

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7263822号  
(P7263822)

(45)発行日 令和5年4月25日(2023.4.25)

(24)登録日 令和5年4月17日(2023.4.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

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293頁)

(21)出願番号	特願2019-25217(P2019-25217)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	平成31年2月15日(2019.2.15)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2020-130426(P2020-130426		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
	A)		1号
(43)公開日	令和2年8月31日(2020.8.31)	(74)代理人	100167302
審査請求日	令和4年2月10日(2022.2.10)		弁理士 種村 一幸
		(72)発明者	石塚 径太
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		審査官	眞壁 隆一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、  
前記情報取得手段によって取得された前記特別情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段と、  
を備え、

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

前記複数の移行判定状態に対応する各数値情報を記憶する記憶手段と、

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

10

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、

20

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、

本遊技機は、

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

前記特定領域への遊技球の入球数に対して所定数ごとの複数の段階が設定され、

前記表示制御手段は、

前記複数の段階における段階ごとに異なる表示数での表示が可能であり、

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

前記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り、

前記複数種類の数値情報から１つの前記所定数値情報が設定され、前記規定期間において前記複数種類の前記特定情報の表示が所定の順序で実行される場合に、第１の値の特定情報よりも、前記第１の値のより大きな値である第２の値の特定情報のほうが後に表示され得るよう構成された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】

パチンコ遊技機などの遊技機では、大当たり遊技後に電動役物によるサポートが高頻度で行われる確変遊技状態や時短遊技状態に移行されるものがある。また、確変遊技状態や時短遊技状態では、大当たり抽選での抽選結果を報知する遊技が短時間で進行されるものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１７－０３５４８１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味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味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）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

10

20

30

40

50

移行判定手段（４１）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技の遊技時間（変動表示時間）を複数の遊技時間から決定する遊技時間決定手段（４１）と、

複数の図柄（飾り図柄）の変動が表示され、前記複数の図柄の停止表示の組み合わせによって前記移行判定の結果が報知される表示手段（３４１）と、

前記遊技時間決定手段（４１）によって決定された前記報知遊技の遊技時間に基づいて、複数の遊技演出から決定される遊技演出を実行させる遊技演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記遊技時間決定手段（４１）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間を決定する手段を有し、

10

前記複数の遊技演出は、前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に実行される演出として、所定演出（例えば予告演出）、及び前記所定演出とは異なる特定演出（例えば疑似連３演出）を含み、

前記特定演出は、前記表示手段において、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでないことを示す前記複数の図柄の組み合わせが仮停止表示又は停止表示される所定変動（疑似変動）が特定回数実行される演出であり、

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間と同一又は略同一であり、

前記複数の遊技時間は、前記所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含み、

20

前記短時間変動は、第１短変動時間と、前記第１短変動時間よりも長い時間に設定される第２短変動時間と、を含み、

前記遊技演出実行手段（５１）は、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行せず、前記特定演出を実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行し、前記所定変動を前記特定回数よりも少ない回数実行する手段と、

を有することを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

30

【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。

40

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

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

【図１２】図１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図１３】図１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図１４】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

50

- 【図 1 5】主制御装置で使用するテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 6】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
- 【図 1 7】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。
- 【図 1 8】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。
- 【図 1 9】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。
- 【図 2 0】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 1】図 2 0 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 2】図 2 1 の始動入賞処理で実行される第 1 保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 3】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 4】図 2 3 のメイン処理で実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 5】図 2 4 の変動遊技制御処理で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 6】図 2 4 の変動遊技制御処理で実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 7】図 2 3 のメイン処理で実行される設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8】図 2 3 のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 9】図 2 8 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。
- 【図 3 0】図 2 3 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 1】図 2 3 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 2】図 2 3 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 3】図 2 3 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 4】図 1 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5】図 3 4 の副タイマ割込処理で実行される表示順序設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 6】図 3 5 の表示順序設定処理で参照される数字表示順序決定テーブルの一例を示す図。
- 【図 3 7】図 3 4 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 8】図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択テーブル及び変動種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 9】図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。
- 【図 4 0】図 3 4 の副タイマ割込処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 4 1】図 4 0 の設定値示唆処理で実行される 7 セグメント表示部制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 4 2】音声ランプ制御装置に設定される 7 セグメント表示部制御情報記憶エリアを説明するための図。
- 【図 4 3】セグメント表示部の制御例、及び 7 セグメント表示部制御情報記憶エリアの更新例を説明するための図。

10

20

30

40

50

【図 4 4】7 セグメント表示部の制御例を説明するための図。

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

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

【図 4 7】大当たり遊技のエンディング演出での画面移行例を示す図。

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

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

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

10

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

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

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

【図 5 4】図 5 3 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 5 5】図 5 3 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 6】図 5 5 の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

20

【図 5 7】図 5 6 の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 8】図 5 6 の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 9】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 6 0】待機状態における図柄表示部での画面移行例を示す図。

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

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

30

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

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

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

【図 6 6】ランプ表示部での点消灯例を示す図。

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

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

【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。

40

【図 7 0】大当たり遊技のエンディング演出での表示画面例を示す図。

【図 7 1】ランプ表示部の他の例を示す図。

【図 7 2】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で低頻度サポートモード時、高頻度サポートモードでの保留なし時に使用される変動テーブルの一例を示す図。

【図 7 3】主制御装置で高頻度サポートモードでの保留あり時に使用される変動テーブルの一例を示す図。

【図 7 4】図 2 4 の変動遊技制御処理で実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 5】図 7 4 の変動開始処理で実行される変動パターン設定処理の手順の一例を示す

50

フローチャート。

【図 7 6】図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に音声ランプ制御装置で使用される変動種別テーブルの一例を示す図。

【図 7 7】図 3 7 のコマンド判定処理において受信した変動パターンコマンドが、変動表示時間 9 秒かつ大当たり抽選での抽選結果が大当たりある場合に、音声ランプ制御装置で使用される大当たり疑似連演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

【図 7 8】図 3 7 のコマンド判定処理において受信した変動パターンコマンドが、変動表示時間 9 秒かつ大当たり抽選での抽選結果が外れある場合に、音声ランプ制御装置で使用される外れ疑似連演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

【図 7 9】疑似連演出パターンを示す図。

10

【図 8 0】疑似連 3 ノーマル A 演出パターンの一例を示す図。

【図 8 1】疑似連 3 チャンス A 演出パターンの一例を示す図。

【図 8 2】疑似連 2 ノーマル A 1 演出パターンの一例を示す図。

【図 8 3】疑似連 1 演出パターンでの予告演出の一例を示す図。

【図 8 4】図 3 7 のコマンド判定処理において受信した変動パターンコマンドが、変動表示時間が 3 0 秒であり、高頻度サポートモードでの保留あり時に音声ランプ制御装置で使用されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

【図 8 5】ノーマルリーチ演出パターンの一例を示す図。

【図 8 6】図 3 7 のコマンド判定処理において受信した変動パターンコマンドが、変動表示時間が 6 0 秒であり、高頻度サポートモードでの保留あり時に音声ランプ制御装置で使用されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

20

【図 8 7】スーパーリーチ演出パターンの一例を示す図。

【図 8 8】図 3 7 のコマンド判定処理において受信した変動パターンコマンドが、変動表示時間が 9 0 秒であり、高頻度サポートモードでの保留あり時に音声ランプ制御装置で使用されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

【図 8 9】スペシャルリーチ演出パターンの一例を示す図。

【図 9 0】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おいて、図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される演出パターン決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 1】跨ぎ疑似連演出の一例を示す図。

30

【図 9 2】跨ぎ疑似連演出で実行される予告演出の一例を示す図。

【図 9 3】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で実行される変動パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 4】音声ランプ制御装置で実行される演出パターン決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 5】2 変動一連演出の一例を示す図。

【図 9 6】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用する高頻度サポートモードでの保留あり時の変動テーブルを示す図。

【図 9 7】音声ランプ制御装置において、図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される演出パターン決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 9 8】演出パターン決定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 9】先読み跨ぎ演出の一例を示す図。

【図 1 0 0】従来の遊技機における高頻度サポートモードでの変動遊技演出の進行例を示す図。

【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。

50

## 【 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 により定義されるものとする。

10

## 【 0 0 1 1 】

図 1 ~ 図 3 に示すように、遊技機 1 0 は、前面枠 1 1、内枠 1 2、裏パックユニット 1 3、及び外枠 1 4 を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠 1 4 が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機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。

## 【 0 0 1 2 】

## [ 前面枠 1 1 の構成 ]

前面枠 1 1 は、外枠 1 4 で左端部が回動可能に支持されることにより外枠 1 4 に対して開閉可能である。また、内枠 1 2 は、前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット 1 3 は、内枠 1 2 で左端部が回動可能に支持されることにより内枠 1 2 に対して開閉可能である。

20

## 【 0 0 1 3 】

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

## 【 0 0 1 4 】

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

30

## 【 0 0 1 5 】

なお、操作ボタン 2 0 の設置位置は、上皿 2 3 の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠 1 1 の任意の位置であってよい。また、操作ボタン 2 0 は、一つに限らず二つ以上であってもよい。

## 【 0 0 1 6 】

また、操作ボタン 2 0 に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが設けられることも考えられる。また、操作ボタン 2 0 は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。これらの場合には、変動遊技演出においてタッチパネル又はパネル 2 5 に対する遊技者の操作が操作ボタン演出などに反映されることになる。

40

## 【 0 0 1 7 】

発射ハンドル 2 2 は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 3 2 から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 が操作されている状況では、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構 3 2 が駆動制御される。

50

## 【 0 0 1 8 】

上皿 2 3 は、パネル 2 5 の下方に配置されており、後述の払出機構 1 3 0 の払出装置 1 3 2 から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を 1 列に整列させた状態で遊技球発射機構 3 2 に導くために用いられる。また、下皿 2 4 は、上皿 2 3 のさらに下方に設けられており、上皿 2 3 で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

## 【 0 0 1 9 】

パネル 2 5 は、遊技者が遊技機 1 0 の前方から内枠 1 2 の遊技盤 3 1 を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ 2 6 は、前面枠 1 1 の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、音声を出力する音声出力演出を実行する。なお、スピーカ 2 6 の設置位置は、前面枠 1 1 の上端部に限らない。また、電飾部 2 7 は、表示ランプ、LED などの光源を内蔵しており、点灯色、点灯又は消灯などの点滅態様によりランプ演出を実行する。

10

## 【 0 0 2 0 】

## 〔 内枠 1 2 の構成 〕

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

## 【 0 0 2 1 】

制御ユニット 3 3 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられており、メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 を有する。なお、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 の詳細については後段で詳述する。

20

## 【 0 0 2 2 】

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

30

## 【 0 0 2 3 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技球発射機構 3 2 から発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。

## 【 0 0 2 4 】

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

40

## 【 0 0 2 5 】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入

50



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

10

**【 0 0 2 6 】**

入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a、アウト玉センサ 3 1 8 a 及び特殊アウト玉センサ 3 8 4 (図 1 2 参照) はメイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a、アウト玉センサ 3 1 8 a 及び特殊アウト玉センサ 3 8 4 の検出結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。メイン制御ユニット 3 3 1 (MPU 4 1) は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a での検出結果に応じて払出制御装置 7 に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a 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 3 3 1 (MPU 4 1) は、アウト玉センサ 3 1 8 a 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 3 2 によって遊技盤 3 1 に打ち出された発射遊技球数と一致する。

20

**【 0 0 2 7 】**

さらに、メイン制御ユニット 3 3 1 (MPU 4 1) は、特殊アウト玉センサ 3 8 4 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した特殊アウト玉であることを示す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 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 1 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。

30

**【 0 0 2 8 】**

なお、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a、アウト玉センサ 3 1 8 a 及び特殊アウト玉センサ 3 8 4 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。

**【 0 0 2 9 】**

また、第 2 入賞口 3 1 5 には、遊技球の第 2 入賞口 3 1 5 への入球の制限の有無を切り換える電動役物 (電役) 3 1 5 b が設けられている。電動役物 3 1 5 b は、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開閉される。そして、遊技盤 3 1 では、電動役物 3 1 5 b が開くことにより第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能となり、電動役物 3 1 5 b が閉じることにより第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。

40

**【 0 0 3 0 】**

さらに、可変入賞口 3 1 6 には、遊技球の可変入賞口 3 1 6 への入球の制限の有無を切り換える開閉扉 3 1 9 が設けられている。開閉扉 3 1 9 は、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開閉される。そして、遊技盤 3 1 では、開閉扉 3 1 9 が開くことにより可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が可能となり、開閉扉 3 1 9 が閉じることにより可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が制限される。なお、開閉扉 3 1 9

50

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 3 1 6 を開放する位置に移動され、それ以外では可変入賞口 3 1 6 を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口 3 1 6 には、大当たり遊技でのラウンド遊技において遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球 9 9 が入球可能である。

#### 【 0 0 3 1 】

図 5 及び図 6 に示すように、開閉扉 3 1 9 は、ベース 3 1 9 a、一对のガード壁 3 1 9 b、及び一对のガイド 3 1 9 c を有する。ベース 3 1 9 a は、開閉扉 3 1 9 を遊技盤 3 1 に回動可能に取り付けるための一对の取り付け部 3 1 9 d を有し、開閉扉 3 1 9 が作動位置にある場合に遊技盤 3 1 から水平よりも若干上方に突出する。これにより、開閉扉 3 1 9 は、作動位置にある場合に、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出される遊技球 9 9 を受け取ることができる。一对のガード壁 3 1 9 b は、ベース 3 1 9 a の左右の縁部において延出し、ベース 3 1 9 a が受け取った遊技球 9 9 がベース 3 1 9 a 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 3 1 9 c は、ベース 3 1 9 a が受け取った遊技球 9 9 を可変入賞口 3 1 6 に誘導する。一对のガイド 3 1 9 c は、ガード壁 3 1 9 b から可変入賞口 3 1 6 の近傍まで延びており、遊技球 9 9 が通過可能な隙間を形成している。また、可変入賞口 3 1 6 は、開閉扉 3 1 9 が受け取った遊技球 9 9 を遊技盤 3 1 の背面側に排出する貫通部 3 1 6 b を有する。この貫通部 3 1 6 b は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられた誘導路 3 1 6 c に連通する。誘導路 3 1 6 c は、上下方向 D 2 に延び、下部開口を有する。そして、開閉扉 3 1 9 が受け取った遊技球 9 9 は、可変入賞口 3 1 6 に入球され、貫通部 3 1 6 b 及び誘導路 3 1 6 c を介してクルーン装置 3 7 に誘導される。なお、誘導路 3 1 6 c には、入球センサ 3 1 6 a が設けられている。これにより、可変入賞口 3 1 6 に入球された遊技球 9 9 は、貫通部 3 1 6 b を通過して誘導路 3 1 6 c に導入される際に検出される。この入球センサ 3 1 6 a は、メイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されている。これにより、入球センサ 3 1 6 a の検出結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力され、メイン制御ユニット 3 3 1 では可変入賞口 3 1 6 に遊技球 9 9 が入球されたことを検出できる。

#### 【 0 0 3 2 】

遊技機 1 0 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が入球センサ 3 1 4 a 又は入球センサ 3 1 5 a によって検出されると、メイン制御ユニット 3 3 1 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 3 3 1 は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部 3 6 の表示を制御する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 による抽選結果は、サブ制御ユニット 3 3 2 に送信され、サブ制御ユニット 3 3 2 は、抽選結果に従って可変表示ユニット 3 4 の表示などを制御する。

#### 【 0 0 3 3 】

また、遊技機 1 0 では、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a 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 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 1 0 個、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 に入球した場合の賞球数は 1 0 個である。特に、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 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 3 1 6 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 1 6 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。

#### 【 0 0 3 4 】

また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 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、5 R 大当たり遊技状態（5 R 通常大当たり遊技状態及び 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が含まれる。5 R 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 3 1 6 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

10

20

30

40

50

3 1 6 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。1 6 R 確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技（単位遊技）が 1 6 回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、5 R 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、5 R 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 3 4 は、遊技盤 3 1 の略中央部に形成されている開口 3 1 A 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 3 4 1 を有している。この図柄表示部 3 4 1 は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部 3 4 1 の表示内容は、サブ制御ユニット 3 3 2 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 EL ディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機 EL ディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。

#### 【0036】

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。

#### 【0037】

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。

#### 【0038】

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。

10

20

30

40

50

## 【 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。

10

## 【 0 0 4 0 】

さらに、図柄表示部 3 4 1 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。

## 【 0 0 4 1 】

また、遊技盤 3 1 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 3 1 4 や可変入賞口 3 1 6 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 3 3 1 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 3 1 4 や可変入賞口 3 1 6 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 3 1 4 や第 2 入賞口 3 1 5 の周辺に設けられる。電波センサは、メイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、電波センサの検知結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。これにより、不正に入球センサ 3 1 4 a , 3 1 5 a 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 5 0 M H z ~ 3 G H z の電波を検知可能である。

20

## 【 0 0 4 2 】

図 4 に示すように、クルーン装置 3 7 は、可変入賞口 3 1 6 に入球された遊技球を、後述の通常アウト玉口 3 7 8 及び特殊アウト玉口 3 7 3（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 3 1 に設けられる開閉扉 3 1 9、クルーン装置 3 7 及び遊技球滞留部 3 8 の一例を示す図、図 7 はクルーン装置 3 7 の斜視図、図 8 は図 6 の X 1 - X 1 切断線に沿う断面図である。

30

## 【 0 0 4 3 】

図 6 から図 8 に示すように、クルーン装置 3 7 は、底壁 3 7 1 及びこの底壁 3 7 1 を囲む円環状の周壁 3 7 2 を有する皿状である。底壁 3 7 1 は、平面視円形であり、高位底部 3 7 1 a と、低位底部 3 7 1 b と、高位底部 3 7 1 a と低位底部 3 7 1 b との間に設けられた左下がりの傾斜部 3 7 1 c とを有する。

40

## 【 0 0 4 4 】

高位底部 3 7 1 a は、底壁 3 7 1 の右側部分を構成し、右下がりに傾斜している。高位底部 3 7 1 a には、特殊アウト玉口 3 7 3（特殊排出口）を有する特殊アウト玉通路 3 7 4 が設けられている。この特殊アウト玉通路 3 7 4 は、傾斜部 3 7 1 c の右縁に隣接し、高位底部 3 7 1 a の前後方向 D 1 の中央部において、上下方向 D 2 に延びるように設けられている。この特殊アウト玉通路 3 7 4 は、遊技球 9 9 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 3 7 4 の下端部には、第 1 誘導部材 3 7 5 が連結されている。この第 1 誘導部材 3 7 5 は、特殊アウト玉通路 3 7 4 を通過する遊技球 9 9 を遊技球滞留部 3 8 に導くためのものである。第 1 誘導部材 3 7 5 は、特殊アウト玉通路 3 7 4 の下端部に連結される上部開口 3 7 5 a 及び下部開口 3 7 5 b を有する。

50

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も小さいため、全ての非設定値を特定するために必要な情報の全てが提示されない可能性がある。これにより、1 回の特定期間での特殊アウト玉口 373 への遊技球 99 の入球によって設定値が特定されることを防止でき、その結果、設定値が低い場合（大当たり確率が低い場合）に遊技者が遊技中の遊技機 10 での遊技を早期に終了してしまうことを防止できる。

【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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 8 】

一方、遊技球滞留部 3 8 は、後述のように左下がり傾斜した滞留レーン 3 8 1 を有する。つまり、第 1 誘導部材 3 7 5 は、遊技球滞留部 3 8 における滞留レーン 3 8 1 の右部（上流側）に遊技球 9 9 を誘導する。そして、特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 は、各種入賞口 3 1 3 ~ 3 1 6 に入球することではなく、スルーゲート 3 1 7 を通過することもない。そのため、特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 は、各種入賞口 3 1 3 ~ 3 1 6 に入球やスルーゲート 3 1 7 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 3 7 4 に導入された時点（特殊アウト玉センサ 3 8 4 で検出された時点）でアウト玉として取り扱われる。

## 【 0 0 4 9 】

低位底部 3 7 1 b は、底壁 3 7 1 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 3 7 1 b には、通常アウト玉口 3 7 8 を有する通常通路 3 7 6 が設けられている。この通常通路 3 7 6 は、傾斜部 3 7 1 c の左縁に隣接した位置において、低位底部 3 7 1 b における周壁 3 7 2 に沿った部分を除いて、上下方向 D 2 に延びるように設けられている。この通常通路 3 7 6 は、通常アウト玉口 3 7 8 を介して入球した遊技球 9 9 を遊技盤 3 1 の背面側に導くためのものであり、特殊アウト玉口 3 7 3 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 3 7 6 の下端部には、第 2 誘導部材 3 7 7 が連結されている。この第 2 誘導部材 3 7 7 は、アウト口 3 1 8 の開口部を通過した遊技球と同様に、通常通路 3 7 6 を通過する遊技球 9 9 を遊技盤 3 1 の背面側に集める。そして、第 2 誘導部材 3 7 7 によって集められた遊技球 9 9 は、アウト玉センサ 3 1 8 a（図 1 2 参照）によって検出され、アウト玉としてカウントされる。

## 【 0 0 5 0 】

このようなクルーン装置 3 7 には、上述のように遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて開閉扉 3 1 9 に受け取られた遊技球 9 9 が誘導路 3 1 6 c によって導かれる。そして、クルーン装置 3 7 に導かれた遊技球 9 9 は、周壁 3 7 2 に沿って底壁 3 7 1 上を移動する。これにより、クルーン装置 3 7 において遊技球 9 9 の流下が遅延される。そして、底壁 3 7 1 上を移動する遊技球 9 9 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 3 7 の周壁 3 7 2 や他の遊技球 9 9 と衝突するなどして、通常アウト玉口 3 7 8 に入球する。通常アウト玉口 3 7 8 に入球した遊技球 9 9 は、通常通路 3 7 6 及び第 2 誘導部材 3 7 7 を移動してアウト玉センサ 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。

## 【 0 0 5 1 】

一方、底壁 3 7 1 上を移動する遊技球の一部は、通常アウト玉口 3 7 8 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 3 7 3 に入球する。特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 は、特殊アウト玉通路 3 7 4 及び第 1 誘導部材 3 7 5 を介して遊技球滞留部 3 8 に向けて放出される。

## 【 0 0 5 2 】

ここで、底壁 3 7 1 上を移動する遊技球 9 9 が特殊アウト玉口 3 7 3 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、1 0 R 分のラウンド遊技当たりでの特殊アウト玉口 3 7 3 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 1 0 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 1 0 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。

## 【 0 0 5 3 】

なお、本実施形態では、特殊アウト玉口 3 7 3 が底壁 3 7 1 の高位底部 3 7 1 a に設けられ、通常アウト玉口 3 7 8 が特殊アウト玉口 3 7 3 に比べて開口面積が大きいことから、特殊アウト玉口 3 7 3 は通常アウト玉口 3 7 8 に比べて著しく遊技球 9 9 が入球し難く

10

20

30

40

50

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。

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

【0055】

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

【0056】

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

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

【0058】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

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

10

20

30

40

50



設定値が遊技設定値 6 であると把握できる。

【 0 0 6 2 】

また、7 セグメント表示部 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 1 0 での遊技時間の減少を防止でき、遊技機 1 0 の稼働率の低下を抑制できる。

【 0 0 6 3 】

なお、7 セグメント表示部 3 9 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 3 9 に表示される数字が「 1 」であることが把握される場合に、制御順序が 7 番目であるセグメント G を制御対象とすることなく、次の優先順位である数字の「 2 」を表示させるための制御を開始してもよい。ところで、全てのセグメント A ~ G が制御対象となった後に次の表示対象となる数字を表示するためにセグメント A ~ G が制御される場合、全てのセグメント A ~ G が制御対象となる前に 7 セグメント表示部 3 9 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 3 9

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

10

#### 【0064】

一方、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の数を累積カウントする所定期間は、低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始されてから、通常大当たりの開閉実行モードが終了するまでの間である。即ち、所定期間の始期は低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始される時点であり、所定期間の終期は通常大当たり遊技の開閉実行モードが終了される時点（当該通常大当たり遊技のエンディングが開始される時点）である。具体的には、図9（A）に示すように、低確率モードで通常大当たりで当選した場合（初当たりが通常大当たりで単発大当たりである場合）、所定期間は、当該大当たり遊技が開始されてから当該大当たり遊技の開閉実行モードが終了するまでの間である。即ち、単発大当たりの場合には、所定期間は、遊技球滞留部38に遊技球99を滞留させる特定期間に一致する。また、図9（B）に示すように、低確率モードで確変大当たりで当選した場合（初当たりが確変大当たりで大当たり連荘が開始される場合）、所定期間は、大当たり連荘が開始される契機となる初当たりに対する確変大当たり遊技が開始されてから、大当たり連荘が終了される契機となる通常大当たりに対する大当たり遊技の開閉実行モードが終了されるまでの期間である。即ち、大当たり連荘の場合、所定期間は、遊技球滞留部38に遊技球99を滞留させる特定期間に一致せず、所定期間内に開始される大当たり遊技の数に応じて複数設定される。

20

#### 【0065】

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

30

40

50

## 【 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、単発当たりに比べて所定期間が長く、大当たり遊技が実行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘大当たりのほうが単発当たりに比べてクルーン装置 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。

10

## 【 0 0 6 7 】

なお、遊技球滞留部 3 8 に遊技球 9 9 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 3 1 6 に遊技球 9 9 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 を通過した遊技球 9 9 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 3 9 に非設定値を特定するための情報を表示することができる。その結果、開閉実行モードでは特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球されるか否かに着目して遊技を楽しむことができ、開閉実行モードの終了後には、即ち特定期間の経過後では 7 セグメント表示部 3 9 に表示される内容に着目し、表示内容に基づいて非設定値を特定又は推測して遊技を楽しむことができる。

20

## 【 0 0 6 8 】

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

30

## 【 0 0 6 9 】

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、S T 機、V - S T 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 - S T 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。

40

## 【 0 0 7 0 】

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

50

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

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

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

#### 【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37などの振分手段によって振り分けられる遊技球99が特殊アウト玉口373に入球されることに代えて、特殊アウト玉口373以外の特定領域を遊技球99が通過すること、例えばスルーゲート317を遊技球99が通過又は各種入賞口313~316に遊技球99が入球されることが挙げられる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 5 】

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。

## 【 0 0 7 6 】

また、特定の条件は、遊技の進行において発生し得る特定の事象が発生することなどであってもよい。この場合の特定の事象は、遊技者にとって有利な事情及び不利な事象のいずれであってもよい。特定の事象が遊技者に有利な事象である場合には、遊技者は特定の事象が発生することで得られる特典に加えて、非設定値（設定値）を示す特定情報の全部又は一部をさらに得ることができる。一方、特定の事象が遊技者に不利な事象である場合には、遊技者は特定の事象が発生することによる不利益に対する救済として、非設定値（設定値）を示す特定情報の全部又は一部をさらに得ることができる。特定の事象としては、例えば大当たりに所定回数（1 回を含む）以上当選すること（大当たり遊技が所定回数（1 回を含む）以上実行されること）、確変又は通常大当たりに所定回数（1 回を含む）以上当選すること（確変又は通常大当たり遊技が所定回数（1 回を含む）以上実行されること）、大当たり連荘回数が所定回数以上に到達すること（通常大当たりに当選するまでに確変大当たりに連続して所定回数以上当選すること）、大当たりに当選するまでの大当たり抽選回数が所定回数以上に到達すること、大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド遊技において上限数を超える遊技球 9 9 の入賞（オーバー入賞）が発生することなどが考えられる。

## 【 0 0 7 7 】

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 3 4 1 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 3 4 1 において飾り図柄が「 7 7 7 」で停止表示される場合、「 7 6 7 」のように特定のリーチ外れ目で停止表示される場合、「 3 6 7 」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。

## 【 0 0 7 8 】

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 3 9 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 3 9 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。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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。

【 0 0 8 1 】

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。

【 0 0 8 2 】

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。

【 0 0 8 3 】

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。

【 0 0 8 4 】

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 51 によって特殊アウト玉の数をカウントし、特殊アウト玉の数と設定値とに基づいて 7 セグメント表示部 39 での表示内容を制御する（図 37 のコマンド判定処理、及び図 40 の設定値示唆処理参照）。

10

#### 【0085】

なお、特殊アウト玉センサ 384 としては、例えば電磁誘導型の近接センサが用いられるが、他の検出手法（例えば光学センサ）により遊技球 99 を検出してもよい。また、特殊アウト玉センサ 384 は、音声ランプ制御装置 5 に接続されていてもよい。この場合、主制御装置 4 の MPU 41 では特殊アウト玉検知コマンドが設定されないが、音声ランプ制御装置 5 では、特殊アウト玉センサ 384 からの出力に基づいて特殊アウト玉の数がカウントされる。

20

#### 【0086】

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

30

#### 【0087】

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

40

#### 【0088】

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

50

## 【 0 0 8 9 】

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 D P からなる。各セグメント A ~ G 及びドットポイント D P 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 ) ) 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 3 9 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 D P 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

20

## 【 0 0 9 0 】

また、7 セグメント表示部 3 9 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 3 5 及び図 3 6 参照 )。また、後述のように 7 セグメント表示部 3 9 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。

## 【 0 0 9 1 】

そして、7 セグメント表示部 3 9 では、後述のように所定期間にクルーン装置 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 ( 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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。

30

40

## 【 0 0 9 2 】

なお、7 セグメント表示部 3 9 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

50



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。

【 0 0 9 3 】

また、7セグメント表示部39では、非設定値を特定するための情報を非設定値に対応させたアルファベットで表示するようにしてもよい。例えば、非設定値が遊技設定値1である場合にアルファベットのAが表示され、非設定値が遊技設定値2である場合にアルファベットのBが表示され、非設定値が遊技設定値3である場合にアルファベットのCが表示され、非設定値が遊技設定値4である場合にアルファベットのDが表示され、非設定値が遊技設定値5である場合にアルファベットのEが表示され、非設定値が遊技設定値6である場合にアルファベットのFが表示されることが考えられる（図11（C）参照）。 10

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

普通図柄表示部361は、普通図柄（普図）としてのLED対を含み、スルーゲート317への入賞を契機として実行される電動役物315bを開放するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、LED対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331（MPU41）は、スルーゲート317への入賞を契機としてLED対を点滅（普通図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各LEDを点灯又は消灯させることで普図当たり抽選の結果を表示させる。 20

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

第2特別図柄表示部363は、第2特別図柄（第2特図）としての7セグメント表示装置を含み、第2入賞口315への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第2特別図柄抽選（第2特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、7セグメント表示装置における7つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331（MPU41）は、第2入賞口315への入賞を契機として7セグメント表示装置の7つのセグメントを点滅（第2特別図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯させることで大当たり抽選の結果を表示させる。 30

【 0 0 9 8 】

第1保留数表示部364は、4つLEDからなるLED群を含み、第1入賞口314への入賞により生じた変動表示の第1特図の保留数Nを、4つLEDの点灯個数によって表示する。 40

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

[ 裏パックユニット13 ]

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

【 0 1 0 1 】

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

#### 【0102】

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

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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。

50

## 【 0 1 0 9 】

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 4 1 2 b 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 4 1 2 b に記憶されている情報に基づいて設定される（後述の図 2 2 の第 1 保留コマンド設定処理のステップ S 1 2 0 7 又はステップ S 1 2 0 9 ）。

## 【 0 1 1 0 】

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 R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 又は第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 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 2 5 のデータ設定処理でのステップ S 1 5 0 8 において設定される。

## 【 0 1 1 1 】

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 2 3 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。

## 【 0 1 1 2 】

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 2 3 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。

## 【 0 1 1 3 】

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 2 3 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。

## 【 0 1 1 4 】

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 2 3 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。

## 【 0 1 1 5 】

特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ 3 8 4 によっての検出された遊技球がクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した特殊アウト玉であることを示すコマンドであり、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 3 9 での制御内容が決定される。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 6 】

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 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。

## 【 0 1 1 7 】

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。

## 【 0 1 1 8 】

また、主制御装置 4 には、M P U 4 1 に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更して M P U 4 1 に入力する。具体的に、M P U 4 1 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。

## 【 0 1 1 9 】

本実施形態では、分周回路から M P U 4 1 に、予め設定された間隔（例えば 4 m s e c）でクロック信号が供給され、M P U 4 1 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 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 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 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にクロック信号が供給されてもよい。

## 【 0 1 2 0 】

R O M 4 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。R A M 4 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、M P U 4 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。例えば、R A M 4 1 2 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、R A M 4 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

## 【 0 1 2 1 】

ここで、図 1 3 を参照しつつ、遊技機 1 0 の主制御装置 4 の M P U 4 1 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、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の抽選用カウンタ 4 1 2 a、保留格納エリア 4 1 2 b 及び電役保留エリア 4 1 2 c 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。

## 【 0 1 2 2 】

抽選用カウンタ 4 1 2 a 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 C 1 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 C 2 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 C 3 とが含まれる。また、抽選用カウンタ 4 1 2 a には、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N 1 と、メイン表示部 3 6 及び図柄表示部 3 4 1 における変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S 1 とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ 4 1 2 a には、第 2 入賞口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普通当たり乱数カウンタ C 4 と、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタ C I N 2 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。

## 【 0 1 2 3 】

そして、カウンタ C 1 ~ C 4 , C I N 1 , C I N 2 , C S 1 は、M P U 4 1 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 C 1 ~ C 4 , C I N 1 , C I N 2 , C S 1 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 M P U 4 1 によって参照される。

## 【 0 1 2 4 】

保留格納エリア 4 1 2 b は、第 1 保留格納エリア R E A、第 2 保留格納エリア R E B、及び実行エリア A E を備える。第 1 保留格納エリア R E A は、第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4、及び保留数記憶エリア N A A を含む。以下、第 1 保留格納エリア R E A 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 3 6 2 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 R E B は、第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4、及び保留数記憶エリア N A B を含む。以下、第 2 保留格納エリア R E B 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 3 6 3 が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第 2 特別図柄遊技と称することがある。

10

#### 【 0 1 2 5 】

そして、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び変動種別カウンタ C S 1 に対応する情報が第 1 保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれかに格納される。また、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び変動種別カウンタ C S 1 に対応する情報が第 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 M P U 4 1 によって実行される。なお、第 1 保留格納エリア R E A 及び第 2 保留格納エリア R E B ごとに対応して、抽選用カウンタ 4 1 2 a (大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び変動種別カウンタ C S 1 など) が個別に設けられてもよい。

20

#### 【 0 1 2 6 】

このように、遊技機 1 0 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 に加えて、変動種別カウンタ C S 1 が第 1 保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 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 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに格納される。

30

#### 【 0 1 2 7 】

そのため、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 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 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 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 1 9 対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部 3 4 1 で表示される図柄変動表示の変動パターン (変動表示時間) を事前に判断することが可能である。

#### 【 0 1 2 8 】

具体的に、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球した場合、当否情報は、第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4 の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリア N A A には、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 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。

40

#### 【 0 1 2 9 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合、当否情報は、第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4 の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリア N A B には、第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 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。

#### 【 0 1 3 0 】

即ち、遊技機 1 0 では、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 1

50

保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 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 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 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。

【 0 1 3 1 】

なお、第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 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 M P U 4 1 によって実行される。

【 0 1 3 2 】

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 保留エリア R E A 4 に格納された当否情報は第 3 保留エリア R E A 3 にシフトする。

【 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。

10

20

30

40

50

## 【 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 】

遊技設定値 1 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 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 2 0 6 個（0 ~ 2 0 5）、高確率モード当否テーブルについては 8 2 1 個（0 ~ 8 2 0）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。

10

## 【 0 1 4 0 】

遊技設定値 2 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 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 2 1 2 個（0 ~ 2 1 1）、高確率モード当否テーブルについては 8 4 5 個（0 ~ 8 4 4）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。

20

## 【 0 1 4 1 】

遊技設定値 3 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 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 2 1 8 個（0 ~ 2 1 7）、高確率モード当否テーブルについては 8 6 9 個（0 ~ 8 6 8）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。

## 【 0 1 4 2 】

遊技設定値 4 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 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 2 2 4 個（0 ~ 2 2 3）、高確率モード当否テーブルについては 8 9 3 個（0 ~ 8 9 2）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。

30

## 【 0 1 4 3 】

遊技設定値 5 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 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 2 3 0 個（0 ~ 2 2 9）、高確率モード当否テーブルについては 9 1 7 個（0 ~ 9 1 6）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。

40

## 【 0 1 4 4 】

遊技設定値 6 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 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 2 3 6 個（0 ~ 2 3 5）、高確率モード当否テーブルについては 9 4 1 個（0 ~ 9 4 0）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。

50

## 【 0 1 4 5 】

なお、大当たり乱数カウンタ C 1 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。

## 【 0 1 4 6 】

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。

## 【 0 1 4 7 】

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。

## 【 0 1 4 8 】

大当たり種別カウンタ C 2 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 C 2 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。遊技機 10 では、ROM 4 1 1 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 C 2 の値が設定されている。

