機では、移動制限手段が第1移動経路と第2移動経路との間を規定するものである。このように、移動制限手段が第1移動経路と第2移動経路との間を規定するものであることで、第1移動経路と第2移動経路とを規定する構成そのものによって第1移動経路と第2移動経路との遊技球の相互移動を制限できる。

【1638】

[付記V 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)を実行するか否かの判定(大当たり抽選)を行う判定手段(41)と、

40

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

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

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

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

所定演出が実行される表示手段(341)と、

50

前記表示手段（３４１）において前記所定演出が実行される場合に前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合、前記所定演出を終了させる演出終了手段（５１）と、

を備え、

前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記入球領域（Ｇ１，Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、

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

10

【１６３９】

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

20

【１６４０】

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

【１６４１】

30

【付記Ｖ２】

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

【１６４２】

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

【１６４３】

40

【付記Ｖ３】

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

【１６４４】

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

【１６４５】

【付記Ｖ４】

50

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

【１６４６】

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

【１６４７】

〔付記Ｖ５〕

前記所定演出は、出玉性能を示す指標となる性能情報の少なくとも一部の提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｖ１から付記Ｖ４のいずれかに記載の遊技機。

【１６４８】

〔付記Ｖ６〕

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

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

をさらに備え、

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

前記性能情報は、前記１つの数値情報を特定又は推測可能な情報であることを特徴とする付記Ｖ５に記載の遊技機。

【１６４９】

〔付記Ｖ７〕

前記所定演出は、前記複数の数値情報のうちの前記１つの数値情報以外の数値情報の少なくとも一部を提示する演出を含むことを特徴とする付記Ｖ６に記載の遊技機。

【１６５０】

付記Ｖ５から付記Ｖ７に係る遊技機では、所定演出として、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測可能な情報の少なくとも一部が提示される演出が実行される。これにより、有利判定確率に対応する１つの数値情報などの出玉性能を推測して遊技の進行を楽しむことができ、遊技の興味が向上される。

【１６５１】

〔付記Ｗ１〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

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

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

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

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

所定演出が実行される表示手段（３４１）と、

前記表示手段（３４１）において前記所定演出が実行される場合に、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球される場合に前記所定演出を終了させる演出終了手段（５１）と、

前記演出終了手段（５１）によって前記所定演出が終了された場合に、前記所定条件の成立に基づいて、前記所定演出を再度実行する演出再実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記入球領域（Ｇ１，Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、

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

【１６５２】

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

【１６５３】

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

【１６５４】

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

【１６５５】

【付記Ｗ２】

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

【１６５６】

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

【１６５７】

【付記Ｗ３】

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

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

【１６５８】

付記Ｗ３に係る遊技機では、所定演出が報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知の終了から第１入球領域又は第２入球領域を遊技球が通過するまでの期間に設定される特定期間に実行され、特別遊技が発生される場合に所定演出が再実行される。このように、所定演出が特定期間に実行され、特別遊技が発生される場合に所定演出が再実行されることで、特別遊技において所定演出を実行することが可能になる。つまり、第１入球領域又は前記第２入球領域への遊技球の通過によって所定演出が途中で中断した場合に、第１入球領域又は前記第２入球領域への遊技球の通過によって発生される特別遊技において所定演出を実行することが可能になる。これにより、所定演出が終了される場合に、所定演出の終了後から即座に所定演出を再実行することが可能になり、所定演出が途切れる時間を短くでき、所定演出が途中で強制終了される場合であっても所定演出が最後まで連続して実行される場合と同様に、違和感なく所定演出が実行される。

【１６５９】

〔付記Ｗ４〕

前記特別遊技は、遊技者の有利さが異なる複数の特別遊技を含み、

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

【１６６０】

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

【１６６１】

〔付記Ｗ５〕

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

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

【１６６２】

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

【１６６３】

〔付記Ｗ６〕

10

20

30

40

50

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

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

【1664】

付記W6に係る遊技機では、特別遊技が特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技と、特別遊技の終了後に第1遊技状態よりも特別遊技に移行されると判定される確率が高い第2遊技状態に移行される第2特別遊技とを含み、所定演出が強制終了される場合に第1特別遊技であることを条件に所定演出が再実行される。つまり、第1遊技よりも有利な第2特別遊技が実行される場合に強制終了される所定演出が再実行される。これにより、有利な第2特別遊技な場合に強制終了される所定演出の再実行という特典が付与され、第2特別遊技の有利さがさらに向上される。

【1665】

[付記W7]

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

【1666】

[付記W8]

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

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

をさらに備え、

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

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

【1667】

[付記W9]

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

【1668】

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

【1669】

[付記X1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かの判定(大当たり抽選)を行う判定手段(41)と、

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

を備え、

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

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

【1670】

付記X1に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第2入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第1移動経路を移動する遊技球が第1入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第2移動経路を移動する遊技球が第2入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第1移動経路に遊技球が発射される場合と、第2移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第1移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第2移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

【1671】

また、付記X1に係る遊技機では、第2入球領域の上流側に設けられる可動受入部材によって第2移動経路への遊技球の受け入れが可能である。このように、第2入球領域の上流側に設けられる可動受入部材によって第2移動経路への遊技球の受け入れが可能であることで、簡易な構成によって第2移動経路に遊技球を移動させ、第2移動経路の第2入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させることが可能になる。

【1672】

[付記X2]

前記可動受入部材（80）は、前記第2移動経路（R2）への遊技球の受け入れが可能な第1状態と、前記第2移動経路（R2）への遊技球の受け入れを制限する第2状態とを切り替え可能であることを特徴とする付記X1に記載の遊技機。

【1673】

付記X2に係る遊技機では、可動受入部材が第2移動経路への遊技球の受け入れが可能な第1状態と、第2移動経路への遊技球の受け入れを制限する第2状態とを切り替え可能である。このように、可動受入部材が第2移動経路への遊技球の受け入れが可能な第1状態と、第2移動経路への遊技球の受け入れを制限する第2状態とを切り替え可能であることで、第1状態において第2移動経路の第2入球領域への遊技球の入球によって特別遊技の発生を可能にしつつ、第2状態において第2移動経路の第2入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が不用意に発生されることが防止される。

【1674】

[付記X3]

前記可動受入部材（80）は、前記第1状態において前記第1移動経路（R1）への遊技球の受け入れを制限し、前記第2状態において前記第1移動経路（R1）への遊技球の受け入れが可能であることを特徴とする付記X2に記載の遊技機。

【1675】

付記X3に係る遊技機では、可動受入部材が第1状態において第1移動経路への遊技球の受け入れを制限し、第2状態において前記第1移動経路(R1)への遊技球の受け入れが可能である。このように、可動受入部材が第1状態において第1移動経路への遊技球の受け入れを制限し、第2状態において前記第1移動経路(R1)への遊技球の受け入れが可能であることで、第1移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第2移動経路に受け入れられることが防止され、これとは逆に、第2移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第1移動経路に受け入れられることが防止される。

【1676】

[付記X4]

前記可動受入部材(80)の前記第1状態と前記第2状態との間での切り換えを制御する切替制御手段(51)をさらに備え、

前記切替制御手段(51)は、前記判定手段(41)による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に前記可動受入部材(80)に対する切り替え制御を開始させることを特徴とする付記X1から付記X3のいずれかに記載の遊技機。

【1677】

付記X4に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に可動受入部材に対する切り替え制御が開始される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了する場合に可動受入部材に対する切り替え制御が開始されることで、可動受入部材に対する切り替え制御が開始される場合に特別遊技を発生可能な状態であることを認識することができる。これにより、遊技の進行に対する遊技者の対応、例えば右打ちすべき状況であるか否かを認識し易くなり、特別遊技を発生させることができない状態で特別遊技を発生させようと試みて第1移動経路や第2移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、特別遊技を発生させることができない状態において遊技者が受ける不利益(ベース(出玉率)の低下)が軽減される。

【1678】

[付記X5]

前記切替制御手段(51)は、前記第1移動経路(R1)又は前記第2移動経路(R2)での遊技球の移動が検知される場合に、前記可動受入部材(80)の切り替え制御を終了させることを特徴とする付記X4に記載の遊技機。

【1679】

付記X5に係る遊技機では、第1移動経路又は第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、可動受入部材の切り替え制御が終了される。このように、第1移動経路又は第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に可動受入部材の切り替え制御が終了されることで、可動受入部材の切り替え制御が終了される場合に第1移動経路又は第2移動経路に遊技球を打ち出す必要がないことを認識できる。これにより、第1移動経路や第2移動経路に無駄に遊技球が打ち出されることが抑制され、遊技者が受ける不利益(ベース(出玉率)の低下)が軽減される。

【1680】

[付記Y1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かの判定(大当たり抽選)を行う判定手段(41)と、

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

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

所定遊技状態において前記第1入球領域(G1)又は前記第2入球領域(G2)に遊技

10

20

30

40

50

球が入球されることに基づいて前記特別遊技を発生させる特別遊技発生手段（４１）と、
前記第２入球領域（Ｇ２）の上流側に設けられ、遊技球の流下を遅延させる遊技球流下
遅延手段（６０，７０）と、
を備え、

前記遊技球流下遅延手段（６０，７０）は、遊技球を受け入れる入球部（６０１，４８
５）と、所定期間において遊技球を転動させる転動部（６０３，７０２）と、前記第２入
球領域（Ｇ２）に向けて遊技球を１球ずつ放出する放出部（６０２，７０１）と、を有し、

前記特別遊技発生手段（４１）は、前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（
Ｇ２）に遊技球が入球される場合に、所定の判定処理を実行した後に前記特別遊技を発生
させ、

所定条件が成立する場合に前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に
遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限する制限手段をさらに備える
ことを特徴とする遊技機。

【１６８１】

付記Ｙ１に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊
技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入
球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球され
るまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と
、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与すること
ができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させる
ことが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅
延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

【１６８２】

また、付記Ｙ１に係る遊技機では、所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入
球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限される。このように、所
定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づ
く特別遊技の発生が制限されることで、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする
入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の入球領域への遊技球の
入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１６８３】

【付記Ｙ２】

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技
）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記Ｙ１に記載の遊技機。

【１６８４】

付記Ｙ２に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する
判定結果であることを含む。このように、所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技
を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる入球領域が第１入球
領域及び第２入球領域うちの一方の入球領域とは異なる他方の入球領域に限定される。そ
のため、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする他方の入球領域への遊技球の入
球によって特別遊技を発生させ、目的外の方の入球領域への遊技球の入球によって特別
遊技が発生されることが防止される。

【１６８５】

【付記Ｙ３】

前記所定条件は、前記判定手段（４１）による判定結果を報知する報知遊技によって前
記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことを
特徴とする付記Ｙ２に記載の遊技機。

【１６８６】

付記Ｙ３に係る遊技機では、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技に
よって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了することを含む。この
ように、所定条件が判定手段による判定結果を報知する報知遊技によって判定結果が特別

10

20

30

40

50

遊技を実行するものであることの報知が終了することを含むことで、特別遊技が発生させることができない状態において他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【1687】

〔付記 Y 4〕

前記所定条件は、前記判定手段（41）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知が終了した後に、前記第1移動経路（R1）及び前記第2移動経路（R2）のうちの一方の移動経路での遊技球の移動が、前記第1移動経路（R1）及び前記第2移動経路（R2）のうちの前記一方の移動経路とは異なる他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知されることを含むことを特徴とする付記 Y 3 に記載の遊技機。

10

【1688】

付記 Y 4 に係る遊技機では、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限される。このように、報知遊技によって判定結果が特別遊技を実行するものであることの報知が終了した場合に一方の移動経路での遊技球の移動が他方の移動経路での遊技球の移動よりも先に検知される場合、他方の移動経路に設けられる入球領域での遊技球の通過による特別遊技の発生が制限されることで、一方の移動経路が選択されて特別遊技が発生されるまでの間に他方の移動経路を移動する遊技球によって特別遊技が発生されることが防止される。これにより、特別遊技が発生させる移動経路が選択された後に、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間の経過（タイミング）で発生されることが防止される。

20

【1689】

〔付記 Y 5〕

前記一方の移動経路は、前記第2移動経路（R2）であり、

前記他方の移動経路は、前記第1移動経路（R1）であることを特徴とする付記 Y 4 に記載の遊技機。

【1690】

付記 Y 5 に係る遊技機では、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合、第1移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限される。ここで、第2移動経路は遊技球の落下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第2移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第1移動経路に遊技球が発射されると、先に第2移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第1移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第2移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第1移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第1移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第2移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第1移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生されること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で発生されることが防止される。

30

40

【1691】

〔付記 Z 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）を実行するか否

50

かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（４１）と、

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

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

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

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

を備え、

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

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

第１所定条件が成立する場合に前記第１入球領域（Ｇ１）又は前記第２入球領域（Ｇ２）に遊技球が入球されることに基づく前記特別遊技の発生を制限する制限手段と、

前記第１所定条件とは異なる第２所定条件が成立する場合に前記特別遊技の発生の制限を解除する制限解除手段と、

をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【１６９２】

付記Ｚ１に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

【１６９３】

また、付記Ｚ１に係る遊技機では、第１所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限される。このように、第１所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が制限されることで、第１入球領域及び第２入球領域うちの目的とする入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【１６９４】

さらに、付記Ｚ１に係る遊技機では、第２所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除される。このように、第２所定条件が成立する場合に第１入球領域又は第２入球領域に遊技球が入球されることに基づく特別遊技の発生が特別遊技の発生の制限が解除されることで、一方の入球領域による特別遊技の発生が選択された後に他方の入球領域による特別遊技の発生に変更することが可能になる。

【１６９５】

【付記Ｚ２】

前記第２所定条件は、遊技者によって成立させることが可能な条件であることを特徴とする付記Ｚ１に記載の遊技機。

【１６９６】

付記Ｚ２に係る遊技機では、第２所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条

10

20

30

40

50

件である。このように、第2所定条件が遊技者によって成立させることが可能な条件であることで、遊技者は自己の意思により特別遊技を発生させる入球領域を変更可能である。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

【1697】

〔付記Z3〕

前記第1所定条件は、前記判定手段（41）による判定結果が前記特別遊技（大当たり遊技）を実行する判定結果であることを含むことを特徴とする付記Z1又は付記Z2に記載の遊技機。

【1698】

付記Z3に係る遊技機では、第1所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含む。このように、第1所定条件が判定手段による判定結果が特別遊技を実行する判定結果であることを含むことで、特別遊技が実行させる入球領域が第1入球領域及び第2入球領域うちの一方の入球領域とは異なる他方の入球領域に限定される。そのため、第1入球領域及び第2入球領域うちの目的とする他方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技を発生させ、目的外の一方の入球領域への遊技球の入球によって特別遊技が発生されることが防止される。

【1699】

〔付記Z4〕

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

【1700】

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

【1701】

〔付記Z5〕

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

【1702】

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

【1703】

〔付記Z6〕

前記第2所定条件は、前記判定手段（41）による判定結果を報知する報知遊技によって前記判定結果が前記特別遊技を実行するものであることの報知の終了後から、前記特別

10

20

30

40

50

遊技が実行されるまでの間に、前記他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されることを特徴とする付記 Z 5 に記載の遊技機。

【1704】

付記 Z 6 に係る遊技機では、役物連続作動装置が作動される前に他方の移動経路において所定数の遊技球の移動が検知されること（他方の移動経路に所定数の遊技球が発射されること）といった遊技者によって成立させることが可能な所定条件の成立によって、役物連続作動装置を作動させる移動経路を後に変更することが可能になる。これにより、遊技者は、移動経路の選択を誤った場合や移動経路の選択後に気が変わるなどした場合に、自己の意思に従って移動経路を変更することが可能になるため、移動経路の選択に関して利便性が向上される。

10

【1705】

〔付記 Z 7〕

前記一方の入球領域は、前記第 1 入球領域（G 1）であり、

前記他方の入球領域は、前記第 2 入球領域（G 2）であることを特徴とする付記 Z 6 に記載の遊技機。

【1706】

付記 Z 7 に係る遊技機では、一方の入球領域が第 1 入球領域であり、他方の入球領域が第 2 入球領域である。ここで、第 2 入球領域が設けられる第 2 移動経路は遊技球の流下が遅延される移動経路、即ち特別遊技の発生が遅延される移動経路であるため、第 2 移動経路で特別遊技の発生が遅延されている間に第 1 移動経路に遊技球が発射されると、先に第 2 移動経路に遊技球が発射されているにも関わらず、後に第 1 移動経路に発射される遊技球によって特別遊技が発生されることが懸念される。つまり、第 1 移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第 2 移動経路での遊技球の移動が検知される場合のほうが、第 2 移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第 1 移動経路での遊技球の移動が検知される場合に比べて、後に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高い。そこで、第 1 移動経路での遊技球の移動が検知されるよりも先に第 2 移動経路での遊技球の移動が検知される場合に、第 1 移動経路に発射される遊技球による特別遊技の発生が制限されることで、後に発射される遊技球によって先に発射される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が低減される。このように、意に反する移動経路に打ち出される遊技球によって特別遊技が発生される可能性が高いケースに対応することで、遊技者の意に反する移動経路の遊技球によって特別遊技が発生すること、即ち特別遊技が意に反する時間経過（タイミング）で作動されることが防止される。

20

30

【1707】

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

【1708】

〔付記 A A 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）を実行するか否かの判定（大当たり抽選）を行う判定手段（41）と、

40

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

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

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

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

を備え、

50

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

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

前記第１移動経路（Ｒ１）及び前記第２移動経路（Ｒ２）のいずれに遊技球を移動させるかを、遊技者が選択可能であることを特徴とする遊技機。

【１７０９】

付記ＡＡ１に係る遊技機では、遊技球流下遅延手段によって第２入球領域に発射される遊技球の流下が遅延される。そのため、第１移動経路を移動する遊技球が第１入球領域に入球されるまでの時間に比べて、第２移動経路を移動する遊技球が第２入球領域に入球されるまでの時間のほうが長くなる。これにより、第１移動経路に遊技球が発射される場合と、第２移動経路に遊技球が発射される場合とで遊技の進行が異なる遊技性を付与することができる。例えば、第１移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技を即座に発生させることが可能になる一方、第２移動経路に遊技球が発射されることで特別遊技の発生を遅延させ、特別遊技の発生が遅延されている間に各種イベントを実行することが可能になる。

【１７１０】

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

【１７１１】

〔付記ＡＡ２〕

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

【１７１２】

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

【１７１３】

〔付記ＡＡ３〕

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

【１７１４】

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

10

20

30

40

50

【 1 7 1 5 】

〔付記 A A 4〕

前記可動受入部材（ 8 0 ）は、前記第 1 状態において前記第 1 移動経路（ R 1 ）への遊技球の受け入れを制限し、前記第 2 状態において前記第 2 移動経路（ R 2 ）への遊技球の受け入れを制限することを特徴とする付記 A A 3 に記載の遊技機。

【 1 7 1 6 】

付記 A A 4 に係る遊技機では、可動受入部材によって、第 1 状態において第 1 移動経路への遊技球の受け入れが制限され、第 2 状態において第 2 移動経路への遊技球の受け入れを制限される。このように、可動受入部材によって、第 1 状態において第 1 移動経路への遊技球の受け入れが制限され、第 2 状態において第 2 移動経路への遊技球の受け入れを制限されることで、第 1 移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第 2 移動経路に受け入れられることが防止され、これとは逆に、第 2 移動経路に遊技球が受け入れられる状態で発射される遊技球が遊技者の意に反して第 1 移動経路に受け入れられることが防止される。

【符号の説明】

【 1 7 1 7 】

1 0 : 遊技機

3 1 : 遊技盤

3 1 0 : 装飾部

3 1 2 : 外レール

3 1 6 : 可変入賞口

3 1 9 : 開閉扉

3 4 1 : 図柄表示部

3 5 : ランプ表示部

3 5 1 : 第 1 個別ランプ部

3 5 2 : 第 2 個別ランプ部

3 5 3 : 第 3 個別ランプ部

3 5 4 : 第 4 個別ランプ部

3 5 5 : 第 5 個別ランプ部

3 5 6 : 第 6 個別ランプ部

3 9 : 7 セグメント表示部

A ~ G : セグメント

4 : 主制御装置

4 1 : M P U

4 1 1 : R O M

4 1 2 : R A M

4 7 : R O M

4 8 : 分岐部

5 : 音声ランプ制御装置

5 1 : M P U

5 1 1 : R O M

5 1 2 : R A M

6 : 表示制御装置

6 0 : 一穴クルーン装置

7 0 : 回転体

7 0 1 : 収容部

8 0 : 振分部材

R 1 : 第 1 移動経路

R 2 ; 第 2 移動経路

R s 1 : 第 1 ルート検知センサ

10

20

30

40

50

R s 2 : 第 2 ルート検知センサ

G 1 : 第 1 役物連続作動ゲート (第 1 役連作動ゲート)

G s 1 : 第 1 役物連続作動ゲートセンサ (第 1 役連ゲートセンサ)

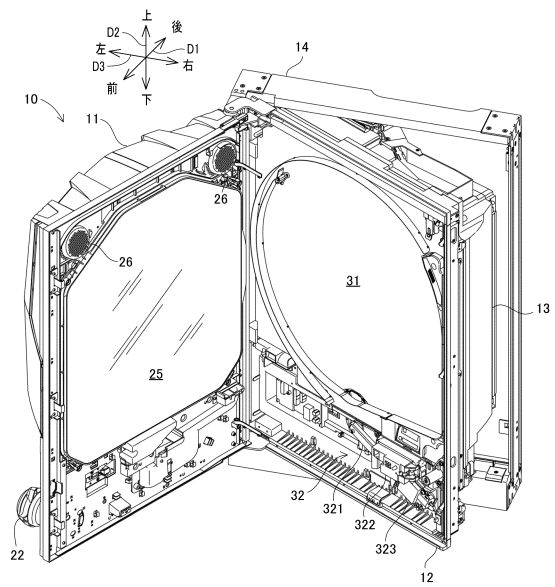
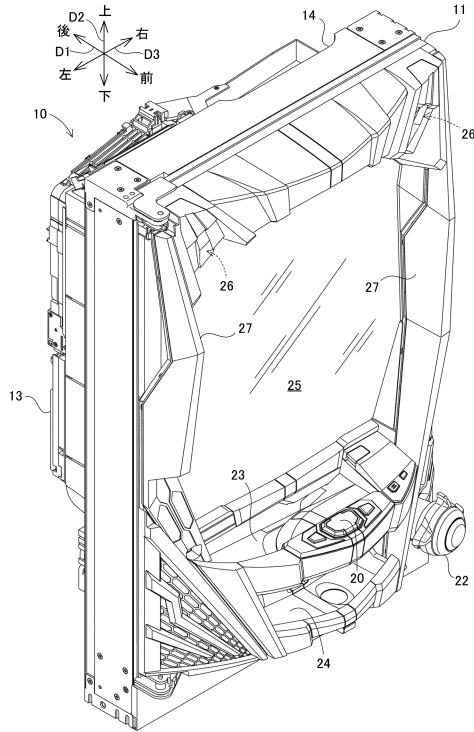
G 2 : 第 2 役物連続作動ゲート (第 2 役連作動ゲート)

G s 2 : 第 2 役物連続作動ゲートセンサ (第 2 役連ゲートセンサ)