## 【 0 1 4 9 】

ここで、図 1 4 ( C ) は振分テーブルの一例を示す図である。図 1 4 ( C ) に示す例では、変動遊技の種別が第1入賞口 3 1 4 への入賞を契機とする第1特別図柄遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は0 ~ 9 の10個であり、16 R 確変大当たりとなる乱数の数は10 ~ 14 の5個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は15 ~ 19 の5個である。一方、変動遊技の種別が第2入賞口 3 1 5 への入賞を契機とする第2特別図柄遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は0 ~ 4 の5個であり、16 R 確変大当たりとなる第4の乱数の数は5 ~ 14 の10個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は15 ~ 19 の5個である。即ち、遊技機 10 は、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技における確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。また、遊技機 10 では、第1特別図柄に比べて第2特別図柄遊技における16 R 確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物 3 1 5 b 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 3 1 5 b 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。

## 【 0 1 5 0 】

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 3 1 4、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 3 1 5 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 3 1 4 及び第2入賞口 3 1 5 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 S T 機、V - S T 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。

## 【 0 1 5 1 】

そして、MPU 4 1 は、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 及

10

20

30

40

50



び大当たり種別カウンタC 2の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「5 R 確変大当たり」、「16 R 確変大当たり」、「5 R 通常大当たり」、及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【0152】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が5 R 確変大当たり又は5 R 通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口3 1 6が開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が16 R 確変大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。

【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3 1 5 bの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、MPU 4 1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3 1 5 bの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば50回、100回などの予め設定された規定回数の大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者にした場合に終了する。

【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C 3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C 3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。

【0157】

遊技機10では、リーチ乱数カウンタC 3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3 4 1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、ROM 4 1 1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C 3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

10

20

30

40

50

例では、前後外れリーチとなる乱数の値は0～8であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は9～38であり、完全外れとなる乱数の値は39～238である。なお、MPU41は、5R確変大当たり、16R確変大当たり又は5R通常大当たりに当選する変動遊技、即ち開閉実行モードに移行する変動遊技においては、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生と判断する。

#### 【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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

ターンが予め対応付けられている。そして、MPU 41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」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン)として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

#### 【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7sであるリーチなし演出パターン(非リーチ演出パターン)が決定され、図柄表示部341において非リーチ演出パターンが実行される。また、変動パターン「05」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が10sであるリーチなし演出パターン(非リーチ演出パターン)が決定され、図柄表示部341において非リーチ演出パターンが実行される。

#### 【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】

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【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。

20

#### 【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、MPU 41 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、MPU 41 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、MPU 41 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、MPU 41 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、MPU 41 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。

30

40

#### 【0173】

このように、遊技機 10 では、主制御装置 4 の MPU 41 は、図柄表示部 341 におけ

50

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。

【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。遊技情報格納エリア412dには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア412dには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」、「第2入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

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

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

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

【0178】

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

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

10

20

30

40

50

、後述の図23のメイン処理でのステップS1303の賞球コマンド設定処理において可変入賞口316への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

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

10

【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。

20

30

【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もよい。

40

【0184】

50

「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 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 及び可変入賞口 3 1 6）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 2 8 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 1 0 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 1 0 0 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 1 0 0 0 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。

10

#### 【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 1 0 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 3 1 4 への入賞を契機としてメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 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 2 6 の変動開始処理でのステップ S 1 6 0 6 でメイン表示部 3 6 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 1 0 の主電源のオフによって RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされる。

20

#### 【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 3 1 4 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 3 6 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 1 0 0 0 円に対して 250 玉の貸玉を受ける場合、1 0 0 0 円平均の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 の第 1 特別図柄の変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たり的大当たり抽選を受けた回数であってもよい。

30

「単位大当たり抽選回数」は、後述の図 2 8 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 1 0 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 1 0 0 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 1 0 0 0 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。

40

#### 【0187】

「大当たり回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機 1 0 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 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 6 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 1 0 の主電源のオフによって RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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

50

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 2 6 の変動開始処理でのステップ S 1 6 0 6 でメイン表示部 3 6 の図柄変動表示を開始させる場合に、ステップ S 1 6 0 3 での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば 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 1 0 の主電源のオフによって R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機 1 0 の主電源のオフによって遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされないようにしてもよい。

#### 【 0 1 8 9 】

図 1 2 の説明に戻り、性能情報表示装置 4 A は、R A M 4 1 2 に設定される遊技情報格納エリア 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 R O M 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。

10

#### 【 0 1 9 0 】

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。

20

#### 【 0 1 9 1 】

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ても、アルファベットであることを明示するためにドットを点灯させることも考えられる。

30

#### 【 0 1 9 2 】

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 M P U 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 B L が 3 1 % である場合には、識別セグである左 2 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 , 4 3 2 において現状ベース B L の略記号である「B L」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。

40

#### 【 0 1 9 3 】

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

50



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。

【 0 1 9 4 】

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 B L 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 B L 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 1 8 ( B ) に示す例では現状ベース B L が 2 8 %であることを示し、図 1 8 ( C ) に示す例では前回 6 万玉ベース B 1 が 3 4 %であることを示し、図 1 8 ( D ) に示す例では前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 2 %であることを示している。一方、図 1 8 ( A ) に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオフされた場合、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 が消灯され、性能表示モニタ 4 3 でのベース情報が非表示とされる。

10

【 0 1 9 5 】

なお、性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラム、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 4 3 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 M P U 4 1 の R O M 4 1 2 とは別に設けられる R O M 4 7 に格納される。これにより、M P U 4 1 の R O M 4 1 1 の負荷を軽減できる。但し、M P U 4 1 の R O M 4 1 1 に容量的な余裕がある場合には、R O M 4 1 1 に性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。また、主制御装置 4 には別に設けられる R O M などの記憶手段に性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。

20

【 0 1 9 6 】

また、性能表示モニタ 4 3 では、「ベース情報」に代えて、又は「ベース情報」に加えて、「連続役物比率情報」や「役物比率情報」などの遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された他の性能情報を表示させてもよい。

【 0 1 9 7 】

また、性能表示モニタ 4 3 は、7 セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機 E L 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。

30

【 0 1 9 8 】

図 1 7 の説明に戻り、設定値表示部 4 5 は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル ( 図 1 4 ( A ) 参照 ) 及び高確率モード当否テーブル ( 図 1 4 ( B ) 参照 ) を選択するための上述の設定値を表示するものであり、7 セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部 4 5 は、7 セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機 E L ディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ 4 3 を利用して設定値を表示するようにしてもよい。

40

【 0 1 9 9 】

設定値変更操作部 4 6 は、押下操作によって 7 セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、7 セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部 4 6 は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作 ( 所定角度の回転 ) によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図 1 9 は、主制御装置の設定値表示部 4 5 での表示例を示す図である。

【 0 2 0 0 】

図 1 9 ( A ) に示すように、設定値表示部 4 5 が消灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされると、7 セグメント表示器が通電されることで設定値表

50

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

#### 【 0 2 0 1 】

図 1 9 ( B ) に示すように、設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する回転操作がなされると、設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部 4 5 が右回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が大きくなり、設定値表示部 4 5 が左回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部 4 5 が回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値として 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。

#### 【 0 2 0 2 】

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し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してから鍵を抜く方法などであってもよい。

#### 【 0 2 0 3 】

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が防止できる。

#### 【 0 2 0 4 】

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。

【 0 2 0 5 】

[ 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。

【 0 2 0 6 】

[ 音声ランプ制御装置 5 ]

音声ランプ制御装置 5 は、M P U 5 1 及び入出力 I / F 5 2 などを備える。M P U 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、M P U 5 1 には、R O M 5 1 1 及び R A M 5 1 2 が内蔵されている。

【 0 2 0 7 】

R O M 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、R O M 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。R A M 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、M P U 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、R A M 5 1 2 は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【 0 2 0 8 】

音声ランプ制御装置 5 は、R O M 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 M P U 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、M P U 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。

【 0 2 0 9 】

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

【 0 2 1 0 】

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、M P U 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。M P U 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、M P U 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。

10

20

30

40

50

これにより、M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 に対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部 3 4 1 で実行される画像遊技演出、スピーカ 2 6 から音声出力される音声出力演出、電飾部 2 7 の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

【 0 2 1 1 】

M P U 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。

【 0 2 1 2 】

具体的に、M P U 5 1 は、変動パターンコマンドが入力された場合に、変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（飾り図柄の停止図柄組み合わせ（図 3 8（A）参照）、変動表示時間、変動種別（図 3 8（B）参照）、及び演出パターン種別（図 3 9（A）～図 3 7（C）参照）を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（図 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 0 5 参照）、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部 3 4 1 では、変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

【 0 2 1 3 】

[ 表示制御装置 6 ]

表示制御装置 6 は、音声ランプ制御装置 5 から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部 3 4 1 の表示を制御する。具体的に、表示制御装置 6 は、音声ランプ制御装置 5 から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部 3 4 1 の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【 0 2 1 4 】

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

【 0 2 1 5 】

M P U 6 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置であり、M P U 6 1 には、ROM 6 1 1 及び RAM 6 1 2 が内蔵されている。また、表示制御装置 6 には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。M P U 6 1 は、ROM 6 1 1 などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置 6 で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【 0 2 1 6 】

ROM 6 1 1 には、制御プログラムの他、図柄表示部 3 4 1 の図柄変動表示で用いられる飾り図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部 3 4 1 に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ROM 6 1 1 には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

【 0 2 1 7 】

RAM 6 1 2 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 6 1 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM 6 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【 0 2 1 8 】

[ 払出制御装置 7 ]

10

20

30

40

50

払出制御装置 7 には、M P U 7 1 及び入出力 I / F 7 2 などが搭載されている。M P U 7 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、M P U 7 1 には、R O M 7 1 1 及び R A M 7 1 2 が内蔵されている。

【 0 2 1 9 】

R O M 7 1 1 は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、R A M 7 1 2 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 7 1 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、R A M 7 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【 0 2 2 0 】

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。

【 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。

【 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。

【 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。

【 0 2 2 5 】

10

20

30

40

50

さらに、発射ハンドル 22 には、遊技者が発射ハンドル 22 に触れていることを検出するためのタッチセンサ 21 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 21 b が設けられている。発射制御 IC 81 は、タッチセンサ 21 a 及び球止めスイッチ 21 b を用いて、タッチセンサ 21 a により遊技者が発射ハンドル 22 に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ 21 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 32 による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル 22 が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル 22 に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル 22 を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ 21 b を任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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 MPU 41 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、MPU 41 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、RAM 412 が正常に動作しているか否かが確認され、RAM 412 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。

40

#### 【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 MPU 41 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 e

50

c 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。

【 0 2 3 2 】

< ステップ S 1 0 0 1 >

図 20 に示すように、ステップ S 1 0 0 1 では、M P U 4 1 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 3 1 3 a ~ 3 1 7 a、アウト玉センサ 3 1 8 a、特殊アウト玉センサ 3 8 4 などの検出状態を判断する。このとき、M P U 4 1 は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a 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 R A M 4 1 2 に保存する。また、M P U 4 1 は、アウト玉センサ 3 1 8 a によってアウト玉が検出された場合には、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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 4 1 2 d のアウト玉数を更新する。さらに、M P U 4 1 は、特殊アウト玉センサ 3 8 4 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 R A M 4 1 2 に記憶する。

10

【 0 2 3 3 】

< ステップ S 1 0 0 2 >

次に、ステップ S 1 0 0 2 では、M P U 4 1 は、乱数初期値カウンタ C I N 1 , C I N 2 の更新を実行する。具体的には、M P U 4 1 は、乱数初期値カウンタ C I N 1 , C I N 2 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。

20

【 0 2 3 4 】

< ステップ S 1 0 0 3 >

続いて、ステップ S 1 0 0 3 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び普通当たり乱数カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、及び普通当たり乱数カウンタ C 4 でのカウンタ値にそれぞれ 1 を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。

【 0 2 3 5 】

< ステップ S 1 0 0 4 及び S 1 0 0 5 >

その後、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップ S 1 0 0 4）、発射制御処理を実行する（ステップ S 1 0 0 5）。なお、始動入賞処理の詳細は、図 21 を参照して後述する。

30

【 0 2 3 6 】

一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることがタッチセンサ 2 1 a により検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ 2 1 b が操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていないことがタッチセンサ 2 1 a により検出されている場合、又は球止めスイッチ 2 1 b が操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。M P U 4 1 は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置 8 に対して遊技球の発射指示をする。

40

【 0 2 3 7 】

< ステップ S 1 0 0 6 >

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

50

当たり乱数カウンタC 4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C 4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21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、MPU 41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、MPU 41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、MPU 41は、RAM 412の保留数記憶エリアN A Aに記憶されている保留数Nが最大保留数(本実施形態では4)であるか否かを判断する。ここで、MPU 41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、MPU 41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、MPU 41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C 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタC S 1(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RAM 412における保留格納エリア412bの第1保留格納エリアR E Aの第1保留エリアR E A 1～第4保留エリアR E A 4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、MPU 41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RAM 412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、MPU 41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、MPU 41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、MPU 41は、RAM 412の保留数記憶エリアN A B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

10

20

30

40

50



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S1312）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における保留格納エリア412bの第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

10

【0246】

<ステップS1110>

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

20

【0247】

[第1保留コマンド設定処理]

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

【0248】

<ステップS1201>

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

30

【0249】

<ステップS1202>

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

40

【0250】

<ステップS1203及びS1204>

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

50

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。

【 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 で保存される設定値を読み出した上で、その設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

10

【 0 2 5 2 】

< ステップ S 1 2 0 5 >

ステップ S 1 2 0 5 では、M P U 4 1 は、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を判断する。ここで、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 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 S 1 2 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 1 2 0 6 に移行し、大当たり乱数カウンタ C 1 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 S 1 2 0 5 : N o ）、処理をステップ S 1 2 0 8 に移行する。

【 0 2 5 3 】

20

< ステップ S 1 2 0 6 >

ステップ S 1 2 0 6 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。例えば、図 2 1 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 で当否情報が第 3 保留エリア R E A 3 に格納された場合には、その第 3 保留エリア R E A 3 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 C 2 及び変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値が読み出される。なお、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち図 2 1 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 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 N A 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。

【 0 2 5 4 】

30

< ステップ S 1 2 0 7 >

ステップ S 1 2 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 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 S 1 2 0 1 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 M P U 5 1 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 R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 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。

【 0 2 5 5 】

< ステップ S 1 2 0 8 及び S 1 2 0 9 >

ステップ S 1 2 0 8 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。次いで、M P U 4 1 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 C S 1 及び保留数 N を第 1 保留コマンドに設定する（ステップ S 1 2 0 9 ）。

40

【 0 2 5 6 】

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、R A M 4 1 2 に記憶されており、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される後述の図 2 3 のメイン処理のステップ S 1 3 0 1 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

50

情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【 0 2 5 7 】

[ 主制御装置 4 のメイン処理 ]

次に、図 2 3 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 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 S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 9 の処理が、例えば 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、ステップ S 1 3 1 0 ~ S 1 3 1 2 のカウンタ更新処理がステップ S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 9 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。

【 0 2 5 8 】

< ステップ S 1 3 0 1 >

図 2 3 に示すように、ステップ S 1 3 0 1 では、M P U 4 1 は、図 2 0 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 3 3 2 や周辺制御ユニット 1 4 0 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、R A M 4 1 2 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 S 1 3 0 3 の賞球コマンド設定処理において R A M 4 1 2 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。

【 0 2 5 9 】

< ステップ S 1 3 0 2 >

ステップ S 1 3 0 2 では、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 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。

【 0 2 6 0 】

< ステップ S 1 3 0 3 >

ステップ S 1 3 0 3 では、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 及びサブ制御ユニット 3 3 2 に出力する賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。具体的に、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口 3 1 3、可変入賞口 3 1 6 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 R A M 4 1 2 に設定する。このとき、M P U 4 1 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 3 1 3 又は第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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、M P U 4 1 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 3 1 5 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態では、可変入賞口 3 1 6 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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。

【 0 2 6 1 】

< ステップ S 1 3 0 4 >

ステップ S 1 3 0 4 では、M P U 4 1 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 2 4 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 3 4 1 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、M P U 4 1 は、図 2 0 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C

10

20

30

40

50

1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、並びに本処理のステップS 1 3 0 2及びステップS 1 3 1 2で更新される変動種別カウンタC S 1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RAM 4 1 2に設定する。

【0 2 6 2】

<ステップS 1 3 0 5>

ステップS 1 3 0 5では、MPU 4 1は、大当たり遊技における遊技の進行を制御するための大当たり遊技制御処理を実行する。大当たり遊技制御処理では、オープニング、開閉実行モード及びエンディングからなる大当たり遊技に対する制御処理が実行される。開閉実行モードでは、MPU 4 1は、可変入賞口3 1 6が開放されるラウンド遊技を、開閉扉3 1 9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、MPU 4 1は、大当たり種別が5 R通常大当たり及び5 R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1 6 R確変大当たりである場合にはラウンド遊技を1 6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RAM 4 1 2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RAM 4 1 2に設定する。

【0 2 6 3】

<ステップS 1 3 0 6>

ステップS 1 3 0 6では、MPU 4 1は、後述の図2 6の変動開始処理におけるステップS 1 6 0 2又はS 1 6 0 3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、MPU 4 1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。

【0 2 6 4】

例えば、MPU 4 1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、MPU 4 1は、RAM 4 1 2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、MPU 4 1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、MPU 4 1は、大当たり抽選での抽選結果が5 R確変大当たり又は1 6 R確変大当たりである場合に、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5 R通常大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行させる。また、時短遊技状態において規定回数の大当たり抽選に対す抽選結果の報知が終了した場合に、当該変動遊技の終了後に遊技状態を通常遊技状態に移行させる。

【0 2 6 5】

また、MPU 4 1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、MPU 4 1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。

【0 2 6 6】

さらに、MPU 4 1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RAM 4 1 2に設定すると共に、RAM 4 1 2に設定される遊技情報格納エリア4 1 2 dに保存された「大当たり回数」に1加算する。

【0 2 6 7】

10

20

30

40

50

## &lt;ステップ S 1 3 0 7 &gt;

ステップ S 1 3 0 7 では、M P U 4 1 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 4 6 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 4 1 2 d 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 2 7 を参照して後述する。

## 【 0 2 6 8 】

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

## 【 0 2 6 9 】

## &lt;ステップ S 1 3 0 8 &gt;

ステップ S 1 3 0 8 では、M P U 4 1 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 2 8 及び図 2 9 を参照して後述する。

## 【 0 2 7 0 】

## &lt;ステップ S 1 3 0 9 &gt;

ステップ S 1 3 0 9 では、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理では、ステップ S 1 3 0 8 で更新されるベース情報を性能表示モニタ 4 3 に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理の詳細は、図 3 0 ~ 図 3 3 を参照して後述する。

## 【 0 2 7 1 】

## &lt;ステップ S 1 3 1 0 &gt;

ステップ S 1 3 1 0 では、M P U 4 1 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 4 m s e c ）が経過したか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 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 S 1 3 1 0 : Y e s ）、処理をステップ S 1 3 0 1 に移行させ、前述した S 1 3 0 1 以降の各処理を実行する。一方、M P U 4 1 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 S 1 3 1 0 : N o ）、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 S 1 3 1 0 : Y e s ）、ステップ S 1 3 1 0 、ステップ S 1 3 1 1 及びステップ S 1 3 1 2 を繰り返し実行する。

## 【 0 2 7 2 】

## &lt;ステップ S 1 3 1 1 &gt;

ステップ S 1 3 1 1 では、M P U 4 1 は、乱数初期値カウンタ C I N 1 , C I N 2 を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、乱数初期値カウンタ C I N 1 , C I N 2 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。

## 【 0 2 7 3 】

## &lt;ステップ S 1 3 1 2 &gt;

ステップ S 1 3 1 2 では、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 を更新する。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 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、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 を更新した後、処理をステップ S 1 3 1 0 に戻す。

## 【 0 2 7 4 】

## [ 変動遊技制御処理 ]

ここで、図 2 4 は、図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 4 において実行される変

10

20

30

40

50

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 2 4 を参照しつつ、変動遊技制御処理を説明する。

【 0 2 7 5 】

< ステップ S 1 4 0 1 >

図 2 4 に示すように、ステップ S 1 4 0 1 では、M P U 4 1 は、遊技機 1 0 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 S 1 4 0 1 : Y e s ）、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 S 1 4 0 1 : N o ）、処理をステップ S 1 4 0 2 に移行する。大当たり遊技の実行の有無は、例えば図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 6 の遊技状態移行処理において、大当たり遊技状態への移行時にオンに設定され、大当たり遊技状態から他の遊技状態への移行時にオフに設定される大当たり遊技フラグに基づいて判断される。

10

【 0 2 7 6 】

< ステップ S 1 4 0 2 >

ステップ S 1 4 0 2 では、M P U 4 1 は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップ S 1 4 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 1 4 0 3 に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップ S 1 4 0 2 : N o ）、処理をステップ S 1 4 0 6 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 2 6 の変動開始処理でのステップ S 1 6 0 6 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 S 1 4 0 3 : Y e s ）、当該変動遊技制御処理のステップ S 1 4 0 5 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。

20

【 0 2 7 7 】

< ステップ S 1 4 0 3 >

ステップ S 1 4 0 3 では、M P U 4 1 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 S 1 4 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 1 4 0 4 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 S 1 4 0 3 : N o ）、当該変動遊技制御処理を終了する。

【 0 2 7 8 】

< ステップ S 1 4 0 4 及び S 1 4 0 5 >

変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 4 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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 S 1 4 0 4 ）、変動表示中フラグがオフに設定する（ステップ S 1 4 0 5 ）。

30

【 0 2 7 9 】

< ステップ S 1 4 0 6 >

図柄変動表示中でない場合は（ステップ S 1 4 0 2 : N o ）、M P U 4 1 は、保留格納エリア 4 1 2 b の保留数記憶エリア N A A に記憶されている保留数 N 、保留数記憶エリア N A B 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 S 1 4 0 6 ）。ここで、M P U 4 1 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 S 1 4 0 6 : Y e s ）、当該変動遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 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 S 1 4 0 6 : N o ）、処理をステップ S 1 4 0 7 に移行する。

40

【 0 2 8 0 】

< ステップ S 1 4 0 7 >

ステップ S 1 4 0 7 では、M P U 4 1 は、保留格納エリア 4 1 2 b 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。M P U 4 1 は、ステップ S 1 4 0 7 の処理を終了した場合、処理をステップ S 1 4 0 8 に移行する。なお、データ設定処理の詳細は図 2 5 を参照して後述する。

【 0 2 8 1 】

< ステップ S 1 4 0 8 >

ステップ S 1 4 0 8 では、M P U 4 1 は、当否情報に基づく変動表示を図柄表示部 3 4

50

1 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 2 6 を参照して後述する。

【 0 2 8 2 】

[ データ設定処理 ]

ここで、図 2 5 は、図 2 4 のステップ S 1 4 0 7 において M P U 4 1 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 2 5 を参照しつつ、データ設定処理を説明する。

【 0 2 8 3 】

< ステップ S 1 5 0 1 >

図 2 5 に示すように、ステップ S 1 5 0 1 では、M P U 4 1 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 S 1 5 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 1 5 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o ）、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

10

【 0 2 8 4 】

< ステップ S 1 5 0 2 ~ S 1 5 0 4 >

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

20

【 0 2 8 5 】

< ステップ S 1 5 0 5 ~ S 1 5 0 7 >

ステップ S 1 5 0 5 は、保留数 M が 0 である場合に移行するが（ステップ S 1 5 0 1 : N o ）、ステップ S 1 5 0 1 は、図 2 4 のステップ S 1 4 0 6 において保留数 M 及び保留数 N の両方又は一方が 0 でない場合に移行する（ステップ S 1 4 0 6 : N o ）。そのため、M P U 4 1 は、保留数 M が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o ）、保留数 N が 0 でないと判断できるため、ステップ S 1 5 0 5 ~ S 1 5 0 7 の処理を実行する。

30

【 0 2 8 6 】

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

40

【 0 2 8 7 】

< ステップ S 1 5 0 8 >

ステップ S 1 5 0 8 では、M P U 4 1 は、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 又は第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。そして、このステップ S 1 5 0 8 で設定されたシフトコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 3 参照）のステップ S 1 3 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、図柄表示部 3 4 1 に表示される保留図柄の表示数などが変更されることになる。ステップ S 1 5 0 8 の処理が終了した場合、M P U 4 1 は、当該データ設定処理を終了し、処

50

理を図 2 4 のステップ S 1 4 0 8 に移行する。

【 0 2 8 8 】

[ 変動開始処理 ]

ここで、図 2 6 は、図 2 4 のステップ S 1 4 0 8 において M P U 4 1 によって実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 6 を参照しつつ、変動開始処理を説明する。

【 0 2 8 9 】

< ステップ S 1 6 0 1 >

図 2 6 に示すように、ステップ S 1 6 0 1 では、M P U 4 1 は、遊技状態が高確率モードである否かを判断する。高確率モードであるか否かは、例えば図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 6 の遊技状態移行処理でオンに設定される高確率モードフラグがオンに設定されているか否かに基づいて判断される。M P U 4 1 は、遊技状態が高確率モードである場合（ステップ S 1 6 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 1 6 0 2 に移行し、遊技状態が高確率モードでない場合（ステップ S 1 6 0 1 : N o ）、即ち遊技状態が低確率モードである場合、処理をステップ S 1 6 0 3 に移行する。

【 0 2 9 0 】

< ステップ S 1 6 0 2 及び S 1 6 0 3 >

ステップ S 1 6 0 2 では、M P U 4 1 は、後述の図 2 7 の設定値変更処理におけるステップ S 1 7 1 2 で設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図 1 4 （ B ）参照）に基づいて、保留格納エリア 4 1 2 b の実行エリア A E に格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。一方、ステップ S 1 6 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低確率モード当否テーブル（図 1 4 （ A ）参照）に基づいて、保留格納エリア 4 1 2 b の実行エリア A E に格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【 0 2 9 1 】

なお、ステップ S 1 6 0 2 及び S 1 6 0 3 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 6 0 2 及び S 1 6 0 3 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。

【 0 2 9 2 】

< ステップ S 1 6 0 4 >

ステップ S 1 6 0 4 では、M P U 4 1 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 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 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、M P U 4 1 は、ステップ S 1 6 0 2 又は S 1 6 0 3 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 C S 1 と通常大当たり変動テーブル（図 1 5 （ A ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。また、M P U 4 1 は、ステップ S 1 6 0 2 又は S 1 6 0 3 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 C S 1 と確変大当たり変動テーブル（図 1 5 （ B ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。さらに、M P U 4 1 は、ステップ S 1 6 0 2 又は S 1 6 0 3 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 C S 1 と外れ変動テーブル（図 1 5 （ C ）参照）とに基づいて変動パターンを特定する。

【 0 2 9 3 】

< ステップ S 1 6 0 5 >

ステップ S 1 6 0 5 では、M P U 4 1 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 S 1 6 0 4 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 R A M 4 1 2 に設定する。これにより、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図

10

20

30

40

50



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。

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

【0295】

<ステップS1606>

ステップS1606では、MPU41は、メイン表示部36の図柄変動表示を開始させ、当該変動開始処理を終了する。なお、MPU41は、メイン表示部36の図柄変動表示を開始させた場合、変動表示中フラグをオンに設定する。この変動表示中フラグは、図24の変動遊技制御処理におけるステップS1402において、メイン表示部36の図柄変動表示中であるか否かを判断するために参照される。また、MPU41は、メイン表示部36の図柄変動表示を開始させた場合、RAM412に設定される遊技情報格納エリア412dに保存された「累積大当たり抽選回数」に1加算する。さらに、MPU41は、ステップS1603での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア412dに保存された「連続外れ回数」に1加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を0回にクリアする。

【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、MPU41は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は(ステップS1701:Yes)、当該設定値変更処理を終了し、図柄変動表示中でない場合は(ステップS1701:No)、処理をステップS1702に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、図26の変動開始処理でのステップS1606においてオンに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。

【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)、MPU41は、大当たり遊技状態であるか否かを判断し(ステップS1702)、大当たり遊技状態である場合は(ステップS1702:Yes)、当該設定値変更処理を終了し、大当たり遊技状態でない場合は(ステップS1702:No)、処理をステップS1703に移行させる。例えば、大当たり遊技であるか否かは、図23のメイン処理でのステップS1306の遊技状態移行処理においてオンに設定される大当たり遊技状態フラグに基づいて判断される。

## 【 0 2 9 9 】

## &lt;ステップ S 1 7 0 3 &gt;

図柄変動表示中及び大当たり遊技状態のいずれでもない場合（ステップ S 1 7 0 1 及び S 1 7 0 2 で共に N o ）、 M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップ S 1 7 0 3 ）、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。つまり、本実施形態では、図柄変動表示中である場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s ）や大当たり遊技状態である場合（ステップ S 1 7 0 2 : Y e s ）、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、 M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 1 7 0 3 : 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。

10

## 【 0 3 0 0 】

## &lt;ステップ S 1 7 0 4 ~ S 1 7 0 6 &gt;

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。

20

## 【 0 3 0 1 】

## &lt;ステップ S 1 7 0 7 &gt;

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。

30

## 【 0 3 0 2 】

## &lt;ステップ S 1 7 0 8 &gt;

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。

40

## 【 0 3 0 3 】

## &lt;ステップ S 1 7 0 9 &gt;

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

50

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

【０３０５】

<ステップＳ１７１０>

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

【０３０６】

<ステップＳ１７１１>

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

【０３０７】

<ステップＳ１７１２及びＳ１７１３>

設定値表示部４５の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップＳ１７１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１７１０でＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図１４（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図１４（Ｂ）参照）を選択してＲＡＭ４１２に保存する（ステップＳ１７１２）。そして、ＭＰＵ４１は、設定値表示中フラグをオフに設定し、当該設定値変更処理を終了する。

【０３０８】

ここで、ステップＳ１７１２では、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存された設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図１４（Ａ）参照）及び高確率モード当否テーブル（図１４（Ｂ）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一設定値の当否テーブルが選択されるため、設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの設定値と高確率モードでの設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの設定値を「１」とし、高確率モードの設定値を「６」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の設定値とすることが可能になる。

【０３０９】

[性能情報更新処理]

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

10

20

30

40

50

照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

#### 【 0 3 1 0 】

<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。

#### 【 0 3 1 1 】

<ステップ S 1 8 0 3 及び S 1 8 0 4 >

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）、M P U 5 1 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 S 1 8 0 8）。そして、M P U 5 1 は、ステップ S 1 8 0 1 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 S 1 8 0 3 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 B L を算出し、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現状ベース B L を上書き更新する（ステップ S 1 8 0 4）（図 2 9（A）参照）。なお、現状ベース B L（%）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。

#### 【 0 3 1 2 】

<ステップ S 1 8 0 5 ~ S 1 8 0 8 >

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）、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 に保存されているベース情報を更新する（ステップ S 1 8 0 5 ~ S 1 8 0 7）。具体的には、図 2 9（A）及び図 2 9（B）に示すように、M P U 4 1 は、ベース情報において、前回 6 万玉ベース B 1 を前々回 6 万玉ベースにシフトさせ（ステップ S 1 8 0 5）、現状ベース B L を前回 6 万玉ベース B 1 にシフトさせ（ステップ S 1 8 0 6）、現状ベース B L を 0 にクリアする（ステップ S 1 8 0 7）。そして、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 S 1 8 0 8）。

#### 【 0 3 1 3 】

<ステップ S 1 8 0 9 >

ステップ S 1 8 0 4 又は S 1 8 0 8 の処理が終了した場合、M P U 5 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d 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 S 1 8 0 9）、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。

#### 【 0 3 1 4 】

[ 性能表示モニタの表示制御処理 ]

ここで、図 3 0 ~ 図 3 3 は、図 2 3 のメイン処理のステップ S 1 3 0 9 で実行される性能表示モニタ 4 3 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 3 0 ~ 図 3 3 を参照しつつ、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を説明する。

#### 【 0 3 1 5 】

<ステップ S 1 9 0 1 >

図 3 0 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、M P U 4 1 は、B L 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、B L 表示中フラグは、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L 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 S 1 9 0 6 又は図 3 3 のステップ S 1 9 3 0 でオンに設定される。M P U 4 1 は、B L 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s）、処理を図 3 1 の

10

20

30

40

50

ステップ S 1 9 0 8 に移行し、B L 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 9 0 1 : N o ）、処理をステップ S 1 9 0 2 に移行する。

【 0 3 1 6 】

< ステップ S 1 9 0 2 >

B L 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 9 0 1 : N o ）、M P U 4 1 は、B 1 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 9 0 2 ）。ここで、B 1 表示中フラグは、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示すフラグであり、後述の図 3 1 のステップ S 1 9 1 2 でオンに設定される。M P U 4 1 は、B 1 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s ）、処理を図 3 2 のステップ S 1 9 1 7 に移行し、B 1 表示中フラグが

10

【 0 3 1 7 】

< ステップ S 1 9 0 3 >

B 1 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 9 0 2 : N o ）、M P U 4 1 は、B 2 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 9 0 3 ）。ここで、B 2 表示中フラグは、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示すフラグであり、後述の図 3 2 のステップ S 1 9 2 1 でオンに設定される。M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s ）、処理を図 3 3 のステップ S 1 9 2 6 に移行し、B 2 表示中フラグ

20

【 0 3 1 8 】

< ステップ S 1 9 0 4 >

B 2 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 9 0 3 : N o ）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 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 S 1 9 0 4 ）。性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 0 4 : Y e s ）、処理をステップ S 1 9 0 5 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 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 9 0 4 : N o ）、当該表示制御処理を終了する。

30

【 0 3 1 9 】

< ステップ S 1 9 0 5 ~ S 1 9 0 7 >

性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 0 4 : Y e s ）、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に含まれる現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 1 9 0 5 ）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 2 9 ( A ) に示す例である場合には現状ベース B L が 2 9 %であることを示す「 8 . 」、「 L 」、「 2 」、「 9 」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 2 9 ( B ) に示す例である場合には現状ベース B L が 0 %であることを示す「 8 . 」、「 L 」、「 0 」、「 0 」が性能表示モニタ 4 3 を構成

40

【 0 3 2 0 】

< ステップ S 1 9 0 8 及び S 1 9 0 9 >

B L 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s ）、図 3 1 に示すように、M P U 4 1 は、図 3 0 のステップ S 1 9 0 7 でセットされる B L 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 9 0 8 ）、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 9 ）。M P U 4 1 は、減算後の B L 表示

50

時間カウンタの値が0である場合（ステップS 1 9 0 9：Y e s）、処理をステップS 1 9 1 0に移行し、減算後のB L表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 1 9 0 9：N o）、処理をステップS 1 9 1 3に移行する。

【0 3 2 1】

<ステップS 1 9 1 0～S 1 9 1 3>

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

10

【0 3 2 2】

<ステップS 1 9 1 4>

減算後のB L表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 1 9 0 9：N o）、M P U 4 1は、性能表示スイッチ4 4がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップS 1 9 1 4）。性能表示スイッチ4 4がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS 1 9 1 4：Y e s）、処理をステップS 1 9 1 5に移行し、性能表示スイッチ4 4がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップS 1 9 1 4：N o）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ4 4がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS 1 9 1 4：Y e s）、性能表示モニタ4 3では、7セグメント表示器4 3 1～4 3 4への通電が遮断されることで現状ベースB Lを示すアルファベット及び数字が消灯される。

20

【0 3 2 3】

<ステップS 1 9 1 5及びS 1 9 1 6>

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

30

【0 3 2 4】

<ステップS 1 9 1 7及びS 1 9 1 8>

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

40

【0 3 2 5】

<ステップS 1 9 1 9～S 1 9 2 2>

減算後のB 1表示時間カウンタの値が0である場合（ステップS 1 9 1 8：Y e s）、M P U 4 1は、B 1表示中フラグをオフに設定し（ステップS 1 9 1 9）、R A M 4 1 2の遊技情報格納エリア4 1 2 dに保存されたベース情報に含まれる前々回6万玉ベースB 2を性能表示モニタ4 3に表示させる（ステップS 1 9 2 0）。例えば、R A M 4 1 2の

50

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

【 0 3 2 6 】

<ステップ S 1 9 2 3 >

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

【 0 3 2 7 】

<ステップ S 1 9 2 4 及び S 1 9 2 5 >

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

【 0 3 2 8 】

<ステップ S 1 9 2 6 及び S 1 9 2 7 >

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

【 0 3 2 9 】

<ステップ S 1 9 2 8 ~ S 1 9 3 1 >

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

【 0 3 3 0 】

10

20

30

40

50

## &lt;ステップ S 1 9 3 2 &gt;

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

10

## 【 0 3 3 1 】

## &lt;ステップ S 1 9 3 3 及び S 1 9 3 4 &gt;

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

## 【 0 3 3 2 】

## [ 音声ランプ制御装置 5 の処理 ]

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

20

## 【 0 3 3 3 】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置 6 の M P U 6 1 によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置 5 では、M P U 5 1 が、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 の制御処理、音声ランプ制御装置 5 の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時の N M I 割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

## 【 0 3 3 4 】

## [ 音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理 ]

ここで、図 3 4 は、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。M P U 5 1 は、例えば副タイマ割込処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

30

## 【 0 3 3 5 】

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

## 【 0 3 3 6 】

## [ 表示順序設定処理 ]

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

40

## 【 0 3 3 7 】

50



## &lt;ステップS2011&gt;

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、所定期間の当あたり遊技における非設定値を特定する数字の表示順序の設定が終了していることを示すフラグであり、当該表示順序設定処理のステップS2016でオンに設定される。また、表示順序設定フラグは、遊技機10の電源投入時にはオフに初期設定される。そのため、音声ランプ制御装置の立ち上げ処理により副タイマ割込処理が許可されることで副タイマ割込処理が実行される場合に、所定期間における7セグメント表示部39のセグメントA～Gによって表示させる数字の順序が設定される(後述のステップS2014～S2016)。即ち、遊技機10では、電源投入時に、所定期間における7セグメント表示部39のセグメントA～Gによって表示させる数字の順序が設定される。