【図面】

【図 1】

【図 2】



10

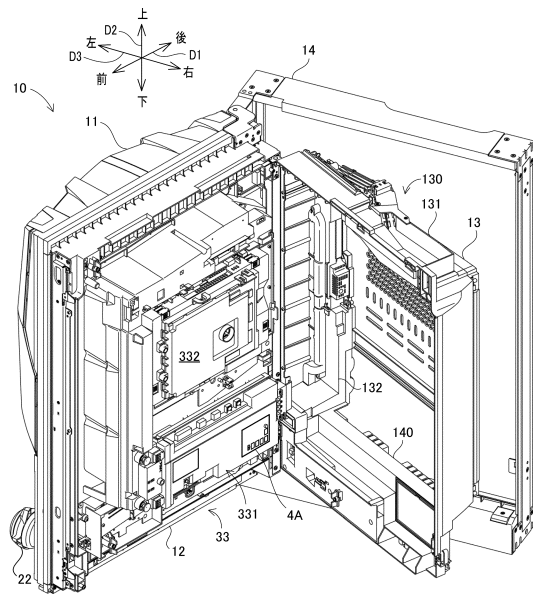
20

30

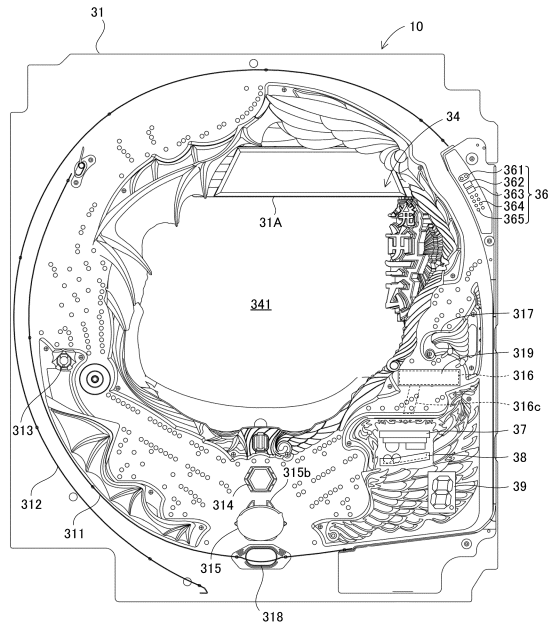
40

50

【図 3】



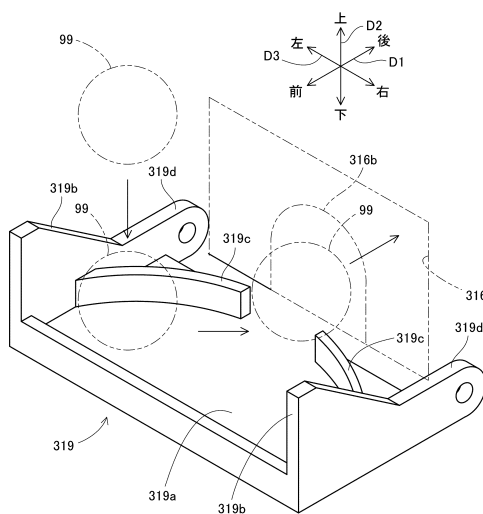
【図 4】



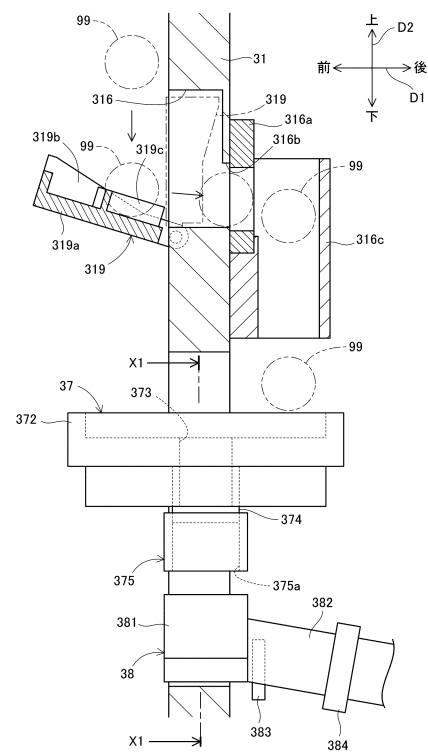
10

20

【図 5】



【図 6】

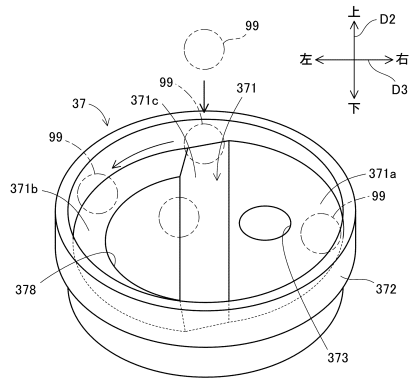


30

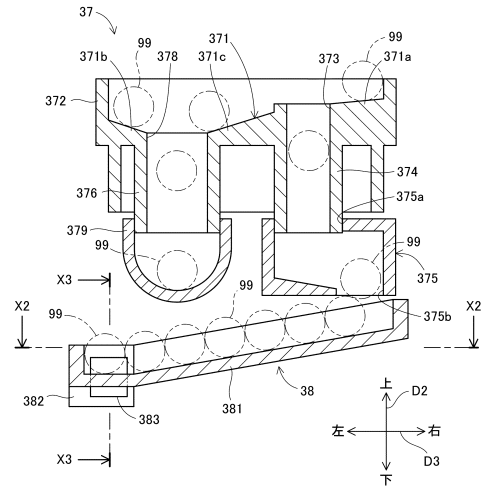
40

50

【図 7】



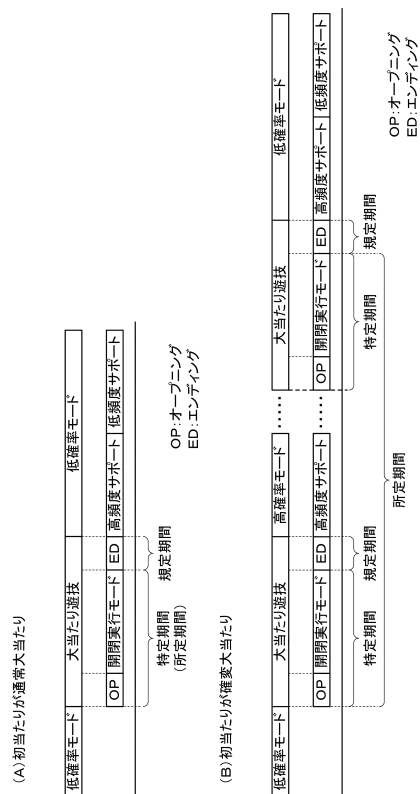
【図 8】



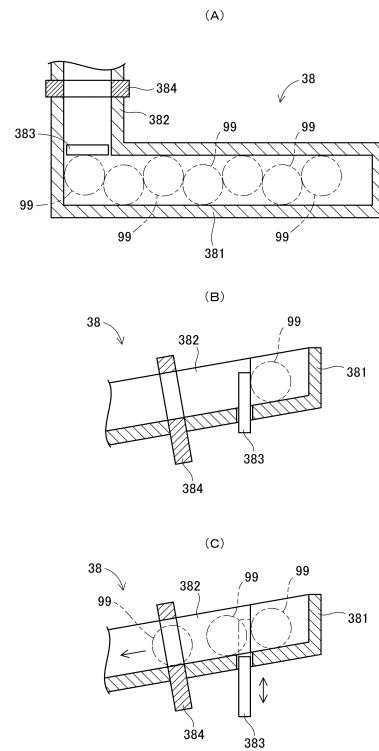
10

20

【図 9】



【図 10】

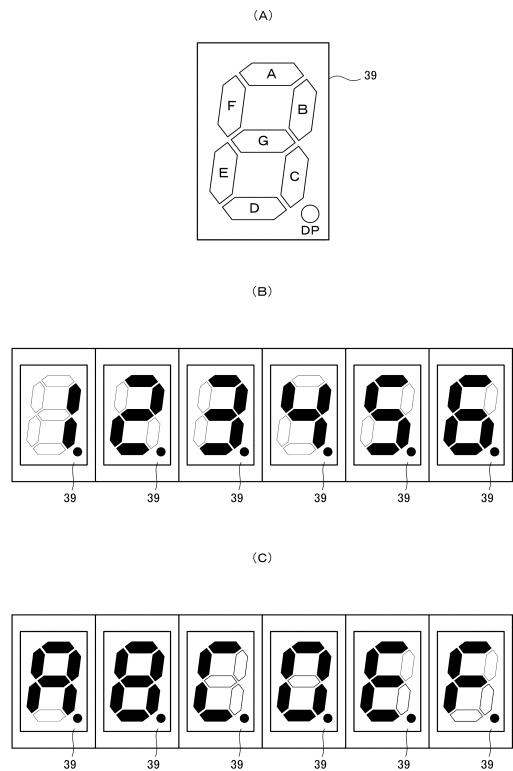


30

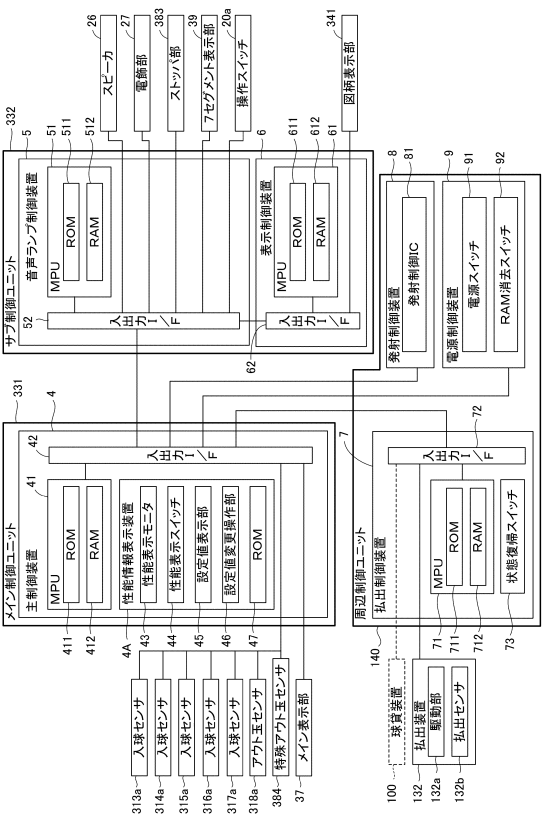
40

50

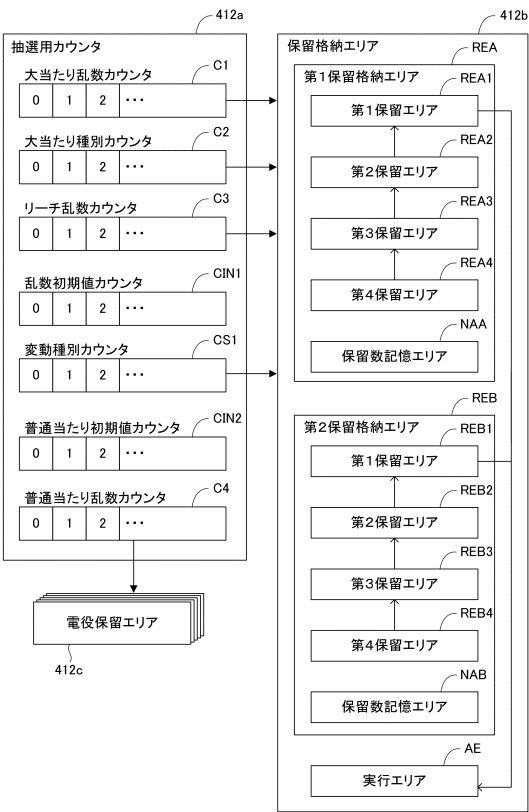
【図 1 1】



【図 1 2】



【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 10~14 15~19	5R確変大当たり 16R確変大当たり 5R通常大当たり
第2特図	0~4 5~14 15~19	5R確変大当たり 16R確変大当たり 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

10

20

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)

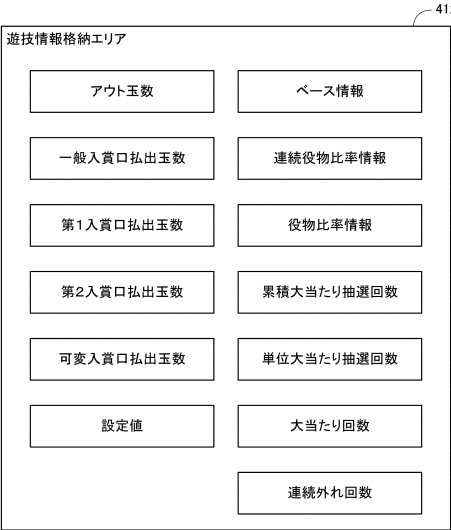
(B) 確変大当たり変動テーブル

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)