10

## 【0338】

ところで、遊技機10の電源は、遊技ホールの開店前に投入されることが多い。そのため、遊技機10の電源投入を契機として7セグメント表示部39での数字の表示順序が設定されることで、営業日ごとに7セグメント表示部39での数字の表示順序が設定される。これにより、7セグメント表示部39での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、7セグメント表示部39において同じ情報の繰り返し提示されることや、7セグメント表示部39での情報の表示が単調化されることを防止できる。

## 【0339】

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

20

## 【0340】

## &lt;ステップS2012及びS2013&gt;

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

30

## 【0341】

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

## 【0342】

40

## &lt;ステップS2014～S2016&gt;

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

## 【0343】

図36(A)に示すように、数字表示順序決定テーブルでは、当該遊技機10での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値1～6(設定値1～6)ごとに、抽選乱

50

数値によって数字の表示順序が規定されている。抽選乱数値は、0～119の120個であり、各抽選乱数値に1つの表示順序が対応付けられ、各表示順序の選択確率が同一とされている。表示順序は、設定値1の場合に選択される表示順序A1～A120、設定値2の場合に選択される表示順序B1～B120、設定値3の場合に選択される表示順序C1～C120、設定値4の場合に選択される表示順序D1～D120、設定値5の場合に選択される表示順序E1～E120、及び設定値6の場合に選択される表示順序F1～F120を含み、設定値1～6ごとに、非設定値を示す数字の全ての組み合わせに相当する120個の表示順序が設定されている。

#### 【0344】

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

10

#### 【0345】

設定値2が場合に選択される表示順序B1～B120は、設定値2を特定する数字の「2」以外の設定値「1」、「3」～「6」設定値2～6を特定する5つ数字の「2」～「6」を表示する順序を規定する（図36（B）参照）。つまり、設定値が2であることで、抽選乱数値に応じて表示順序B1～B120のいずれかが選択される場合には、設定値2であることを特定する数字の「2」が7セグメント表示部39に表示されることはない。

20

#### 【0346】

設定値3が場合に選択される表示順序C1～C120は、設定値1を特定する数字の「3」以外の設定値1、2、4～6を特定する5つ数字の「1」、「2」、「4」～「6」を表示する順序を規定する（図36（B）参照）。つまり、設定値が3であることで表示順序C1～C120のいずれかが選択される場合には、設定値3であることを特定する数字の「3」が7セグメント表示部39に表示されることはない。

#### 【0347】

設定値4が場合に選択される表示順序D1～D120は、設定値4を特定する数字の「4」以外の設定値1～3、5、6を特定する5つ数字の「1」～「3」、「5」、「6」を表示する順序を規定する（図36（B）参照）。つまり、設定値が4であることで表示順序D1～D120のいずれかが選択される場合には、設定値4であることを特定する数字の「4」が7セグメント表示部39に表示されることはない。

30

#### 【0348】

設定値5が場合に選択される表示順序E1～E120は、設定値5を特定する数字の「5」以外の設定値1～4、6を特定する5つ数字の「1」～「4」、「6」を表示する順序を規定する（図36（B）参照）。つまり、設定値が5であることで表示順序E1～E120のいずれかが選択される場合には、設定値5であることを特定する数字の「5」が7セグメント表示部39に表示されることはない。

#### 【0349】

設定値6が場合に選択される表示順序F1～F120は、設定値6を特定する数字の「6」以外の設定値1～5を特定する5つ数字の「1」～「5」を表示する順序を規定する（図36（B）参照）。つまり、設定値が6であることで表示順序F1～F120のいずれかが選択される場合には、設定値6であることを特定する数字の「6」が7セグメント表示部39に表示されることはない。

40

#### 【0350】

そして、7セグメント表示部39で表示される数字の順序を設定した場合（ステップS2015）、MPU51は、表示順序設定フラグをオフに設定し（ステップS2016）、当該表示順序設定処理を終了する。即ち、MPU51は、電源が投入される場合（ステップS2011：No）、及び設定値が変更される場合に（ステップS2013：Yes）、当該遊技機10での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値1～6（設定値1

50

～ 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。

【 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。

10

【 0 3 5 2 】

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

20

【 0 3 5 3 】

また、図 3 6 ( 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 1 0 での遊技が早期に終了されることを防止し、当該遊技機 1 0 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 3 9 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

30

40

50

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。

#### 【0354】

10

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

#### 【0355】

20

また、設定値が最高設定値（設定値が6）である場合を除いて、設定値よりも高い非設定値に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択され易いように設定することが考えられる。例えば、設定値よりも有利判定確率が高い非設定値を示す数字の優先順位が、設定値よりも有利判定確率が低い非設定値を示す数字よりも低い表示順序の選択率を高く設定することが考えられる。このように設定値よりも高い非設定値を示す数字の表示順序を遅くすることで、設定値を把握する直前までの実際の設定値よりも設定値が高い可能性を遊技者に期待させることができる。これにより、設定値を把握する直前まで、設定値が高い可能性を期待しつつ非設定値（設定値）を推測して楽しむことができる。これとは逆に、設定値が最低設定値（設定値が1）である場合を除いて、設定値よりも低い非設定値に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択され易いように設定することが考えられる。例えば、設定値よりも有利判定確率が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。

30

#### 【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れ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れ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。

40

#### 【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

50

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

10

【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】

20

&lt;ステップS2101&gt;

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。

30

【0360】

&lt;ステップS2102&gt;

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】

&lt;ステップS2103&gt;

40

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

50

定し、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりである場合に 1 6 R 確変大当たりフラグをオンに設定する。

【 0 3 6 2 】

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 3 4 1 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 3 9（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 3 9（B）参照）、スペシャルリーチに対応するスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル（図 3 9（C）参照）が含まれる。

10

【 0 3 6 3 】

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。

20

【 0 3 6 4 】

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。

【 0 3 6 5 】

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。

30

【 0 3 6 6 】

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。

40

【 0 3 6 7 】

50

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

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

#### 【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。

#### 【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。

#### 【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ト値に対応する演出パターン種別として「演出パターン X 1」～「演出パターン X 5」が定められている。そして、M P U 5 1 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ト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 X 1 ～演出パターン X 3 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。

#### 【 0 3 7 3 】

また、図 3 9 ( 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ト値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Y 1」～「演出パターン Y 5」が定められている。そして、M P U 5 1 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ト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 Y 1 ～演出パターン Y 3 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。

#### 【 0 3 7 4 】

さらに、図 3 9 ( 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ト値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Z 1」～「演出パターン Z 5」が定められている。そして、M P U 5 1 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ト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 Z 1 ～演出パターン Z 3 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。

#### 【 0 3 7 5 】

そして、M P U 5 1 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 R A M 5 1 2 に設定する。

#### 【 0 3 7 6 】

< ステップ S 2 1 0 4 >

図 3 7 の説明に戻り、ステップ S 2 1 0 4 では、M P U 5 1 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 3 4 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 0 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 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、M P U 5 1 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。

#### 【 0 3 7 7 】



## &lt;ステップS 2 1 0 5&gt;

ステップS 2 1 0 5では、MPU 5 1は、図柄表示部3 4 1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S 2 1 0 3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ROM 6 1 1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、MPU 6 1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。

10

## 【0 3 7 8】

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などで実行される。

## 【0 3 7 9】

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。

20

## 【0 3 8 0】

## &lt;ステップS 2 1 0 6&gt;

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。

## 【0 3 8 1】

30

## &lt;ステップS 2 1 0 7&gt;

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などで実行さ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。

## 【0 3 8 2】

## &lt;ステップS 2 1 0 8&gt;

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。

40

## 【0 3 8 3】

## &lt;ステップS 2 1 0 9&gt;

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

50

9 : Y e s )、処理をステップ S 2 1 1 0 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合 (ステップ S 2 1 0 9 : N o )、処理をステップ S 2 1 1 1 に移行する。

【 0 3 8 4 】

< ステップ S 2 3 1 0 >

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

10

【 0 3 8 5 】

< ステップ S 2 1 1 1 >

ステップ S 2 1 1 1 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 の大当たり遊技制御処理においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合 (ステップ S 2 1 1 1 : Y e s )、処理をステップ S 2 1 1 2 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合 (ステップ S 2 1 1 1 : N o )、処理をステップ S 2 1 1 3 に移行する。

20

【 0 3 8 6 】

< ステップ S 2 3 1 2 >

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

【 0 3 8 7 】

< ステップ S 2 1 1 3 >

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

30

【 0 3 8 8 】

< ステップ S 2 1 1 4 >

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

40

【 0 3 8 9 】

< ステップ S 2 1 1 5 >

ステップ S 2 1 1 5 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 の大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合 (ステップ S 2 1 1 5 : Y e s )、処理をステ

50

ップ S 2 1 1 6 に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 2 1 1 5：No）、処理をステップ S 2 1 1 7 に移行する。

【 0 3 9 0 】

<ステップ S 2 1 1 6>

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

10

【 0 3 9 1 】

<ステップ S 2 1 1 7>

ステップ S 2 1 1 7 では、MPU 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、MPU 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：Yes）、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：No）、処理をステップ S 2 1 1 9 に移行する。

【 0 3 9 2 】

20

<ステップ S 2 1 1 8>

ステップ S 2 1 1 8 では、MPU 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 】

<ステップ S 2 1 1 9>

30

ステップ S 2 1 1 9 では、MPU 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、MPU 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：Yes）、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：No）、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>

ステップ S 2 1 2 0 では、MPU 5 1 は、RAM 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、RAM 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。

40

【 0 3 9 5 】

<ステップ S 2 1 2 1>

ステップ S 2 1 2 1 では、MPU 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 】

[ 変動遊技演出処理 ]

50

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 3 9 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 3 4 1 に表示される（図 4 7 参照）。

【 0 3 9 8 】

[ 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 S 2 0 0 5 ）では、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と共に、7 セグメント表示部 3 9 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 3 9 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 3 4 1 に表示させる処理が実行される。ここで、図 4 0 は、図 3 7 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。

【 0 3 9 9 】

< ステップ S 2 2 0 1 >

図 4 0 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 では、MPU 5 1 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 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 1 6 でオンに設定される。即ち、MPU 5 1 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、MPU 5 1 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 S 2 2 0 1 : Yes）、処理をステップ S 2 2 0 2 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 S 2 2 0 1 : No）、処理をステップ S 2 2 0 6 に移行する。

【 0 4 0 0 】

< ステップ S 2 2 0 2 >

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 S 2 2 0 1 : Yes）、MPU 5 1 は、遊技球滞留部 3 8 のストッパ部 3 8 3 を上限位置から下限位置に下動させる（ステップ S 2 2 0 2 ）。即ち、MPU 5 1 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 3 8 のストッパ部 3 8 3 を上限位置から下限位置に下動させる。これにより、遊技球滞留部 3 8 の滞留レーン 3 8 1 に遊技球 9 9 が滞留されている場合には、その遊技球 9 9 が排出レーン 3 8 2 に移動される。このとき、特殊アウト玉センサ 3 8 4 によって滞留レーン 3 8 1 から排出レーン 3 8 2 に移動される遊技球 9 9 が検知される。

【 0 4 0 1 】

< ステップ S 2 2 0 3 ~ S 2 2 0 5 >

遊技球滞留部 3 8 のストッパ部 3 8 3 を上限位置から下限位置に下動させた場合（ステップ S 2 2 0 2 ）、MPU 5 1 は、ストッパ部 3 8 3 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 S 2 2 0 3 ）。ストッパ部下動中フラグは、滞留レーン 3 8 1 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 3 8 4 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 S 2 2 0 6 において参照される。そして、MPU 5 1 は、ストッパ部 3 8 3 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 S 2 2 0 4 ）、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 S 2 2 0 5 ）、当該設定値示唆処理を終了

する。

【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によって検出されるタイミングであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、ストッパ部下動中フラグがオンである場合（ステップS2206：Yes）、処理をステップS2207に移行し、ストッパ部下動中フラグがオフである場合（ステップS2206：No）、処理をステップS2216に移行する。

10

【0403】

<ステップS2207>

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

20

【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。

30

【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のストッパ部383を上限位置に復帰させるタイミングであるか否かを判断する。

【0406】

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

40

【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>

50

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

【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。

10

【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。

20

【0411】

<ステップS2216>

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

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 4 1 4 】

< ステップ S 2 2 1 8 及び S 2 2 1 9 >

ステップ S 2 2 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フに設定する（ステップ S 2 2 1 8）。さらに、M P U 5 1 は、大当たり種別フラグ（5 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 確変大当たりフラグ又は 5 R 通常大当たりフラグ）をオフに設定し（ステップ S 2 2 1 9）、当該設定値示唆演出を終了する。

【 0 4 1 5 】

[ 7 セグメント表示部制御処理 ]

ここで、図 4 1 は、図 4 0 の設定値示唆処理のステップ S 2 2 1 4 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。

【 0 4 1 6 】

< ステップ S 2 3 0 1 及びステップ S 2 3 0 2 >

図 4 1 に示すように、7 セグメント表示部制御処理では、M P U 5 1 は、まず図 4 0 の設定値示唆処理でのステップ S 2 2 0 8 において加算されることで R A M 5 1 2 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 S 2 3 0 1）、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 S 2 3 0 2）。特殊アウト玉カウンタの値は、当該当たりの開閉実行モードにおいて、可変入賞口 3 1 6 に入賞してクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した特殊アウト玉の数である。そして、M P U 5 1 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 S 2 3 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 2 3 0 3 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 S 2 3 0 2 : N o）、7 セグメント表示部 3 9 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。

【 0 4 1 7 】

< ステップ S 2 3 0 3 ~ S 2 3 0 7 >

ステップ S 2 3 0 3 では、M P U 5 1 は、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 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 4 2（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 S 2 3 0 3）。セグメント表示部制御情報は、所定期間（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 の数を累積する期間）において、7 セグメント表示部 3 9 を制御するために必要な情報である。そして、M P U 5 1 は、ステップ S 2 3 0 1 で取得される特殊アウト玉カウンタの値、及びステップ S 2 3 0 3 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 3 9 に対する制御内容を決定し（ステップ S 2 3 0 4）、この制御内容に基づいて 7 セグメント表示部 3 9 の制御を実行する（ステップ S 2 3 0 5）。なお、7 セグメント表示部 3 9 に対する制御内容の決定及び制御の詳細については、図 4 2 ~ 図 4 5 を参照して後述する。さらに、M P U 5 1 は、R A M 5 1 2 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 4 2（A）参照）を更新すると共に（ステップ S 2 3 0 6）、特殊アウト玉カウンタの値をクリアし（ステップ S 2 3 0 7）、当該 7 セグメント表示部制御処理を終了する。

【 0 4 1 8 】

ここで、図 4 2 は、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 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 4 2（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 4 2（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 4 2（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。

【 0 4 1 9 】

10

20

30

40

50

図 4 2 ( 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 4 2 ( B ) に示す制御順序記憶エリア、及び図 4 2 ( C ) に示す既表示情報記憶エリアを含む。

【 0 4 2 0 】

図 4 2 ( 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数を累積する期間）において、7 セグメント表示部 3 9 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。

【 0 4 2 1 】

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 3 9 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 3 6 参照）に基づいて、上述の図 3 5 の表示順序設定処理において決定される。図 4 2 ( 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 A 1 が設定され、所定期間における 7 セグメント表示部 3 9 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 3 9 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、これにより、遊技者が遊技中の遊技機 1 0 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 1 0 の稼働率の低下を抑制できる。

【 0 4 2 2 】

また、7 セグメント表示部 3 9 には、所定期間での特定期間の回数が多いほど（大当たり連荘回数が多いほど）、より多くの数字が表示されることが期待される。そのため、大当たり連荘の回数が多くなるほど、設定値以外の複数の非設定値をのうちの特定できる非設定値の数も多くなる。その結果、大当たり連荘回数が多くなることで、非設定値を特定するための多くの情報を得ることができるため、設定値の候補を絞り込むことができる。そして、遊技者は、所定期間において 3 5 個以上の遊技球 9 9 をクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 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。

【 0 4 2 3 】

なお、数字表示順序は、遊技機 1 0 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

10

20

30

40

50



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。

#### 【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。

#### 【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。

#### 【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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 に数字の 3 が表示されていないことを示す。数字 4 既表示フラグは、所定期間において遊技設定値 4 に対応する数字の 4 が非設定値として 7 セグメント表示部 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39における表示対象の数字であるか否かを示すフラグである。この表示対象数字フラグ情報は、数字1表示対象フラグ、数字2表示対象フラグ、数字3表示対象フラグ、数字4表示対象フラグ、数字5表示対象フラグ、及び数字6表示対象フラグを含む。数字1表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値1に対応する数字の1が非設定値として7セグメント表示部39に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字1表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の1が7セグメント表示部39での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の1が7セグメント表示部39での表示対象でないことを示す。数字2表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値2に対応する数字の2が非設定値として7セグメント表示部39に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字2表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の2が7セグメント表示部39での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の2が7セグメント表示部39での表示対象でないことを示す。数字3表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値3に対応する数字の3が非設定値として7セグメント表示部39に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字3表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の3が7セグメント表示部39での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の3が7セグメント表示部39での表示対象でないことを示す。数字4表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値4に対応する数字の4が非設定値として7セグメント表示部39に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字4表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の4が7セグメント表示部39での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の4が7セグメント表示部39での表示対象でないことを示す。数字5表示対象フラグは、所定期間において遊技設定値5に対応する数字の5が非設定値として7セグメント表示部39に表示される対象となっているか否かを示すフラグである。この数字5表示対象フラグは、オンに設定されている場合に数字の5が7セグメント表示部39での表示対象であることを示し、オフに設定されている場合に数字の5が7セグメン

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

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

#### 【 0 4 3 1 】

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（

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【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所定期間にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の個数)に応じて決定される。例えば、既表示情報記憶エリアが初期状態である場合に(図42(C)参照)、特殊アウト玉カウンタの値が7個未満である場合、7セグメント表示部39の7つのセグメントA~Gのうちの一部のセグメントが点消灯の制御対象となる。具体的には、例えば特殊アウト玉カウンタの値が5(所定期間にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の個数が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。

20

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

、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。

【 0 4 3 7 】

また、既表示情報記憶エリアが初期状態である場合に（図 4 2（C）参照）、図 4 1 の 7 セグメント表示部制御処理のステップ S 2 3 0 1 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の個数）が 7 個を超える場合、7 セグメント表示部 3 9 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 1 0（特定期間にクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の個数が 1 0 個）であるとする、7 セグメント表示部 3 9 において計 1 0 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 3 9 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 3 9 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 4 2（B）に示す状態であり、既表示情報記憶エリアが図 4 2（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 3 9 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 3 9 では、図 4 4（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 4 4（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 3 9 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 3 9 では、図 4 4（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 4 4（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 4 4（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。

【 0 4 3 8 】

なお、図 4 4（A）に示す非制御状態から図 4 4（B）に示す全セグメント制御状態への変化、及び図 4 4（B）に示す全セグメント制御状態から図 4 4（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。

【 0 4 3 9 】

また、7 セグメント表示部 3 9 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 3 9 が図 4 4（A）に示す非制御状態から、図 4 4（B）に示す全セグメント制御状態を経て、図 4 4（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 4 2（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 4 5（A）及び図 4 5（B）に示す内容を経て、最終的に図 4 5（C）に示す内容に更新される。具体的には、図 4 4（B）に示す状態では、7 セグメント表示部 3 9 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 4 5（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 4 5（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 4 5 ( C ) に示すように、既表示セグメントフラグ情報では、セグメント A ~ C に対するセグメント A 既対象フラグ、セグメント B 既対象フラグ及びセグメント C 既対象フラグがオンに設定される。つまり、既表示セグメントフラグ情報の全ての既対象フラグがオンに設定されるたびに ( 7 つのセグメント A ~ G が制御対象とされるたびに )、既表示数字フラグ情報における表示対象となっていた数字に対する既表示フラグがオンに設定され、表示中数字フラグ情報における表示対象となっていた数字に対する表示対象フラグがオフに設定される一方で次の表示対象となる数字に対する表示対象フラグがオンに設定される。

10

【 0 4 4 0 】

以上のように、ステップ S 2 3 0 1 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 3 9 が制御されることで、当該遊技機 1 0 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 3 9 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。

【 0 4 4 1 】

ところで、遊技機としては、本実施形態に係る遊技機 1 0 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。

20

【 0 4 4 2 】

一方、遊技者は、よりで出玉期待値の高い遊技機 1 0 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。

【 0 4 4 3 】

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 3 1 6 に入賞した遊技球 9 9 のうち、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 ( 特殊アウト玉 ) を遊技球滞留部 3 8 の滞留レーン 3 8 1 に滞留させる。そして、特定期間の経過後に滞留レーン 3 8 1 に滞留された遊技球 9 9 ( 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 3 9 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 3 9 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

40

【 0 4 4 4 】

また、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 には、遊技球 9 9 が入球し難く、例えば 1 回の 1 6 R 大当たり遊技に対して 1 個 ~ 2 個 ( ラウンド遊技の 1 0 R 分で 1 個程度 ) の遊技球 9 9 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 3 9 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 3 9 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 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

50

了することなく、通常大当たりに当選した場合の当該通常大当たり遊技の開閉実行モードが終了するまでは継続する。即ち、本実施形態では、非設定値ひいては設定値を認識するのが容易ではないという遊技性を有する反面、高確率モードによる大当たり連荘が継続するほど、クルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 により多くの遊技球 99 の入球が期待され、より正確に非設定値（設定値）を推測でき、所定期間において特殊アウト玉口 373 に 35 個以上の遊技球 99 が入球される場合には非設定値（設定値）を確実に特定できる。そのため、遊技機 10 では、所定期間において成立した特定の条件の数、即ち所定期間にクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球した遊技球の数に応じて設定値を推測可能な情報が表示され、単発大当たりでは特殊アウト玉口 373 への遊技球 99 の入球数の期待値が低いために、非設定値（設定値）の推測又は認識が困難な遊技性を有する。一方、大当たり連荘の場合、連荘回数が少ない場合には非設定値（設定値）の推測又は認識が困難であるが、連荘回数が増えるに従い、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

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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ように設定値を推測可能であり、全て

50

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。

#### 【 0 4 4 8 】

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

10

#### 【 0 4 4 9 】

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。

#### 【 0 4 5 0 】

20

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。

30

#### 【 0 4 5 1 】

##### [ 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。

#### 【 0 4 5 2 】

40

##### < 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

50



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 3 4 1 では、エンディング演出として、図柄表示部 3 4 1 に付加画像が表示される。

【 0 4 5 3 】

ここで、図 4 7 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 4 7 ( A 1 ) 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 3 4 1 の画面例であり、図 4 7 ( A 2 ) は通常大当たりでのエンディング前半での図柄表示部 3 4 1 の画面例である。また、図 4 7 ( B 1 )、図 4 7 ( B 2 ) 及び図 4 7 ( C ) は、エンディング後半での図柄表示部 3 4 1 の画面例 ( 設定値示唆画面例 ) である。

【 0 4 5 4 】

図 4 7 ( A 1 ) 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 3 4 1 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 4 7 ( B 1 ) 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 3 4 1 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。

【 0 4 5 5 】

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 4 6 のエンディング付加画像制御処理のステップ S 2 4 0 2 で決定される付加画像を含む画像が、クルーン装置 3 7 を利用したクルーンゲームの結果として図柄表示部 3 4 1 に表示される。図 4 7 ( B 1 )、図 4 7 ( B 2 ) 及び図 4 7 ( 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 3 9 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 3 9 を模した 5 つの設定値示唆画像を含む。具体的には、図 4 3 ( A ) に示す初期状態から図 4 3 ( B ) に示す表示状態に 7 セグメント表示部 3 9 が制御される場合、図 4 7 ( B 1 ) に示すように 7 セグメント表示部 3 9 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 3 4 1 に表示される。また、図 4 3 ( A ) に示す初期状態から図 4 4 ( B ) を経て図 4 4 ( C ) に示す表示状態に 7 セグメント表示部 3 9 が制御される場合、図 4 7 ( B 2 ) に示すように図 4 4 ( B ) に示す表示状態を模した設定値示唆画像と、図 4 4 ( 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 3 4 1 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 3 9 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 4 7 ( C ) に示すように 7 セグメント表示部 3 9 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 3 4 1 に表示される。図 4 7 ( 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 3 9 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。

【 0 4 5 6 】

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 3 9 での表示履歴が 7 セグメント表示部 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 5 7 】

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。

10

## 【 0 4 5 8 】

## &lt; ステップ S 2 4 0 4 &gt;

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

20

## 【 0 4 5 9 】

## &lt; ステップ S 2 4 0 5 &gt;

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

## 【 0 4 6 0 】

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。

30

## 【 0 4 6 1 】

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。

40

## 【 0 4 6 2 】

50

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

#### 【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

10

20

30

40

50

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たり遊技に跨って所定期間が設定されているが、所定期間は、大当たり種別とは無関係に1回の大当たりに対して1つつ設定してもよい。即ち、初当たり及び連荘当たりを問わず、各大当たり遊技につき所定期間を設定してもよい。この場合の所定期間は、大当たり遊技又は開閉実行モードの開始時点が始期され、大当たり遊技又は開閉実行モードの終了時点が終期とされる。

10

#### 【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、通常は飾り図柄がソ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。

20

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

、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。

10

#### 【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。

20

#### 【０４７２】

ところで、前述の第１の実施形態のように、所定期間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。

30

40

#### 【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

50

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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

#### 【0476】

30

##### [ 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。

40

#### 【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）。

50

## 【 0 4 7 8 】

## [ 7 セグメント表示部制御処理 ]

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

10

## 【 0 4 7 9 】

## [ 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。

20

## 【 0 4 8 0 】

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。

30

## 【 0 4 8 1 】

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。

## 【 0 4 8 2 】

## [ 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。

40

## 【 0 4 8 3 】

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

50

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、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、所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。

#### 【 0 4 8 4 】

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。

#### 【 0 4 8 5 】

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。

#### 【 0 4 8 6 】

また、所定の条件としては、特定の当当たり（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、特定の当当たり遊技（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当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 1 0 での遊技を早期に終了してしまうことを防止できる。

#### 【 0 4 8 7 】

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。

#### 【 0 4 8 8 】

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 3 4 1 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 3 4 1 において飾り図柄が「7 7 7」で停止表示される場合、「7 6 7」のように特定のリーチ外れ目で停止表示される場合、「3 6 7」のように特定の非リーチ外れ目（バラケ目）で停止表示される場合などの他、リーチ演出としてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出などの発展演出が実行される場合に発展演出が実行されることを明示する仮停止表示（中間停止表示）が考えられる。発展演出が実行されることを明示する仮停止表示（中間停止表示）としては、例えば「7 発展 7」のように、左右の飾り図柄がリーチ状態で仮停止表示（中間停止表示）され、中図柄として「発展」などの発展演出が実行されることを明示する図柄が一時的に停止表示されることが考えられる。このように所定の条件を設定する場合においても、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報の提示順序が決定（変更）される。そのため、所定期間ごと、又は特定期間ごとに特定情報として新規な情報が得られることが期待される。これにより、特定情報の提示順序に興味を持たせることができるため、遊技に対する興趣を向上させることが可能になる。

#### 【 0 4 8 9 】

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

#### 【 0 4 9 0 】

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。

#### 【 0 4 9 1 】

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 5 R 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 3 9 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。

#### 【 0 4 9 2 】

ここで、図 5 1 は本実施形態に係る遊技機 1 0 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 5 2 は図 5 1 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 5 1 及び図 5 2 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。

#### 【 0 4 9 3 】

##### [ 表示順序設定処理 ]

##### < ステップ S 2 6 0 1 >

図 5 1 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、M P U 5 1 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 S 2 6 0 1）。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 3 7 のコマンド判定処理のステップ S 2 1 0 8 においてオンに設定される。そして、M P U 5 1 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 S 2 6 0 1：Y e s）、処理をステップ S 2 6 0 2 に移行し、大当たり遊技演出開始フラグがオフで

10

20

30

40

50

ある場合（ステップ S 2 6 0 1 : N o ）、当該表示順序設定処理を終了する。

【 0 4 9 4 】

< ステップ S 2 6 0 2 >

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 S 2 6 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 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 S 2 6 0 2 ）。即ち、M P U 5 1 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 3 7 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 M P U 5 1 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。

10

【 0 4 9 5 】

そして、M P U 5 1 は、低確率モードの大当たりである場合（ステップ S 2 6 0 2 : Y e s ）、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 S 2 6 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、低確率モードの大当たりでない場合（ステップ S 2 6 0 2 : N o ）、即ち高確率モードでの大当たりである場合（ステップ S 2 6 0 2 : N o ）、該表示順序設定処理を終了する。

20

【 0 4 9 6 】

< ステップ S 2 6 0 3 ~ S 2 6 0 5 >

低確率モードの大当たりである場合（ステップ S 2 6 0 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、R A M 5 1 2 から設定値を取得し（ステップ S 2 6 0 3 ）、さらに 7 セグメント表示部 3 9 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 S 2 6 0 4 ）、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 S 2 6 0 5 ）、当該表示順序設定処理を終了する。

【 0 4 9 7 】

ここで、7 セグメント表示部 3 9 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 S 2 0 1 5（図 3 5 参照）と同様に、図 3 6 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、R A M 5 1 2 に記憶される。

30

【 0 4 9 8 】

また、各数字に対するセグメント A ~ G の制御順序は、図 5 2 に示す 7 セグメント表示部 3 9 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 3 5 の副タイマ割込処理のステップ S 2 0 0 1 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、R A M 5 1 2 に記憶される。

40

【 0 4 9 9 】

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 3 9 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。

【 0 5 0 0 】

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 3 9 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

50

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。

【 0 5 0 1 】

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。

【 0 5 0 2 】

[ 第 4 の実施形態 ]

前述の第 1 の実施形態では、所定期間において特定の条件が満たされる数に基づいて、所定期間の経過後（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 3 9 に提示され、大当たり遊技の終了に伴い 7 セグメント表示部 3 9 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、予め定められる所定期間（所定期間の経過後）において特定情報の全部又は一部が表示される。

【 0 5 0 3 】

ところで、遊技者は、所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、所定期間において特定情報が提示される場合、所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。

【 0 5 0 4 】

一方、本実施形態では、所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、所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、所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。

【 0 5 0 5 】

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 3 4 1 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。

【 0 5 0 6 】

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 3 4 1 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

10

20

30

40

50

コマンドは、当該大当たり遊技においてマトリックス型二次元コードなどを図柄表示部 341 に表示させ、このマトリックス型二次元コードなどをスマートフォンや携帯電話などの携帯端末を利用して読み込むことで外部サーバから携帯端末に送信される、いわゆる携帯連動によって入手可能としてもよい。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

#### 【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。

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

定部 2 1 をさらに備える。

【 0 5 2 0 】

選択決定部 2 1 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 3 4 1 での表示画面（図 6 0 参照）を移行させる押しボタンである。選択決定部 2 1 は、複数の選択ボタン 2 1 A 及び決定ボタン 2 1 B を含む。

【 0 5 2 1 】

複数の選択ボタン 2 1 A は、後述の図 6 1 及び図 6 2 の待機状態画面移行処理において、トップメニュー画面などの各種画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり（図 6 0 参照）、上選択ボタン 2 1 1 、下選択ボタン 2 1 2 、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン 2 1 B 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 5 1 2 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 2 1 1 ~ 2 1 4 のそれぞれは、図 5 4 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 2 1 1 a、下選択操作スイッチ 2 1 1 b、左選択操作スイッチ 2 1 1 c、及び右選択操作スイッチ 2 1 1 d を備える。これらのスイッチ 2 1 1 a ~ 2 1 1 d 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 2 1 1 a ~ 2 1 1 d の入力信号に基づいて、各選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4 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。

【 0 5 2 2 】

また、本実施形態では、各選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4 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 2 1 1 ~ 2 1 4 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 2 1 1 ~ 2 1 4 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 2 1 1 ~ 2 1 4 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。

【 0 5 2 3 】

一方、決定ボタン 2 1 B 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 2 1 B 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 2 1 B a を備える。決定操作スイッチ 2 1 B a 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 2 1 B a の入力信号に基づいて、決定操作スイッチ 2 1 B a 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。

【 0 5 2 4 】

また、複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B 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 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B に代えて、図柄表示部 3 4 1 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 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）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 2 1 1 a ~ 2 1 1 d 及び決定操作スイッチ 2 1 B a 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。

【 0 5 2 5 】

ここで、図 5 5 は、図 5 3 に示す遊技機 1 0 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。

【 0 5 2 6 】

図 5 5 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 S 2 0 0 0 ~ S 2 0 0 5）に加えて、操作検出処理（ステップ S 2 7 0 1）及び待機状態画面移行処理（ステップ S 2 7 0 2）が実行される。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 2 7 】

## [ 操作検出処理 ]

操作検出処理は、各種ボタン 2 0 , 2 1 A , 2 1 B 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 5 6 は、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である。

## 【 0 5 2 8 】

図 5 6 に示すように、操作検出処理において、M P U 4 1 は、操作ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 1）、操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 2）、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 3）、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 4）、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 5）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 6）を実行する。

10

## 【 0 5 2 9 】

## [ 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 S 2 2 0 1）では、操作ボタン 2 0 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 1 0 では、M P U 4 1 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 1 m s e c 間隔）で操作ボタン 2 0 の操作の有無が判断されることになる。ここで、図 5 7 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 5 7 を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

20

## 【 0 5 3 0 】

## &lt; ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 &gt;

図 5 7 に示すように、ステップ S 2 9 0 1 では、M P U 4 1 は、第 2 検出フラグの設定を第 1 検出フラグにシフト（上書き）させる。また、ステップ S 2 9 0 2 では、M P U 4 1 は、第 3 検出フラグの設定を第 2 検出フラグにシフト（上書き）させる。その後、ステップ S 2 9 0 3 では、M P U 4 1 は、操作スイッチ 2 0 a により検出される操作ボタン 2 0 の操作状態を第 3 検出フラグに設定（上書き）し、当該操作検出処理は終了する。

## 【 0 5 3 1 】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 の処理が実行されることにより、操作ボタン 2 0 の操作履歴として 1 m s e c 間隔の直近の 3 回分の操作状態が第 1 検出フラグ ~ 第 3 検出フラグとして R A M 5 1 2 に記憶される。具体的に、第 3 検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第 2 検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第 1 検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

30

## 【 0 5 3 2 】

## [ 操作検出パターン判定処理 ]

図 5 7 の説明に戻り、操作検出処理でのステップ S 2 8 0 2 の操作検出パターン判定処理では、第 1 操作検出フラグ、第 2 操作検出フラグ及び第 3 操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン 2 0 の操作履歴から操作ボタン 2 0 に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグからなり、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン 2 0 の操作状態を判定できる。例えば、第 1 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続されていると判定できる（図 3 8（A）参照）。また、第 2 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が開始されたと判定できる（図 3 8（A）参照）。また、第 3 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が終了したと判定できる（図 3 8（A）参照）。そして、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作がなされていないと判定できる（図 3 8（A）参照）。ここで、図 5 8 は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図 5 9（A）は、操作ボタン 2 0 に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図 5 8 及び図 5 9（A）を

40

50

参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【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】

<ステップS3002>

ステップS3002では、MPU41は、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU41は、第2操作検出フラグがオンである場合（ステップS3002：Yes）、処理をステップS3003に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS3002：No）、処理をステップS3008に移行する。

【0535】

<ステップS3003>

ステップS3003では、MPU41は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU41は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS3003：Yes）、処理をステップS3004に移行し、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS3003：No）、処理をステップS3010に移行する。

【0536】

<ステップS3004>

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

【0537】

<ステップS3005>

MPU41は、ステップS3001において第1操作検出フラグがオンでないと判断した場合（ステップS3001：No）、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3005）。ここで、MPU41は、第2操作検出フラグがオンである場合（ステップS3005：Yes）、処理をステップS3006に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS3005：No）、処理をステップS3010に移行する。

【0538】

<ステップS3006>

ステップS3006では、MPU41は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3

10

20

30

40

50



操作検出フラグがオンであるか否かを判断する。ここで、MPU41は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS3006：Yes）、処理をステップS3007に移行し、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS3006：No）、処理をステップS3010に移行する。

【0539】

<ステップS3007>

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

## 【 0 5 4 4 】

## &lt; 上選択ボタン操作処理 &gt;

上選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 4 5 】

## &lt; 下選択ボタン操作処理 &gt;

下選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 4 6 】

## &lt; 左選択ボタン操作処理 &gt;

左選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 4 7 】

## &lt; 右選択ボタン操作処理 &gt;

右選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 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 5 7 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 4 8 】

## [ 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 S 2 8 0 4 ）では、M P U 4 1 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。

## 【 0 5 4 9 】

## &lt; 上選択操作検出パターン判定処理 &gt;

上選択操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 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 2 1 1 の操作履歴から上選択ボタン 2 1 1 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 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、上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「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。

## 【 0 5 5 0 】

ここで、図 5 9（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 M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 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 2 1 1 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。

## 【 0 5 5 1 】

また、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 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 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 2 1 1 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 2 1 1 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 5 2 】

さらに、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O F F」、「O F F」の操作パターンが発生した場合に、第 3 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 2 1 1 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 2 1 1 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 5 3 】

また、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O F F」、「O F F」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、M P U 4 1 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 2 1 1 が非操作状態であると判定する。

## 【 0 5 5 4 】

< 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、M P U 4 1 は、第 1 下選択操作検出フラグ、第 2 下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン 2 1 2 の操作履歴から下選択ボタン 2 1 2 に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図 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、下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「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。

## 【 0 5 5 5 】

ここで、図 5 9 ( 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 M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 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 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 2 1 2 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。

## 【 0 5 5 6 】

また、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 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 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 2 1 2 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 2 1 2 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 5 7 】

さらに、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O F F」、「O F F」の操作パターンが発生した場合に、第 3 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 2 1 2 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 2 1 2 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 5 8 】

また、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O F F」、「O F F」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、M P U 4 1 は、第 1 ～ 第 3 下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン 2 1 2 が非操作状態であると判定する。

【 0 5 5 9 】

< 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、M P U 4 1 は、第 1 左選択操作検出フラグ、第 2 左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン 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」と読み替えばよい。

【 0 5 6 0 】

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 M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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 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。

【 0 5 6 1 】

また、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 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 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。

【 0 5 6 2 】

さらに、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O F F」、「O F F」の操作パターンが発生した場合に、第 3 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。

【 0 5 6 3 】

また、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O F F」、「O F F」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、M P U 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。

【 0 5 6 4 】

< 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、M P U 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」と読み替えばよい。

【 0 5 6 5 】

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 M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 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 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を判断するための指標として利用することができる。

10

【 0 5 6 6 】

また、M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 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 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 2 1 4 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 2 1 4 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 6 7 】

さらに、M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「 O N 」、「 O F F 」、「 O F F 」の操作パターンが発生した場合に、第 3 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 2 1 4 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 2 1 4 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。

20

【 0 5 6 8 】

また、M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「 O F F 」、「 O F F 」、「 O F F 」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、M P U 4 1 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 2 1 4 が非操作状態であると判定する。

30

【 0 5 6 9 】

[ 決定ボタン操作検出処理 ]

決定ボタン操作検出処理（図 5 6 のステップ S 2 8 0 5 ）では、M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B 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 5 7 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えばよい。

【 0 5 7 0 】

[ 決定操作検出パターン判定処理 ]

40

決定操作検出パターン判定処理（図 5 6 のステップ S 2 8 0 6 ）では、M P U 4 1 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 2 1 B の操作履歴から決定ボタン 2 1 B 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 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、決定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「決定操作検出フラグ」と読み替えばよい。

【 0 5 7 1 】

ここで、図 5 9 ( 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 M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「 O N 」、「 O N 」、「 O N 」の操作

50

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 2 1 B 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。

【 0 5 7 2 】

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」、「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 2 1 B が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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

50

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。

【 0 5 8 0 】

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 3 9 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 3 9 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 3 4 1 に表示される付加画像（図 4 7（B 1）、図 4 7（B 2）及び図 4 7（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 3 9 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 3 9 を模した 5 つの設定値示唆画像を含む。図 6 0 に示す例では、1 回前の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 への遊技球 9 9 の入球によって、7 セグメント表示部 3 9 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。

【 0 5 8 1 】

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 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「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 2 1 B 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。

【 0 5 8 2 】

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。

【 0 5 8 3 】

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 3 4 1 とは異なる 7 セグメント表示部 3 9 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、

10

20

30

40

50

図柄表示部 3 4 1 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 3 9 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 3 9 とは異なる図柄表示部 3 4 1 において表示される。ここで、一般に、図柄表示部 3 4 1 は、表示面積が大きいので、図柄表示部 3 4 1 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 3 4 1 は、遊技機 1 0 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 3 9 での表示内容を図柄表示部 3 4 1 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。

【 0 5 8 4 】

10

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。

【 0 5 8 5 】

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。

20

【 0 5 8 6 】

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。

【 0 5 8 7 】

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 2 1 ( 選択ボタン 2 1 A 及び決定ボタン 2 1 B ) に対する操作によって、直近の 3 回の所定期間に対する 7 セグメント表示部 3 9 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 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。

30

【 0 5 8 8 】

ここで、図 6 1 及び図 6 2 は、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である。以下、図 6 1 及び図 6 2 を参照しつつ、図 5 5 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 2 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。

【 0 5 8 9 】

40

< ステップ S 3 1 0 1 及び S 3 1 0 2 >

図 6 1 に示すように、待機状態画面移行処理では、M P U 5 1 は、まず待機状態であるか否かを判断する ( ステップ S 3 1 0 1 及び S 3 1 0 2 ) 。具体的には、M P U 5 1 は、図 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 0 5 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 S 3 1 0 1 : N o ) 、図 3 4 の副タイマ割込処理のステップ 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 S 3 1 0 2 : N o ) 、待機状態であると判断する。一方、M P U 5 1 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 S 3 1 0 1 : Y e s ) 、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 S 3 1 0 2 : Y e

50



s)、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341での表示画面が変動停止画面であることを示すフラグである。この変動停止画面フラグは、変動遊技状態又は大当たり遊技状態から待機状態に移行される場合、即ち待機状態において変動停止画面フラグ以外の全ての画面フラグがオフに設定されている場合に後述の図62のステップS3120においてオンに設定される。また、変動停止画面フラグは、変動停止画面以外の表示画面から変動停止画面に移行される場合にもオンに設定される。具体的には、変動停止画面フラグは、後述の図62のステップS3109のトップメニュー画面処理において表示画面がトップメニュー画面から変動停止画面に移行される場合、ステップS3113の1回前履歴画面処理において表示画面が1回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合、ステップS3115の2回前履歴画面処理において表示画面が2回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合、及びステップS3117の3回前履歴画面処理において表示画面が3回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合にもオンに設定される。なお、変動停止画面フラグは、表示画面が変動停止画面からトップメニュー画面に移行される場合にステップS3107においてオフに設定され、飾り図柄の変動表示が開始される場合にオフに設定される。

【0592】

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

【0593】

<ステップS3104>

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

【0594】

<ステップS3105~S3107>

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

【0595】

そして、MPU51は、表示画面がトップメニュー画面であることを示すトップメニュー画面フラグをオンに設定し(ステップS3106)、表示画面が変動停止画面であるこ

10

20

30

40

50

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。

【0 5 9 6】

<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：No）、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）。MPU 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：Yes）、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：No）、処理をステップS 3 1 1 0に移行する。

10

【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：Yes）、MPU 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、MPU 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。

20

【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：No）、MPU 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：Yes）、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：No）、処理をステップS 3 1 1 2に移行する。

30

【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：Yes）、MPU 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。

40

【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：No）、MPU 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、MPU 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：Yes）、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

50

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 ） 、 M P 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、M P 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。

【 0 6 0 2 】

< ステップ S 3 1 1 4 >

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 ） 、 M P U 5 1 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 S 3 1 1 4 ） 。 2 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 5 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、M P U 5 1 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 S 3 1 1 4 : Y e s ） 、 処理をステップ S 3 1 1 5 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 S 3 1 1 4 : N o ） 、 処理をステップ S 3 1 1 6 に移行する。

【 0 6 0 3 】

< ステップ S 3 1 1 5 >

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

【 0 6 0 4 】

< ステップ S 3 1 1 6 >

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

【 0 6 0 5 】

< ステップ S 3 1 1 7 >

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

【 0 6 0 6 】

< ステップ S 3 1 1 8 及び S 3 1 1 9 >

3 回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 1 6 : N o ） 、 M P U 5 1 は、他の画面フラグ（キャラクタ選択画面フラグ又はキャラクタカスタマイズ画面フラグ）がオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 1 1 8 ） 。 他の画面

10

20

30

40

50

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

【 0 6 0 7 】

< ステップ S 3 1 2 0 >

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

10

【 0 6 0 8 】

[ 7 セグ履歴選択画面処理 ]

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

20

【 0 6 0 9 】

< ステップ S 3 2 0 1 >

図 6 3 に示すように、7 セグ履歴選択画面処理では、M P U 5 1 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 S 3 2 0 1）。第 2 上選択パターンフラグは、上選択ボタン 2 1 1 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 6 の操作検出処理におけるステップ S 2 8 0 4 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。M P U 5 1 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 S 3 2 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 2 0 2 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 S 3 2 0 1 : N o ）、処理をステップ S 3 2 0 3 に移行する。

30

【 0 6 1 0 】

< ステップ S 3 2 0 2 >

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 S 3 2 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 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 6 0 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 2 1 1 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 6 0 参照）。

40

【 0 6 1 1 】

< ステップ S 3 2 0 3 >

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 S 3 2 0 1 : N o ）、即ち上選択ボタン 2 1 1 に対する操作が開始されていない場合、M P U 5 1 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 S 3 2 0 3）。第 2 下選択パターンフラグは、下選択ボタン 2 1 2 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 6 の操作検出処理におけるステップ S 2 8 0 4 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。M P U 5 1 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 S 3 2

50

03: 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。

【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)」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)。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

## &lt;ステップS 3 2 1 1 及びS 3 2 1 2&gt;

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S 3 2 1 0: 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1回前履歴画面に移行させ(ステップS 3 2 1 1)(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S 3 2 1 2)、当該7セグ履歴選択画面処理を終了する。

【0618】

## &lt;ステップS 3 2 1 3&gt;

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1(1回前)」でない場合(ステップS 3 2 1 0: No)、MPU 5 1は、に仮選択されていた項目が「履歴2(2回前)」であるか否かを判断する(ステップ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。

【0619】

## &lt;ステップS 3 2 1 4 及びS 3 2 1 5&gt;

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60参照)、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。

【0620】

## &lt;ステップS 3 2 1 6 及びS 3 2 1 7&gt;

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60参照)、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。

【0621】

このように、待機状態で実行される7セグ履歴画面では、表示画面を7セグメント表示部履歴選択画面から、1回前履歴画面、2回前履歴画面及び3回前履歴画面のいずれにも移行させ、過去の3回分の所定期間に対するクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の数に応じて7セグメント表示部39において表示された複数の非設定値のそれぞれに対応する特定情報の全部又は一部を確認することができる(図60参照)。そのため、遊技者は、大当たり遊技のエンディングでの7セグメント表示部39の表示内容を見逃した場合や失念した場合などに過去の7セグメント表示部39の表示内容を再確認でき、また、遊技者が交代した場合の交代後の遊技者は、過去の7セグメント表示部39の表示内容を確認することが可能になる。これにより、遊技者は、過去の7セグメント表示部39の表示内容を考慮して複数の非設定値(設定値)を特定又は推測することが可能になるため、非設定値(設定値)を特定又は推測するための利便性が向上される。

【0622】

特に、待機状態では、遊技球99の打ち出しを行うことで変動遊技が実行されない限り、遊技者による意図的な画面移行操作が行われる場合を除いて、表示画面が履歴画面(1回前履歴画面、2回前履歴画面及び3回前履歴画面)からへの変動停止画面などの他の画面に移行されることはない。そのため、遊技者は、大当たり遊技のエンディングにおいて7セグメント表示部39に特定情報が表示される場合のような時間的な制約を受けることなく、遊技球99の打ち出しを停止して待機状態を維持することで、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで、過去に7セグメント表示部39に表示された特定情報を確認することができる。これにより、遊技者は、過去の特定情報に基づいて複数の非設定値(設定値)を特定又は推測する場合に、自己のペースで熟慮することが可能になるため、複数の非設定値(設定値)を特定又は推測に対する利便性が向上される。

【0623】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、待機状態における遊技者の操作（意思）によって図柄表示部 341 に表示させることができる可能な 7 セグメント表示部 39 での過去の特定情報が、過去の 3 回分の所定期間に対するものであるが、表示可能な過去の特定情報の数には制限はない。即ち、過去の 1 回分、2 回分、又は 4 回分以上の所定期間に対する特定情報を確認可能にしてもよい。

【0624】

また、過去の特定情報の表示は、図柄表示部 341 に限らず、表示機能を有する手段であれば他の表示手段によって行ってもよい。例えば、過去の特定情報は、7 セグメント表示部 39 において表示されてもよいし、図柄表示部 341 や 7 セグメント表示部 39 とは異なる表示部、例えば過去の特定情報を表示するために別途設けられる表示部であってもよい。また、図柄表示部 341 とは別に、変動遊技演出などの演出の一部を実行するために設けられる表示部が存在する場合には、当該表示部において過去の情報を表示するようにすることも考えられる。

【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と、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」

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50



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

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 6 4 1 】

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

#### 【 0 6 4 2 】

具体的には、図 6 6 ( A ) に示すように、第 2 ~ 第 5 個別ランプ部 3 5 2 ~ 3 5 6 が点灯され、第 1 個別ランプ部 3 5 1 のみが消灯されている場合、非設定値が 2 ~ 6 であり、設定値が 1 であることが特定される。図 6 6 ( B ) に示すように、第 1、第 3 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1、3 5 3 ~ 3 5 6 が点灯され、第 2 個別ランプ部 3 5 2 のみが消灯されている場合、非設定値が 1、3 ~ 6 であり、設定値が 2 であることが特定される。図 6 6 ( C ) に示すように、第 1、第 2、第 4 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1、3 5 2、3 5 4 ~ 3 5 6 が点灯され、第 3 個別ランプ部 3 5 3 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 6 6 ( D ) に示すように、第 1 ~ 第 3、第 5、第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 3、3 5 5、3 5 6 が点灯され、第 4 個別ランプ部 3 5 4 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 6 6 ( E ) に示すように、第 1 ~ 第 4、第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 4、3 5 6 が点灯され、第 5 個別ランプ部 3 5 5 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 6 6 ( F ) に示すように、第 1 ~ 第 5 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 5 が点灯され、第 6 個別ランプ部 3 5 6 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 3 5 の第 1 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 は、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において制御される。

#### 【 0 6 4 3 】

##### [ 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 3 5 ( 第 1 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 ) 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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 6 7 は、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である。本実施形態の設定値示唆処理では、ランプ表示部 3 5 ( 第 1 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 ) 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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 6 7 を参照して設定値示唆処理の手順を説明する。

#### 【 0 6 4 4 】

##### < ステップ S 3 3 0 1 >

図 6 7 に示すように、ステップ S 3 3 0 1 では、MPU 5 1 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 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 1 6 でオンに設定される。即ち、MPU 5 1 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、MPU 5 1 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 S 3 3 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 0 2 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 S 3 3 0 1 : N o ）、処理をステップ S 3 3 1 1 に移行する。

【 0 6 4 5 】

< ステップ S 3 3 0 2 >

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 S 3 3 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 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 S 3 3 0 2 ）。特殊アウト玉検知フラグは、特殊アウト玉センサ 3 8 4 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 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 1 4 でオンに設定される。ここで、M P U 5 1 は、特殊アウト玉検知フラグがオンである場合（ステップ S 3 3 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 0 3 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 S 3 3 0 2 : N o ）、当該設定値示唆処理を終了する。

10

【 0 6 4 6 】

< ステップ S 3 3 0 3 >

特殊アウト玉検知フラグがオンである場合（ステップ S 3 3 0 2 : Y e s ）、即ちクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球されたことが検出される場合、個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球されるたびに、個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 を点灯させるか否かのランプ点灯抽選を行う。

20

【 0 6 4 7 】

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 5 R 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 3 9 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 3 9 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 3 5 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に 3 5 個の遊技球 9 9 を入球させる必要がある。

【 0 6 4 8 】

一方、本実施形態では、ランプ表示部 3 5 の第 1 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 5 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 3 7 が採用されている。そのため、第 1 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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。

30

【 0 6 4 9 】

そこで、本実施形態では、第 1 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 を制御するための特定の条件として、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 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 3 5 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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。

40

【 0 6 5 0 】

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 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 9 によ

50

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。

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

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

#### 【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

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

10

【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。

20

【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。

30

40

【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>

50

ステップ S 3 3 0 8 では、M P U 5 1 は、ステップ S 3 3 0 5 で読み出されるランプ制御順序と、ステップ S 3 3 0 7 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 3 5 1 ~ 3 5 6 を決定し（ステップ S 3 3 0 8 ）、当該個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 を点灯させる（ステップ S 3 3 0 9 ）。即ち、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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、M P U 5 1 は、既点灯ランプ情報を更新し（ステップ S 3 3 1 0 ）、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 6 8（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 3 5 2 が点灯される場合、図 6 8（C）に示すように、第 2 個別ランプ部 3 5 2 に対応する第 2 既点灯ランプフラグをオンに設定する。

10

**【 0 6 6 2 】**

このように、本実施形態では、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 5 1 ~ 3 5 6 が点灯状態及び消灯状態の 2 つの態様の何れかとされることで、点灯状態である個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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。

20

**【 0 6 6 3 】**

## &lt; ステップ S 3 3 1 1 &gt;

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 S 3 3 0 1 : N o ）、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 S 3 3 1 1 ）。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 7 のコマンド判定処理のステップ S 2 1 1 8 においてオンに設定される。そして、M P U 5 1 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 S 3 3 1 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 1 2 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 S 3 3 1 1 : N o ）、当該設定値示唆処理を終了する。

30

**【 0 6 6 4 】**

## &lt; ステップ S 3 3 1 2 &gt;

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 S 3 3 1 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、終了する大当たり種別が 5 R 通常大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 2 ）。大当たり種別が 5 R 通常大当たりであるか否かは、図 3 7 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、M P U 5 1 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 3 3 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 1 3 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 3 3 1 2 : N o ）、当該設定値示唆処理を終了する。

40

**【 0 6 6 5 】**

## &lt; ステップ S 3 3 1 3 及び S 3 3 1 4 &gt;

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 3 3 1 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、ランプ表示部 3 5 の個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 のうち、点灯している個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 がある場合には、その個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 を消灯し（ステップ S 3 3 1 3 ）、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 3 5 の個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 は、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に個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 が消灯される。こ

50

れにより、点灯された個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 は、所定期間の終期が設定される 5 R 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 5 R 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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。

#### 【 0 6 6 6 】

なお、本実施形態では、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 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 3 5 における非設定値に対応する個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球される場合に非設定値に対応する個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 への遊技球 9 9 の困難性を高め、又は特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 を特殊アウト玉センサ 3 8 4 によって検出されるルートと、特殊アウト玉センサ 3 8 4 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 3 5 1 ~ 3 5 6 が点灯される確率を調整することが考えられる。

#### 【 0 6 6 7 】

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 3 5 の個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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。

#### 【 0 6 6 8 】

また、点灯された個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 は、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 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 3 5 1 ~ 3 5 6 は、所定期間の終期が設定される 5 R 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 5 R 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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。

#### 【 0 6 6 9 】

また、本実施形態では、第 1 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 を制御するための特定の条件として、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 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 3 5 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 3 5 1 ~ 3 5 6 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。

#### 【 0 6 7 0 】

なお、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 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 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球されたこと）、及びランプ

10

20

30

40

50

点灯抽選の結果を、ランプ表示部 3 5 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 6 9 ( 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 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球されたこと ) が遊技者に明示され、図 6 9 ( B 1 ) 又は図 6 9 ( B 2 ) 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 6 9 ( C 1 ) 又は図 6 9 ( C 2 ) に示すように点灯された個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 に関する情報が図柄表示部 3 4 1 に明示される。具体的には、図 6 9 ( A ) に示すように、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球 9 9 が入球される場合、ランプ表示部 3 5 の個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 が点灯される可能性があること、即ちランプ表示部 3 5 ( 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 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

10

20

30

40

50



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 5を採用することもできる。また、ランプ表示部 3 5 としては、個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 が千鳥状に配置されたものであってもよい。

10

【 0 6 7 7 】

また、ランプ表示部 3 5 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。

【 0 6 7 8 】

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。

【 0 6 7 9 】

[ 第 6 の実施形態 ]

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

20

【 0 6 8 0 】

ところで、遊技機は、過度な出玉の増加により遊技者の射幸心を煽るものであることは好ましくない。また、最近の遊技者は、遊技機に対して短時間での過度な出玉の増減を望まない傾向にあり、特に長時間の遊技の楽しむことを希望する遊技者は、遊技機に対して緩やかな出玉の増減を望む傾向がある。

【 0 6 8 1 】

30

遊技機における出玉の増減を緩やかにする方法としては、例えば通常遊技状態（低確率モード）での大当たり確率を高く設定すること、確率変動遊技機における確変大当たりの比率を低く設定（確変継続率を低く設定）すること、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率を低く設定することなどが考えられる。特に昨今では、出玉の急激な増加を抑制するために、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率を低く設定する傾向にある。また、確変遊技状態での出玉の過度な増加を抑制するために、変動遊技での変動表示時間を比較的長く（例えば 15 秒以上）に設定することも考えられる。このように変動表示時間が比較的長く設定される場合、例えば図 1 0 0（A）に示すように、当該変動遊技での遊技演出として、高速変動演出の実行後にリーチ演出が実行されるリーチ演出パターンが設定され易い。このリーチ演出パターンは、大当たり抽選での抽選結果に基づいて設定されるものであり、高速変動演出やリーチ演出において大当たり期待度を示唆が示唆される。また、高速変動演出やリーチ演出の実行中には、大当たり期待度を示唆する予告演出が適宜実行される。

40

【 0 6 8 2 】

しかしながら、確変遊技状態（高確率モード）であっても、大当たり抽選での抽選結果の大部分が外れである。また、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合、大当たり期待度が低い演出パターンが設定され易く、予告演出としても大当たり期待度が低い演出が設定され易い。そのため、確変遊技状態では、大当たり期待度が低い演出が頻発し易く、出玉の増加速度を低くすることができる。その反面、大当たり期待度が低い演出が比較的長い変動表示時間で実行されると、次々と実行される変動遊技の変動リズムのテンポが

50

悪く、遊技者としては間延び感を覚え易くなるため、遊技に対する興味が低下する。特に、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率が低く設定されると、次回の大当たりまでに要する平均遊技回数が多くなると共に、次回の大当たりまでに要する平均遊技時間が長くなるため、より一層、遊技の興味が低下する。

【0683】

一方、確変遊技状態での大当たり確率を設定しつつ変動遊技の変動表示時間を短く設定すること、例えば変動表示時間を3秒程度の短変動表示時間に設定し、この短変動表示時間が選択され易くすることも考えられる。このように、確変遊技状態において短変動表示時間が設定され易くすることで、例えば図100（B）に示すように、短変動表示時間の変動表示が繰り返し実行され易く、次々と実行される変動遊技のテンポが良くなる。

10

【0684】

しかしながら、3秒程度の短変動表示では、次々と実行される変動遊技のテンポが良くなる反面、その間に十分な外れ演出を実行するのが困難である。そのため、短時間変動表示に対する演出では、その演出が何を意図しているのかが遊技者には理解し難く、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることに対する期待度も理解し難い。そのため、変動リズムのテンポを優先して意図が理解し難い演出が繰り返される場合にも、遊技の興味が低下しかねない。また、短変動表示時間が選択され易くすると、変動遊技の平均遊技時間が短くなり、結局、出玉の過度な増加を十分に抑制することができず、緩やかな出玉の増減の妨げとなる。

【0685】

20

これに対して、本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを報知する変動遊技の遊技時間（変動表示時間）として複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間（例えば9秒）が設定され得る。そして、所定の遊技時間が設定される場合に、遊技演出として、所定演出（例えば予告演出）が実行されずに特定回数（例えば3回）の所定変動（例えば疑似変動）が実行される特定演出（例えば疑似連3演出）が実行され得り、又は所定演出（例えば予告演出）が実行され、特定回数よりも少ない回数（例えば1回）の所定変動が実行される演出が実行され得る。

【0686】

このように、本実施形態では、遊技演出として、所定演出（例えば予告演出）が実行されずに特定回数（例えば3回）の所定変動（例えば疑似変動）が実行される特定演出（例えば疑似連3演出）が実行されることで、特定回数の所定変動によって当該変動遊技でのテンポが良くなる。そして、大当たり抽選での抽選結果は、大部分が外れであり、外れが連続する場合には特定演出が繰り返し実行され得る。これにより、本実施形態では、所定変動の繰り返しによって、従来の短変動表示時間が選択され易い遊技機と同様に、遊技演出の間延びを防止しつつ、次々と実行される変動遊技のテンポを良くすることが可能になる。即ち、本実施形態では、遊技時間として3秒程度の短時間変動表示に代えて、特定回数の所定変動が実行される特定演出を採用することによって、次々と実行される変動遊技のテンポを良くすることが可能になる。

30

【0687】

また、本実施形態では、所定変動の繰り返しによって変動遊技間の切れ目（当該変動遊技の終了時）が遊技者に認識され難くなる。そのため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣を向上させることが可能になる。

40

【0688】

また、本実施形態では、特定演出が例えば疑似変動などの所定変動が特定回数実行されるものであることで、演出の意図や大当たり期待度などを遊技者が理解し易くなる。その結果、本実施形態では、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技をテンポ良くすることが可能であると共に、演出の意図や大当たり期待度などを遊技者が理解し易くなり、遊技の興趣の低下が防止される。さらに、本実施形態では、所定の遊技時間が特定回数の所定変動を実行可能な時間に設定されることで、変

50

動遊技の平均遊技時間が短くなることを防止できる。これにより、大当たり遊技間の平均遊技時間が短くなるのが防止されるため、出玉の過度な増加を十分に抑制し、緩やかな出玉の増減を実現することが可能になる。

【 0 6 8 9 】

また、本実施形態では、遊技演出として、所定演出（例えば予告演出）が実行され、特定回数よりも少ない回数（例えば１回）の所定変動を実行する演出が実行されることで、変動遊技が次々と実行される場合に、所定変動の繰り返しの中に予告演出などの所定演出が実行される。ここで、次々と実行される変動遊技において所定変動が繰り返される場合、所定変動の繰り返しが過剰であると遊技の進行が単調化し、遊技の興味が低下することが懸念される。そのため、次々と実行される変動遊技がテンポ良く実行される中で、予告演出などの所定演出が実行されると、変動リズムに変化を与えられる。これにより、所定変動が過剰に繰り返されることが防止されるため、遊技の進行が単調になることが防止される結果、遊技の興味の低下が抑制される。

10

【 0 6 9 0 】

また、本実施形態では、所定変動の変動時間は、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一であり、好ましくは所定の遊技時間を特定回数で除算した時間の - 10 % 以上 + 10 % 以下の範囲であり、より好ましく - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲である。このように、所定変動の変動時間が所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一であることで、各所定変動の変動時間が均一化され、特定演出における各所定変動の変動遊技時間が均一化される。これにより、変動遊技での特定演出における特定回数の所定変動をテンポ良く実行することが可能になる。そのため、次々と実行される変動遊技をよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興味の低下がより抑制される。特に、所定変動の変動時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一である場合、特定演出における各所定変動の時間が同一になるため、次々と実行される変動遊技のテンポをさらに良くすることが可能になるため、遊技の興味の低下がさらに抑制される。

20

【 0 6 9 1 】

また、本実施形態では、大当たり抽選の契機となる（第２）入賞口への入球の制限の有無を切り換える電動役物の開放確率が高い高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）である場合に、変動表示時間として所定の遊技時間（例えば９秒）が選択され得る。ここで、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）では、（第２）始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第２確率である場合には、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、大当たり抽選の契機となる（第２）入賞口への入球の制限の有無を切り換える電動役物の開放確率が高い高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）である場合に、変動表示時間として所定の遊技時間（例えば９秒）が選択され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技のテンポをさらに良くすることが可能になるため、遊技の興味の低下がより抑制される。

30

【 0 6 9 2 】

また、本実施形態では、大当たり抽選の高確率モードで実行される場合に、変動表示時間として所定の遊技時間（例えば９秒）が決定され得る。このように、大当たり抽選の高確率モードで実行される場合に、変動表示時間として所定の遊技時間（例えば９秒）が決定され得ることで、高確率モードで大当たり抽選が行われる場合において、次々と実行される変動遊技のテンポをより良くすることが可能になるため、遊技の興味の低下がより抑制される。

40

【 0 6 9 3 】

また、本実施形態では、変動遊技を実行する権利が保留されている場合に、変動表示時間として所定の遊技時間（例えば９秒）が決定され得る。ここで、変動遊技を実行する権利が保留されている場合に、変動表示時間として所定の遊技時間が決定され得る場合、大当たり抽選、及びその結果を報知する変動遊技が繰り返し連続して実行され易い。そのた

50

め、変動遊技を実行する権利が保留されている場合に、変動表示時間として所定の遊技時間（例えば9秒）が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技のテンポをより良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【0694】

また、本実施形態では、所定演出が、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予告演出を含む。このように、所定演出が、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予告演出を含むことで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技のテンポをより良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

10

【0695】

以下、本実施形態について、図72～図89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。

【0696】

ここで、図72は本実施形態に係る遊技機10の主制御装置4によって、低頻度サポートモード時、及び高頻度サポートモードでの保留なし時に使用される変動テーブルの一例を示す図であり、図73は主制御装置4によって高頻度サポートモードでの保留あり時に使用される変動テーブルの一例を示す図である。

【0697】

図72に示すように、低頻度サポートモード時、高頻度サポートモードでの保留なし時に使用される変動テーブルAは、大当たり抽選での抽選結果に応じて設定された、通常大当たり変動テーブルA（図72（A）参照）、確変大当たり変動テーブルA（図72（B）参照）、及び外れ変動テーブルA（図72（C）参照）を含む。通常大当たり変動テーブルAは前述の第1の実施形態における通常大当たり変動テーブル（図15（A）参照）に相当し、確変大当たり変動テーブルAは前述の第1の実施形態における確変大当たり変動テーブル（図15（B）参照）に相当し、外れ変動テーブルAは前述の第1の実施形態における外れ変動テーブル（図15（C）参照）に相当する。即ち、本実施形態では、電動役物315bの開放確率が低い低頻度サポートモードの場合、及び電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がない場合には、前述の第1の実施形態と同様に大当たり抽選での抽選結果に応じて変動パターンが決定される。

20

30

【0698】

一方、図73に示すように、高頻度サポートモードにおいて保留がある場合に使用される変動テーブルBは、大当たり抽選での抽選結果に応じて設定された、通常大当たり変動テーブルB（図73（A）参照）、確変大当たり変動テーブルB（図73（B）参照）、及び外れ変動テーブルB（図73（C）参照）を含む。通常大当たり変動テーブルBは、通常大当たり変動テーブルA（図72（A）参照）とは異なり、変動表示時間が9秒の変動パターンを含む。確変大当たり変動テーブルBは、確変大当たり変動テーブルA（図72（B）参照）とは異なり、変動表示時間が9秒の変動パターンを含む。外れ変動テーブルBは、外れ変動テーブルA（図72（C）参照）とは異なり、変動表示時間が9秒の変動パターンを含む。即ち、本実施形態では、電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）において変動遊技を実行する権利の保留がある場合に使用される変動テーブルBは、変動表示時間が9秒の変動パターンを含み、変動表示時間として9sが選択され得る。

40

【0699】

そして、外れ変動テーブルB（図73（C）参照）では、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）の場合には変動表示時間が9秒の変動パターンの振り分けがないが、完全外れの場合には変動表示時間が9秒の変動パターンのみを含む。ここで、外れ種別テーブル（図14（D）参照）において完全外れの振り分けは、外れリーチの振り分けよりも圧倒的に多く、完全外れが約84%の確率で選択され得る。つまり、電動役物3

50

15bの開放確率が高い高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）において変動遊技を実行する権利の保留がある場合の外れ変動パターンテーブルB（図73参照）では、変動表示時間が9秒の変動パターンが高確率で選択され得る。また、高頻度サポートモードでは、変動遊技を実行する権利の保留が上限数又はそれに近い数まで溜まり易い。そのため、高頻度サポートでは、変動表示時間が9sの変動遊技が繰り返し連続して実行され易い。

#### 【0700】

後述のように、本実施形態では、図柄表示部341において飾り図柄が変動表示される場合の変動遊技演出として疑似連演出を含む。この疑似連演出は、図柄表示部341における飾り図柄の変動開始（再変動開始を含む）及び変動停止（疑似停止を含む）を1単位とする疑似変動演出が、1回の変動遊技中に1回又は複数回実行される演出である。本実施形態では、一定時間（例えば3秒）で実行される疑似変動演出が、上限数（特定回数）を3回として1回又は複数回実行される。そのため、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において変動遊技を実行する権利の保留がある場合の変動パターンBに9秒の変動パターンが含まれることで、上限数である3回の疑似変動演出を含む疑似連演出を実行可能である。また、後述のように、本実施形態では、9秒の変動パターンが設定される場合、大当たり抽選での抽選結果に応じて、大当たり疑似連演出パターン種別選択テーブル（図77参照）又は外れ疑似連演出パターン種別選択テーブル（図78参照）に基づいて変動遊技において実行される演出パターンが決定される。そして、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に使用される外れ疑似連演出パターン種別選択テーブル（図78参照）では、疑似連演出が3回実行される演出パターンが選択され易い。そのため、変動遊技を実行する権利の保留が溜まり易い高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として外れが連続する場合には、3回の疑似変動演出を含む疑似連演出を繰り返し実行可能になるため、変動遊技を実行する権利が保留され易い高頻度サポートモードにおいて、前述のように、次々と実行される変動遊技のテンポをより良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

#### 【0701】

なお、疑似変動演出が複数回実行される場合の各疑似変動演出は、必ずしも均一な一定時間で実行する必要はなく、少なくとも1回の疑似変動演出の演出時間が他の疑似変動演出の演出期間と異なってもよい。例えば、9秒の変動パターンにおける疑似連演出が3回実行される演出パターンは、疑似変動演出の実行時間が、2秒、3秒及び4秒の組み合わせで実行され、2.5秒、3秒及び3.5秒の組み合わせで実行され、2.5秒、2.5秒及び4秒の組み合わせで実行されてもよい。但し、各疑似変動演出の実行時間は、均一でないにしても、略同一時間であることが好ましい。例えば、疑似変動演出の実行時間は、変動パターン（変動表示時間）を疑似変動演出の上限数（特定回数）で除算した時間を基準として、-10%以上+10%以下が好ましく、-5%以上+5%以下がより好ましい。具体的には、疑似変動演出の変動表示時間が9秒である場合、この時間を疑似変動演出の上限数である3回で除算した3秒を基準とし、各疑似変動演出の演出時間は、2.7秒以上3.3秒が好ましく、2.85秒以上3.15秒がより好ましい。即ち、各疑似変動演出の演出時間は、当該変動遊技における疑似変動演出をテンポ感良く実行でき、次々と実行される変動遊技のテンポの良さを維持できる範囲で設定すればよい。

#### 【0702】

また、疑似変動演出が少なくとも1回の疑似変動演出が実行される9秒の変動パターンは、低確率モードや保留が無い場合においても設定されてもよい。また、疑似変動演出が少なくとも1回の疑似変動演出が実行される変動パターンは、必ずしも9秒である必要はない。即ち、少なくとも1回の疑似変動演出を含む演出の変動パターンは、遊技者に間延び感を覚えさせない範囲で設定すればよく、例えば3秒や6秒であってもよい。また、疑似変動演出が少なくとも1回の疑似変動演出を含む演出の変動パターンは、1種類である必要はなく、複数種類設定してもよい。例えば、3秒、6秒、9秒の変動パターンを設定し、これらの変動パターンにおいて、少なくとも1回の疑似変動演出が実行されるように

してもよい。

【 0 7 0 3 】

また、通常大当たり変動テーブル B 及び確変大当たり変動テーブル B では、変動表示時間が 9 秒の変動パターンの振り分けが小さく、変動表示時間が 9 秒の変動パターンが選択され難くなっている。このように、通常大当たり変動テーブル B 及び確変大当たり変動テーブル B での変動表示時間が 9 秒の変動パターンが選択され難くなっていることで、大当たり抽選での抽選結果が大当たり（通常大当たり又は確変大当たり）である場合には、変動表示時間として 9 秒が選択され難い。一方、前述のように、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合には変動表示時間が 9 秒の変動パターンが選択され易い。そのため、変動遊技での変動表示時間が 9 秒である場合には、遊技者は大当たり抽選での抽選結果が外れであると考える傾向になるため、変動表示時間が 9 秒である場合に抽選結果が大当たりであることが報知されることで、遊技者に想定外の遊技者に有利な出来事による驚きを与えることができるため、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

10

【 0 7 0 4 】

また、確変大当たり変動テーブル B では、通常大当たり変動テーブル B に比べて変動表示時間が 9 秒の変動パターンの振り分けが大きく 2 倍である。このように、確変大当たり変動テーブル B では、通常大当たり変動テーブル B に比べて変動表示時間が 9 秒の変動パターンの振り分けが大きいことで、大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりである場合には抽選結果が通常大当たりである場合に比べて変動表示時間として 9 秒が選択され易い。そのため、変動表示時間が 9 秒である場合に抽選結果が大当たりであることが報知される場合、確変大当たりであることの確率が高くなる。これにより、変動表示時間が 9 秒である場合に抽選結果が大当たりであることが報知される場合、確変大当たりであることの期待が高まるため、その後の動向に着目して遊技を楽しむことができる。

20

【 0 7 0 5 】

なお、本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合及び外れである場合のいずれにおいても、変動表示時間として 9 s が選択され得る場合を説明したが、少なくとも大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、変動表示時間として 9 s が選択され得るように変動テーブルを設定してもよい。