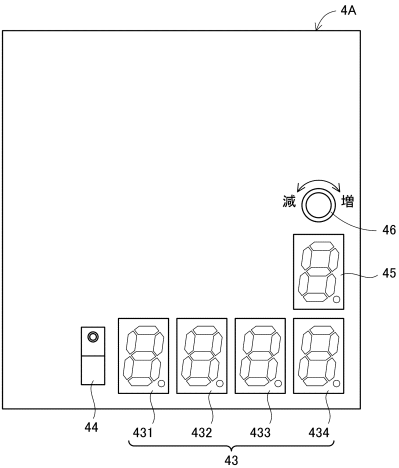
【図 1 6】



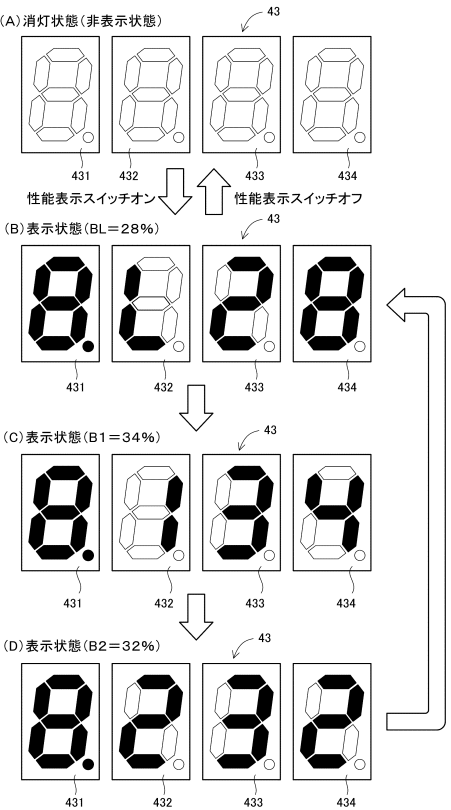
10

20

【図 1 7】



【図 1 8】

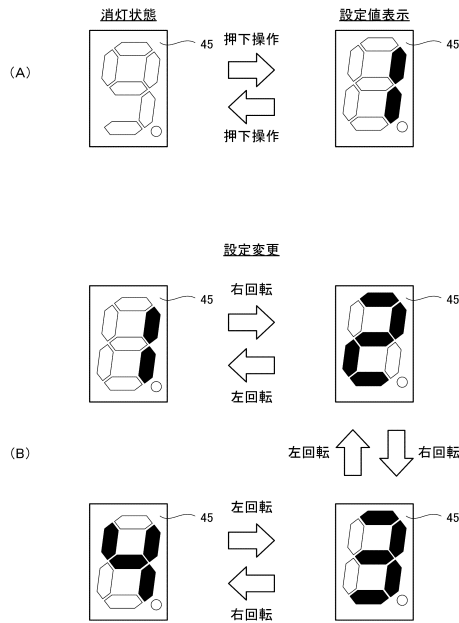


30

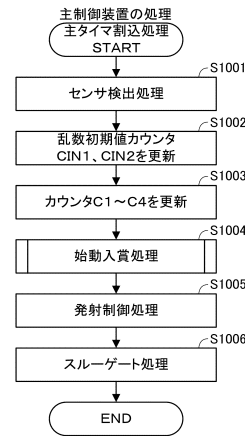
40

50

【図 19】



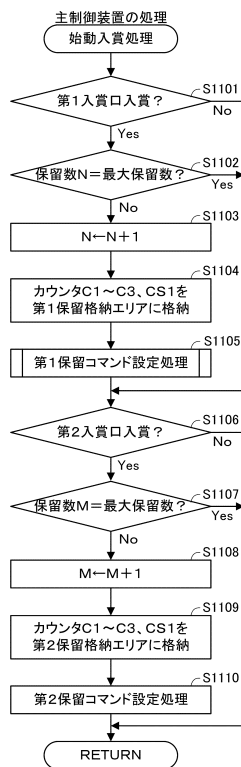
【図 20】



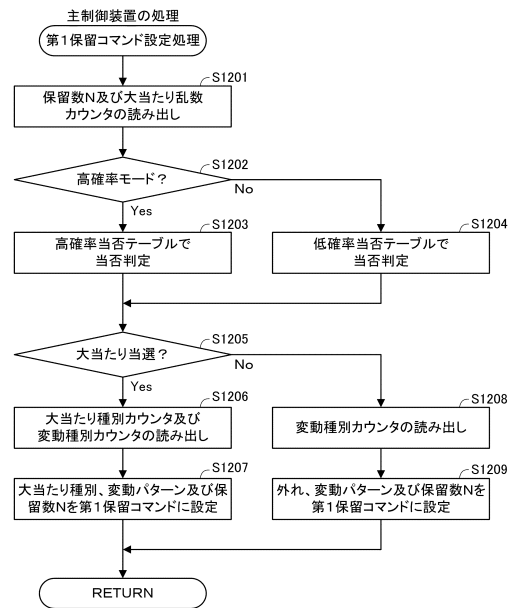
10

20

【図 21】



【図 22】

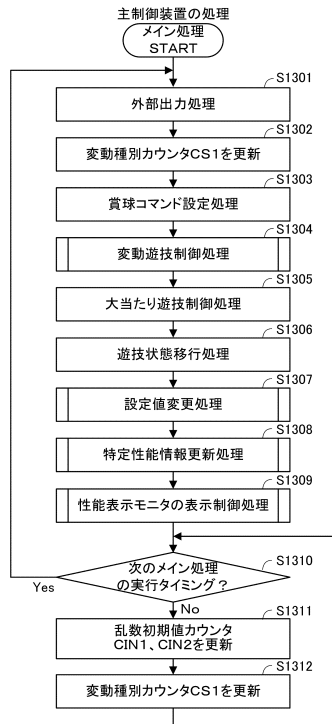


30

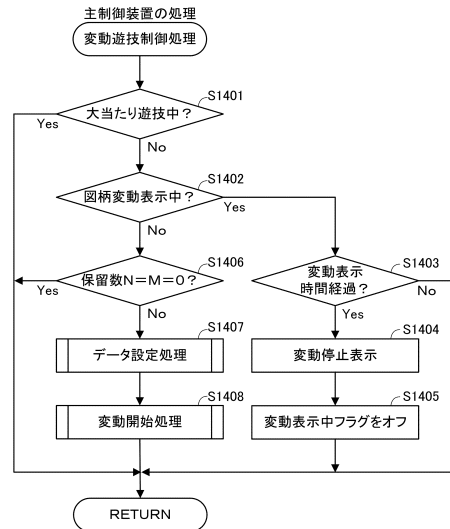
40

50

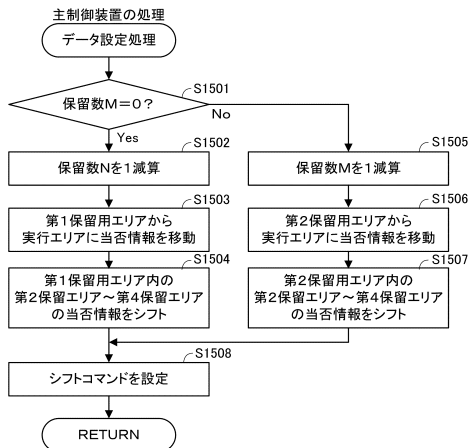
【図 2 3】



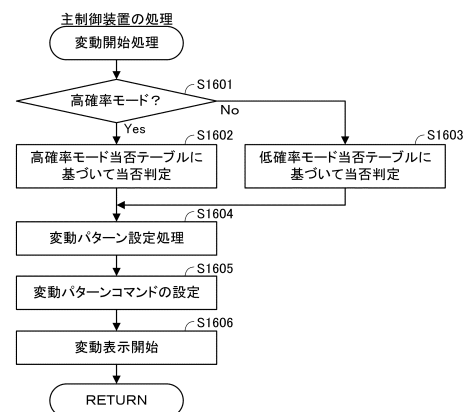
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

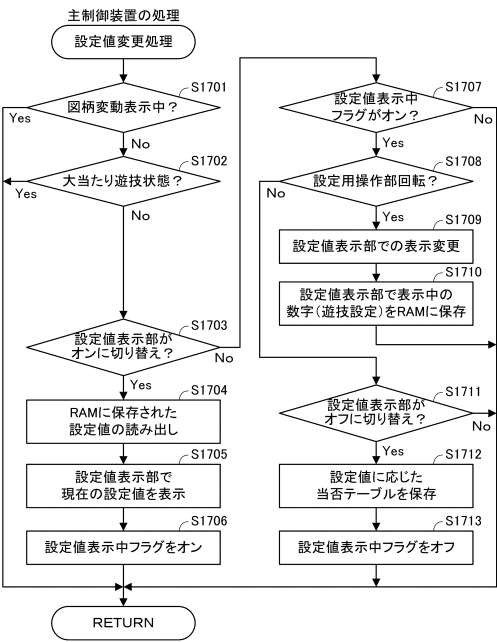
20

30

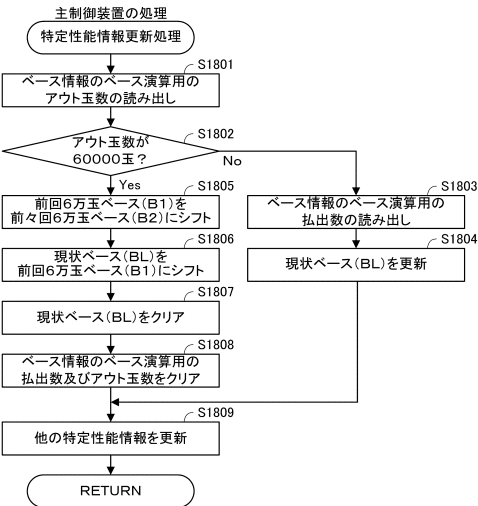
40

50

【図 27】



【図 28】



10

20

【図 29】

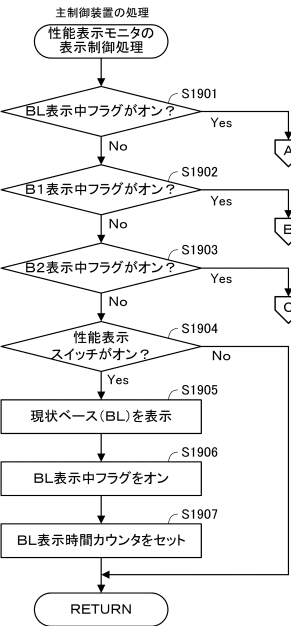
(A)ベース情報(アウト玉数<60000玉)

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

(B)ベース情報(アウト玉数=60000玉)

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

【図 30】

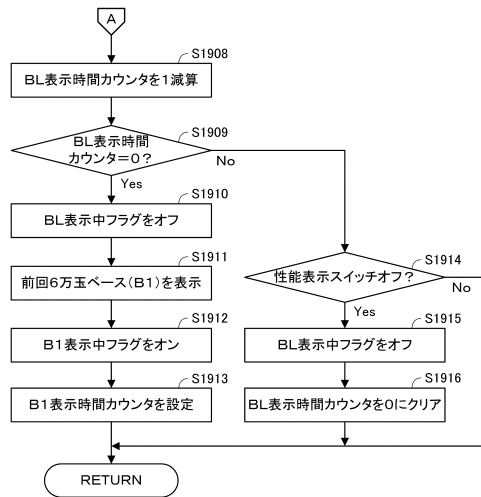


30

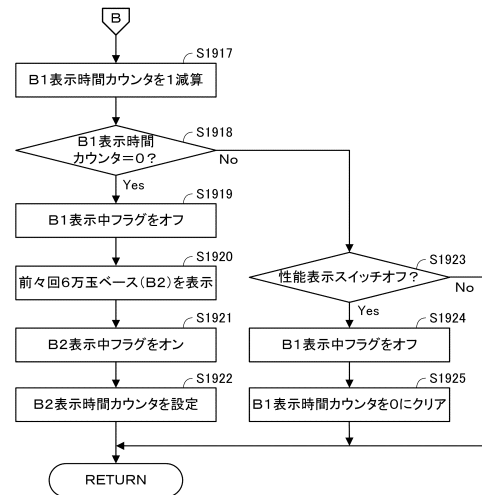
40

50

【図 3 1】



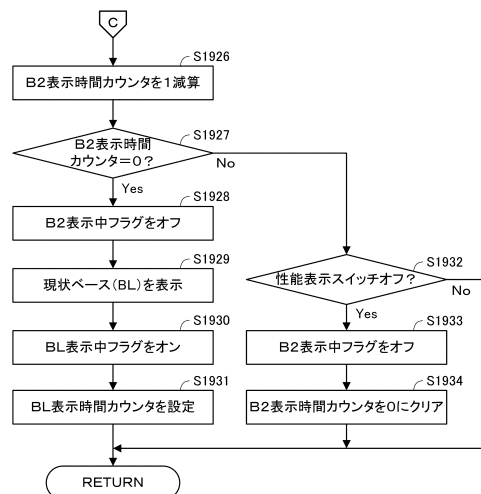
【図 3 2】



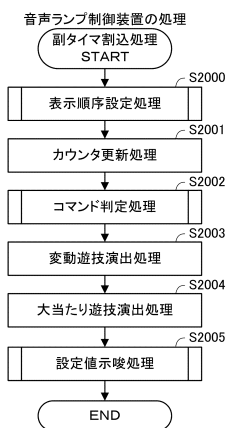
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

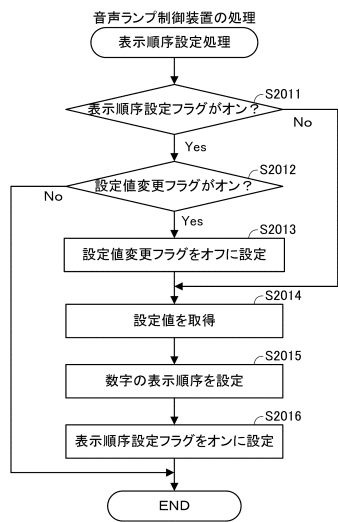


30

40

50

【図 3 5】



【図 3 6】

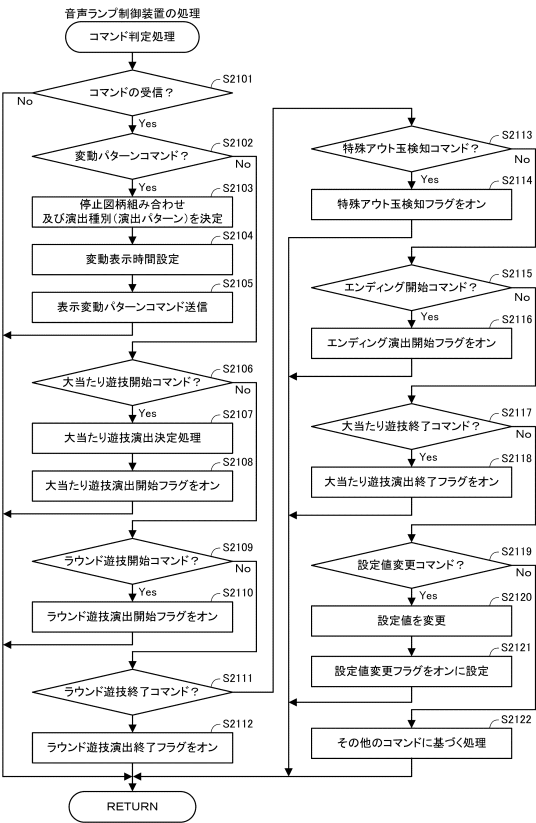
(A) 数字表示順序決定テーブル

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		3	
15~19			4	4		
20~24			5		5	
25~29	4	6	5			
30~34		7		6		
35~39	5		8			7
40~44			9	9		
45~49	6		10			8
50~54			11	9		
55~59	8		12			9
60~64			13	9		
65~69	9		14			9
70~74			15	9		
75~79	9		16			9
80~84			17			
85~89	9		18	9		
90~94			19			9
95~99			20		9	

(B) 変動種別テーブル

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

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		演出パターンX2
50~59			演出パターンX5	
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			演出パターンX3
90~99				
100~109				演出パターンX4

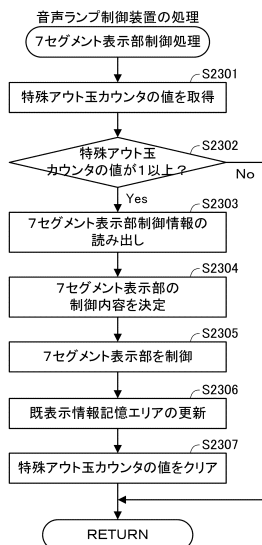
(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

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Y2	演出パターンY2
20~29	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY3
30~39			演出パターンY3	演出パターンY4
40~49	演出パターンY3	演出パターンY3		演出パターンY5
50~59		演出パターンY4	演出パターンY4	
60~69	演出パターンY4	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	演出パターンY5		
90~99				
100~109				

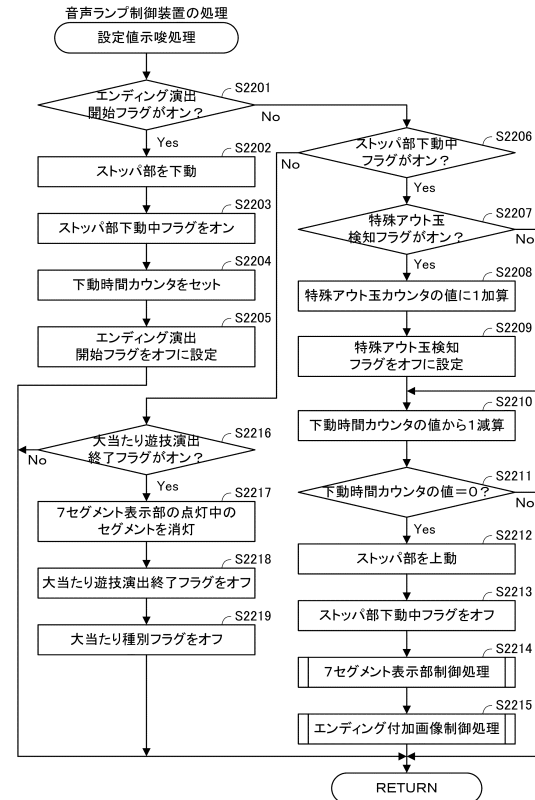
(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

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
20~29	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ3
30~39			演出パターンZ3	演出パターンZ4
40~49	演出パターンZ3	演出パターンZ3		演出パターンZ5
50~59		演出パターンZ4	演出パターンZ4	
60~69	演出パターンZ4	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	演出パターンZ5		
90~99				
100~109				

【図 41】



【図 40】

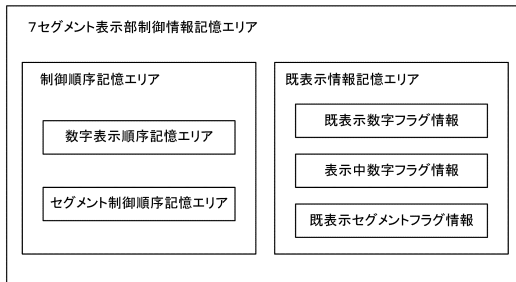


10

20

【図 42】

(A) 7セグメント表示部制御情報記憶エリアの一例



30

(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

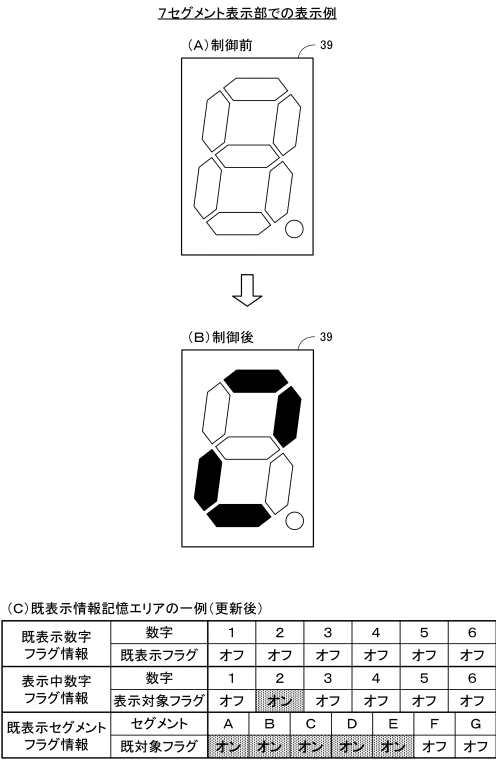
40

(C) 既表示情報記憶エリアの一例(初期状態=未更新)