【 0 7 0 6 】

また、本実施形態では、高頻度サポートである場合、即ち確変遊技状態及び時短遊技状態のいずれにおいても、変動表示時間として 9 秒が選択され得る場合を説明したが、少なくとも大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、変動表示時間として 9 秒が選択され得るように変動テーブルを設定すればよい。

30

【 0 7 0 7 】

また、本実施形態では、低頻度サポートモードである場合、高頻度サポートモードである場合の変動遊技を実行する権利の保留がない場合に変動表示時間として 9 秒が選択され得る場合を説明したが、低頻度サポートモードである場合、高頻度サポートモードである場合の変動遊技を実行する権利の保留がない場合、高頻度サポートモードにおいて保留が 2 個以上又は 3 個以上の場合に、変動表示時間として 9 秒が選択され得るように変動テーブルを設定してもよい。

40

【 0 7 0 8 】

また、第 2 始動口 3 1 5 の入賞に対する保留に対して変動表示時間として 9 秒が選択され得るように変動テーブルを設定してもよい。

【 0 7 0 9 】

〔 変動開始処理 〕

ここで、図 7 4 は、図 2 4 の変動遊技制御処理で実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 0 7 1 0 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 7 4 に示すように、本実施形態の変動開始処理は、前述の第 1 の実施形態での変動開

50

始処理（図 2 6 参照）と基本的に同様であるが、前述の第 1 の実施形態での変動開始処理とは変動パターン設定処理（ステップ S 3 4 0 1）の手順が異なる。

【 0 7 1 1 】

[ 変動パターン設定処理 ]

本実施形態の変動パターン設定処理は、高頻度サポートモードにおいて保留がある場合の変動パターンの設定手順が、前述の第 1 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態の変動パターン設定処理では、高頻度サポートモードにおいて保留がある場合に、変動表示時間が 9 秒である変動パターンが選択され得る。ここで、図 7 5 は、図 7 4 の変動開始処理で実行される変動パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 0 7 1 2 】

< ステップ S 3 5 0 1 >

図 7 5 に示すように、本実施形態の変動パターン設定処理では、まず M P U 4 1 は、高頻度サポートモードであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 1）。高頻度サポートモードであるか否かは、例えば高頻度サポートモードが開始される場合に主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいてオンに設定され、高頻度サポートモードが終了される場合に主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいてオフに設定されるフラグに基づいて判断される。そして、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードでない場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、即ち低頻度サポートモードである場合、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行する。

【 0 7 1 3 】

< ステップ S 3 5 0 2 >

高頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、当該変動パターン設定処理において変動パターンを設定する対象となる当該変動遊技の他に、変動遊技を実行する権利の保留があるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 2）。変動遊技を実行する権利の保留があるか否かは、R A M 4 1 2 に設定される保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 保留格納エリア R E A 及び第 2 保留格納エリア R E B での記憶内容を参照することで判断可能である。そして、M P U 4 1 は、変動遊技を実行する権利の保留がない場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行し、変動遊技を実行する権利の保留がある場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。

【 0 7 1 4 】

< ステップ S 3 5 0 3 >

低頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、又は高頻度サポートモードで保留がない場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 3）。当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであるか否かは、例えば実行エリア A E に記憶される当否情報に基づいて判断される。そして、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりである場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 4 に移行し、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりでない場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 5 0 5 に移行する。

【 0 7 1 5 】

< ステップ S 3 5 0 4 >

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりである場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s）、M P U 4 1 は、通常大当たり変動テーブル A（図 7 2（A）参照）に基づいて変動パターンを設定し（ステップ S 3 5 0 4）、当該変動パターン設定処理を終了する。

【 0 7 1 6 】

< ステップ S 3 5 0 5 >

10

20

30

40

50

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりでない場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o ）、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 5 ）。当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりであるか否かは、例えば実行エリア A E に記憶される当否情報に基づいて判断される。そして、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりである場合（ステップ S 3 5 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行し、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりでない場合（ステップ S 3 5 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行する。

【 0 7 1 7 】

< ステップ S 3 5 0 6 >

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりである場合（ステップ S 3 5 0 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、確変大当たり変動テーブル A（図 7 2（B）参照）に基づいて変動パターンを設定し（ステップ S 3 5 0 6 ）、当該変動パターン設定処理を終了する。

【 0 7 1 8 】

< ステップ S 3 5 0 7 >

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりでない場合（ステップ S 3 5 0 5 : N o ）、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである判断できるため、外れ変動テーブル A（図 7 2（C）参照）に基づいて変動パターンを設定し（ステップ S 3 5 0 7 ）、当該変動パターン設定処理を終了する。

【 0 7 1 9 】

< ステップ S 3 5 0 8 >

高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o ）、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 8 ）。当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであるか否かは、例えば実行エリア A E に記憶される当否情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりである場合（ステップ S 3 5 0 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行し、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりでない場合（ステップ S 3 5 0 8 : N o ）、処理をステップ S 3 5 1 0 に移行する。

【 0 7 2 0 】

< ステップ S 3 5 0 9 >

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりである場合（ステップ S 3 5 0 8 : Y e s ）、M P U 4 1 は、通常大当たり変動テーブル B（図 7 3（A）参照）に基づいて変動パターンを設定し（ステップ S 3 5 0 9 ）、当該変動パターン設定処理を終了する。

【 0 7 2 1 】

< ステップ S 3 5 1 0 >

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりでない場合（ステップ S 3 5 0 8 : N o ）、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 0 ）。当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりであるか否かは、例えば実行エリア A E に記憶される当否情報に基づいて判断される。そして、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりである場合（ステップ S 3 5 1 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行し、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりでない場合（ステップ S 3 5 1 0 : N o ）、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

【 0 7 2 2 】

< ステップ S 3 5 1 1 >

10

20

30

40

50



当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりである場合（ステップ S 3 5 1 0 : Y e s ）、M P U 4 1 は、確変大当たり変動テーブル A（図 7 3（B）参照）に基づいて変動パターンを設定し（ステップ S 3 5 1 1 ）、当該変動パターン設定処理を終了する。

【 0 7 2 3 】

<ステップ S 3 5 1 2 >

当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が確変大当たりでない場合（ステップ S 3 5 1 0 : N o ）、M P U 4 1 は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が外れである判断できるため、外れ変動テーブル A（図 7 3（C）参照）に基づいて変動パターンを設定し（ステップ S 3 5 1 2 ）、当該変動パターン設定処理を終了する。

10

【 0 7 2 4 】

このように、高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合、前述の第 1 の実施形態の場合と同様に変動パターンとは異なり、大当たり抽選での抽選結果に応じて、変動表示時間として 9 秒を含む変動パターンテーブル B に基づいて変動パターンが設定され、変動表示時間として 9 秒が設定され得る。

【 0 7 2 5 】

[ 演出パターン決定処理 ]

本実施形態では、図 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 0 3 における演出パターン決定処理が、変動表示時間が 9 秒である場合に特殊な疑似連演出パターンが決定される点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。また、本実施形態では、変動表示時間が 9 秒である場合に特殊な疑似連演出パターンが決定されるため、ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、及びスペシャルリーチ演出パターンにおいても、疑似連演出を含む演出パターンが決定され得る点でも、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

20

【 0 7 2 6 】

ここで、図 7 6 は、図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に音声ランプ制御装置で使用される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【 0 7 2 7 】

前述のように、高頻度サポートモードにおいて保留がある場合に使用される変動テーブル B（図 7 3 参照）には、変動表示時間が 9 秒である変動パターンが含まれる。そのため、図 7 6 に示すように、本実施形態の変動種別テーブルでは、前述の第 1 の実施形態の変動種別テーブル（図 3 8（B）参照）とは異なり、変動表示時間が 9 秒に対応する演出パターンが設定されている。具体的には、本実施形態の変動種別テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が 5 R 通常大当りである場合に変動表示時間が 9 秒であることを示す変動パターンコマンド「A 0 6」、大当たり抽選での抽選結果が 5 R 確変大当りである場合に変動表示時間が 9 秒であることを示す変動パターンコマンド「B 0 6」、大当たり抽選での抽選結果が 1 6 R 確変大当りである場合に変動表示時間が 9 秒であることを示す変動パターンコマンド「C 0 6」、及び大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に変動表示時間が 9 秒であることを示す変動パターンコマンド「D 0 6」に疑似連演出パターンが対応させられている。

30

【 0 7 2 8 】

また、図 7 7 は、変動パターンコマンドが、変動表示時間が 9 秒かつ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ものである場合に、音声ランプ制御装置 5 で使用される大当たり疑似連演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図であり、図 7 8 は、変動パターンコマンドが、変動表示時間が 9 秒かつ大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、音声ランプ制御装置 5 で使用される外れ疑似連演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。以下、図 7 7 及び図 7 8 などを参照して疑似連演出パターンを説明するが、先に飾り図柄の色、及び疑似連継続目について説明する。

40

【 0 7 2 9 】

前述のように、飾り図柄は、例えば 1 ~ 9 の数字として構成される。1 ~ 9 の数字（飾り図柄）のうち、例えば偶数である「2」、「4」、「6」及び「8」は青色で表示され

50

る（これらを「青色図柄」と称する）。また、奇数のうち、例えば「３」及び「７」は赤色で表示される（これらを「赤色図柄」と称する）。また、奇数のうち、例えば「３」及び「７」以外の「１」、「５」及び「９」は黄色で表示される（これらを「黄色図柄」と称する）。

#### 【０７３０】

また、疑似連継続目は、当該疑似変動演出後に疑似変動演出が実行されること（疑似連演出が継続すること）を明示する飾り図柄の仮停止表示の組み合わせである。そして、本実施形態では、前述の疑似連継続目は、例えば大当たり図柄の組み合わせであるゾロ目以外の同色図柄の仮停止表示の組み合わせであり、青色図柄の疑似連継続目、黄色図柄の疑似連継続目及び赤色図柄の疑似連継続目を含む。また、疑似連継続目における数字（飾り図柄）の色は、例えば疑似連継続期待度、大当たり期待度、リーチ発生期待度、演出発展期待度などを示唆しており、「赤色図柄」、「黄色図柄」及び「青色図柄」は、この順序で期待度が高いことを示唆する。つまり、赤色図柄の疑似連継続目が仮停止表示された場合には、疑似連継続などの期待度が高くなるチャンスアップ演出となる。

10

#### 【０７３１】

青色図柄の疑似連継続目としては、「２４４」、「４６６」、「８２２」などの左図柄が青色図柄、中図柄及び右図柄が左図柄とは異なる同じ図柄の組み合わせのように特定の規則性を有する図柄組み合わせが挙げられる。また、疑似連継続目は、必ずしも同色図柄の組み合わせである必要はなく、青色図柄の疑似連継続目としては、例えば左図柄及び右図柄に青色図柄が仮停止表示され、中図柄として疑似連演出が継続することを明示する特殊図柄が仮停止表示される態様も考えられる。特殊図柄としては、例えば「NEXT」、「もう１回」、「継続」などの継続を明示又は示唆する文字列を含む画像、キャラクタを含む画像などが考えられる。また、同色図柄の組み合わせ以外の外れ目（バラケ目）の仮停止表示後に疑似変動演出が実行されることも考えられる。

20

#### 【０７３２】

なお、疑似連継続目には、黄色図柄の疑似連継続目、及び赤色図柄の疑似連継続目も含まれるが、これらの疑似連目は、青色図柄の疑似連継続目とは数字の組み合わせ（色）が異なるのみで、同様な考えが適用される。

#### 【０７３３】

ここで、図７７の説明に戻り、大当たり疑似連演出パターン種別選択テーブルは、変動表示時間が９秒で大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合（変動パターンコマンドが「Ａ０６」、「Ｂ０６」、「Ｃ０６」である場合）の演出パターンを決定するために使用される。図７８に示す外れ疑似連演出パターン種別選択テーブルは、変動表示時間が９秒で大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（変動パターンコマンドが「Ｄ０６」である場合）の演出パターンを決定するために使用される。

30

#### 【０７３４】

大当たり疑似連演出パターン種別選択テーブル及び外れ疑似連演出パターン種別選択テーブルでは、演出パターン種別カウンタの値によって２７個の演出パターンが規定されている。演出パターンとしては、６個の疑似連３演出パターン（疑似連３ノーマル演出パターンＡ～Ｃ、疑似連３チャンス演出パターンＡ～Ｃ）、１２個の疑似連２演出パターン（疑似連２ノーマル演出パターンＡ１～Ｃ１、疑似連２ノーマル演出パターンＡ２～Ｃ２、疑似連２チャンス演出パターンＡ１～Ｃ１、疑似連２チャンス演出パターンＡ２～Ｃ２）、６個の疑似連１演出パターン（疑似連１ノーマル演出パターンＡ～Ｃ、疑似連１チャンス演出パターンＡ～Ｃ）、及び３個の疑似連０演出パターン（疑似連０チャンス演出パターンＡ～Ｃ）を含む。

40

#### 【０７３５】

なお、本実施形態において疑似変動演出は、１回の変動遊技において図柄表示部３４１における飾り図柄の変動開始（再変動開始を含む）及び変動停止（疑似停止を含む）を一定時間（３秒）で完結する疑似変動を一単位とし、この疑似変動が１回又は複数回実行される演出である。但し、本実施形態では、疑似連演出パターンが選択され得る変動表示時

50

間が9秒用の演出パターン種別選択テーブルを疑似連演出パターン種別選択テーブルと称している。つまり、疑似連演出パターン種別選択テーブルには疑似変動演出が1回も実行されない9秒の疑似連無しの演出パターンも含まれており、そのような演出パターンを疑似連0演出パターンと称している。

【0736】

図79に示すように、疑似連3演出パターンでは、1回の変動表示時間である9秒を均等に分割した3つの3秒区間（第1区間（0秒～3秒）、第2区間（3秒～6秒）及び第3区間（6秒～9秒））のそれぞれにおいて、3秒の疑似変動演出が連続して実行される。この疑似連3演出パターンは、疑似連3ノーマル演出パターンA～C、及び疑似連3チャンス演出パターンA～Cを含む。

【0737】

なお、1回の変動表示時間である9秒である場合の各区間は、必ずしもすべてが均一である必要はなく、少なくとも1つの区間が他の区間と異なってもよい。この場合、各区間は、例えば、2秒、3秒及び4秒の組み合わせ、2.5秒、3秒及び3.5秒の組み合わせ、2.5秒、2.5秒及び4秒の組み合わせなどであってもよい。但し、各区間は、均一でないにしても、略同一時間であることが好ましい。例えば、各区間は、均一化である場合の時間（変動表示時間を区間数で除算した時間）を基準として、-10%以上+10%以下が好ましく、-5%以上+5%以下がより好ましい。具体的には、変動パターン（変動表示時間）が9秒で区間数が3つである場合、基準となる3秒と略同一となるように、各区間は、2.7秒以上3.3秒が好ましく、2.85秒以上3.15秒がより好ましい。即ち、各区間は、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技のテンポの良さを維持できる範囲で設定すればよい。

【0738】

疑似連3ノーマル演出パターンA～Cは、3回の疑似変動演出が、青色図柄及び黄色図柄の一方又は双方によって実行され、チャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出が実行されない演出パターンである。

【0739】

疑似連3ノーマル演出パターンAでは、第1区間（0秒～3秒）において青色図柄により1回目の疑似変動演出が実行され、第2区間（3秒～6秒）において青色図柄によって2回目の疑似変動演出が実行され、第3区間（6秒～9秒）において青色図柄によって3回目の疑似変動演出が実行される。

【0740】

具体的には、第1区間（0秒～3秒）において実行される青色図柄による1回目の疑似変動演出では、例えば図80（A）に示すように、有効ラインに、左図柄として青色図柄である「2」が仮停止し、右図柄として左図柄とは異なる青色図柄である「4」が仮停止した状態において、中図柄として右図柄と同じ青色図柄である「4」が仮停止表示されそうな疑似煽り演出が実行された後、中図柄として右図柄と同じ青色図柄である「4」が仮停止表示されることで青色図柄の疑似連継続目（図示した例では「244」）が発生する。

【0741】

また、第2区間（3秒～6秒）において実行される青色図柄による2回目の疑似変動演出は、青色図柄による1回目の疑似変動演出と同様に実行される。例えば、図80（B）に示すように、青色図柄による2回目の疑似変動演出では、有効ラインに、左図柄として青色図柄である「4」が仮停止し、右図柄として左図柄とは異なる青色図柄である「6」が仮停止した状態において、中図柄として右図柄と同じ青色図柄である「6」が仮停止表示されそうな疑似煽り演出が実行された後、中図柄として右図柄と同じ青色図柄である「6」が仮停止表示されることで青色図柄の疑似連継続目（図示した例では「466」）が発生する。

【0742】

また、第3区間（6秒～9秒）において実行される青色図柄による3回目の疑似変動演出では、青色図柄による1回目及び2回目の疑似変動演出と同様に疑似煽り演出が実行さ

10

20

30

40

50

れた後、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄組み合わせで飾り図柄が（本）停止表示される。例えば、図 8 0（C）に示すように、青色図柄による 3 回目の疑似変動演出では、図柄組み合わせとして「6 8 8」が（本）停止表示されそうな疑似煽り演出が実行された後、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図柄組み合わせであるゾロ目（図示した例では「8 8 8」）が（本）停止表示される。一方、抽選結果が外れである場合には外れ図柄の組み合わせであるバラケ目などの外れ目（図示した例では「6 9 8」）が（本）停止表示される。

【0 7 4 3】

図 7 9 の説明に戻り、疑似連 3 ノーマル演出パターン B では、第 1 区間（0 秒～3 秒）において青色図柄により 1 回目の疑似変動演出が実行され、第 2 区間（3 秒～6 秒）において青色図柄によって 2 回目の疑似変動演出が実行され、第 3 区間（6 秒～9 秒）において黄色図柄によって 3 回目の疑似変動演出が実行される。

【0 7 4 4】

また、疑似連 3 ノーマル演出パターン C では、第 1 区間（0 秒～3 秒）において青色図柄により 1 回目の疑似変動演出が実行され、第 2 区間（3 秒～6 秒）において黄色図柄によって 2 回目の疑似変動演出が実行され、第 3 区間（6 秒～9 秒）において黄色図柄によって 3 回目の疑似変動演出が実行される。

【0 7 4 5】

疑似連 3 チャンス演出パターン A～C は、疑似連 3 ノーマル演出パターン A～C と基本的に同様であるが、3 回の疑似変動演出のうちの少なくとも 1 回の疑似変動演出として、チャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出が実行される点で、疑似連 3 ノーマル演出パターン A～C とは異なる。

【0 7 4 6】

疑似連 3 チャンス演出パターン A では、第 1 区間（0 秒～3 秒）において青色図柄により 1 回目の疑似変動演出が実行され、第 2 区間（3 秒～6 秒）において黄色図柄によって 2 回目の疑似変動演出が実行され、第 3 区間（6 秒～9 秒）において赤色図柄によって 3 回目の疑似変動演出が実行される。即ち、疑似連 3 チャンス演出パターン A は、疑似変動演出が青色図柄 黄色図柄 赤色図柄とステップアップされる演出パターンである。

【0 7 4 7】

具体的には、第 1 区間（0 秒～3 秒）において実行される青色図柄による 1 回目の疑似変動演出は、例えば図 8 1（A）に示すように、疑似連 3 ノーマル演出パターン A での青色図柄による 1 回目の疑似変動演出と同様に実行され、青色図柄による疑似連継続目（図示した例では「2 4 4」）が発生する。

【0 7 4 8】

また、第 2 区間（3 秒～6 秒）において実行される黄色図柄による 2 回目の疑似変動演出では、例えば図 8 1（B）に示すように、有効ラインに、左図柄として黄色図柄である「1」が仮停止し、右図柄として左図柄とは異なる青色図柄である「5」が仮停止した状態において、中図柄として右図柄と同じ黄色図柄である「5」が仮停止表示されそうな疑似煽り演出が実行された後、中図柄として右図柄と同じ黄色図柄である「5」が仮停止表示されることで黄色図柄の疑似連継続目（図示した例では「1 5 5」）が発生する。

【0 7 4 9】

また、第 3 区間（6 秒～9 秒）において実行される赤色図柄による 3 回目の疑似変動演出では、例えば図 8 1（C）に示すように、有効ラインに、左図柄として赤色図柄である「3」が停止し、右図柄として左図柄とは異なる赤色図柄である「7」が停止した状態において、中図柄として右図柄と同じ赤色図柄である「7」が（本）停止表示されそうな赤色図柄による疑似煽り演出が実行された後、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄組み合わせで飾り図柄が（本）停止表示される。例えば、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり図柄組み合わせであるゾロ目（図示した例では「8 8 8」）が（本）停止表示される。一方、抽選結果が外れである場合には外れ図柄の組み合わせであるバラケ目などの外れ目（図示した例では「3 9 7」）が（本）停

10

20

30

40

50

止表示される。

【0750】

図79の説明に戻り、疑似連3チャンス演出パターンBでは、第1区間(0秒～3秒)において青色図柄により1回目の疑似変動演出が実行され、第2区間(3秒～6秒)において青色図柄によって2回目の疑似変動演出が実行され、第3区間(6秒～9秒)において赤色図柄によって3回目の疑似変動演出が実行される。

【0751】

また、疑似連3チャンス演出パターンCでは、第1区間(0秒～3秒)において青色図柄により1回目の疑似変動演出が実行され、第2区間(3秒～6秒)において赤色図柄によって2回目の疑似変動演出が実行され、第3区間(6秒～9秒)において赤色図柄によって3回目の疑似変動演出が実行される。

10

【0752】

また、疑似連2演出パターンでは、第1区間(0秒～3秒)及び第2区間(3秒～6秒)の2つの区間、又は第2区間(3秒～6秒)及び第3区間(6秒～9秒)の2つの区間において予告演出を伴う6秒の疑似変動演出が実行され、残りの区間において3秒の疑似変動演出が実行される。つまり、疑似連2演出パターンは、3秒の疑似変動演出の後に予告演出を伴う6秒の疑似変動演出が連続して実行される演出パターンと、予告演出を伴う6秒の疑似変動演出の後に3秒の疑似変動演出が連続して実行される演出パターンとを含む。具体的には、疑似連2演出パターンは、疑似連2ノーマル演出パターンA1～C1、疑似連2ノーマル演出パターンA2～C2、疑似連2チャンス演出パターンA1～C1、及び疑似連2チャンス演出パターンA2～C2を含む。

20

【0753】

ここで、予告演出は、変動遊技演出における飾り図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの間において連続して実行されるメイン演出(背景演出)とは別に決定され、このメイン演出の途中で実行される演出である。この予告演出は、当該変動遊技での大当たり期待度を示唆する演出、当該変動遊技演出における演出の発展先の明示又は示唆など当該変動遊技において将来的に発生し得る事象を明示又は示唆する演出を含む。

【0754】

予告演出としては、例えばセリフ演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出、カットイン演出、ボイス演出、操作ボタン演出、役物作動演出、これらの演出の2以上の複合演出などが挙げられる。複合演出としては、例えばセリフ付きステップアップ演出、セリフ付きカットイン演出、ボイス付きステップアップ演出、ボイス付きカットイン演出、操作ボタンに対する操作によるセリフ演出、操作ボタンに対する操作によるステップアップ演出、操作ボタンに対する操作によるカットイン演出、操作ボタンに対する操作による役物作動演出などが挙げられる。

30

【0755】

疑似連2ノーマル演出パターンA1～C1では、第1区間(0秒～3秒)において1回目の疑似変動演出が実行され、第2区間(3秒～6秒)及び第3区間(6秒～9秒)の2つの区間において、予告演出を伴う6秒の2回目の疑似変動演出が実行される。また、疑似連2ノーマル演出パターンA1～C1では、2回の疑似変動演出が、青色図柄及び黄色図柄の一方又は双方によって実行され、チャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出が実行されない演出パターンである。例えば、疑似連2ノーマル演出パターンA1では、第1区間(0秒～3秒)において青色図柄による1回目の疑似変動演出が実行され、第2区間(3秒～6秒)及び第3区間(6秒～9秒)の2つの区間において、予告演出を伴う青色図柄による6秒の2回目の疑似変動演出が実行される。疑似連2ノーマル演出パターンA1における青色図柄による1回目の疑似変動演出は、前述の疑似連3ノーマルA演出パターンでの1回目の疑似変動演出と同様に実行される(例えば図80(A)参照)。また、疑似連2ノーマル演出パターンA1における予告演出を伴う青色図柄による2回目の疑似変動演出は、例えば青色図柄による疑似煽り演出の開始と同時に、又は疑似煽り演出が開始された後に予告演出が実行され、予告演出の終了後に大当たり抽選での抽選結

40

50

果に応じてゾロ目又は外れ目が停止表示される。

【 0 7 5 6 】

なお、疑似連 2 ノーマル演出パターン A 1 おける予告演出を伴う青色図柄による 2 回目の疑似変動演出は、先に 3 秒の予告演出を実行した後に、この予告演出の終了後に青色図柄による 3 秒の 2 回目の疑似変動演出を実行するものであってもよい。即ち、疑似連 2 ノーマル演出パターンは、第 1 区間（0 秒～3 秒）において 1 回目の疑似変動演出を実行し、第 2 区間（3 秒～6 秒）において予告演出を実行し、第 3 区間（3 秒～6 秒）において 2 回目の疑似変動演出を実行するものであってもよい。また、2 回目の疑似変動演出における疑似煽り演出は、予告演出の実行中に開始されるようにしてもよい。

【 0 7 5 7 】

ここで、図 8 2 は、疑似連 2 ノーマル演出パターン A 1 おける予告演出を伴う青色図柄による 2 回目の疑似変動演出の一例を示す図である。図 8 2（A）、図 8 2（B 1）及び図 8 2（B 2）に示すように、疑似連 2 ノーマル演出パターン A 1 の 6 秒の 2 回目の疑似変動演出では、青色図柄による疑似煽り演出の開始と同時に、又は疑似煽り演出が開始された後に予告演出がボタン操作演出として実行される。このボタン操作演出では、例えば図 8 2（A）に示すように、図柄表示部 3 4 1 に操作ボタン 2 0 を模した画像が表示され、操作ボタン 2 0 を模した画像の表示中（ボタン操作受付期間中）に遊技者によって操作ボタン 2 0 が操作された場合、図 8 2（B 1）に示すガセ予告演出又は図 8 2（B 2）に示すチャンス予告演出が実行される。図 8 2（B 1）に示すガセ予告演出では「・・・」の画像が表示され、図 8 2（B 2）に示すチャンス予告演出では「CHANCE」の画像が表示される。

【 0 7 5 8 】

なお、操作ボタン 2 0 を模した画像の表示中に遊技者によって操作ボタン 2 0 が操作されない場合、ガセ予告演出やチャンス予告演出を実行しないようにしてもよいが、操作ボタン 2 0 を模した画像が非表示となった場合に（ボタン操作受付期間が終了した場合に）、強制的に実行するようにしてもよい。また、ガセ予告演出及びチャンス予告演出では、図 8 2（B 1）や図 8 2（B 2）とは異なる画像、大当たり期待度を示すなどを表示するようにしてもよい。

【 0 7 5 9 】

そして、図 8 0（C）に示すように、青色図柄による疑似煽り演出は、ボタン操作演出の終了後も継続され、大当たり抽選での抽選結果に応じてゾロ目（図 8 0（D 1）参照）又は外れ目（図 8 0（D 2）参照）が停止表示される。

【 0 7 6 0 】

また、疑似連 2 ノーマル演出パターン B 1 では、青色図柄による 1 回目の疑似変動演出が実行された後、予告演出を伴う黄色図柄による 6 秒の 2 回目の疑似変動演出が実行される。また、疑似連 2 ノーマル演出パターン C 1 では、黄色図柄による 1 回目の疑似変動演出が実行された後、予告演出を伴う黄色図柄による 6 秒の 2 回目の疑似変動演出が実行される。

【 0 7 6 1 】

なお、疑似連 2 ノーマル演出パターン B 1 及び C 1 における 2 回目の疑似変動演出での予告演出は、疑似連 2 ノーマル演出パターン A 1 と同様に実行される。

【 0 7 6 2 】

図 7 9 の説明に戻り、疑似連 2 ノーマル演出パターン A 2 ～C 2 では、第 1 区間（0 秒～3 秒）及び第 2 区間（3 秒～6 秒）の 2 つの区間において、予告演出を伴う 6 秒の 1 回目の疑似変動演出が実行され、第 3 区間（6 秒～9 秒）において 2 回目の疑似変動演出が実行される。また、疑似連 2 ノーマル演出パターン A 2 ～C 2 では、2 回の疑似変動演出が、青色図柄及び黄色図柄の少なくとも一方又は双方によって実行され、チャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出が実行されない演出パターンである。疑似連 2 ノーマル演出パターン A 2 ～C 2 における 1 回目の疑似変動演出における予告演出は、前述の疑似連 2 ノーマル演出パターン A 1 ～C 1 における 2 回目の疑似変動演出での予告演出

10

20

30

40

50

と同様に実行される。

【 0 7 6 3 】

また、疑似連 2 ノーマル演出パターン A 2 では、6 秒の 1 回目の疑似変動演出が青色図柄により実行され、2 回目の疑似変動演出が青色図柄によって実行される。疑似連 2 ノーマル演出パターン B 2 では、6 秒の 1 回目の疑似変動演出が青色図柄により実行され、2 回目の疑似変動演出が黄色図柄によって実行される。疑似連 2 ノーマル演出パターン C 2 では、6 秒の 1 回目の疑似変動演出が黄色図柄により実行され、2 回目の疑似変動演出が黄色図柄によって実行される。

【 0 7 6 4 】

疑似連 2 チャンス演出パターン A 1 ~ C 1 では、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) において 1 回目の疑似変動演出が実行され、第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) 及び第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) の 2 つの区間において、予告演出を伴う 6 秒の 2 回目の疑似変動演出が実行される。また、疑似連 2 チャンス演出パターン A 1 ~ C 1 では、2 回の疑似変動演出のうちの少なくとも一方が、チャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出として実行される演出パターンである。疑似連 2 チャンス演出パターン A 1 ~ C 1 における 2 回目の疑似変動演出における予告演出は、前述の疑似連 2 ノーマル演出パターン A 1 ~ C 1 における 2 回目の疑似変動演出での予告演出と同様に実行される。

【 0 7 6 5 】

また、疑似連 2 チャンス演出パターン A 1 では、1 回目の疑似変動演出が青色図柄により実行され、6 秒の 2 回目の疑似変動演出がチャンスアップ演出である赤色図柄によって実行される。疑似連 2 チャンス演出パターン B 1 では、1 回目の疑似変動演出が黄色図柄により実行され、6 秒の 2 回目の疑似変動演出がチャンスアップ演出である赤色図柄によって実行される。疑似連 2 チャンス演出パターン C 1 では、1 回目の疑似変動演出がチャンスアップ演出である赤色図柄により実行され、6 秒の 2 回目の疑似変動演出が赤色図柄によって実行される。

【 0 7 6 6 】

疑似連 2 チャンス演出パターン A 2 ~ C 2 では、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) 及び第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) の 2 つの区間において、予告演出を伴う 6 秒の 1 回目の疑似変動演出が実行され、第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) において 2 回目の疑似変動演出が実行される。疑似連 2 チャンス演出パターン A 2 ~ C 2 における 1 回目の疑似変動演出における予告演出は、前述の疑似連 2 ノーマル演出パターン A 1 ~ C 1 における 2 回目の疑似変動演出での予告演出と同様に実行される。

【 0 7 6 7 】

また、疑似連 2 チャンス演出パターン A 2 では、6 秒の 1 回目の疑似変動演出が青色図柄により実行され、2 回目の疑似変動演出がチャンスアップ演出である赤色図柄によって実行される。疑似連 2 チャンス演出パターン B 2 では、6 秒の 1 回目の疑似変動演出が黄色図柄により実行され、2 回目の疑似変動演出がチャンスアップ演出である赤色図柄によって実行される。疑似連 2 チャンス演出パターン C 2 では、6 秒の 1 回目の疑似変動演出がチャンスアップ演出である赤色図柄により実行され、2 回目の疑似変動演出もチャンスアップ演出である赤色図柄によって実行される。

【 0 7 6 8 】

疑似連 1 ノーマル演出パターンでは、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) 及び第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) のうちの一方で青色図柄又は黄色図柄による疑似変動演出が実行され、残りの 2 つの区間において予告演出が実行される。疑似連 1 ノーマル演出パターンは、疑似連 1 ノーマル A 演出パターン、疑似連 1 ノーマル B 演出パターン、及び疑似連 1 ノーマル C 演出パターンを含む。

【 0 7 6 9 】

疑似連 1 ノーマル A 演出パターンでは、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) において青色図柄による疑似変動演出が実行された後に、第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) 及び第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) において 6 秒の予告演出が実行される。疑似連 1 ノーマル B 演出パターンでは、第 1 区間

10

20

30

40

50

( 0 秒 ~ 3 秒 ) において黄色図柄による疑似変動演出が実行された後に、第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) 及び第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) において 6 秒の予告演出が実行される。疑似連 1 ノーマル C 演出パターンでは、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) 及び第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) において 6 秒の予告演出が実行された後に、第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) において青色図柄による疑似変動演出が実行される。

#### 【 0 7 7 0 】

疑似連 1 ノーマル演出パターンにおける予告演出は、疑似連 2 演出パターンにおける予告演出 ( 図 8 2 ( A )、図 8 2 ( B 1 ) 及び図 8 2 ( B 2 ) 参照 ) と同様でもよいが、他の予告演出であってもよい。例えば、ボタン操作演出としては、図 8 3 に示すルーレット演出を採用することができる。このルーレット演出では、まず図 8 3 ( A ) に示すように、複数の分割区画うちの選択区画を決定する選択決定要素 ( 図 8 3 ( A ) における色の濃い部分 ) が、例えば時計回りに順次変化するルーレット回転演出が実行される。複数の分割区画には、「 . . . ? 」又は「 C H A N C E 」の画像が表示されており、選択決定要素が「 . . . ? 」に停止した場合にはガセ予告演出となり ( 図 8 3 ( C 1 ) 参照 )、選択決定要素が「 C H A N C E 」に停止した場合にはチャンス予告演出となる ( 図 8 3 ( C 2 ) 参照 )。

#### 【 0 7 7 1 】

そして、ルーレット回転演出では、図 8 3 ( B ) に示すように図柄表示部 3 4 1 に操作ボタン 2 0 を模した画像が表示されるボタン操作演出が実行され、この操作ボタン 2 0 を模した画像の表示中 ( ボタン操作受付期間中 ) に遊技者によって操作ボタン 2 0 が操作された場合、選択決定要素が「 . . . ? 」に停止される図 8 3 ( C 1 ) に示すガセ予告演出、又は選択決定要素が「 C H A N C E 」に停止される図 8 3 ( C 2 ) に示すチャンス予告演出が実行される。

#### 【 0 7 7 2 】

なお、操作ボタン 2 0 を模した画像の表示中に遊技者によって操作ボタン 2 0 が操作されない場合、ガセ予告演出やチャンス予告演出を実行しないようにしてもよいが、操作ボタン 2 0 を模した画像が非表示となった場合に ( ボタン操作受付期間が終了した場合に )、強制的に実行するようにしてもよい。また、ガセ予告演出及びチャンス予告演出では、図 8 3 ( C 1 ) や図 8 3 ( C 2 ) とは異なる画像、大当たり期待度を示すなどを表示するようにしてもよい。

#### 【 0 7 7 3 】

図 7 9 の説明に戻り、疑似連 1 チャンス演出パターンでは、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) 及び第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) のうちの一方で、チャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出が実行され、残りの 2 つの区間において予告演出又はチャンス背景演出 ( 飾り数字の背後で実行される演出のうちの大当たり期待度の高い演出 ) が実行される。疑似連 1 チャンス演出パターンは、疑似連 1 チャンス A 演出パターン、疑似連 1 チャンス B 演出パターン、及び疑似連 1 チャンス C 演出パターンを含む。

#### 【 0 7 7 4 】

疑似連 1 チャンス A 演出パターンでは、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) においてチャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出が実行された後に、第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) 及び第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) において 6 秒の予告演出が実行される。疑似連 1 チャンス B 演出パターンでは、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) においてチャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出が実行された後に、第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) 及び第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) において 6 秒のチャンス背景演出 A が実行される。疑似連 1 チャンス C 演出パターンでは、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) 及び第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) において 6 秒の予告演出が実行された後に、第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) においてチャンスアップ演出である赤色図柄による疑似変動演出が実行される。

#### 【 0 7 7 5 】

疑似連 0 チャンス演出パターンでは、疑似変動演出や予告演出が実行されず、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) ~ 第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) の 3 つの区間に跨って 9 s のチャンス背景演出

10

20

30

40

50



が実行される。疑似連 0 チャンス演出パターンは、チャンス背景演出 A が実行される疑似連 0 チャンス A 演出パターン、チャンス背景演出 B が実行される疑似連 0 チャンス B 演出パターン、及びチャンス背景演出 C が実行される疑似連 0 チャンス C 演出パターンを含む。なお、チャンス背景演出は、飾り数字の背後で実行される演出のうちの当たり期待度の高い演出である。

#### 【 0 7 7 6 】

疑似連 0 演出パターンは、必ずしもチャンス演出として実行する必要はない。また、疑似連 0 演出パターンは、第 1 区間（0 秒～3 秒）、第 2 区間（3 秒～6 秒）及び第 3 区間（6 秒～9 秒）の各区間において完結する外れ演出が実行される演出パターンであってもよく、2 つの区間に跨る外れ演出と、1 つの区間で完結する外れ演出が実行される演出パターンであってもよい。このような外れ演出が実行される疑似連 0 演出パターンが含まれる場合や外れ目で疑似連が継続する場合には、同色図柄の疑似連継続目をチャンス目（チャンスアップ演出）とすることも可能である。即ち、同色図柄の疑似連継続目の選択率を低く設定することで、同色図柄の疑似連継続目の出現率を低くしてチャンスアップ演出とすることが可能である。

10

#### 【 0 7 7 7 】

ここで、図 8 4 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合の変動表示時間 30 秒であるノーマルリーチ演出パターン種別決定テーブルの一例を示す図である。

#### 【 0 7 7 8 】

20

図 8 4 に示すノーマルリーチ演出パターン種別決定テーブルでは、抽選結果（5 R 通常当たり、5 R 確変当たり、16 R 確変当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウント値に対応する演出パターン種別として、前述の第 1 の実施形態での演出パターン X 1 ～ X 5（図 3 9（A）参照）に加えて、演出パターン X 6 ～ X 3 2 が定められている。演出パターン X 6 ～ X 3 2 は、変動表示時間が 9 秒の場合に決定される疑似連演出と同様な疑似連演出の実行後にノーマルリーチ演出が実行される演出パターンである。

#### 【 0 7 7 9 】

また、図 8 4 に示すノーマルリーチ演出パターン種別決定テーブルでは、ノーマルリーチ演出パターン X 1 ～ X 5 の振り分けが高く、ノーマルリーチ演出パターン X 6 ～ X 3 2 の振り分けが小さく設定されている。そして、MPU 5 1 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ト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。

30

#### 【 0 7 8 0 】

一方、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がない場合、及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）である場合に変動表示時間 30 秒である場合には、前述の第 1 の実施形態と同様に、図 3 9（A）に示すノーマルリーチ演出パターン種別決定テーブル参照し、演出パターン種別カウンタのカウント値に対応するノーマルリーチ演出パターンが当たり抽選での抽選結果に応じて選択する。

40

#### 【 0 7 8 1 】

即ち、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、当たり抽選での抽選結果が当たりである場合及び外れのいずれである場合にも、疑似連演出が実行されるノーマルリーチ演出パターン X 6 ～ X 3 2 が低確率で選択され得る。このように、疑似連演出が実行されるノーマルリーチ演出パターン X 6 ～ X 3 2 が選択され得ることで、変動表示時間が 9 秒である場合にだけでなく、ノーマルリーチ演出に発展する場合にも疑似連演出が実行され得る。これにより、疑似連演出が実行される場合であってもノーマルリーチ演出への発展に期待できるため、疑似連演出が連続されることにより、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合での遊技の進行が単調化されることが防止される。また、疑似連演出が実行されるノーマルリーチ演出パターン X 6 ～

50

X 3 2 が大当たり抽選の結果が大当たりである場合にも選択され得ることで、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合に選択され易い疑似連演出が実行される場合であっても、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることに対する期待を持つことができる。特に、疑似連演出が実行されるノーマルリーチ演出パターン X 6 ~ X 3 2 が低確率で選択されることで、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合に選択され易い疑似連演出が実行されることによって大当たり抽選での抽選結果が外れであると思い込んでいた遊技者に対してサプライズ的な大当たり遊技を付与することが可能になるため遊技の興趣が向上される。

【 0 7 8 2 】

また、図 8 5 は、各ノーマルリーチ演出パターン態様を示す図である。図 8 5 に示すように、ノーマルリーチ演出パターン X 1 ~ X 5 は、前述の第 1 の実施形態でのノーマルリーチ演出パターン X 1 ~ X 5 と同様であり、リーチ図柄するまでの飾り図柄の高速変動される高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となって発展演出として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 ( N R ) となる演出である。

10

【 0 7 8 3 】

ノーマルリーチ演出パターン X 6 ~ X 8 は、疑似連 3 ノーマル演出を実行した後にノーマルリーチ演出を実行する演出パターンである。ノーマルリーチ演出パターン X 6 ~ X 8 での疑似連 3 ノーマル演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 3 ノーマル演出パターンと基本的に同様に 3 秒の疑似変動演出が 3 回実行される演出であるが、疑似連 3 ノーマル演出では 3 回目の疑似変動演出が飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 3 ノーマル演出とは異なる。

20

【 0 7 8 4 】

ノーマルリーチ演出パターン X 6 では、疑似連 3 ノーマル A 演出パターンと同様な疑似連 3 ノーマル A 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 7 では、疑似連 3 ノーマル B 演出パターンと同様な疑似連 3 ノーマル B 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 8 では、疑似連 3 ノーマル C 演出パターンと同様な疑似連 3 ノーマル C 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。

30

【 0 7 8 5 】

ノーマルリーチ演出パターン X 9 ~ X 1 1 は、疑似連 3 チャンス演出を実行した後にノーマルリーチ演出を実行する演出パターンである。ノーマルリーチ演出パターン X 9 ~ X 1 1 での疑似連 3 チャンス演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 3 チャンス演出パターンと基本的に同様に 3 秒の疑似変動演出が 3 回実行される演出であるが、疑似連 3 チャンス演出では 3 回目の疑似変動演出が飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 3 チャンス演出とは異なる。

【 0 7 8 6 】

ノーマルリーチ演出パターン X 9 では、疑似連 3 チャンス A 演出パターンと同様な疑似連 3 チャンス A 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 1 0 では、疑似連 3 チャンス B 演出パターンと同様な疑似連 3 チャンス B 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 1 1 では、疑似連 3 チャンス C 演出パターンと同様な疑似連 3 チャンス C 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。

40

【 0 7 8 7 】

ノーマルリーチ演出パターン X 1 2 ~ X 1 7 は、疑似連 2 ノーマル演出を実行した後にノーマルリーチ演出を実行する演出パターンである。ノーマルリーチ演出パターン X 1 2 ~ X 1 7 での疑似連 2 ノーマル演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターン

50

における疑似連 2 ノーマル演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 2 回実行される演出であるが、疑似連 2 ノーマル演出では飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 2 ノーマル演出とは異なる。

【 0 7 8 8 】

ノーマルリーチ演出パターン X 1 2 では、疑似連 2 ノーマル A 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル A 1 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 1 3 では、疑似連 2 ノーマル B 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル B 1 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 1 4 では、疑似連 2 ノーマル C 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル C 1 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 1 5 では、疑似連 2 ノーマル A 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル A 2 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 1 6 では、疑似連 2 ノーマル B 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル B 2 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 1 7 では、疑似連 2 ノーマル C 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル C 2 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。

【 0 7 8 9 】

ノーマルリーチ演出パターン X 1 8 ~ X 2 3 は、疑似連 2 チャンス演出を実行した後にノーマルリーチ演出を実行する演出パターンである。ノーマルリーチ演出パターン X 1 8 ~ X 2 3 での疑似連 2 チャンス演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 2 チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 2 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 2 チャンス演出とは異なる。

【 0 7 9 0 】

ノーマルリーチ演出パターン X 1 8 では、疑似連 2 チャンス A 1 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス A 1 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 1 9 では、疑似連 2 チャンス B 1 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス B 1 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 2 0 では、疑似連 2 チャンス C 1 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス C 1 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 2 1 では、疑似連 2 チャンス A 2 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス A 2 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 2 2 では、疑似連 2 チャンス B 2 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス B 2 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。演出パターン X 2 3 では、疑似連 2 チャンス C 2 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス C 2 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。

【 0 7 9 1 】

ノーマルリーチ演出パターン X 2 4 ~ X 2 6 は、疑似連 1 ノーマル演出を実行した後にノーマルリーチ演出を実行する演出パターンである。ノーマルリーチ演出パターン X 2 4 ~ X 2 6 での疑似連 1 ノーマル演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 1 ノーマル演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 1 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 1 ノーマル演出とは異なる。

【 0 7 9 2 】

ノーマルリーチ演出パターン X 2 4 では、疑似連 1 ノーマル A 演出パターンと同様な疑

10

20

30

40

50

似連 1 ノーマル A 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 2 5 では、疑似連 1 ノーマル B 演出パターンと同様な疑似連 1 ノーマル B 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 2 6 では、疑似連 1 ノーマル C 演出パターンと同様な疑似連 1 ノーマル C 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。

#### 【 0 7 9 3 】

ノーマルリーチ演出パターン X 2 7 ~ X 2 9 は、疑似連 1 チャンス演出を実行した後にノーマルリーチ演出を実行する演出パターンである。ノーマルリーチ演出パターン X 2 7 ~ X 2 9 での疑似連 1 チャンス演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 1 チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 1 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 1 チャンス演出とは異なる。

#### 【 0 7 9 4 】

ノーマルリーチ演出パターン X 2 7 では、疑似連 1 チャンス A 演出パターンと同様な疑似連 1 チャンス A 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 2 8 では、疑似連 1 チャンス B 演出パターンと同様な疑似連 1 チャンス B 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 2 9 では、疑似連 1 チャンス C 演出パターンと同様な疑似連 1 チャンス C 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。

#### 【 0 7 9 5 】

ノーマルリーチ演出パターン X 3 0 ~ X 3 2 は、疑似連 0 チャンス演出を実行した後にノーマルリーチ演出を実行する演出パターンである。演出パターンノーマルリーチ X 3 0 ~ X 3 2 での疑似連 0 チャンス演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 0 チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 1 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 1 チャンス演出とは異なる。

#### 【 0 7 9 6 】

ノーマルリーチ演出パターン X 3 0 では、疑似連 0 チャンス A 演出パターンと同様な疑似連 0 チャンス A 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 3 1 では、疑似連 0 チャンス B 演出パターンと同様な疑似連 0 チャンス B 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターン X 3 2 では、疑似連 0 チャンス C 演出パターンと同様な疑似連 0 チャンス C 演出がリーチ状態となって終了した後にノーマルリーチ演出が実行される。

#### 【 0 7 9 7 】

ここで、図 8 6 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合の変動表示時間 6 0 秒であるスーパーリーチ演出パターン種別決定テーブルの一例を示す図である。

#### 【 0 7 9 8 】

図 8 6 に示すスーパーリーチ演出パターン種別決定テーブルでは、抽選結果（5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、1 6 R 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、前述の第 1 の実施形態でのスーパーリーチ演出パターン Y 1 ~ Y 5（図 3 9（B）参照）に加えて、スーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 3 2 が定められている。スーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 3 2 は、変動表示時間が 9 秒の場合に決定される疑似連演出と同様な疑似連演出の実行後に、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る演出パターンである。

## 【 0 7 9 9 】

また、図 8 6 に示すスーパーリーチ演出パターン種別決定テーブルでは、スーパーリーチ演出パターン Y 1 ~ Y 5 の振り分けが高く、スーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 3 2 の振り分けが小さく設定されている。そして、M P U 5 1 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ト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。

## 【 0 8 0 0 】

一方、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がない場合、及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）である場合に変動表示時間 6 0 秒である場合には、前述の第 1 の実施形態と同様に、図 3 9（B）に示すスーパーリーチ演出パターン種別決定テーブル参照し、演出パターン種別カウンタのカウント値に対応するスーパーリーチ演出パターンが大当たり抽選での抽選結果に応じて選択する。

## 【 0 8 0 1 】

即ち、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合及び外れのいずれである場合にも、疑似連演出が実行されるスーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 3 2 が低確率で選択され得る。このように、疑似連演出が実行されるスーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 3 2 が選択され得ることで、変動表示時間が 9 秒である場合にだけでなく、スーパーリーチ演出に発展する場合にも疑似連演出が実行され得る。これにより、疑似連演出が実行される場合であってもスーパーリーチ演出への発展に期待できるため、疑似連演出が連続されることにより、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合での遊技の進行が単調化されることが防止される。また、疑似連演出が実行されるスーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 3 2 が大当たり抽選の結果が大当たりである場合にも選択され得ることで、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合に選択され易い疑似連演出が実行される場合であっても、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることに対する期待を持つことができる。特に、疑似連演出が実行されるスーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 3 2 が低確率で選択されることで、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合に選択され易い疑似連演出が実行されることによって大当たり抽選での抽選結果が外れであると思い込んでいる遊技者に対してサプライズ的な大当たり遊技を付与することが可能になるため遊技の興趣が向上される。

## 【 0 8 0 2 】

また、図 8 7 は、各スーパーリーチ演出パターン態様を示す図である。図 8 7 に示すように、スーパーリーチ演出パターン Y 1 ~ Y 5 は、前述の第 1 の実施形態でのスーパーリーチ演出パターン Y 1 ~ Y 5 と同様であり、リーチ図柄するまでの飾り図柄の高速変動される高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となって発展演出としてノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出（S P）となる演出である。

## 【 0 8 0 3 】

スーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 8 は、疑似連 3 ノーマル演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出を実行する演出パターンである。スーパーリーチ演出パターン Y 6 ~ Y 8 での疑似連 3 ノーマル演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 3 ノーマル演出パターンと基本的に同様に 3 秒の疑似変動演出が 3 回実行される演出であるが、疑似連 3 ノーマル演出の 3 回目の疑似変動演出が飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 3 ノーマル演出とは異なる。

## 【 0 8 0 4 】

スーパーリーチ演出パターン Y 6 では、疑似連 3 ノーマル A 演出パターンと同様な疑似連 3 ノーマル A 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出及びスーパ

10

20

30

40

50

ーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出パターン Y 7 では、疑似連 3 ノーマル B 演出パターンと同様な疑似連 3 ノーマル B 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターン Y 8 では、疑似連 3 ノーマル C 演出パターンと同様な疑似連 3 ノーマル C 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。

【 0 8 0 5 】

スーパーリーチ演出パターン Y 9 ~ Y 1 1 は、疑似連 3 チャンス演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出を実行する演出パターンである。スーパーリーチ演出パターン Y 9 ~ Y 1 1 での疑似連 3 チャンス演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 3 チャンス演出パターンと基本的に同様に 3 秒の疑似変動演出が 3 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 3 チャンス演出とは異なる。

10

【 0 8 0 6 】

スーパーリーチ演出パターン Y 9 では、疑似連 3 チャンス A 演出パターンと同様な疑似連 3 チャンス A 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターン Y 1 0 では、疑似連 3 チャンス B 演出パターンと同様な疑似連 3 チャンス B 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターン Y 1 1 では、疑似連 3 チャンス C 演出パターンと同様な疑似連 3 チャンス C 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。

20

【 0 8 0 7 】

スーパーリーチ演出パターン Y 1 2 ~ Y 1 7 は、疑似連 2 ノーマル演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出を実行する演出パターンである。スーパーリーチ演出パターン Y 1 2 ~ Y 1 7 での疑似連 2 ノーマル演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 2 ノーマル演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 2 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 2 ノーマル演出とは異なる。

【 0 8 0 8 】

30

スーパーリーチ演出パターン Y 1 2 では、疑似連 2 ノーマル A 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル A 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターン Y 1 3 では、疑似連 2 ノーマル B 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル B 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターン Y 1 4 では、疑似連 2 ノーマル C 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル C 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターン Y 1 5 では、疑似連 2 ノーマル A 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル A 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターン Y 1 6 では、疑似連 2 ノーマル B 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル B 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターン Y 1 7 では、疑似連 2 ノーマル C 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル C 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。

40

【 0 8 0 9 】

スーパーリーチ演出パターン Y 1 8 ~ Y 2 3 は、疑似連 2 チャンス演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出を実行する演出パターンである。スーパーリーチ演出パターン Y 1 8 ~ Y 2 3 での疑似連 2 チャンス演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 2 チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似

50

変動演出が2回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連2チャンス演出とは異なる。

【0810】

スーパーリーチ演出パターンY18では、疑似連2チャンスA1演出パターンと同様な疑似連2チャンスA1演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY19では、疑似連2チャンスB1演出パターンと同様な疑似連2チャンスB1演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY20では、疑似連2チャンスC1演出パターンと同様な疑似連2チャンスC1演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY21では、疑似連2チャンスA2演出パターンと同様な疑似連2チャンスA2演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY22では、疑似連2チャンスB2演出パターンと同様な疑似連2チャンスB2演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY23では、疑似連2チャンスC2演出パターンと同様な疑似連2チャンスC2演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。

【0811】

スーパーリーチ演出パターンY24～Y26は、疑似連1ノーマル演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出を実行する演出パターンである。スーパーリーチ演出パターンY24～Y26での疑似連1ノーマル演出は、前述の変動表示時間が9秒の疑似連演出パターンにおける疑似連1ノーマル演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が1回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連1ノーマル演出とは異なる。

【0812】

スーパーリーチ演出パターンY24では、疑似連1ノーマルA演出パターンと同様な疑似連1ノーマルA演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY25では、疑似連1ノーマルB演出パターンと同様な疑似連1ノーマルB演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY26では、疑似連1ノーマルC演出パターンと同様な疑似連1ノーマルC演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。

【0813】

スーパーリーチ演出パターンY27～Y29は、疑似連1チャンス演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出を実行する演出パターンである。スーパーリーチ演出パターンY27～Y29での疑似連1チャンス演出は、前述の変動表示時間が9秒の疑似連演出パターンにおける疑似連1チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が1回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連1チャンス演出とは異なる。

【0814】

スーパーリーチ演出パターンY27では、疑似連1チャンスA演出パターンと同様な疑似連1チャンスA演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY28では、疑似連1チャンスB演出パターンと同様な疑似連1チャンスB演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY29では、疑似連1チャンスC演出パターンと同様な疑似連1チャンスC演出がリーチ

状態となって終了した後に、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る。

【0815】

スーパーリーチ演出パターンY30～Y32は、疑似連0チャンス演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出を実行する演出パターンである。スーパーリーチ演出パターンY30～Y32での疑似連0チャンス演出は、前述の変動表示時間が9秒の疑似連演出パターンにおける疑似連0チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が1回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連1チャンス演出とは異なる。

【0816】

スーパーリーチ演出パターンY30では、疑似連0チャンスA演出パターンと同様な疑似連0チャンスA演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY31では、疑似連0チャンスB演出パターンと同様な疑似連0チャンスB演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。スーパーリーチ演出パターンY32では、疑似連0チャンスC演出パターンと同様な疑似連0チャンスC演出がリーチ状態となって終了した後に、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る。

【0817】

ここで、図88は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合の変動表示時間90秒であるスペシャルリーチ演出パターン種別決定テーブルの一例を示す図である。

【0818】

図88に示すスペシャルリーチ演出パターン種別決定テーブルでは、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、前述の第1の実施形態でのスペシャル演出パターンZ1～Z5（図39（C）参照）に加えて、スペシャル演出パターンZ6～Z32が定められている。スペシャル演出パターンZ6～Z32は、変動表示時間が9秒の場合に決定される疑似連演出と同様な疑似連演出の実行後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンである。

【0819】

また、図88に示すスペシャルリーチ演出パターン種別決定テーブルでは、スペシャル演出パターンZ1～Z5の振り分けが高く、スペシャル演出パターンZ6～Z32の振り分けが小さく設定されている。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。

【0820】

一方、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がない場合、及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）である場合に変動表示時間90秒である場合には、前述の第1の実施形態と同様に、図39（C）に示すスペシャルリーチ演出パターン種別決定テーブル参照し、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応するスペシャルリーチ演出パターンが大当たり抽選での抽選結果に応じて選択する。

【0821】

即ち、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合及び外れのいずれである場合にも、疑似連演出が実行されるスペシャル演出パターンZ6～Z32が低確率で選択され得る。このように、疑似連演出が実行される演出パターンZ6～Z32が選択され得ることで、変動表示時間が9秒である場合にだけでなく、スペシャルリーチ演出に発展する場合にも疑似連演出が実行され得る。これにより、疑似連演出が実行される場合であってもスペ

10

20

30

40

50



シャルリーチ演出への発展に期待できるため、疑似連演出が連続されることにより、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合での遊技の進行が単調化されることが防止される。また、疑似連演出が実行されるスペシャル演出パターンZ 6 ~ Z 3 2が大当たり抽選の結果が大当たりである場合にも選択され得ることで、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合に選択され易い疑似連演出が実行される場合であっても、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることに対する期待を持つことができる。特に、疑似連演出が実行されるスペシャル演出パターンZ 6 ~ Z 3 2が低確率で選択されることで、高穂頻度サポートモードにおいて保留がある場合に選択され易い疑似連演出が実行されることによって大当たり抽選での抽選結果が外れであると思いついて遊技者に対してサプライズ的な大当たり遊技を付与することが可能になるため遊技の興趣が向上される。

10

#### 【 0 8 2 2 】

また、図 8 9 は、各スペシャルリーチ演出パターン態様を示す図である。図 8 9 に示すように、スペシャル演出パターンZ 1 ~ Z 5 は、前述の第 1 の実施形態でのスペシャルリーチ演出パターンZ 1 ~ C Z 5 (図 3 9 (C) 参照)と同様であり、リーチ図柄するまでの飾り図柄の高速変動される高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となって発展演出としてノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出 (S P S P)となる演出である。

#### 【 0 8 2 3 】

スペシャル演出パターンZ 6 ~ Z 8 は、疑似連3 ノーマル演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出を実行する演出パターンである。スペシャル演出パターンZ 6 ~ Z 8での疑似連3 ノーマル演出は、前述の変動表示時間が9秒の疑似連演出パターンにおける疑似連3 ノーマル演出パターンと基本的に同様に3秒の疑似変動演出が3回実行される演出であるが、疑似連3 ノーマル演出3回目の疑似変動演出が飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連3 ノーマル演出とは異なる。

20

#### 【 0 8 2 4 】

スペシャル演出パターンZ 6 では、疑似連3 ノーマルA演出パターンと同様な疑似連3 ノーマルA演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターンZ 7では、疑似連3 ノーマルB演出パターンと同様な疑似連3 ノーマルB演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターンZ 8では、疑似連3 ノーマルC演出パターンと同様な疑似連3 ノーマルC演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。

30

#### 【 0 8 2 5 】

スペシャル演出パターンZ 9 ~ Z 1 1 は、疑似連3 チャンス演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出を実行する演出パターンである。スペシャル演出パターンZ 9 ~ Z 1 1での疑似連3 チャンス演出は、前述の変動表示時間が9秒の疑似連演出パターンにおける疑似連3 チャンス演出パターンと基本的に同様に3秒の疑似変動演出が3回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連3 チャンス演出とは異なる。

40

#### 【 0 8 2 6 】

スペシャル演出パターンZ 9では、疑似連3 チャンスA演出パターンと同様な疑似連3 チャンスA演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターンZ 1 0では、疑似連3 チャンスB演出パターンと同様な疑似連3 チャンスB演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が

50

実行される。スペシャル演出パターン Z 1 1 では、疑似連 3 チャンス C 演出パターンと同様な疑似連 3 チャンス C 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。

【 0 8 2 7 】

スペシャル演出パターン Z 1 2 ~ Z 1 7 は、疑似連 2 ノーマル演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出を実行する演出パターンである。スペシャル演出パターン Z 1 2 ~ Z 1 7 での疑似連 2 ノーマル演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 2 ノーマル演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 2 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 2 ノーマル演出とは異なる。

10

【 0 8 2 8 】

スペシャル演出パターン Z 1 2 では、疑似連 2 ノーマル A 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル A 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 1 3 では、疑似連 2 ノーマル B 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル B 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 1 4 では、疑似連 2 ノーマル C 1 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル C 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 1 5 では、疑似連 2 ノーマル A 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル A 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 1 6 では、疑似連 2 ノーマル B 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル B 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 1 7 では、疑似連 2 ノーマル C 2 演出パターンと同様な疑似連 2 ノーマル C 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。

20

【 0 8 2 9 】

スペシャル演出パターン Z 1 8 ~ Z 2 3 は、疑似連 2 チャンス演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出を実行する演出パターンである。スペシャル演出パターン Z 1 8 ~ Z 2 3 は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 2 チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 2 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 2 チャンス演出とは異なる。

30

【 0 8 3 0 】

スペシャル演出パターン Z 1 8 では、疑似連 2 チャンス A 1 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス A 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 1 9 では、疑似連 2 チャンス B 1 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス B 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 2 0 では、疑似連 2 チャンス C 1 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス C 1 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 2 1 では、疑似連 2 チャンス A 2 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス A 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 2 2 では、疑似連 2 チャンス B 2 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス B 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が

40

50

実行される。スペシャル演出パターン Z 2 3 では、疑似連 2 チャンス C 2 演出パターンと同様な疑似連 2 チャンス C 2 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。

【 0 8 3 1 】

スペシャル演出パターン Z 2 4 ~ Z 2 6 は、疑似連 1 ノーマル演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出を実行する演出パターンである。スペシャル演出パターン Z 2 4 ~ Z 2 6 での疑似連 1 ノーマル演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 1 ノーマル演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 1 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 1 ノーマル演出とは異なる。

10

【 0 8 3 2 】

スペシャル演出パターン Z 2 4 では、疑似連 1 ノーマル A 演出パターンと同様な疑似連 1 ノーマル A 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 2 5 では、疑似連 1 ノーマル B 演出パターンと同様な疑似連 1 ノーマル B 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 2 6 では、疑似連 1 ノーマル C 演出パターンと同様な疑似連 1 ノーマル C 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。

20

【 0 8 3 3 】

スペシャル演出パターン Z 2 7 ~ Z 2 9 は、疑似連 1 チャンス演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出を実行する演出パターンである。スペシャル演出パターン Z 2 7 ~ Z 2 9 での疑似連 1 チャンス演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 1 チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 1 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 1 チャンス演出とは異なる。

【 0 8 3 4 】

スペシャル演出パターン Z 2 7 では、疑似連 1 チャンス A 演出パターンと同様な疑似連 1 チャンス A 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 2 8 では、疑似連 1 チャンス B 演出パターンと同様な疑似連 1 チャンス B 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 2 9 では、疑似連 1 チャンス C 演出パターンと同様な疑似連 1 チャンス C 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。

30

【 0 8 3 5 】

スペシャル演出パターン Z 3 0 ~ Z 3 2 は、疑似連 0 チャンス演出を実行した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出を実行する演出パターンである。スペシャル演出パターン Z 3 0 ~ Z 3 2 での疑似連 0 チャンス演出は、前述の変動表示時間が 9 秒の疑似連演出パターンにおける疑似連 0 チャンス演出パターンと基本的に同様に疑似変動演出が 1 回実行される演出であるが、飾り図柄の停止表示によって終了するのではなく、左図柄と右図柄が同じ図柄で停止表示され中図柄が変動表示されたリーチ状態となって終了する点で前述の疑似連 1 チャンス演出とは異なる。

40

【 0 8 3 6 】

スペシャル演出パターン Z 3 0 では、疑似連 0 チャンス A 演出パターンと同様な疑似連 0 チャンス A 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 3 1 では、疑似連 0 チャンス B 演出パターンと同様な疑似連 0 チャンス B 演出がリーチ状態となっ

50

て終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャル演出パターン Z 3 2 では、疑似連 0 チャンス C 演出パターンと同様な疑似連 0 チャンス C 演出がリーチ状態となって終了した後に、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、及びスペシャルリーチ演出が実行される。

【 0 8 3 7 】

ところで、遊技機は、過度な出玉の増加により遊技者の射幸心を煽るものであることは好ましくない。また、最近の遊技者は、遊技機に対して短時間での過度な出玉の増減を望まない傾向にあり、特に長時間の遊技の楽しむことを希望する遊技者は、遊技機に対して緩やかな出玉の増減を望む傾向がある。

【 0 8 3 8 】

遊技機における出玉の増減を緩やかにする方法としては、例えば通常遊技状態（低確率モード）での大当たり確率を高く設定すること、確率変動遊技機における確変大当たりの比率を低く設定（確変継続率を低く設定）すること、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率を低く設定することなどが考えられる。特に昨今では、出玉の急激な増加を抑制するために、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率を低く設定する傾向にある。また、確変遊技状態での出玉の過度な増加を抑制するために、変動遊技での変動表示時間を比較的長く（例えば 15 秒以上）に設定することも考えられる。このように変動表示時間が比較的長く設定される場合、例えば図 100（A）に示すように、当該変動遊技での遊技演出として、高速変動演出の実行後にリーチ演出が実行されるリーチ演出パターンが設定され易い。このリーチ演出パターンは、大当たり抽選での抽選結果に基づいて設定されるものであり、高速変動演出やリーチ演出において大当たり期待度を示唆が示唆される。また、高速変動演出やリーチ演出の実行中には、大当たり期待度を示唆する予告演出が適宜実行される。

【 0 8 3 9 】

しかしながら、確変遊技状態（高確率モード）であっても、大当たり抽選での抽選結果の大部分が外れである。また、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合、大当たり期待度が低い演出パターンが設定され易く、予告演出としても大当たり期待度が低い演出が設定され易い。そのため、確変遊技状態では、大当たり期待度が低い演出が頻発し易く、そのような大当たり期待度が低い演出が比較的長い変動表示時間で実行されると、次々と実行される変動遊技の変動リズムのテンポが悪く、遊技者としては間延び感を覚え易くなるため、遊技に対する興味が低下する。特に、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率が低く設定されると、次回の大当たりまでに要する平均遊技回数が多くなると共に、次回の大当たりまでに要する平均遊技時間が長くなるため、より一層、遊技の興味が低下する。

【 0 8 4 0 】

一方、確変遊技状態での変動遊技の変動表示時間を短く設定すること、例えば変動表示時間を 3 秒程度の短変動表示時間に設定し、この短変動表示時間が選択され易くすることも考えられる。このように、確変遊技状態において短変動表示時間が設定され易くすることで、例えば図 100（B）に示すように、短変動表示時間の変動表示が繰り返し実行され易く、次々と実行される変動遊技のテンポが良くなる。

【 0 8 4 1 】

しかしながら、3 秒程度の短変動表示では、次々と実行される変動遊技のテンポが良くなる反面、その間に十分な外れ演出を実行するのが困難である。そのため、短時間変動表示に対する演出では、その演出が何を意図しているのかが遊技者には理解し難く、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることに対する期待度も理解し難い。そのため、変動リズムのテンポを優先して意図が理解し難い演出が繰り返される場合にも、遊技の興味が低下しかねない。また、短変動表示時間が選択され易くすると、変動遊技の平均遊技時間が短くなり、結局、出玉の過度な増加を十分に抑制することができず、緩やかな出玉の増減の妨げとなる。

【 0 8 4 2 】

これに対して、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）での変動遊技を実行する権利の保留がある場合に、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを報知する変動遊技のメインの変動パターン（変動表示時間）として、所定の遊技時間である9秒が設定され得る。そして、9秒の変動パターンが設定される場合に、遊技演出として、所定演出としての予告演出が実行されずに上限数（特定回数）である3回疑似変動が実行される疑似連3演出が実行され得り、又は予告演出が実行され、上限数よりも少ない回数の疑似変動が実行される疑似連2演出又は疑似連1演出（疑似連2チャンスB演出を除く）演出が実行され得る。

【0843】

このように、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）での変動遊技を実行する権利の保留がある場合に、メインの変動パターンとして9秒が設定され、この場合の遊技演出として、予告演出が実行されずに上限数の疑似変動が実行される疑似連3演出が実行されることで、3回の疑似変動によって当該変動遊技でのテンポが良くなる。そして、大当たり抽選での抽選結果は、大部分が外れであり、外れが連続する場合には疑似連3演出が繰り返し実行され得る。これにより、本実施形態では、疑似変動の繰り返しによって、従来の短変動表示時間が選択され易い遊技機と同様に、遊技演出の間延びを防止しつつ、次々と実行される変動遊技のテンポを良くすることが可能になる。即ち、本実施形態では、遊技時間として3秒程度の短時間変動表示に代えて、3回の疑似変動が実行される疑似連3演出を採用することによって、次々と実行される変動遊技のテンポを良くすることが可能になる。

【0844】

また、本実施形態では、所定変動の繰り返しによって変動遊技間の切れ目（当該変動遊技の終了時）が遊技者に認識され難くなる。そのため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【0845】

また、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）での変動遊技を実行する権利の保留がある場合に疑似変動の繰り返されることで、演出の意図や大当たり期待度などを遊技者が理解し易くなる。その結果、本実施形態では、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技をテンポ良くすることが可能であると共に、演出の意図や大当たり期待度などを遊技者が理解し易くなり、遊技の興趣の低下が防止される。さらに、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）での変動遊技を実行する権利の保留がある場合に、メインの変動パターンとして9秒が設定されることで、変動遊技の平均遊技時間が短くなることを防止できる。これにより、大当たり遊技間の平均遊技時間が短くなることを防止されるため、出玉の過度な増加を十分に抑制し、緩やかな出玉の増減を実現することが可能になる。

【0846】

また、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）での変動遊技を実行する権利の保留がある場合に、メインの変動パターンとして9秒が設定され、この場合の遊技演出として、予告演出が実行され、上限数よりも少ない回数の疑似変動を実行する演出が実行されることで、変動遊技が次々と実行される場合に、疑似変動の繰り返しの中に予告演出が実行される。ここで、次々と実行される変動遊技において疑似変動が繰り返される場合、疑似変動の繰り返しが過剰であると遊技の進行が単調化し、遊技の興趣が低下することが懸念される。そのため、次々と実行される変動遊技がテンポ良く実行される中で、予告演出が実行されると、変動リズムに変化を与えられる。これにより、疑似変動が過剰に繰り返されることが防止されるため、遊技の進行が単調になることが防止される結果、遊技の興趣の低下が抑制される。

【0847】

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

10

20

30

40

50

ける設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 0 8 4 8 】

[ 第 7 の実施形態 ]

前述の第 6 の実施形態では、1 回の変動遊技ごとに演出パターンが決定され、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、一定時間の疑似変動が 3 回実行されることで、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技のテンポを良くする場合について説明した。

【 0 8 4 9 】

しかしながら、前述の第 6 の実施形態では、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技のテンポを良くできる反面、遊技の進行が単調になり易く、遊技の興趣が低下することが懸念される。

10

【 0 8 5 0 】

一方、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、先に実行される変動遊技の開始時に、連続して実行される次回の変動遊技に跨る演出（例えば予告演出）が実行される。このように、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、先に実行される変動遊技の開始時に、連続して実行される次回の変動遊技に跨る演出（例えば予告演出）が実行されることで、次々と実行される変動遊技の変動リズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止される。

【 0 8 5 1 】

20

以下、本実施形態について、図 9 0 ~ 図 9 2 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。

【 0 8 5 2 】

ここで、図 9 0 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の音声ランプ制御装置 5 において、図 3 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される演出パターン決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 0 8 5 3 】

[ 演出パターン決定処理 ]

本実施形態の演出パターン決定処理では、変動遊技を実行する場合の演出パターンが決定され、高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合に次回の変動遊技にまで跨る演出を実行するか否かなどを決定する。

30

【 0 8 5 4 】

< ステップ S 3 6 0 1 >

図 9 0 に示すように、本実施形態の演出パターン決定処理では、M P U 5 1 は、電動役物 3 1 5 b によるサポートが高頻度で第 2 始動口 3 1 5 が開放され易い高頻度サポートモードであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 1）。高頻度サポートモードであるか否かは、例えば高頻度サポートモードが開始される場合に主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいてオンに設定され、高頻度サポートモードが終了される場合に主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいてオフに設定されるフラグに基づいて判断される。そして、M P U 5 1 は、高頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行し、高頻度サポートモードでない場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o）、即ち低頻度サポートモードである場合、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行する。

40

【 0 8 5 5 】

< ステップ S 3 6 0 2 >

高頻度サポートモードでない場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o）、即ち低頻度サポートモードである場合、M P U 5 1 は、前述の第 6 の実施形態と同様にして当該変動遊技での演出パターンを決定し（ステップ S 3 6 0 2）、当該演出パターン決定処理を終了する。

【 0 8 5 6 】

< ステップ S 3 6 0 3 >

50

高頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、跨ぎ演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3 ）。跨ぎ演出実行フラグは、跨ぎ演出が実行されていることを示すフラグであり、後述のステップ S 3 6 1 0 においてオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、当該変動遊技が跨ぎ演出を実行可能な変動遊技であるか否かを判断する。そして、M P U 5 1 は、跨ぎ演出実行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 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 1 1 に移行し、跨ぎ演出実行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 : N o ）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行する。

【 0 8 5 7 】

ここで、図 9 1 は、跨ぎ疑似連演出の一例を示す図である。具体的には、図 9 1 ( A ) に示す跨ぎ演出は当該変動遊技及び次回の変動遊技の変動表示時間が 9 秒である場合の跨ぎ演出の例であり、図 9 1 ( B ) に示す跨ぎ演出は当該変動遊技の変動表示時間が 9 秒であり、次回の変動遊技の変動表示時間が 3 0 秒、6 0 秒又は 9 0 秒（リーチ演出パターンが選択される変動表示時間）である場合の跨ぎ演出の例である。