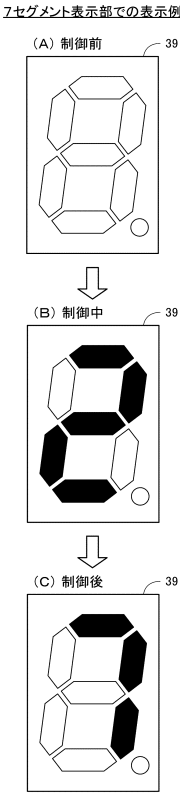
既表示数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6
既表示フラグ	数字	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ
表示中数字 フラグ情報	表示対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ
既表示セグメント フラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F
既対象フラグ	既対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ

50

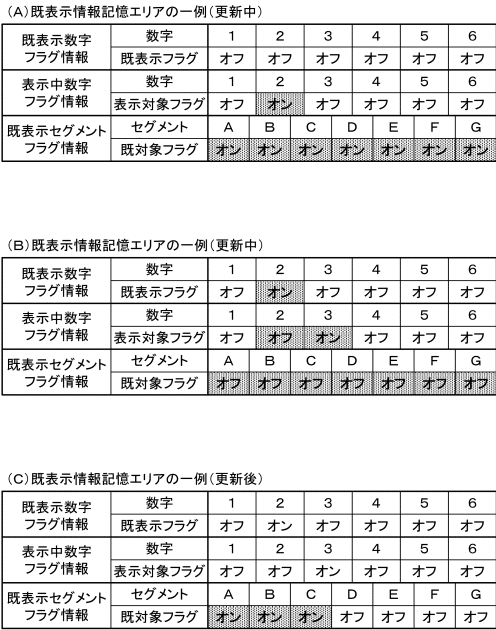
【図 4 3】



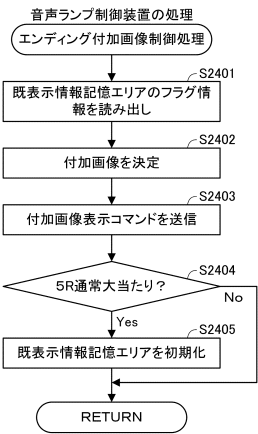
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

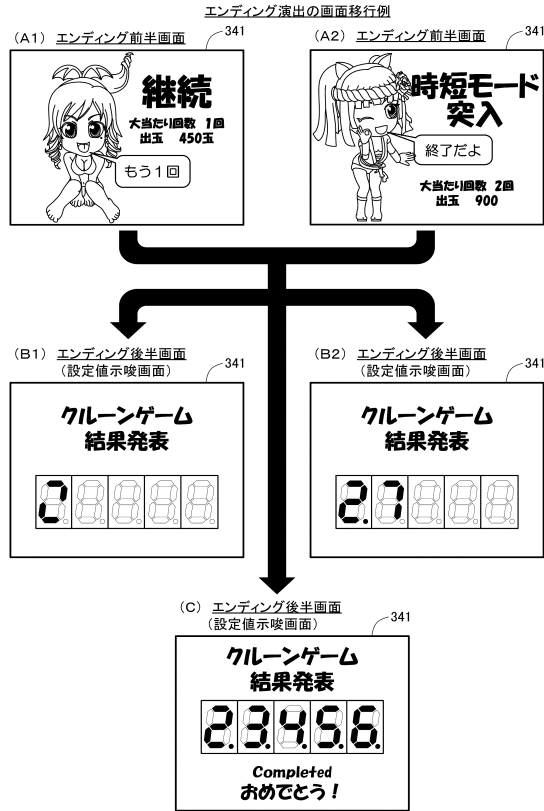
20

30

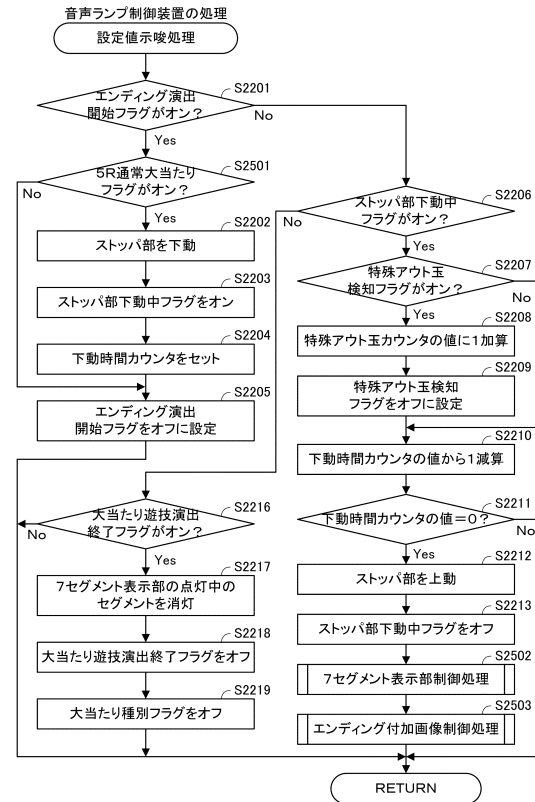
40

50

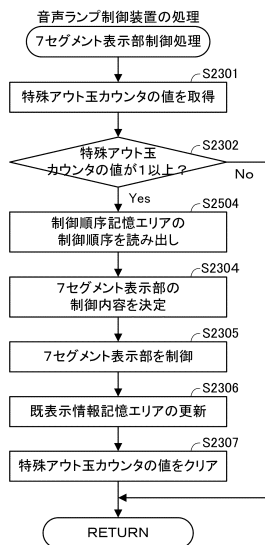
【図 4 7】



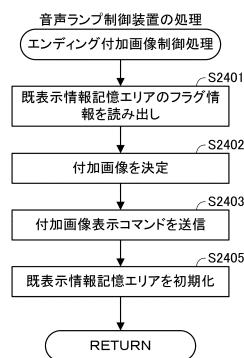
【図 4 8】



【図 4 9】



【図 5 0】



10

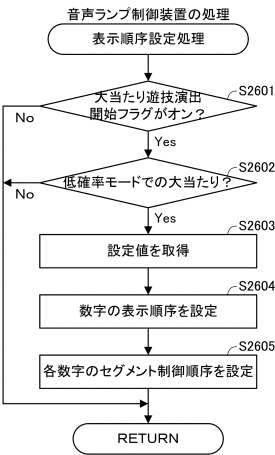
20

30

40

50

【図 5 1】

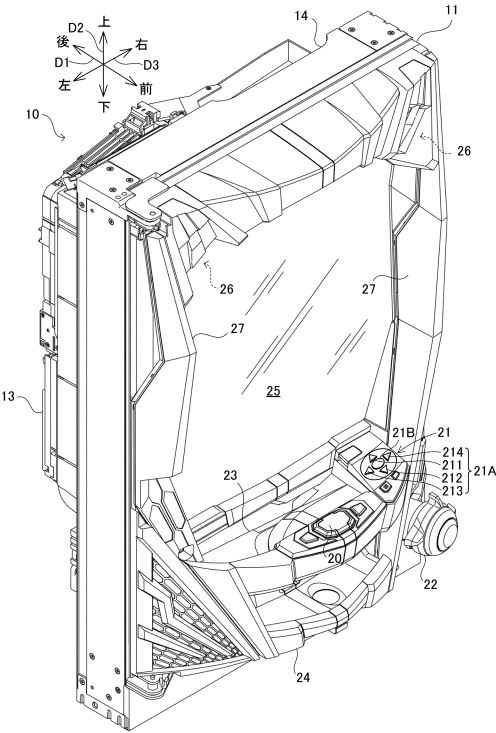


【図 5 2】

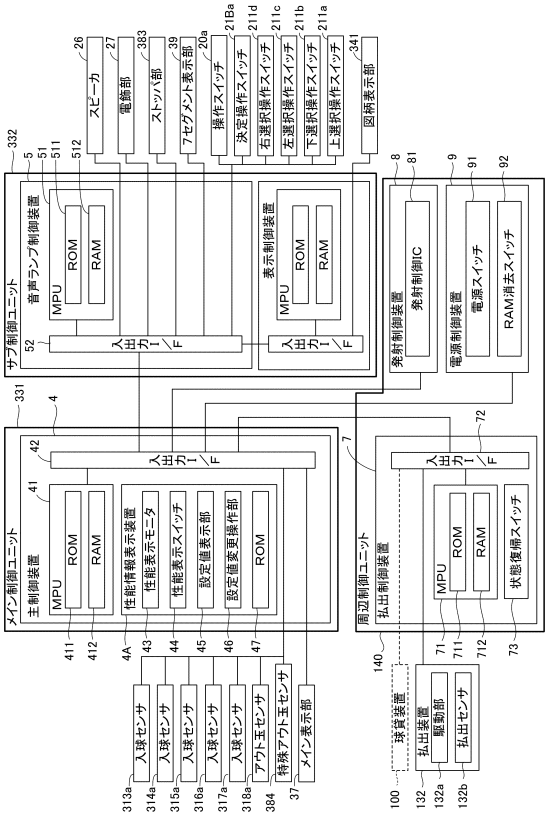
7セグメント表示部のセグメントの制御順序決定テーブル

制御順位 カウンタ	制御順位						
	セグメントA	セグメントB	セグメントC	セグメントD	セグメントE	セグメントF	セグメントG
0	1	2	3	4	5	6	7
1	1	2	3	4	5	7	6
2	1	2	3	4	6	5	7
3	1	2	3	4	6	7	5
4	1	2	3	4	7	5	6
5	1	2	3	4	7	6	5
...	...	...	...	...	...	...	...
5038	7	6	5	4	3	1	2
5039	7	6	5	4	3	2	1

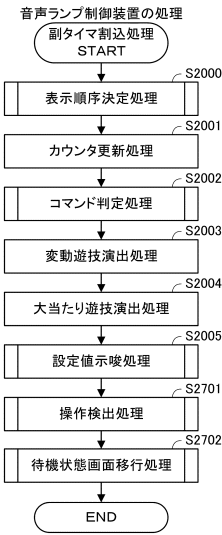
【図 5 3】



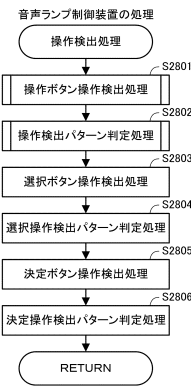
【図 5 4】



【図 5 5】



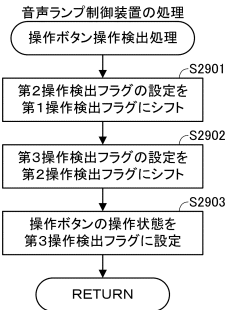
【図 5 6】



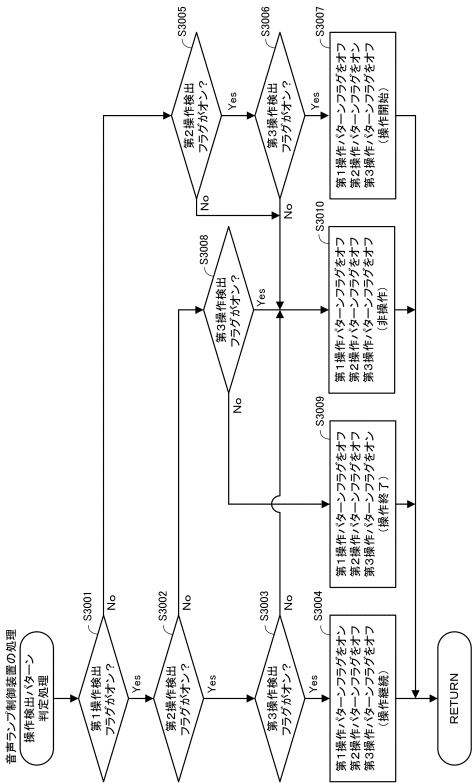
10

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)

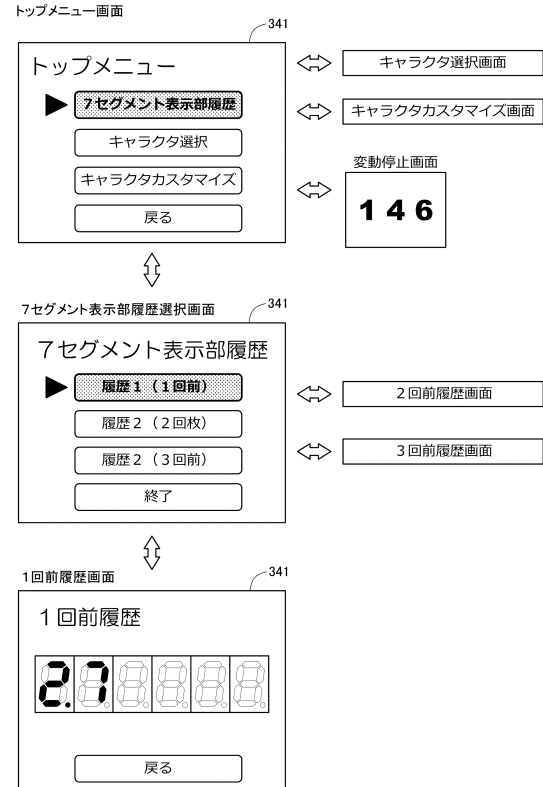
右選択ボタン操作データ									
右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態			
第1	第2	第3	第1	第2	第3				
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続			
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始			
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了			
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作			