【 0 8 5 8 】

図 9 1 ( A ) 及び図 9 1 ( B ) に示すように、跨ぎ演出は、例えば 6 秒の演出であり、当該変動遊技の第 3 区間（6 s ~ 9 s ）と、次回の変動遊技の最初の 3 秒（疑似連変動パターンでは第 1 区間（3 s ~ 6 s ））に跨って実行される。跨ぎ演出は、例えば予告演出として実行される。予告演出については、前述の第 6 の実施形態と同様である。

【 0 8 5 9 】

なお、跨ぎ演出は、疑似連演出の 2 区間分に相当する時間（6 秒）に実行される演出に限らず、疑似連演出の 3 区間以上の時間で実行される演出であってもよく、前記区間の時間とは無関係に実行される演出であってもよい。

【 0 8 6 0 】

ここで、図 9 2 は、跨ぎ演出として実行される予告演出の一例を示す図である。図 9 2 に示すように、本実施形態では、跨ぎ演出がルーレット演出として実行される。このルーレット演出は、前述の第 6 の実施形態において疑似連 1 演出パターンにおいて実行されるルーレット演出（図 8 3 参照）と基本的に同様な演出であるが、選択決定要素として「・ ・ ・ ?」（ガセ予告演出）及び「C H A N C E」（チャンス予告演出）の他に、「激熱」及び「確定」が設定されている点で異なる。これらの選択決定要素は、大当たり期待度を示唆する演出であり、「確定」、「激熱」、「C H A N C E」及び「・ ・ ・ ?」の順で大当たり期待度が高い。

【 0 8 6 1 】

なお、跨ぎ演出の実行中には、図柄表示部 3 4 1 の端側で飾り図柄の変動表示及び停止表示が、予告演出の視認を極力阻害することない視認態様で表示される。例えば、図 9 2 に示す例では、図柄表示部 3 4 1 の右上部で飾り図柄の状態が視認可能であり、当該変動遊技が終了する場合に飾り図柄が停止表示され（図 9 2 ( B ) 参照）、次回の変動遊技が開始される場合に飾り図柄が変動表示される。この場合の飾り図柄は、視認可能である必要があるが、極力、遊技者の注意を引き難い態様で表示されることが好ましく、例えば通常の変動表示及び停止表示時よりも淡い色彩や透過性を有する態様で表示されることが好ましい。このように、飾り図柄が遊技者の注意を引き難い態様で表示されることで、遊技者の注意を跨ぎ演出に引くことができる。それだけでなく、飾り図柄が遊技者の注意を引き難い態様で表示されることで、当該変動遊技が終了されたこと、即ち変動遊技の切れ目が遊技者に認識され難くなる。これらにより、遊技者を跨ぎ演出に集中させることができる。

【 0 8 6 2 】

< ステップ S 3 6 0 4 >

図 9 0 の説明に戻り、M P U 5 1 は、跨ぎ演出実行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 : N o ）、当該変動遊技での演出パターンを、前述の第 6 の実施形態と同様にして決定する（ステップ S 3 6 0 4 ）。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 6 3 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 5 &gt;

ステップ S 3 6 0 5 では、M P U 5 1 は、ステップ S 3 6 0 4 において決定された演出パターンが疑似連 3 演出パターン（図 7 7 ~ 図 8 1 参照）であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、ステップ S 3 6 0 4 において決定された演出パターンが疑似連 3 演出パターンである場合（ステップ S 3 6 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ステップ S 3 6 0 4 において決定された演出パターンが疑似連 3 演出パターンでない場合（ステップ S 3 6 0 5 : N o ）、当該演出パターン決定処理を終了する。即ち、演出パターンが疑似連 3 演出パターンでない場合、跨ぎ演出を実行することなく、ステップ S 3 6 0 4 で決定された演出パターンに基づいて演出が実行される。

10

## 【 0 8 6 4 】

なお、跨ぎ演出は、疑似連 3 演出パターン以外の演出パターンが決定される場合に実行されるようにしてもよい。

## 【 0 8 6 5 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 6 &gt;

ステップ S 3 6 0 4 において決定された演出パターンが疑似連 3 演出パターンである場合（ステップ S 3 6 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、変動遊技を実行する権利の保留があるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 6 ）。変動遊技を実行する権利の保留があるか否かは、例えば R A M 5 1 2 に設定される主制御装置 4 から送信される第 1 及び第 2 保留コマンドに含まれる情報を記憶する記憶領域を参照することで判断される。そして、M P U 5 1 は、変動遊技を実行する権利の保留がある場合（ステップ S 3 6 0 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、変動遊技を実行する権利の保留がない場合（ステップ S 3 6 0 6 : N o ）、当該演出パターン決定処理を終了する。即ち、変動遊技を実行する権利の保留がない場合には、跨ぎ演出が実行されない。

20

## 【 0 8 6 6 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 7 及び S 3 6 0 8 &gt;

変動遊技を実行する権利の保留がある場合（ステップ S 3 6 0 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、跨ぎ演出を実行するか否かの跨ぎ演出実行抽選を実行する（ステップ S 3 6 0 7 ）。即ち、跨ぎ演出は、高頻度サポートモードにおける保留がある場合に演出パターンとして疑似連 3 演出パターンが決定される場合に実行される演出であるが、このような条件が成立する場合に必ず実行される演出でなく、跨ぎ演出実行抽選により実行されるか否かが決定される任意の演出である。このように、跨ぎ演出が跨ぎ演出実行抽選により実行されるか否かが決定されることで、高頻度サポートモードにおける保留がある場合に、次々と実行される変動遊技をテンポ良く進行しつつも、跨ぎ演出により変動リズムに変化を与えることができる。これにより、高頻度サポートモードにおける保留がある場合での遊技の進行において、遊技の興趣の低下が抑制される。

30

## 【 0 8 6 7 】

ここで、跨ぎ演出が実行される確率（跨ぎ演出実行抽選での当選確率）は、高頻度サポートモードにおける保留がある場合での遊技の進行のテンポを維持できる範囲に設定され、例えば 1 / 5 ~ 1 / 2 0 の範囲から設定され、典型的には 1 / 1 0 程度に設定される。

40

## 【 0 8 6 8 】

そして、M P U 5 1 は、跨ぎ演出を実行するか否かの跨ぎ演出実行抽選に当選したか否かを判断し（ステップ S 3 6 0 8 ）、跨ぎ演出実行抽選に当選した場合（ステップ S 3 6 0 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 9 に移行し、跨ぎ演出実行抽選に当選しない場合（ステップ S 3 6 0 7 : N o ）、当該演出パターン決定処理を終了する。

## 【 0 8 6 9 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 9 及び S 3 6 1 0 &gt;

跨ぎ演出実行抽選に当選した場合（ステップ S 3 6 0 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、疑似連 3 演出における第 3 区間（6 s ~ 9 s ）から開始される 6 秒の演出として跨ぎ演出を設定すると共に（ステップ S 3 6 0 9 ）、跨ぎ演出実行フラグをオンに設定し（ステップ

50



S 3 6 1 0 )、当該演出パターン決定処理を終了する。

【 0 8 7 0 】

なお、跨ぎ演出は、前述のように、例えばルーレット演出などの予告演出であるが、跨ぎ演出が複数種類設定される場合には、ステップ S 3 6 0 9 において跨ぎ演出種別が決定され、その跨ぎ演出種別が R A M 5 1 2 に記憶される。

【 0 8 7 1 】

< ステップ S 3 6 1 1 >

跨ぎ演出実行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 : Y e s ）、M P U 5 1 は、跨ぎ演出種別に応じて演出パターンを決定すると共に（ステップ S 3 6 1 1 ）、跨ぎ演出実行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 2 ）、当該演出パターン決定処理を終了する。

10

【 0 8 7 2 】

ここで、跨ぎ演出実行フラグがオンに設定されている場合に跨ぎ演出種別に応じて決定される演出パターンは、例えば変動表示時間が 9 s の場合の第 2 区間（ 3 s ~ 6 s ）及び第 3 区間（ 3 s ~ 9 s ）において疑似変動演出が実行される疑似連演出パターン（図 9 1（ A ）参照）、変動遊技の開始 3 秒後にリーチ演出が実行されるリーチ演出パターン（図 9 1（ B ）参照）の他、変動遊技の開始 3 秒後に疑似変動演出が 1 回又は 2 回実行された後にリーチ演出が実行されるリーチ演出パターンなどが考えられる。

【 0 8 7 3 】

以上のように、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、先に実行される変動遊技の開始時に、連続して実行される次回の変動遊技に跨る演出（例えば予告演出）が実行される。このように、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、先に実行される変動遊技の開始時に、連続して実行される次回の変動遊技に跨る演出（例えば予告演出）が実行されることで、次々と実行される変動遊技の変動リズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止される。

20

【 0 8 7 4 】

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る。

【 0 8 7 5 】

30

[ 第 8 の実施形態 ]

前述の第 6 の実施形態では、1 回の変動遊技ごとに演出パターンが決定され、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、一定時間の疑似変動が 3 回実行されることで、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技をテンポ良くする場合について説明した。

【 0 8 7 6 】

しかしながら、前述の第 6 の実施形態では、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技のテンポを良くできる反面、遊技の進行が単調になり易く、遊技の興趣が低下することが懸念される。また、前述の第 6 の実施形態では、1 回の変動遊技ごとに演出パターンが決定されるため、先の変動遊技において跨ぎ演出が決定される場合に、跨ぎ演出の種別に応じて後の変動遊技の演出パターンを決定する必要があり、後の変動遊技の演出パターンの決定が煩雑化する。

40

【 0 8 7 7 】

一方、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、先に実行される変動遊技の開始時に、先に実行される変動遊技と次回の変動遊技との 2 回分の変動遊技に対して一連に実行される演出パターンが決定・実行され得る。このように、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、2 回分の変動遊技に対して一連に実行される演出パターンが決定・実行され得ることで、次々と実行される変動遊技の変動リズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止される。さらに、2 回分の変動遊技に対して一連に実行

50

される演出パターンが決定・実行されることで、後の変動遊技の演出パターンの決定が煩雑化することが防止される。

【 0 8 7 8 】

以下、本実施形態について、図 9 3 ~ 図 9 5 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。

【 0 8 7 9 】

[ 変動パターン設定処理 ]

本実施形態の変動パターン設定処理では、高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合に、当該変動遊技での変動パターンだけでなく、次回の変動遊技の変動パターンの設定処理が実行される。

10

【 0 8 8 0 】

ここで、図 9 3 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の主制御装置 5 で実行される変動パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 0 8 8 1 】

< ステップ S 3 7 0 1 >

図 9 3 に示すように、本実施形態の変動パターン設定処理では、高頻度サポートモードである場合に ( ステップ S 3 5 0 1 : Y e s )、変動遊技を実行する遊技に対する保留がある場合 ( ステップ S 3 5 0 2 : Y e s )、前述の第 6 の実施形態と同様に変動パターンを設定した後 ( ステップ S 3 5 0 8 ~ S 3 5 1 2 )、次回の変動遊技に対する変動パターンを設定し ( ステップ S 3 7 0 1 )、当該変動パターン設定処理を終了する。即ち、本実施形態では、高頻度サポートモードにおいて保留がある場合に、当該変動遊技に対する変動パターンと、次回の変動遊技に対する変動パターンの 2 回の変動遊技に対する変動パターンが設定される。

20

【 0 8 8 2 】

なお、次回の変動遊技の変動パターンが設定される場合、次回の変動遊技に対する変動パターンコマンドが設定され、この次回の変動遊技に対する変動パターンコマンドが当該変動遊技に対する変動パターンコマンドと共に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、当該変動遊技及び次回の変動遊技の 2 回の変動遊技の変動パターンを受信した場合、後述のように、一連演出実行抽選に当選することを条件に、2 回の変動遊技に対して一連に実行される一連演出パターンを決定する。

30

【 0 8 8 3 】

[ 演出パターン決定処理 ]

本実施形態の演出パターン決定処理では、高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合に、抽選に当選することを条件に、当該変動遊技の開始から次回の変動遊技の終了まで 1 つの演出パターンによって一連に演出が実行される一連演出パターンが決定される。

【 0 8 8 4 】

< ステップ S 3 8 0 1 >

図 9 4 に示すように、本実施形態の演出パターン決定処理では、M P U 5 1 は、電動役物 3 1 5 b によるサポートが高頻度で第 2 始動口 3 1 5 が開放され易い高頻度サポートモードであるか否かを判断する ( ステップ S 3 8 0 1 )。高頻度サポートモードであるか否かは、例えば高頻度サポートモードが開始される場合に主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいてオンに設定され、高頻度サポートモードが終了される場合に主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいてオフに設定されるフラグに基づいて判断される。そして、M P U 5 1 は、高頻度サポートモードである場合 ( ステップ S 3 8 0 1 : Y e s )、処理をステップ S 3 8 0 3 に移行し、高頻度サポートモードでない場合 ( ステップ S 3 8 0 1 : N o )、即ち低頻度サポートモードである場合、処理をステップ S 3 8 0 2 に移行する。

40

【 0 8 8 5 】

< ステップ S 3 8 0 2 >

50

高頻度サポートモードでない場合（ステップ S 3 8 0 1 : N o ）、即ち低頻度サポートモードである場合、M P U 5 1 は、前述の第 6 の実施形態と同様にして当該変動遊技での演出パターンを決定し（ステップ S 3 8 0 2 ）、当該演出パターン決定処理を終了する。

【 0 8 8 6 】

< ステップ S 3 8 0 3 及び S 3 8 0 4 >

高頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、一連演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 3 ）。一連演出実行フラグは、一連演出が実行されていることを示すフラグであり、後述のステップ S 3 8 0 9 においてオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、当該変動遊技が一連演出を実行可能な変動遊技であるか否かを判断する。そして、M P U 5 1 は、一連演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 3 : Y e s ）、一連演出実行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 4 ）、当該演出パターン設定処理を終了する。即ち、M P U 5 1 は、一連演出実行フラグがオンに設定されている場合、当該変動遊技が一連演出における後の変動遊技に該当すると判断できるため、当該変動遊技に対する演出パターンを決定することなく、当該演出パターン決定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、一連演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 3 : N o ）、処理をステップ S 3 8 0 5 に移行する。

【 0 8 8 7 】

ここで、図 9 5 は、一連演出パターンの一例を示す図である。図 9 5 に示す例は、当該変動遊技の変動表示時間として 9 秒が設定されている場合の一連演出パターンである。

【 0 8 8 8 】

具体的には、図 9 5 ( A ) に示す一連演出パターンでは、当該変動遊技における第 1 区間 ( 0 s ~ 3 s ) 及び第 2 区間 ( 3 s ~ 6 s ) において疑似変動が実行された後、当該変動遊技における第 3 区間 ( 6 s ~ 9 s ) と次回の変動遊技の最初の 3 秒との計 6 秒で予告演出が実行される。即ち、図 9 5 ( A ) に示す例では、当該変動遊技と次回の変動遊技に跨って予告演出が実行される。そして、予告演出の終了後にリーチ演出が実行される。この一連演出パターンは、遊技者から見れば、前述の第 7 の実施形態における図 9 1 ( B ) に示す演出パターンと同様である。

【 0 8 8 9 】

図 9 5 ( B ) に示す一連演出パターンでは、当該変動遊技における第 1 区間 ( 0 s ~ 3 s ) において疑似変動が実行された後、当該変動遊技における第 2 区間 ( 3 s ~ 6 s ) 及び第 3 区間 ( 6 s ~ 9 s ) の計 6 秒で予告演出が実行される。そして、予告演出の終了後である次回の変動遊技の開始時からリーチ演出が実行される。即ち、予告演出は、必ずしも当該変動遊技と次回の変動遊技に跨って実行される必要はない。

【 0 8 9 0 】

図 9 5 ( C ) に示す一連演出パターンでは、該変動遊技における第 1 区間 ( 0 s ~ 3 s ) において疑似変動が実行された後、該変動遊技における第 2 区間 ( 3 s ~ 6 s ) 、第 3 区間 ( 6 s ~ 9 s ) 、及び次回の変動遊技の全体においてリーチ演出が実行される。

【 0 8 9 1 】

なお、一連演出の実行中には、前述の第 7 の実施形態における跨ぎ演出の場合と同様に、図柄表示部 3 4 1 の端側で飾り図柄の変動表示及び停止表示が、予告演出の視認を極力阻害することない視認態様で表示され、好ましくは、極力、遊技者の注意を引き難い態様で表示される。このように、飾り図柄が遊技者の注意を引き難い態様で表示されることで、遊技者の注意を一連演出に引くことができる。それだけでなく、飾り図柄が遊技者の注意を引き難い態様で表示されることで、当該変動遊技が終了されたこと、即ち変動遊技の切れ目が遊技者に認識され難くなる。これらにより、遊技者を一連演出に集中させることができる。

【 0 8 9 2 】

< ステップ S 3 8 0 5 >

図 9 4 の説明に戻り、一連演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3

803:No)、MPU51は、変動遊技を実行する権利の保留があるか否かを判断する(ステップS3805)。変動遊技を実行する権利の保留があるか否かは、例えばRAM512に設定される主制御装置4から送信される第1及び第2保留コマンドに含まれる情報を記憶する記憶領域を参照することで判断される。そして、MPU51は、変動遊技を実行する権利の保留がある場合(ステップS3805:Yes)、処理をステップS3806に移行する。一方、MPU51は、変動遊技を実行する権利の保留がない場合(ステップS3805:No)、前述の第6の実施形態と同様にして演出パターンを決定し(ステップS3802)、当該演出パターン決定処理を終了する。即ち、変動遊技を実行する権利の保留がない場合には、一連演出が実行されない。

【0893】

<ステップS3806>

変動遊技を実行する権利の保留がある場合(ステップS3805:Yes)、MPU51は、当該変動遊技での変動表示時間が9秒であるか否かを判断する(ステップS3806)。当該変動遊技での変動表示時間が9秒であるか否かは、例えば当該変動遊技に対する変動パターンコマンドによって通知される情報を記憶するRAM412の記憶領域での記憶内容に基づいて判断される。そして、MPU51は、当該変動遊技での変動表示時間が9秒である場合(ステップS3806:Yes)、処理をステップS3807に移行する。一方、MPU51は、当該変動遊技での変動表示時間が9秒でない場合(ステップS3806:No)、前述の第6の実施形態と同様にして演出パターンを決定し(ステップS3802)、当該演出パターン決定処理を終了する。即ち、当該変動遊技の変動表示時間が9秒でない場合には、一連演出が実行されない。

【0894】

なお、一連演出は、当該変動遊技の変動表示時間が9秒以外の場合にも決定・実行されるようにしてもよい。

【0895】

<ステップS3807及びS3808>

当該変動遊技での変動表示時間が9秒である場合(ステップS3806:Yes)、MPU51は、一連演出を実行するか否かの一連演出実行抽選を実行する(ステップS3807)。即ち、一連演出は、高頻度サポートモードにおいて保留がある場合に、当該変動遊技の変動表示時間が9秒である場合に実行される演出であるが、このような条件が成立する場合に必ず実行される演出でなく、一連演出実行抽選により実行されるか否かが決定される任意の演出である。このように、一連演出が一連演出実行抽選により実行されるか否かが決定されることで、高頻度サポートモードにおける保留がある場合に、次々と実行される変動遊技をテンポ良く進行しつつも、一連演出により変動リズムに変化を与えることができる。これにより、高頻度サポートモードにおける保留がある場合での遊技の進行において、遊技の興趣の低下が抑制される。

【0896】

ここで、一連演出が実行される確率(一連演出実行抽選での当選確率)は、高頻度サポートモードにおける保留がある場合での遊技の進行のテンポを維持できる範囲に設定され、例えば1/5~1/20の範囲から設定され、典型的には1/10程度に設定される。

【0897】

そして、MPU51は、一連演出を実行するか否かの一連演出事項抽選に当選したか否かを判断し(ステップS3808)、一連演出実行抽選に当選した場合(ステップS3808:Yes)、処理をステップS3809に移行する。一方、MPU51は、一連演出実行抽選に当選しない場合(ステップS3808:No)、前述の第6の実施形態と同様にして演出パターンを決定し(ステップS3802)、当該演出パターン決定処理を終了する。

【0898】

<ステップS3809及びS3810>

一連演出実行抽選に当選した場合(ステップS3808:Yes)、当該変動遊技の開

10

20

30

40

50

始から次回の変動遊技の終了までに一連に実行される一連演出パターン（図 9 5 参照）を決定すると共に（ステップ S 3 8 0 9）、一連演出実行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 1 0）、当該演出パターン決定処理を終了する。

【 0 8 9 9 】

ここで、一連演出パターンは、例えば先にリーチ演出が実行されるまでの時間を設定して、その時間に応じた演出を決定し、残りの時間に対応するリーチ演出を決定することで全体の演出パターンを決定することが考えられる。また、一連演出パターンは、予め変動表示時間ごとに一連演出専用の複数の演出パターンを準備しておき、当該変動遊技の変動表示時間と次回の変動遊技の変動表示時間との合算時間に応じて、専用の一連演出パターンから決定するようにしてもよい。

【 0 9 0 0 】

以上のように、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、先に実行される変動遊技の開始時に、先に実行される変動遊技と次回の変動遊技との 2 回分の変動遊技に対して一連に実行される演出パターンが決定・実行され得る。このように、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、2 回分の変動遊技に対して一連に実行される演出パターンが決定・実行され得ることで、次々と実行される変動遊技の変動リズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止される。さらに、2 回分の変動遊技に対して一連に実行される演出パターンが決定・実行されることで、後の変動遊技の演出パターンの決定が煩雑化することが防止される。

【 0 9 0 1 】

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 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る。

【 0 9 0 2 】

[ 第 9 の実施形態 ]

前述の第 6 の実施形態では、1 回の変動遊技ごとに演出パターンが決定され、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合に、一定時間の疑似変動が 3 回実行されることで、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技のテンポを良くする場合について説明した。

【 0 9 0 3 】

しかしながら、前述の第 6 の実施形態では、当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技をテンポ良くできる反面、遊技の進行が単調になり易く、遊技の興趣が低下することが懸念される。

【 0 9 0 4 】

一方、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合の変動パターンとして、9 秒の疑似連演出パターンの 1 区間（疑似変動演出の実行時間）に対応する変動パターン（3 秒）、及び 2 区間に対応する変動パターン（6 秒）を含む。このように、9 秒の疑似連演出パターンの 1 区間（疑似変動演出の実行時間）又は 2 区間に対応する変動パターンが含まれることで、連続して実行される変動遊技の進行のリズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止される。

【 0 9 0 5 】

また、本実施形態では、高頻度サポートモードにおける保留がある場合の変動パターンとして、1 区間（疑似変動演出の実行時間）に対応する変動パターン（3 秒）が選択される場合に、次回の変動遊技に跨る演出（例えば予告演出）が実行される。このように、変動パターンとして、1 区間（疑似変動演出の実行時間）に対応する変動パターン（3 秒）が選択される場合に、次回の変動遊技に跨る演出（例えば予告演出）が実行されることによって、連続して実行される変動遊技の進行のリズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止される。

【 0 9 0 6 】

また、本実施形態では、9 秒の変動パターンに比べて、6 秒及び 3 秒の変動パターンが

10

20

30

40

50

選択され難い。このように、9秒の変動パターンに比べて、6秒及び3秒の変動パターンが選択され難いことで、大当たり遊技間に要する平均遊技時間が極度に短くなること、即ち出玉が過度に増加することを抑制しつつ、6秒及び3秒の変動パターンが選択され得ることで、遊技の進行が単調になりがちな9秒の変動パターンに変化が与えられ、遊技の興趣の低下が抑制される。

【0907】

また、本実施形態では、高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合に大当たり抽選での抽選結果が外れである場合、メインの変動パターンが9秒であり、この場合のメインの演出が疑似連3演出である。そのため、当該遊技機に熟練した遊技者は、疑似連演出回数をカウントすることで変動遊技間の切れ目（当該変動遊技の終了時）を認識可能であり、高頻度サポートモードに移行してからの変動遊技数をカウント可能になる。ところが、9秒の疑似連3演出が繰り返される途中で、3秒演出や6秒演出が実行されると、疑似連演出回数をカウントすることによる変動遊技間の切れ目の認識が困難となり、遊技者による変動遊技数のカウント数と実際の変動遊技数との間にズレを発生させることが可能になる。これにより、遊技者に変動遊技の開始時と終了時とを把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【0908】

以下、本実施形態について、図96～図99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。

【0909】

[変動テーブル]

ここで、図96は、主制御装置4で高頻度サポートモードでの保留あり時に使用される変動テーブルの一例を示す図である。低頻度サポートモード時、高頻度サポートモードでの保留なし時に使用される変動テーブルAは、前述の第6の実施形態での変動テーブルAと同様である。

【0910】

図96に示すように、高頻度サポートモードにおいて保留がある場合に使用される変動テーブルBは、大当たり抽選での抽選結果に応じて使用される通常大当たり変動テーブルB（図96（A）参照）、確変大当たり変動テーブルB（図96（B）参照）、及び外れ変動テーブルB（図96（C）参照）を含む。通常大当たり変動テーブルBは、前述の第6の実施形態の通常大当たり変動テーブルB（図72（A）参照）とは異なり、変動表示時間が9秒の変動パターンの他に、6秒の変動パターン及び3秒の変動パターンを含む。確変大当たり変動テーブルBは、前述の第6の実施形態の確変大当たり変動テーブルB（図72（B）参照）とは異なり、変動表示時間が9秒の変動パターンの他に、6秒の変動パターン及び3秒の変動パターンを含む。外れ変動テーブルBは、前述の第6の実施形態の外れ変動テーブルB（図72（C）参照）とは異なり、変動表示時間が9秒の変動パターンの他に、6秒の変動パターン及び3秒の変動パターンを含む。即ち、本実施形態では、電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）において変動遊技を実行する権利の保留がある場合に使用される変動テーブルBは、変動表示時間が9秒の変動パターンの他に、6秒の変動パターン及び3秒の変動パターンを含み、変動表示時間として9秒、6秒及び3秒が選択され得る。

【0911】

そして、外れ変動テーブルB（図96（C）参照）では、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）の場合には変動表示時間が9秒、6秒及び3秒の変動パターンの振り分けがないが、完全外れの場合には変動表示時間が9秒、6秒及び3秒の変動パターンのみを含む。ここで、外れ種別テーブル（図14（D）参照）において完全外れの振り分けは、外れリーチの振り分けよりも圧倒的に多く、完全外れが約84%の確率で選択され得る。つまり、電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード（確変遊技

状態及び時短遊技状態)において変動遊技を実行する権利の保留がある場合の外れ変動パターンテーブルB(図96(C)参照)では、変動表示時間が9秒、6秒及び3秒のいずれかの変動パターンが高確率で選択され得る。また、本実施形態の外れ変動パターンテーブルB(図96(C)参照)では、9秒の変動パターンの振り分けが圧倒的に高く設定され、6秒及び3秒の変動パターンの振り分けが極めて低く設定されている。そのため、高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合、6秒及び3秒の変動パターンが選択され難い一方、9秒の変動パターンが選択され易い。このように、6秒及び3秒の変動パターンが選択され難いことで、大当たり遊技間に要する平均遊技時間が極度に短くなること、即ち出玉が過度に増加することを抑制しつつ、6秒及び3秒の変動パターンが選択され得ることで、遊技の進行が単調になりがちな9秒の変動パターンに変化が与えられ、遊技の興趣の低下が抑制される。

10

#### 【0912】

また、本実施形態では、高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合のメインの変動パターンが9秒であり、この場合のメインの演出が疑似連3演出である。そのため、当該遊技機に熟練した遊技者は、疑似連演出回数をカウントすることで変動遊技間の切れ目(当該変動遊技の終了時)を認識可能であり、高頻度サポートモードに移行してからの変動遊技数をカウント可能になる。ところが、9秒の疑似連3演出が繰り返される途中で、3秒演出や6秒演出が実行されると、疑似連演出回数をカウントすることによる変動遊技間の切れ目の認識が困難となり、遊技者による変動遊技数のカウント数と実際の変動遊技数との間にズレを発生させることが可能になる。これにより、遊技者に変動遊技の開始時と終了時とを把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣を向上させることが可能になる。

20

#### 【0913】

なお、本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合及び外れである場合のいずれにおいても、変動表示時間として9秒、6秒及び3秒が選択され得る場合を説明したが、少なくとも大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、変動表示時間として9秒、6秒及び3秒が選択され得るように変動テーブルを設定すればよい。

#### 【0914】

また、本実施形態では、高頻度サポートである場合、即ち確変遊技状態及び時短遊技状態のいずれにおいても、変動表示時間として9秒、6秒及び3秒が選択され得る場合を説明したが、少なくとも確変遊技状態である場合に、変動表示時間として9秒、6秒及び3秒が選択され得るように変動テーブルを設定すればよい。

30

#### 【0915】

また、本実施形態では、高頻度サポートモードである場合の変動遊技を実行する権利の保留がない場合に変動表示時間として9秒、6秒及び3秒が選択され得る場合を説明したが、低頻度サポートモードである場合、高頻度サポートモードである場合の変動遊技を実行する権利の保留がない場合に、変動表示時間として9秒、6秒及び3秒が選択され得るように変動テーブルを設定してもよい。

40

#### 【0916】

また、本実施形態では、高頻度サポートモードである場合の変動遊技を実行する権利の保留がない場合に変動表示時間として9秒の他に、6秒及び3秒が選択され得る場合を説明したが、変動表示時間として少なくとも6秒及び3秒の一方が選択され得るようにすればよい。

#### 【0917】

また、本実施形態では、高頻度サポートモードである場合の変動遊技を実行する権利の保留がない場合に変動表示時間として9秒の他に、6秒及び3秒が選択され得る場合を説明したが、変動表示時間として9秒の他の変動表示時間は、必ずしも1回の疑似変動演出に要する一定時間の整数倍である必要はない。

50

## 【 0 9 1 8 】

## [ 演出パターン決定処理 ]

本実施形態の演出パターン決定処理では、高頻度サポートモードにおいて変動遊技を実行する権利の保留がある場合に、当該変動遊技に対して予告演出が設定されている場合に、この予告演出を実行するか否かが決定される。また、本実施形態の演出パターン決定処理では、大当たり抽選での抽選結果が外れであり、変動表示時間として3秒が設定されている場合に予告演出が実行される。これにより、変動表示時間的に予告演出を実行できない変動パターンが設定された場合であっても、予告演出を実行することが可能になる。そして、予告演出の実行時間が3秒を超える場合には、次回の変動遊技まで継続して予告演出が実行される。即ち、予告演出が当該変動遊技及び時間の変動遊技の開始時まで跨いで実行されるため、予告演出によって連続して実行される変動遊技の進行のリズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止され、また予告演出に先読み演出としての意義を付与できるため、遊技の興趣が向上される。

10

## 【 0 9 1 9 】

ここで、図97～図98は、本実施形態に係る遊技機10の音声ランプ制御装置5において、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実行される演出パターン決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 9 2 0 】

## &lt;ステップS3901&gt;

図97に示すように、本実施形態の演出パターン決定処理では、MPU51は、電動役物315bによるサポートが高頻度で第2始動口315が開放され易い高頻度サポートモードであるか否かを判断する(ステップS3901)。高頻度サポートモードであるか否かは、例えば高頻度サポートモードが開始される場合に主制御装置4から送信されるコマンドに基づいてオンに設定され、高頻度サポートモードが終了される場合に主制御装置4から送信されるコマンドに基づいてオフに設定されるフラグに基づいて判断される。そして、MPU51は、高頻度サポートモードである場合(ステップS3901: Yes)、処理をステップS3903に移行し、高頻度サポートモードでない場合(ステップS3901: No)、即ち低頻度サポートモードである場合、処理をステップS3902に移行する。

20

## 【 0 9 2 1 】

## &lt;ステップS3902&gt;

高頻度サポートモードでない場合(ステップS3901: No)、即ち低頻度サポートモードである場合、MPU51は、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果に応じて、前述の第6の実施形態と同様にして当該変動遊技での演出パターンを決定し(ステップS3902)、当該演出パターン決定処理を終了する。

30

## 【 0 9 2 2 】

## &lt;ステップS3903&gt;

高頻度サポートモードである場合(ステップS3901: Yes)、MPU51は、先読み跨ぎ演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3903)。先読み跨ぎ演出実行フラグは、先読み跨ぎ演出が実行されていることを示すフラグであり、後述の図98のステップS3922においてオンに設定される。即ち、MPU51は、当該変動遊技が先読み跨ぎ演出を実行可能な変動遊技であるか否かを判断する。そして、MPU51は、先読み跨ぎ演出実行フラグがオンに設定されている場合(ステップS3903: Yes)、処理をステップS3923に移行し、先読み跨ぎ演出実行フラグがオフに設定されている場合(ステップS3903: No)、処理をステップS3904に移行する。

40

## 【 0 9 2 3 】

ここで、図99は、先読み跨ぎ演出パターンの一例を示す図である。図99に示す例は、当該変動遊技の変動表示時間として3秒が設定されている場合の先読み跨ぎ演出パターンである。

50



## 【 0 9 2 4 】

具体的には、図 9 9 ( A ) に示す先読み跨ぎ演出パターンでは、当該変動遊技 ( 3 秒 ) において外れ演出が実行されると共に当該変動遊技の開始により予告演出 ( 6 秒 ) が開始される。3 秒の外れ演出が終了した場合、次回の変動遊技として、疑似連 3 演出が実行される。この場合、先の外れ演出で開始された 6 秒の予告演出は、次回の変動遊技での疑似連 3 演出の第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) の終了まで継続して実行される。これにより、変動表示時間が 3 秒に設定される場合でも予告演出が実行できる。また、外れ演出において予告演出が開始され、予告演出が次回の変動遊技まで跨いで実行されると共に、次回の変動遊技が疑似連 3 演出として実行されることで、予告演出を先読み演出として認識させることが可能になる。

10

## 【 0 9 2 5 】

なお、次回の変動遊技の第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) では予告演出と疑似変動演出とが実行されるが、第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) での疑似変動演出は遊技者に視認可能としてもよいし、視認不能としてもよい。また、次回の変動遊技の第 1 区間 ( 0 秒 ~ 3 秒 ) において疑似変動演出を実行せず、第 2 区間 ( 3 秒 ~ 6 秒 ) 及び第 3 区間 ( 6 秒 ~ 9 秒 ) において疑似変動演出を実行することで次回の変動遊技において疑似連 2 演出を実行するようにしてもよい。

## 【 0 9 2 6 】

図 9 9 ( B ) に示す先読み跨ぎ演出パターンでは、当該変動遊技 ( 3 秒 ) において外れ演出が実行されると共に当該変動遊技の開始により予告演出 ( 6 秒 ) が開始される。3 秒の外れ演出が終了した場合、次回の変動遊技として、リーチ演出が実行される。この場合、先の外れ演出で開始された 6 秒の予告演出は、次回の変動遊技でのリーチ演出の最初の 3 秒まで継続して実行される。これにより、変動表示時間が 3 秒に設定される場合でも予告演出が実行できる。また、外れ演出において予告演出が開始され、予告演出が次回の変動遊技まで跨いで実行されると共に、次回の変動遊技がリーチ演出として実行されることで、予告演出を先読み演出として認識させることが可能になる。

20

## 【 0 9 2 7 】

なお、次回の変動遊技の最初の 3 秒では予告演出とリーチ演出とが実行されるが、最初の 3 秒でのリーチ演出は遊技者に視認可能としてもよいし、視認不能としてもよい。また、最初の 3 秒においてリーチ演出を開始せずに、予告演出の終了後にリーチ演出が開始されるようにしてもよい。

30

## 【 0 9 2 8 】

なお、先読み跨ぎ演出の実行中には、前述の第 7 の実施形態における跨ぎ演出の場合と同様に、図柄表示部 3 4 1 の端側で飾り図柄の変動表示及び停止表示が、予告演出の視認を極力阻害することない視認態様で表示され、好ましくは、極力、遊技者の注意を引き難い態様で表示される。このように、飾り図柄が遊技者の注意を引き難い態様で表示されることで、遊技者の注意を先読み跨ぎ演出に引くことができる。それだけでなく、飾り図柄が遊技者の注意を引き難い態様で表示されることで、当該変動遊技が終了されたこと、即ち変動遊技の切れ目が遊技者に認識され難くなる。これらにより、遊技者を先読み跨ぎ演出に集中させることができる。

40

## 【 0 9 2 9 】

## &lt; ステップ S 3 9 0 4 &gt;

図 9 7 の説明に戻り、M P U 5 1 は、先読み跨ぎ演出実行フラグがオフに設定されている場合 ( ステップ S 3 9 0 3 : N o )、M P U 5 1 は、変動遊技を実行する権利の保留があるか否かを判断する ( ステップ S 3 9 0 4 )。変動遊技を実行する権利の保留があるか否かは、例えば R A M 5 1 2 に設定される主制御装置 4 から送信される第 1 及び第 2 保留コマンドに含まれる情報を記憶する記憶領域を参照することで判断される。そして、M P U 5 1 は、変動遊技を実行する権利の保留がある場合 ( ステップ S 3 9 0 4 : Y e s )、処理を図 9 8 のステップ S 3 9 1 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、変動遊技を実行する権利の保留がない場合 ( ステップ S 3 9 0 4 : N o )、処理をステップ S 3 9 0 5 に移