(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)

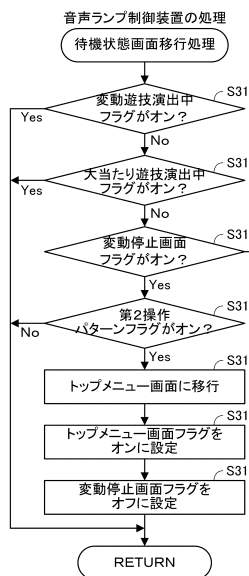
【図 60】



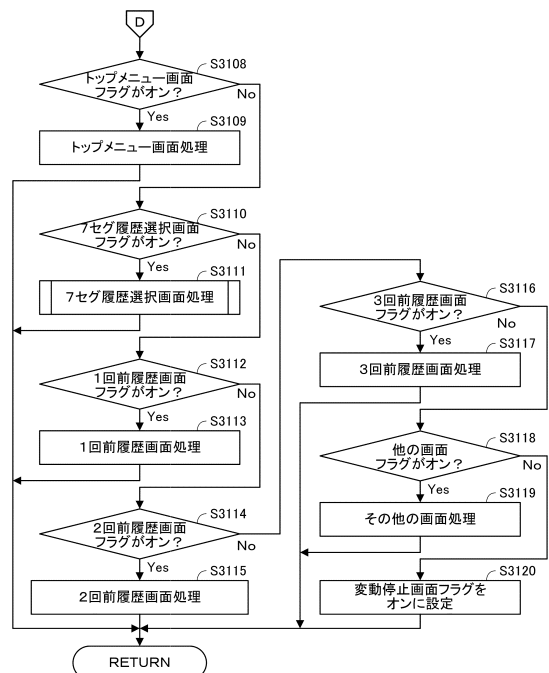
10

20

【図 61】



【図 62】

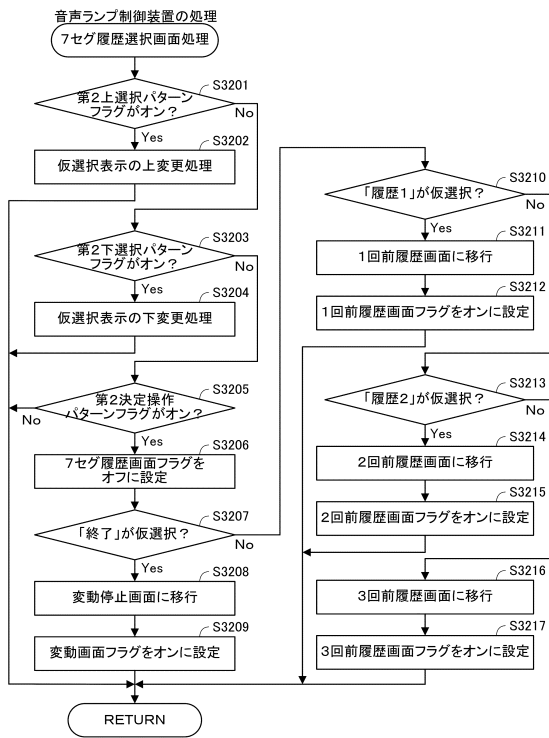


30

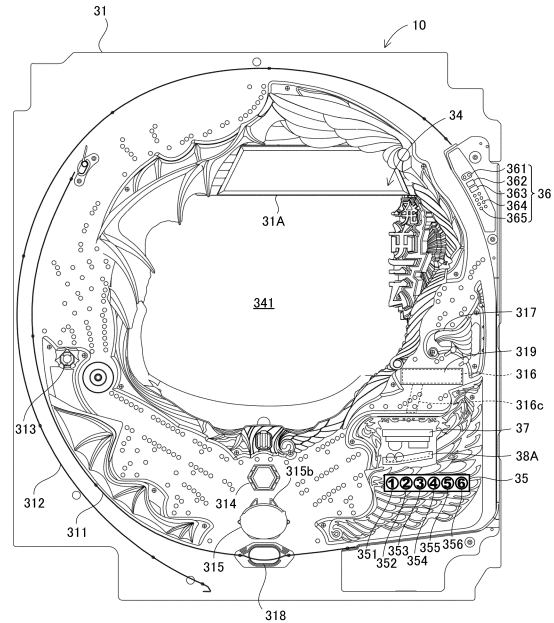
40

50

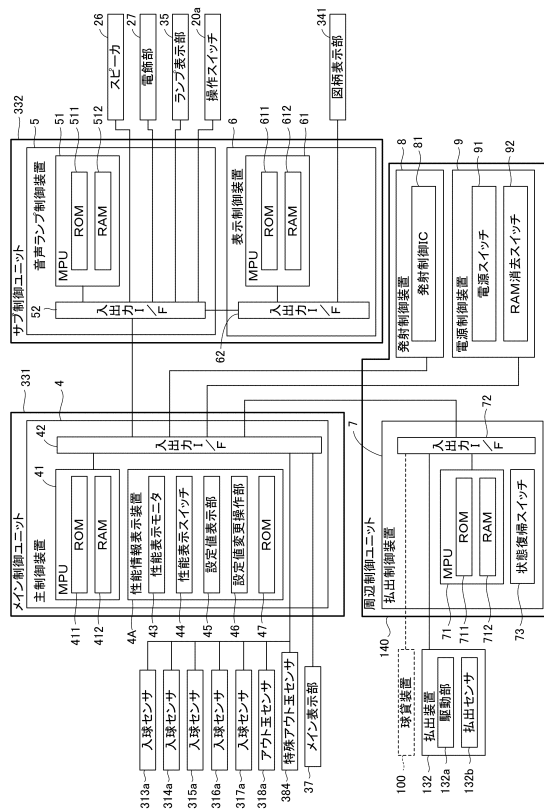
【図 6 3】



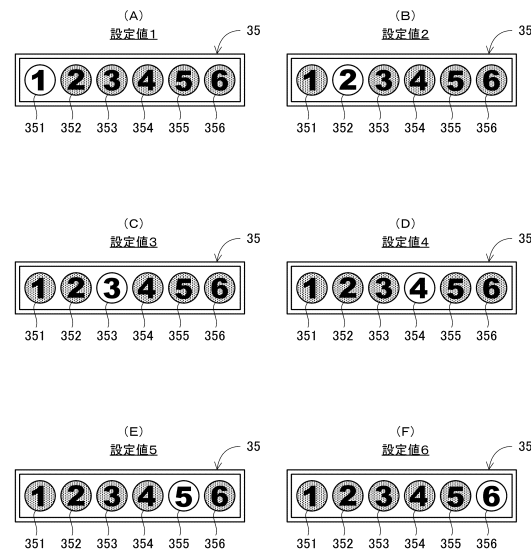
【図 6 4】



【図 6 5】



【図 6 6】



10

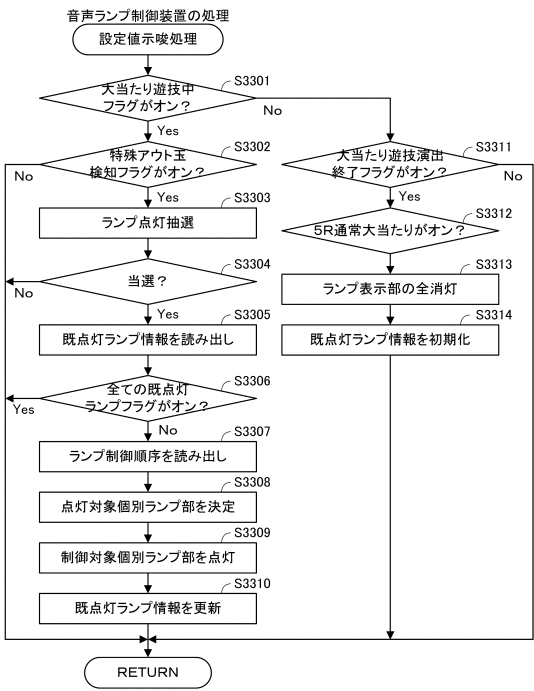
20

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

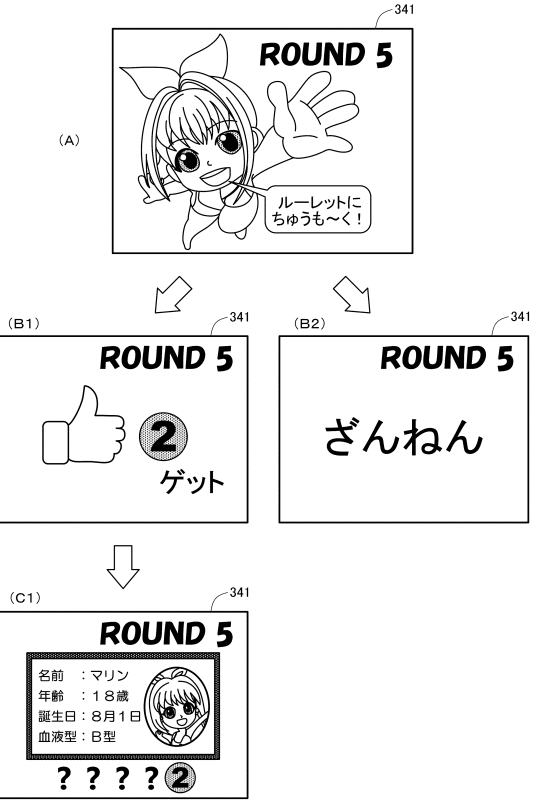
(C) 既点灯ランプ情報記憶エリアの一例 (更新後)

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

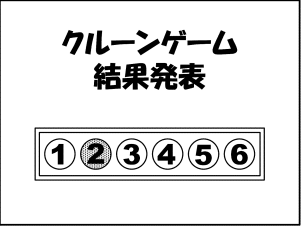
20

【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)

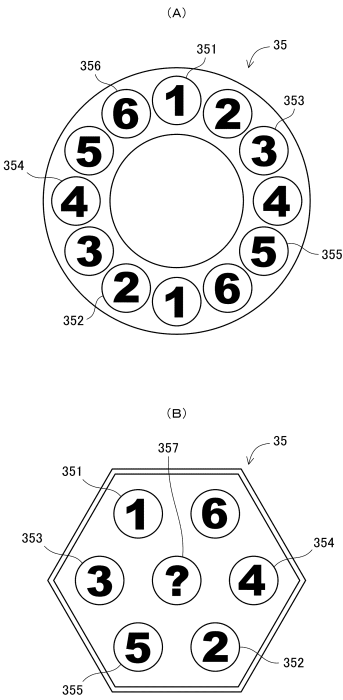


30

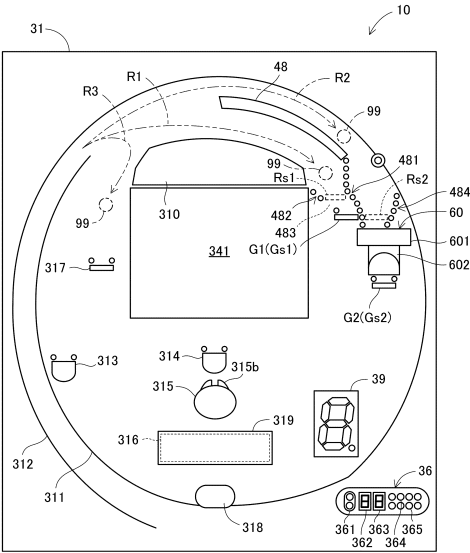
40

50

【図 7 1】



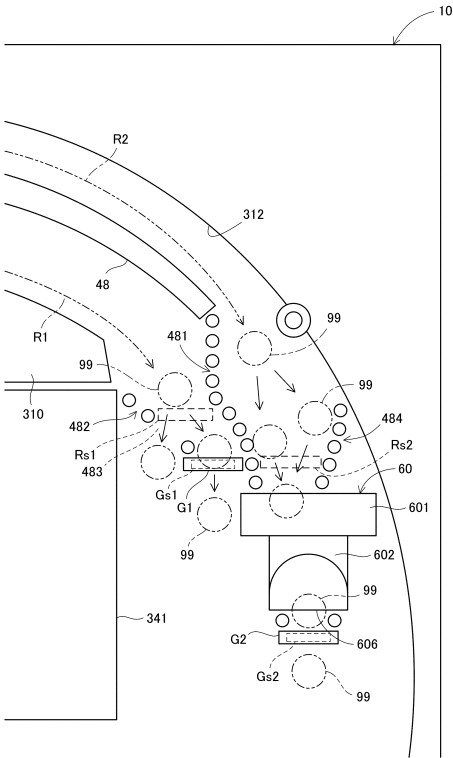
【図 7 2】



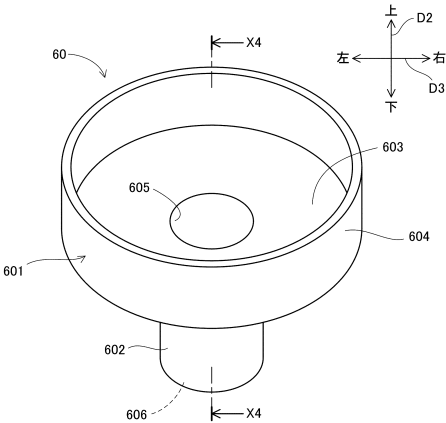
10

20

【図 7 3】



【図 7 4】

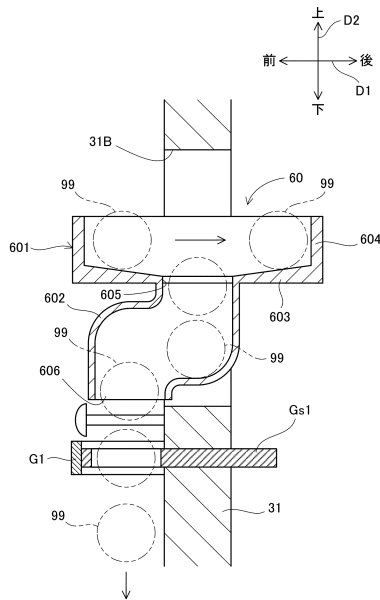


30

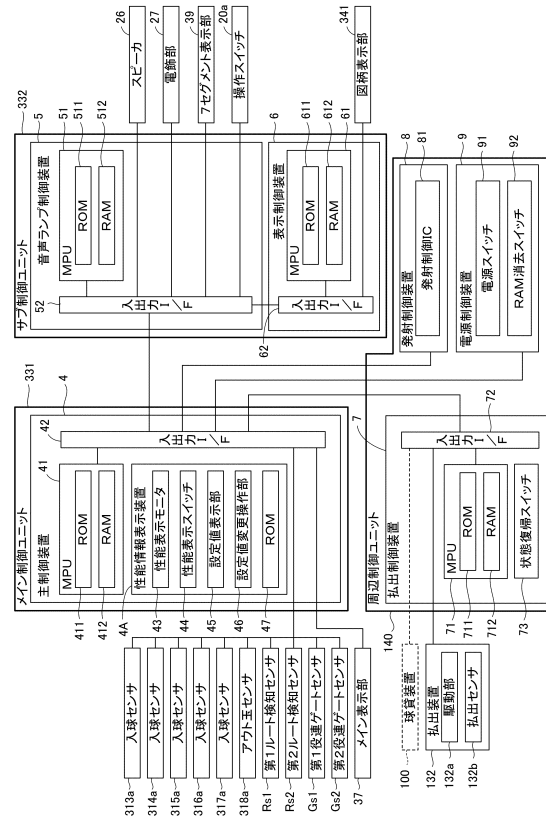
40

50

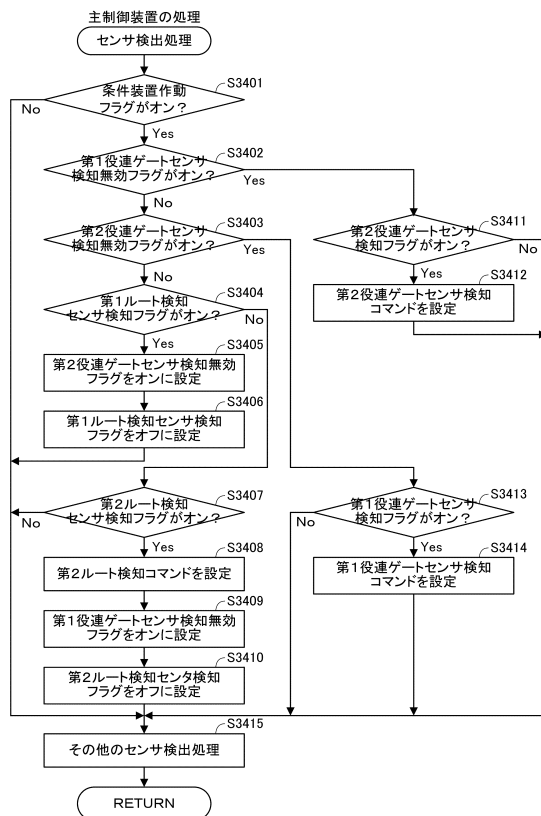
【図 7 5】



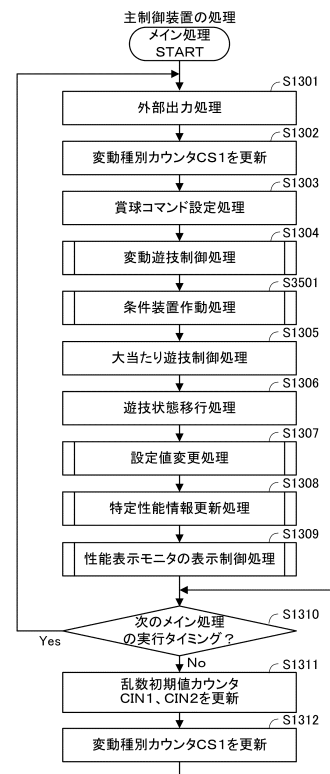
【図 7 6】



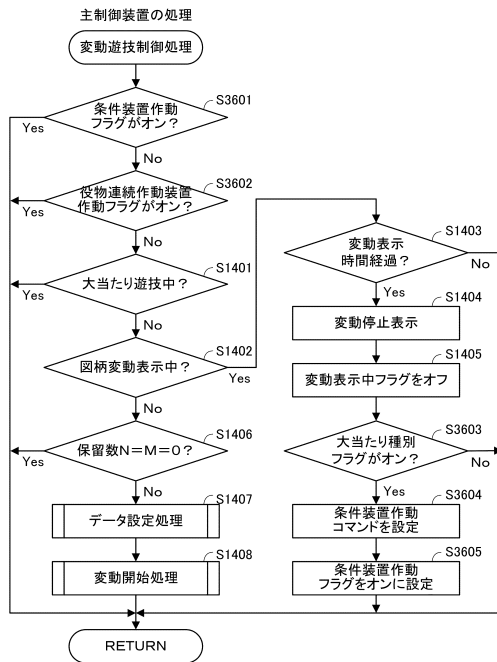
【圖 7 7】



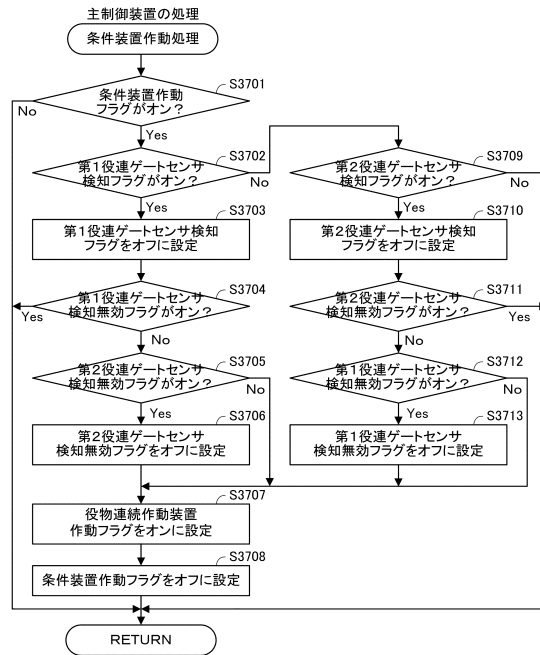
【図 7 8】



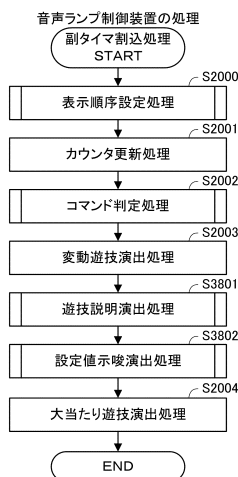
【図 79】



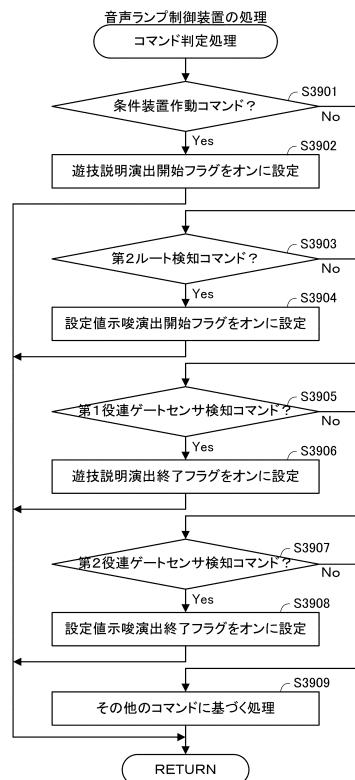
【図 80】



【図 81】



【図 82】



10

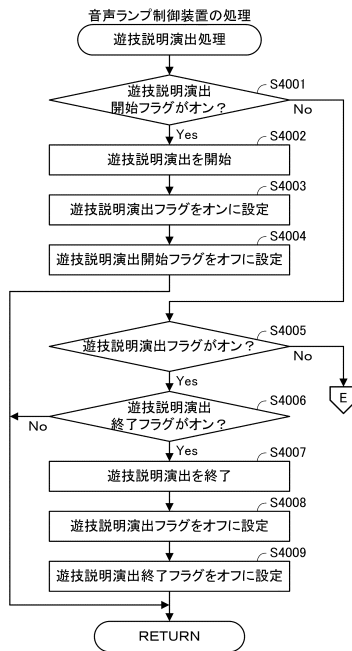
20

30

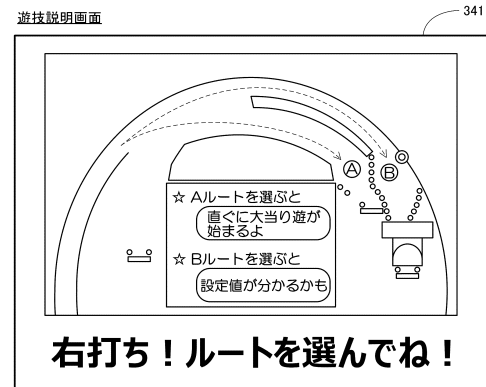
40

50

【図 8 3】



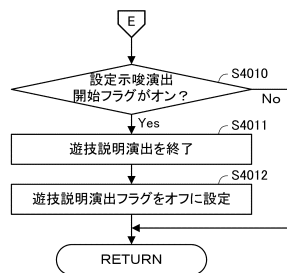
【図 8 4】



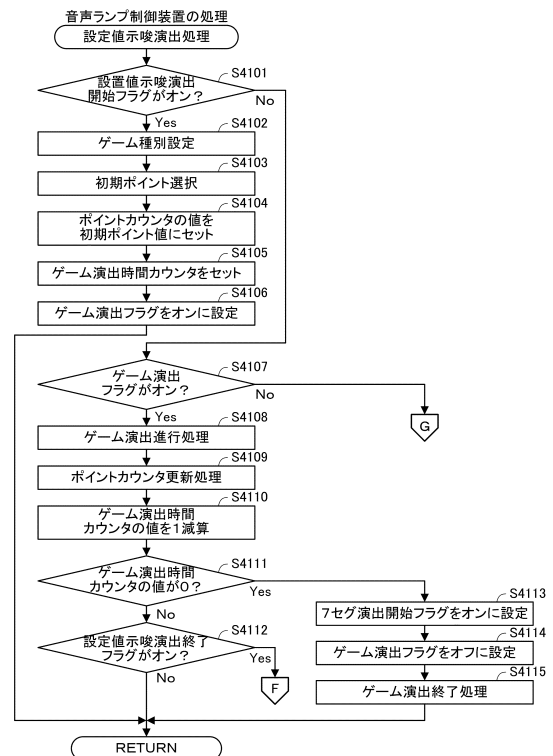
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】



30

40

50

【図 87】

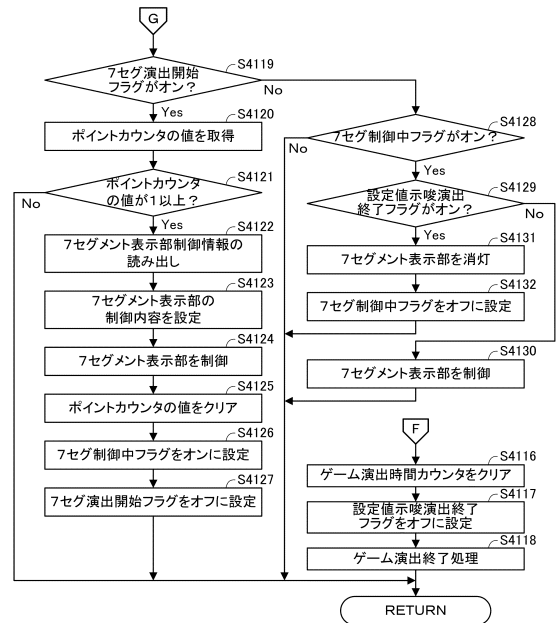
(A) ゲーム種別決定テーブル

ゲーム種別 抽選カウンタ	ゲーム種別		選択率	ポイント獲得 難易度
0～49	ゲームA	コイン獲得ゲーム	33.3%	最難 (★☆☆☆☆)
50～89	ゲームB	ミッション達成ゲーム	26.7%	難 (★★★★☆)
90～119	ゲームC	バトルゲーム	20.0%	普通 (★★★☆☆)
120～139	ゲームD	クイズゲーム	13.3%	易 (★★★★☆)
140～149	ゲームE	予想ゲーム	6.7%	最易 (★★★★★)

(B) 初期ポイント決定テーブル

初期ポイント 抽選カウンタ	ゲーム種別				
	ゲームA	ゲームB	ゲームC	ゲームD	ゲームE
0～99	0Pt	1Pt	2Pt	8Pt	10Pt
100～179	1Pt	2Pt	3Pt	5Pt	8Pt
180～239	2Pt	3Pt	8Pt	3Pt	5Pt
240～279	3Pt	5Pt	5Pt	2Pt	3Pt
280～299	5Pt	8Pt	1Pt	1Pt	1Pt
初期ポイント 期待値	1.4Pt	2.6Pt	3.8Pt	4.9Pt	6.9Pt

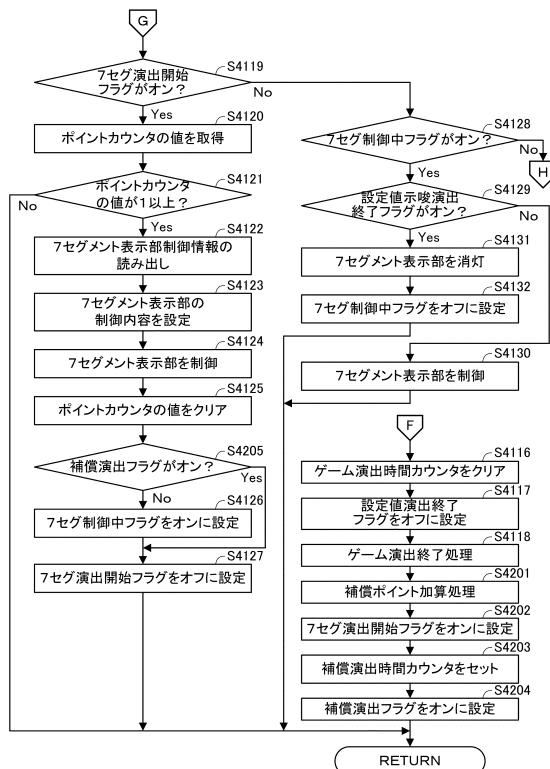
【図 88】



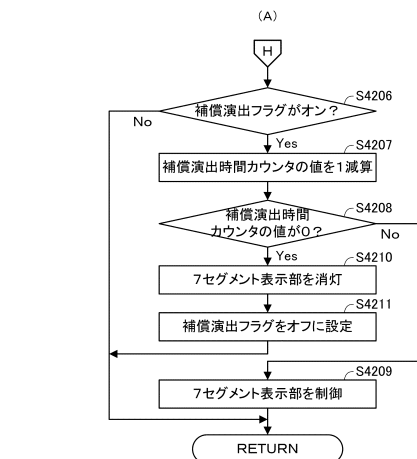
10

20

【図 89】



【図 90】



(B) 補償ポイント決定テーブル

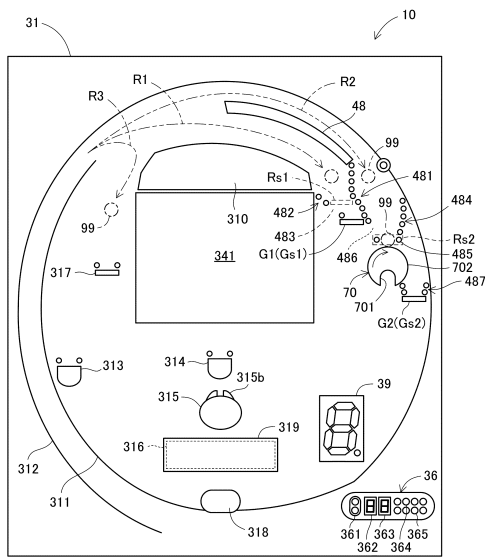
補償ポイント 抽選カウンタ	ゲーム種別				
	ゲームA	ゲームB	ゲームC	ゲームD	ゲームE
0～49	10Pt	8Pt	2Pt	1Pt	0Pt
50～89	8Pt	5Pt	3Pt	2Pt	1Pt
90～119	5Pt	3Pt	8Pt	3Pt	2Pt
120～139	3Pt	2Pt	5Pt	5Pt	3Pt
140～149	1Pt	1Pt	1Pt	8Pt	5Pt
補償ポイント 期待値	6.9Pt	4.9Pt	3.8Pt	2.6Pt	1.4Pt

30

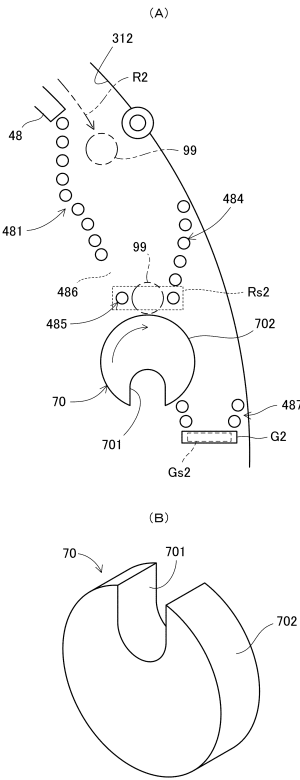
40

50

【図 9 1】



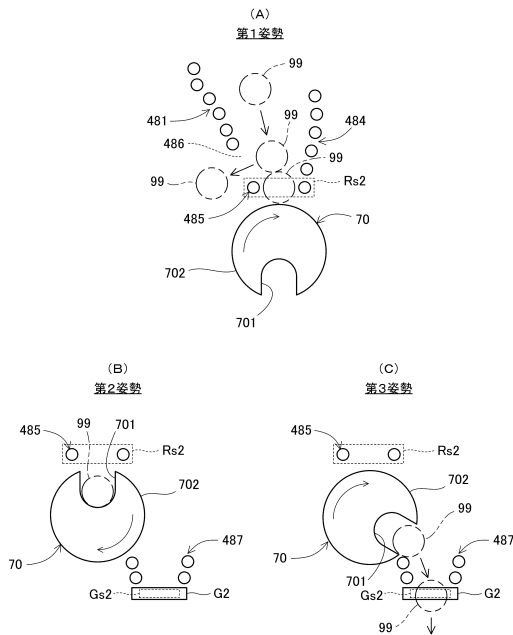
【図 9 2】



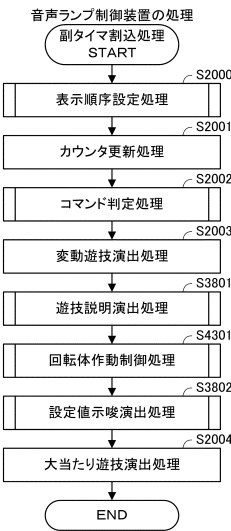
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】

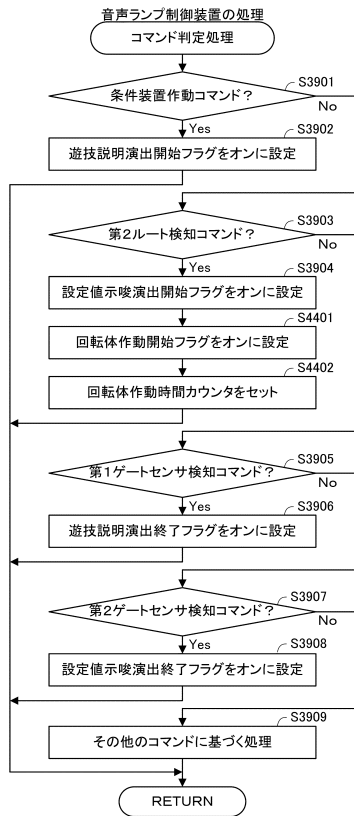


30

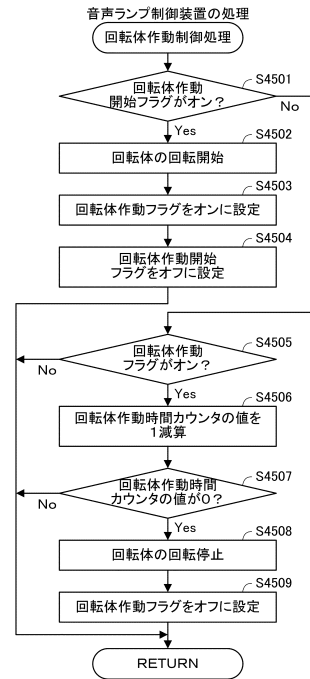
40

50

【図 9 5】



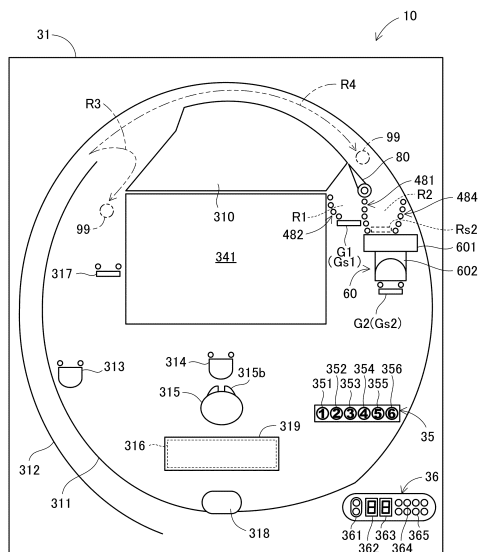
【図 9 6】



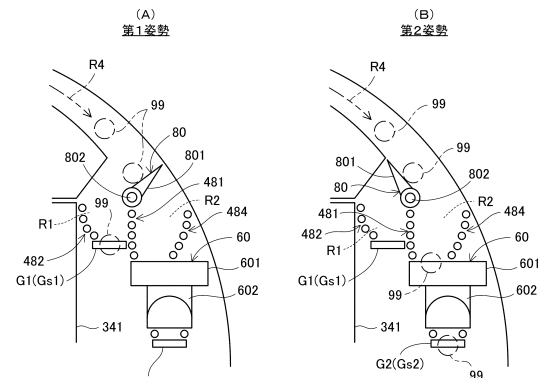
10

20

【図 9 7】



【図 9 8】

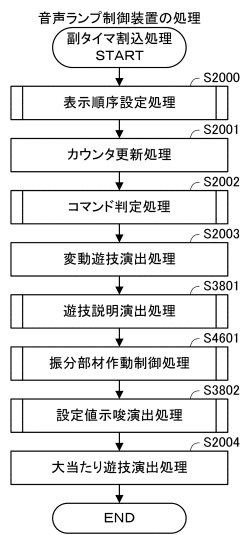


30

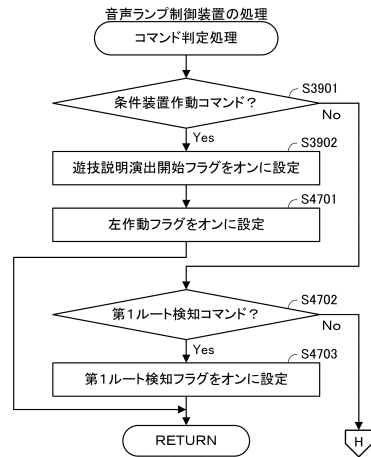
40

50

【図 99】



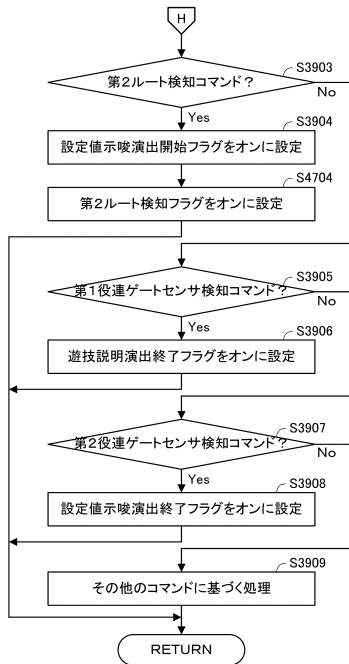
【図 100】



10

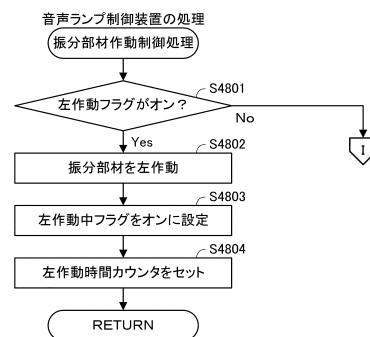
20

【図 101】



30

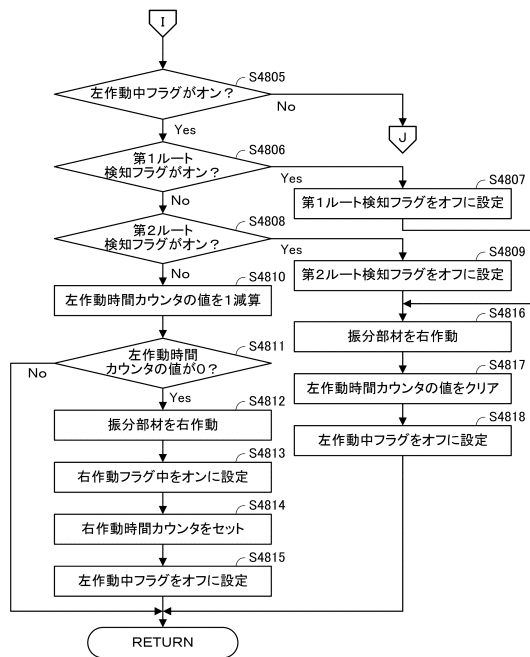
【図 102】



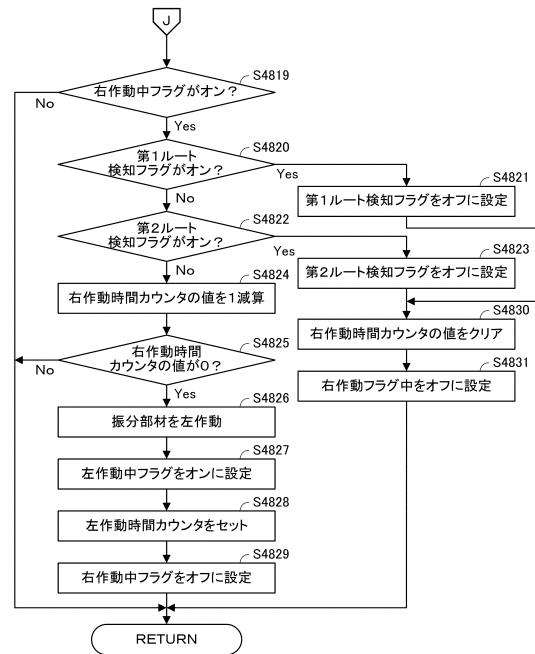
40

50

【図 103】



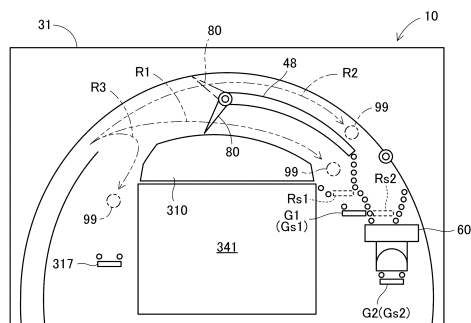
【図 104】



10

20

【図 105】



30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 宮内 啓太
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 加藤 啓太
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社サンスリー内
- (72)発明者 川島 哲
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 蟹江 和紀
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社サンスリー内
- 審査官 小林 直暉
- (56)参考文献 特許第6931789(JP, B2)
特開2020-039644(JP, A)
特開2020-074885(JP, A)
特許第7081378(JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02