50

行する。

【0930】

<ステップS3905>

変動遊技を実行する権利の保留がない場合（ステップS3904：No）、MPU51は、当該変動遊技での変動表示時間が3秒であるか否かを判断する（ステップS3905）。当該変動遊技での変動表示時間が3秒であるか否かは、例えば当該変動遊技に対する変動パターンコマンドによって通知される情報を記憶するRAM412の記憶領域での記憶内容に基づいて判断される。そして、MPU51は、当該変動遊技での変動表示時間が3秒である場合（ステップS3905：Yes）、処理をステップステップS3906に移行し、当該変動遊技での変動表示時間が3秒でない場合（ステップS3905：No）、処理をステップステップS3911に移行する。

10

【0931】

<ステップS3906及びS3907>

当該変動遊技での変動表示時間が3秒である場合（ステップS3905：Yes）、MPU51は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されているか否かを判断する（ステップS3906）。MPU51は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されている場合（ステップS3906：Yes）、予告演出をキャンセルした後に（ステップS3907）、処理をステップS3908に移行する。これにより、予告演出が実行できない3秒変動パターンにおいて予告演出が実行されることが防止される。一方、MPU51は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されていない場合（ステップS3906：No）、処理をステップS3908に移行する。

20

【0932】

<ステップS3908～S3910>

ステップS3908では、MPU51は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かを判断する。大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かは、例えば当該変動遊技に対する変動パターンコマンドによって通知される情報を記憶するRAM412の記憶領域での記憶内容に基づいて判断される。そして、MPU51は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に（ステップS3908：Yes）、3秒大当たり演出パターンを決定する一方で（ステップS3909）、大当たり抽選での抽選結果が大当たりでない場合（ステップS3908：No）、即ち抽選結果が外れである場合、3秒外れ演出パターンを決定し（ステップS3910）、当該演出パターン決定処理を終了する。

30

【0933】

<ステップS3911>

当該変動遊技での変動表示時間が3秒でない場合（ステップS3905：No）、MPU51は、当該変動遊技での変動表示時間が6秒であるか否かを判断する（ステップS3911）。当該変動遊技での変動表示時間が6秒であるか否かは、例えば当該変動遊技に対する変動パターンコマンドによって通知される情報を記憶するRAM412の記憶領域での記憶内容に基づいて判断される。そして、MPU51は、当該変動遊技での変動表示時間が6秒である場合（ステップS3911：Yes）、処理をステップステップS3912に移行する。一方、MPU51は、当該変動遊技での変動表示時間が6秒でない場合（ステップS3911：No）、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果に応じて、前述の第6の実施形態と同様にして当該変動遊技での演出パターンを決定し（ステップS3902）、当該演出パターン決定処理を終了する。

40

【0934】

<ステップS3912及びS3913>

当該変動遊技での変動表示時間が6秒である場合（ステップS3911：Yes）、MPU51は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS3912）。大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かは、例えば当該変動遊技に対する変動パターンコマンドによって通知される情報を記憶するRAM412の記憶領域での記憶内容に基づいて判断される。そして、MPU51は、大当たり抽選での抽選結

50

果が大当たりである場合に（ステップ S 3 9 1 2 : Y e s ）、6 秒大当たり演出パターンを決定し（ステップ S 3 9 0 9 ）、当該演出パターン決定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 9 1 2 : N o ）、即ち抽選結果が外れである場合、処理をステップ S 3 9 1 4 に移行する。

【 0 9 3 5 】

< ステップ S 3 9 1 4 ~ S 3 9 1 6 >

大当たり抽選での抽選結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 9 1 2 : Y e s ）、即ち抽選結果が外れである場合、M P U 5 1 は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 1 4 ）。

【 0 9 3 6 】

M P U 5 1 は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されている場合（ステップ S 3 9 1 4 : Y e s ）、疑似変動がない外れ演出パターンを設定する（ステップ S 3 9 1 5 ）。一方、M P U 5 1 は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されていない場合（ステップ S 3 9 1 4 : N o ）、3 秒の疑似変動が 2 回実行される疑似 2 連外れ演出パターンを設定する（ステップ S 3 9 1 6 ）。

【 0 9 3 7 】

このように、疑似変動演出の 2 区間分に相当する 6 秒の変動パターンが設定される場合に、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合には、3 秒の疑似変動が 2 回実行される疑似 2 連外れ演出パターンが設定され、又は疑似変動が実行されることなく予告演出が実行される。これにより、一定時間の疑似変動が 3 回実行されることで当該変動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技をテンポ良く進行できるだけでなく、6 秒演出（疑似 2 連外れ演出や非疑似連の予告演出）によって、次々と実行される変動遊技の変動リズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止されることで遊技の興趣の低下が抑制される。

【 0 9 3 8 】

< ステップ S 3 9 1 7 及び S 3 9 1 8 >

高頻度サポートモードにおいて先読み跨ぎ演出が実行されていない場合に、変動遊技を実行する権利の保留がある場合（ステップ S 3 9 0 4 : Y e s ）、図 9 8 に示すように大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 1 7 ）。大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かは、例えば当該変動遊技に対する変動パターンコマンドによって通知される情報を記憶する R A M 4 1 2 の記憶領域での記憶内容に基づいて判断される。そして、M P U 5 1 は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合（ステップ S 3 9 1 7 : Y e s ）、変動表示時間に対応した大当たり演出パターンを決定し（ステップ S 3 9 1 8 ）、当該演出パターン決定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 9 1 7 : N o ）、即ち抽選結果が外れである場合、処理をステップ S 3 9 1 9 に移行する。

【 0 9 3 9 】

< ステップ S 3 9 1 9 及び S 3 9 2 0 >

大当たり抽選での抽選結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 9 1 7 : N o ）、即ち抽選結果が外れである場合、M P U 5 1 は、当該変動遊技での変動表示時間が 3 秒であるか否かを判断する（ステップ S 3 9 1 9 ）。当該変動遊技での変動表示時間が 3 秒であるか否かは、例えば当該変動遊技に対する変動パターンコマンドによって通知される情報を記憶する R A M 4 1 2 の記憶領域での記憶内容に基づいて判断される。そして、M P U 5 1 は、当該変動遊技での変動表示時間が 3 秒である場合（ステップ S 3 9 1 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 2 1 に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該変動遊技での変動表示時間が 3 秒でない場合（ステップ S 3 9 1 9 : N o ）、変動表示時間に対応する外れ演出パターンを決定し（ステップ S 3 9 2 0 ）、当該演出パターン決定処理を終了する。

【 0 9 4 0 】

< ステップ S 3 9 2 1 及び S 3 9 2 2 >

当該変動遊技での変動表示時間が 3 秒である場合（ステップ S 3 9 1 9 : Y e s ）、M

10

20

30

40

50

P U 5 1 は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 1）。M P U 5 1 は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されていない場合（ステップ S 3 9 2 1：N o）、3 秒外れ演出パターンを設定し（ステップ S 3 9 2 0）、当該演出パターン決定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、当該変動遊技に対して予告演出が設定されている場合（ステップ S 3 9 2 1：Y e s）、先読み跨ぎ演出フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 2 2）、当該演出パターン決定処理を終了する。

#### 【 0 9 4 1 】

ここで、当該変動遊技に対して予告演出が設定されている場合に先読み跨ぎ演出フラグがオンに設定されることで、3 秒の当該変動において予告演出が開始され、この予告演出が次の変動遊技に跨って実行されると共に、次の変動遊技の開始時に予告演出が実行されていることを把握できる（図 9 7 のステップ S 3 9 0 3 参照）。 10

#### 【 0 9 4 2 】

以上のように、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）における保留がある場合の変動パターンとして、9 秒の疑似連演出パターンの 1 区間（疑似変動演出の実行時間）に対応する変動パターン（3 秒）、及び 2 区間に対応する変動パターン（6 秒）を含む。このように、9 秒の疑似連演出パターンの 1 区間（疑似変動演出の実行時間）又は 2 区間に対応する変動パターンが含まれることで、連続して実行される変動遊技の進行のリズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止される。 20

#### 【 0 9 4 3 】

また、本実施形態では、高頻度サポートモードにおける保留がある場合の変動パターンとして、1 区間（疑似変動演出の実行時間）に対応する変動パターン（3 秒）が選択される場合に、次の変動遊技に跨る演出（例えば予告演出）が実行される。このように、変動パターンとして、1 区間（疑似変動演出の実行時間）に対応する変動パターン（3 秒）が選択される場合に、次の変動遊技に跨る演出（例えば予告演出）が実行されることによっても、連続して実行される変動遊技の進行のリズムに変化が与えられ、遊技の進行が単調化されることが防止される。 30

#### 【 0 9 4 4 】

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 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る。 30

#### 【 0 9 4 5 】

##### [ 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。

#### 【 0 9 4 6 】

##### [ 付記 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）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、 40

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、

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、

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 50

特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、

を備え、

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

【０９４７】

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。

10

【０９４８】

[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。

【０９４９】

[付記Ａ３']

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

20

【０９５０】

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。

30

【０９５１】

[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。

【０９５２】

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。

40

【０９５３】

[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。

【０９５４】

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

50

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。

【 0 9 5 5 】

[ 付記 A 6 ' ]

前記表示手段 ( 3 4 1 ) は、画像を表示可能であり、

前記表示制御手段 ( 5 1 ) は、前記特定情報又は前記特殊情報を前記表示手段 ( 3 4 1 ) に画像として表示させることを特徴とする付記 A 4 ' に記載の遊技機。

【 0 9 5 6 】

付記 A 6 ' 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。

10

【 0 9 5 7 】

[ 付記 A 7 ' ]

前記画像表示手段 ( 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を表示可能であることを特徴とする付記 A 6 ' に記載の遊技機。

【 0 9 5 8 】

付記 A 7 ' に係る遊技機では、移行判定の結果を示唆又は明示する図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に、特定情報及び特殊情報が表示される。そのため、遊技機において画像表示手段に変動表示画像を表示させる場合には、その画像表示手段を利用して特定画像を表示させることができる。これにより、特定情報及び特殊情報を表示させるための表示手段を別途設けることなく、遊技機に必要な表示手段を利用して特定画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

20

【 0 9 5 9 】

[ 付記 A 8 ' ]

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 A 1 ' から付記 A 7 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 0 9 6 0 】

付記 A 8 ' 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。

30

【 0 9 6 1 】

[ 付記 A 9 ' ]

前記特定の条件は、特定領域 ( 3 7 3 ) 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 A 1 ' から付記 A 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

40

【 0 9 6 2 】

付記 A 9 ' 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。

【 0 9 6 3 】

[ 付記 A 1 0 ' ]

50

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。

【０９６４】

[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。

【０９６５】

[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。

【０９６６】

付記Ａ１０’から付記Ａ１２’に係る遊技機では、特別遊技において遊技球が入球可能な第２排出口を通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊技において、第２排出口に遊技球が入球されるか否かに着目させることで遊技性を向上させることが可能になる。

【０９６７】

[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。

【０９６８】

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。

【０９６９】

[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。

【０９７０】

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、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。

## 【 0 9 7 1 】

## [ 付記 A 1 5 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記 A 1 ' から付記 A 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 9 7 2 】

付記 A 1 5 ' に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

10

## 【 0 9 7 3 】

## [ 付記 A 1 6 ' ]

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、

20

前記所定期間の始期は、前記第 1 遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記 A 1 5 ' に記載の遊技機。

## 【 0 9 7 4 】

付記 A 1 6 ' に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 2 遊技状態よりも低い第 1 遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1 回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1 回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも 1 回は保証される。

30

## 【 0 9 7 5 】

## [ 付記 A 1 7 ' ]

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 A 1 5 ' 又は付記 A 1 6 ' に記載の遊技機。

## 【 0 9 7 6 】

40

付記 A 1 7 ' 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。

## 【 0 9 7 7 】

## [ 付記 A 1 8 ' ]

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記 A 1 5 ' から付記 A 1 7 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 9 7 8 】

付記 A 1 8 ' に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移

50



行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興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。

【 0 9 7 9 】

[ 付記 A 1 9 ' ]

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（ 5 R 通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記 A 1 8 ' に記載の遊技機。

【 0 9 8 0 】

付記 A 1 9 ' 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増えるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報については所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【 0 9 8 1 】

[ 付記 A 2 0 ' ]

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 A 1 8 ' 又は付記 A 1 9 ' に記載の遊技機。

【 0 9 8 2 】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記 A 2 0 ' 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

20

30

40

50

## 【 0 9 8 3 】

## [ 付記 A 2 1 ' ]

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 A 1 ' から付記 A 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 9 8 4 】

付記 A 2 1 ' 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。

10

## 【 0 9 8 5 】

## [ 付記 A 2 2 ' ]

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（開閉実行モード）、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 A 2 1 ' に記載の遊技機。

## 【 0 9 8 6 】

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

20

## 【 0 9 8 7 】

## [ 付記 A 2 3 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させ、

30

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。

## 【 0 9 8 8 】

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。

40

## 【 0 9 8 9 】

## [ 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（ 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

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、

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

【0990】

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

【0991】

[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。

【0992】

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。

【0993】

[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。

【0994】

10

20

30

40

50

付記 A 2 6 ' に係る遊技機では、価値付与遊技を含む特定期間ごとに特定の条件が満たされるか否かが判断され、当該特定期間において特定の条件が満たされる場合に価値付与遊技が終了されてから実行されるエンディングにおいて特定情報が表示される。そのため、価値付与遊技では特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には価値付与遊技の終了後のエンディングでは特定情報の内容に着目させることができる。これにより、特別遊技のエンディングを有効に利用して特定情報を表示する遊技性を付与でき、また特別遊技の全体において遊技の進行に着目させることができるため遊技の興趣が向上される。

【 0 9 9 5 】

[ 付記 A 2 7 ' ]

前記特定の条件は、特定領域 ( 3 7 3 ) を遊技球が通過し、前記特定領域 ( 3 7 3 ) 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 A 2 1 ' から付記 A 2 6 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 0 9 9 6 】

付記 A 2 7 ' に係る遊技機では、特定領域を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することで表示手段に特定情報が表示される。このように表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行うことで、特定領域を遊技球が通過した場合に、表示抽選に当選しているか否か ( 特定情報が表示されるか否か ) に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行う場合、特定の条件が満たされる難易度やバラツキ ( 特定情報が表示される難易度やバラツキ ) を調整することが容易になる。これにより、表示抽選での当選確率や抽選方式などに応じて、特定情報の表示に関して種々の遊技性を付与できる。

【 0 9 9 7 】

[ 付記 A 2 8 ' ]

前記表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記 A 1 ' から付記 A 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 0 9 9 8 】

付記 A 2 8 ' 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。

【 0 9 9 9 】

[ 付記 A 2 9 ' ]

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 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) であることを特徴とする付記 A 2 8 ' に記載の遊技機。

【 1 0 0 0 】

付記 A 2 9 ' 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

10

20

30

40

50

は推測することも容易化される。

【 1 0 0 1 】

[ 付記 A 3 0 ' ]

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（ 5 1 ）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 A 2 9 ' に記載の遊技機。

【 1 0 0 2 】

付記 A 3 0 ' 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。

【 1 0 0 3 】

[ 付記 A 3 1 ' ]

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 A 3 0 ' に記載の遊技機。

【 1 0 0 4 】

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。

【 1 0 0 5 】

[ 付記 A 3 2 ' ]

前記情報表示手段（ 3 9 ）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。

【 1 0 0 6 】

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。

【 1 0 0 7 】

[ 付記 A 3 3 ' ]

前記情報表示手段（ 3 4 1 ）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。

【 1 0 0 8 】

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。

【 1 0 0 9 】

[ 付記 A 3 4 ' ]

前記情報表示手段（ 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。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 1 0 】

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。

## 【 1 0 1 1 】

## [ 付記 A 3 5 ' ]

前記情報表示手段 ( 3 9 ) 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、

10

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。

## 【 1 0 1 2 】

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。

## 【 1 0 1 3 】

20

## [ 付記 A 3 6 ' ]

前記情報表示手段 ( 3 5 ) 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 ( 3 5 1 ~ 3 5 6 ) を有し、

前記表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 1 ~ 3 5 6 ) に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記 A 2 9 ' に記載の遊技機。

## 【 1 0 1 4 】

付記 A 3 6 ' 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。

30

## 【 1 0 1 5 】

## [ 付記 A 3 7 ' ]

前記表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 1 ~ 3 5 6 ) を制御することを特徴とする付記 A 3 6 ' に記載の遊技機。

## 【 1 0 1 6 】

付記 A 3 7 ' 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。

40

## 【 1 0 1 7 】

## [ 付記 A 3 8 ' ]

前記複数の個別表示部 ( 3 5 1 ~ 3 5 6 ) 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 A 3 6 ' 又は付記 A 3 7 ' に記載の遊技機。

## 【 1 0 1 8 】

## [ 付記 A 3 9 ' ]

前記複数の個別表示部 ( 3 5 1 ~ 3 5 6 ) は、ランプ群であることを特徴とする付記 A 3 6 ' から付記 A 3 8 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 0 1 9 】

50

付記 A 3 8 ' 及び付記 A 3 9 ' 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。

【 1 0 2 0 】

[ 付記 A 4 0 ' ]

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、

をさらに備え、

前記表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 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。

10

【 1 0 2 1 】

付記 A 4 0 ' 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。

【 1 0 2 2 】

[ 付記 A 4 1 ' ]

前記所定の条件は、当該遊技機 ( 1 0 ) の電源が投入されることであることを特徴とする付記 A 4 0 ' に記載の遊技機。

20

【 1 0 2 3 】

付記 A 4 1 ' 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。

【 1 0 2 4 】

[ 付記 A 4 2 ' ]

前記所定の条件は、前記数値情報記憶手段 ( 4 1 ) 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 A 4 0 ' に記載の遊技機。

30

【 1 0 2 5 】

付記 A 4 2 ' 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。

【 1 0 2 6 】

[ 付記 A 4 3 ' ]

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 A 4 0 ' に記載の遊技機。

40

【 1 0 2 7 】

付記 A 4 3 ' 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。

【 1 0 2 8 】

[ 付記 A 4 4 ' ]

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 A 4 0 ' に記載の遊技機。

50

## 【 1 0 2 9 】

付記 A 4 4 ' 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。

## 【 1 0 3 0 】

## [ 付記 A 4 5 ' ]

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技（ラウンド遊技）を含む価値付与遊技（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 A 4 0 ' に記載の遊技機。

10

## 【 1 0 3 1 】

付記 A 4 5 ' 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。

## 【 1 0 3 2 】

## [ 付記 A 4 6 ' ]

前記規定期間において前記第 1 表示手段（ 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ）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（ 5 1 2 ）と、

20

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（ 5 1 2 ）に記憶される前記表示内容を前記第 2 表示手段（ 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ）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（ 2 1 ）と、

前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（ 2 1 ）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（ 5 1 2 ）に記憶される前記表示内容を前記第 2 表示手段（ 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ）に表示させる第 2 表示制御手段（ 5 1 ）と、

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。

## 【 1 0 3 3 】

付記 A 4 6 ' 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。

30

## 【 1 0 3 4 】

## [ 付記 A 4 7 ' ]

40

前記移行判定手段（ 4 1 ）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（ 4 1 ）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 A 4 6 ' に記載の遊技機。

## 【 1 0 3 5 】

付記 A 4 7 ' 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。

## 【 1 0 3 6 】

50



## [ 付記 A 4 8 ' ]

前記表示内容記憶手段 ( 5 1 2 ) 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 ( 5 1 ) は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段 ( 2 1 ) 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 ( 5 1 2 ) 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 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) に表示させることを特徴とする付記 A 4 6 ' 又は付記 A 4 7 ' に記載の遊技機。

## 【 1 0 3 7 】

## [ 付記 A 4 9 ' ]

前記表示内容表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 2 1 ) 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 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) に表示させることを特徴とする付記 A 4 8 ' に記載の遊技機。

## 【 1 0 3 8 】

## [ 付記 A 5 0 ' ]

前記表示内容表示制御手段 ( 5 1 ) は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段 ( 2 1 ) 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 ( 5 1 2 ) 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 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) に表示させることを特徴とする付記 A 4 9 ' に記載の遊技機。

## 【 1 0 3 9 】

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。

## 【 1 0 4 0 】

## [ 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 4 1 】

## [ 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 4 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 1 0 4 3 】

[ 付記 A 5 3 ' ]

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

10

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。

【 1 0 4 4 】

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。

20

【 1 0 4 5 】

[ 付記 A 5 4 ' ]

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 A 5 3 ' に記載の遊技機。

【 1 0 4 6 】

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。

30

【 1 0 4 7 】

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。

【 1 0 4 8 】

[ 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 ( 5 1 ) と、

40

前記表示順序選択手段 ( 5 1 ) 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 ( 5 1 ) をさらに備え、

前記表示制御手段 ( 5 1 ) は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) 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。

【 1 0 4 9 】

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

50

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。

【 1 0 5 0 】

[ 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 ( 5 1 ) 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。

【 1 0 5 1 】

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。

【 1 0 5 2 】

[ 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 ( 5 1 ) 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。

【 1 0 5 3 】

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。

【 1 0 5 4 】

[ 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 ( 5 1 ) によって選択される確率 ( 選択率 ) 選択率が高く設定 ( 1 0 0 % 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。

【 1 0 5 5 】

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。

【 1 0 5 6 】

[ 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

10

20

30

40

50

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 ( 5 1 ) によって選択される確率 ( 選択率 ) 選択率が高く設定 ( 1 0 0 % 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。

【 1 0 5 7 】

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。

【 1 0 5 8 】

[ 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 ( 5 1 ) によって選択される確率 ( 選択率 ) が高く設定 ( 1 0 0 % 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。

【 1 0 5 9 】

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。

【 1 0 6 0 】

[ 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 ( 5 1 ) によって選択される確率 ( 選択率 ) が高く設定 ( 1 0 0 % 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。

【 1 0 6 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

【１０６２】

[付記Ａ６２’]

前記規定期間以外の期間において、前記特定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されることを制限する表示制限手段（５１）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１’から付記Ａ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１０６３】

付記Ａ６２’に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。そのため、特定情報の表示が、その特定情報を表示させるための特定の条件を満たす遊技を行った遊技者に対する特典として実行される。これにより、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることを防止できる。

【１０６４】

[付記Ａ６３’]

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

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

【１０６５】

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。

【１０６６】

[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。

【１０６７】

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。

【１０６８】

[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、３４

10

20

30

40

50

１）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。

【１０６９】

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。

10

【１０７０】

[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。

【１０７１】

付記Ａ６６'に係る遊技機では、第１の特定の条件が数値情報記憶手段に第１所定数値情報が記憶されていることを含み、第２の特定の条件が数値情報記憶手段に第２所定数値情報が記憶されていることを含む。即ち、特定の条件の種別が所定数値情報に依存する。そのため、所定数値情報に基づいて表示順序が規定され、その表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

20

【１０７２】

[付記Ａ６７']

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

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

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

30

【１０７３】

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。

40

【１０７４】

[付記Ａ６８']

50

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。

【１０７５】

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。

10

【１０７６】

[付記Ａ６９']

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

前記表示手段（３５、３９、３４１）は、遊技者に視認可能な位置に設けられ、

前記第２表示手段（４５）は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、

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

【１０７７】

付記Ａ６９'に係る遊技機では、遊技者に視認可能な位置に設けられる第１表示手段に所定情報以外の特定情報が表示され、遊技者の視認が制限される位置に設けられ第２表示手段（４５）に所定情報が表示される。即ち、特定の条件が成立する場合に、規定期間において、複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が、遊技者に視認可能な位置に設けられる第１表示手段に表示される。これにより、遊技者は、第１表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、第１表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【１０７８】

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。

30

【１０７９】

[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。

40

【１０８０】

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。

【１０８１】

50

## [ 付記 A 7 1 ' ]

前記遊技盤 ( 3 1 ) は、開閉可能に枠体 ( 1 2 ) に固定されており、

前記第 2 表示手段 ( 4 5 ) は、前記遊技盤 ( 3 1 ) 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 A 7 0 ' に記載の遊技機。

## 【 1 0 8 2 】

付記 A 7 1 ' 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。

10

## 【 1 0 8 3 】

## [ 付記 A 7 2 ' ]

前記第 2 表示制御手段 ( 4 1 ) は、

前記第 2 表示手段 ( 4 5 ) 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 ( 4 5 ) 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 ( 3 1 ) の背面側に設けられる特定の操作手段 ( 4 6 ) 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 ( 4 6 ) 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 A 7 0 ' 又は付記 A 7 1 ' に記載の遊技機。

20

## 【 1 0 8 4 】

付記 A 7 2 ' 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。

## 【 1 0 8 5 】

## [ 付記 B 1 ' ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行させるか否かの移行判定 ( 大当たり抽選 ) を行う移行判定手段 ( 4 1 ) と、

30

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、

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、

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、

40

を備え、

前記特定の条件は、特定領域 ( 3 7 3 ) 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 ( 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 0 8 6 】

付記 B 1 ' 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

50



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。

【 1 0 8 7 】

[ 付記 B 2 ' ]

前記表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) に表示させることが可能であることを特徴とする付記 B 1 ' に記載の遊技機。

【 1 0 8 8 】

[ 付記 B 3 ' ]

前記表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) に表示させることが可能であることを特徴とする付記 B 1 ' に記載の遊技機。

【 1 0 8 9 】

付記 B 2 ' 又は付記 B 3 ' に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 1 0 9 0 】

[ 付記 B 4 ' ]

遊技球が打ち出される遊技盤 ( 3 1 ) の背面側に排出する排出口 ( 3 7 3 ) をさらに備え、

前記特定領域は、前記排出口 ( 3 7 3 ) であることを特徴とする付記 B 1 ' から付記 B 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 0 9 1 】

[ 付記 B 5 ' ]

遊技球の入球によって賞球が払い出される複数の入賞口 ( 3 1 3 ~ 3 1 6 ) をさらに備え、

前記排出口 ( 3 7 3 ) は、前記複数の入賞口 ( 3 1 3 ~ 3 1 6 ) に入球されなかった遊技球を前記遊技盤 ( 3 1 ) の背面側に排出する第 1 排出口 ( 3 1 8 ) と、前記第 1 排出口 ( 3 1 8 ) とは異なる第 2 排出口 ( 3 7 3 ) と、を含み、

前記特定領域は、前記第 2 排出口 ( 3 7 3 ) であることを特徴とする付記 B 4 ' に記載の遊技機。

【 1 0 9 2 】

[ 付記 B 6 ' ]

前記第 2 排出口 ( 3 7 3 ) は、前記特別遊技において入球可能であることを特徴とする付記 B 5 ' に記載の遊技機。

【 1 0 9 3 】

付記 B 4 ' から付記 B 6 ' に係る遊技機では、特別遊技において遊技球が入球可能な第 2 排出口を通過することを契機として特定の条件が成立する場合に、表示手段に表示される特定情報の表示内容を制御される。そのため、無機的に遊技が進行されがちな特別遊技において、第 2 排出口に遊技球が入球されるか否かに着目させることで遊技性を向上させることが可能になる。

【 1 0 9 4 】

[ 付記 B 7 ' ]

前記複数の入賞口 ( 3 1 3 ~ 3 1 6 ) は、前記特別遊技において遊技球の入球が可能な

10

20

30

40

50

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。

【１０９５】

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。

10

【１０９６】

[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。

【１０９７】

20

付記Ｂ８'に係る遊技機では、振分手段によって第２排出口と第３排出口とに遊技球が振り分けられるため、特定の条件を満たすか否かについて振分手段による遊技球の振り分けに依存するという遊技性が付与される。これにより、特定の条件を満たすか否かに関して、振分手段での遊技球の挙動に着目して遊技を楽しむことが可能になる。

【１０９８】

[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。

30

【１０９９】

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。

【１１００】

[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。

40

【１１０１】

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。

【１１０２】

50

なお、付記 B 1 0 ' に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【 1 1 0 3 】

[ 付記 C 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、

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、

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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させる表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）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。

【 1 1 0 4 】

付記 C 1 ' に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【 1 1 0 5 】

[ 付記 C 2 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 C 1 ' に記載の遊技機。

【 1 1 0 6 】

[ 付記 C 3 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 C 1 ' に記載の遊技機。

【 1 1 0 7 】

付記 C 2 ' 又は付記 C 3 ' に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができただけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 1 1 0 8 】

10

20

30

40

50

## [ 付記 C 4 ' ]

前記特別遊技状態は、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（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。

10

## 【1109】

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。

20

## 【1110】

## [ 付記 C 5 ' ]

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記C1'から付記C4'のいずれかに記載の遊技機。

## 【1111】

付記C5'に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

30

## 【1112】

## [ 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C1'から付記C5'のいずれかに記載の遊技機。

## 【1113】

付記C6'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

40

## 【1114】

## [ 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、

50

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（5 R 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。

【1115】

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。

【1116】

[付記 C 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）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 C 6' 又は付記 C 7' に記載の遊技機。

【1117】

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 C 8' 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。

【1118】

[付記 C 9']

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 C 1' から付記 C 8' のいずれかに記載の遊技機。

【1119】

付記 C 9' 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 1 2 0 】

[ 付記 C 1 0 ' ]

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 C 9 ' に記載の遊技機。

【 1 1 2 1 】

付記 C 1 0 ' に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、所定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

10

【 1 1 2 2 】

なお、付記 C 1 0 ' に係る遊技機は、複数の特定情報 ( 非設定値 ) の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【 1 1 2 3 】

[ 付記 D 1 ' ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行させるか否かの移行判定 ( 大当たり抽選 ) を行う移行判定手段 ( 4 1 ) 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 ( 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、

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、

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、

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 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) 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。

【 1 1 2 4 】

付記 D 1 ' 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。

40

【 1 1 2 5 】

[ 付記 D 2 ' ]

前記表示制御手段 ( 5 1 ) は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報 ( 数値の一部 ) とを前記表示手段 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) に表示させることが可能であることを特徴とする付記 D 1 ' に記載の遊技機。

【 1 1 2 6 】

[ 付記 D 3 ' ]

50

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。

【１１２７】

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。

10

【１１２８】

[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。

【１１２９】

20

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｄ４'に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率よく特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【１１３０】

[付記Ｄ５']

30

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

前記規定期間は、少なくとも前記所定期間の経過後に設定されることを特徴とする付記Ｄ１'から付記Ｄ４'のいずれかに記載の遊技機。

【１１３１】

付記Ｄ５'に係る遊技機では、所定期間において特定の条件が満たされる場合に、所定期間の経過後に特定数値情報を示す特定情報が表示される。そのため、遊技者は、所定期間において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技の進行を楽しみ、所定期間の経過後には表示手段に表示される特定情報に着目して遊技を楽しむことができる。これにより、所定期間の開始から所定期間が経過して特定情報が表示されるまでの一連の期間における遊技の興趣が向上される。

40

【１１３２】

[付記Ｄ６']

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

前記特別遊技状態は、

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

50

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｄ５'に記載の遊技機。

【１１３３】

付記Ｄ６'に係る遊技機では、所定期間の始期が、第１遊技状態において移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される当該特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、初当たりである特別遊技に設定される。一方、所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特定遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の終期は、初当たりであるか連荘当たりであるかを問わず、最後に実行される特別遊技に設定される。このように、所定期間は、初当たりを契機として開始され、最後に実行される特別遊技に終期が設定され、当該所定期間の経過後に表示手段に特定情報が表示される。これにより、特別遊技が実行される期間を有効に利用して特定数値情報を示す特定情報を遊技者に提示する遊技性を付与できる。また、連荘当たりの場合、この連荘当たりで満たされる特定の条件の数に応じた数（量）の情報を所定期間の経過後に一括して提示することも可能になる。そのため、遊技者は、特定情報について多くの情報を、所定期間経過後の短期間で確認することが可能になるため、特定数値情報を示す特定情報に基づいて、特定数値情報、ひいては所定数値情報を特定又は推測する際の利便性が向上される。

【１１３４】

[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。

【１１３５】

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。

【１１３６】

[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

10

20

30

40

50



技機。

【 1 1 3 7 】

付記 D 8 ' 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。

10

【 1 1 3 8 】

[ 付記 D 9 ' ]

前記特定の条件は、特定領域 ( 3 7 3 ) を遊技球が通過し、前記特定領域 ( 3 7 3 ) 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 D 1 ' から付記 D 8 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 1 3 9 】

付記 D 9 ' に係る遊技機では、特定領域を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することで表示手段に特定情報が表示される。このように表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行うことで、特定領域を遊技球が通過した場合に、表示抽選に当選しているか否か ( 特定情報が表示されるか否か ) に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行う場合、特定の条件が満たされる難易度やバラツキ ( 特定情報が表示される難易度やバラツキ ) を調整することが容易になる。これにより、表示抽選での当選確率や抽選方式などに応じて、特定情報の表示に関して種々の遊技性を付与できる。

20

【 1 1 4 0 】

[ 付記 D 1 0 ' ]

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 D 1 ' から付記 D 9 ' のいずれかに記載の遊技機。

30

【 1 1 4 1 】

付記 D 1 0 ' 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 1 4 2 】

[ 付記 D 1 1 ' ]

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 D 1 0 ' に記載の遊技機。

40

【 1 1 4 3 】

付記 D 1 1 ' 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

50

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 1 4 4 】

なお、付記 D 1 1 ' に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【 1 1 4 5 】

[ 付記 E 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、

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、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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させる表示制御手段（ 5 1 ）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（ 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 1 4 6 】

付記 E 1 ' 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数値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。

【 1 1 4 7 】

[ 付記 E 2 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 E 1 ' に記載の遊技機。

【 1 1 4 8 】

[ 付記 E 3 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 E 1 ' に記載の遊技機。

【 1 1 4 9 】

付記 E 2 ' 又は付記 E 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

10

20

30

40

50

て特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 1 1 5 0 】

[ 付記 E 4 ' ]

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 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) であることを特徴とする付記 E 1 ' から付記 E 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 1 5 1 】

付記 E 4 ' 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。

【 1 1 5 2 】

[ 付記 E 5 ' ]

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 ( 5 1 ) 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 E 4 ' に記載の遊技機。

【 1 1 5 3 】

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。

【 1 1 5 4 】

[ 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。

【 1 1 5 5 】

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。

【 1 1 5 6 】

[ 付記 E 7 ' ]

前記情報表示手段 ( 3 9 ) 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。

【 1 1 5 7 】

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。

【 1 1 5 8 】

[ 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E5'又は付記E6'に記載の遊技機。

【1159】

付記E8'に係る遊技機では、情報表示手段に特定数値情報の特定又は推測可能な特定画像を表示可能であるため、特定画像の態様や特定画像を表示させるまでのプロセスの選択肢が多い。そのため、特定画像の態様や特定画像を表示させるまでのプロセスに応じて多様なパターンで特定数値情報の特定又は推測させることができる。これにより、特定数値情報の特定又は推測することに対する遊技性が向上される。

【1160】

[付記E9']

前記情報表示手段(341)は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄(飾り図柄)が変動表示される変動表示画像を表示可能な画像表示手段であることを特徴とする付記E8'に記載の遊技機。

【1161】

付記E9'に係る遊技機では、移行判定の結果を示唆又は明示する図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に、特定画像が表示される。そのため、遊技機において画像表示手段に変動表示画像を表示させる場合には、その画像表示手段を利用して特定画像を表示させることができる。これにより、特定画像を表示させるための表示手段を別途設けることなく、遊技機に必要な表示手段を利用して特定画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【1162】

[付記E10']

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

前記特定情報は、数字又はアルファベットであることを特徴とする付記E5'から付記E9'のいずれかに記載の遊技機。

【1163】

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やすく、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。

【1164】

[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。

【1165】

付記E11'に係る遊技機では、複数種類の数値情報のうちの特定数値情報に対応する個別表示部に特定情報が表示される。即ち、特定数値情報ごとに特定情報が表示される個別表示部が規定されている。そのため、特定情報が表示される個別表示部の種別によって簡易に特定情報を把握でき、特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

【1166】

[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。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 6 7 】

付記 E 1 2 ' 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。

## 【 1 1 6 8 】

## [ 付記 E 1 3 ' ]

前記複数の個別表示部 ( 3 5 1 ~ 3 5 6 ) は列状、環状、マトリックス状又は千鳥状に配置されていることを特徴とする付記 E 1 1 ' 又は付記 E 1 2 ' に記載の遊技機。

## 【 1 1 6 9 】

## [ 付記 E 1 4 ' ]

前記複数の個別表示部 ( 3 5 1 ~ 3 5 6 ) は、ランプ群であることを特徴とする付記 E 1 1 ' から付記 E 1 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 1 7 0 】

付記 E 1 3 ' 及び付記 E 1 4 ' 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。

## 【 1 1 7 1 】

## [ 付記 E 1 5 ' ]

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記 E 1 ' から付記 E 1 4 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 1 7 2 】

付記 E 1 5 ' 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 1 7 3 】

## [ 付記 E 1 6 ' ]

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 E 1 5 ' に記載の遊技機。

## 【 1 1 7 4 】

付記 E 1 6 ' 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 1 7 5 】

## [ 付記 E 1 7 ' ]

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技 ( ラウンド遊技 ) を含む

10

20

30

40

50

価値付与遊技（開閉実行モード）を有し、

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 E 1 5 ' 又は付記 E 1 6 ' に記載の遊技機。

【 1 1 7 6 】

付記 E 1 7 ' 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 1 7 7 】

[ 付記 E 1 8 ' ]

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 E 1 5 ' から付記 E 1 7 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 1 7 8 】

付記 E 1 8 ' 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。

【 1 1 7 9 】

[ 付記 E 1 9 ' ]

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（ 5 R 通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記 E 1 8 ' に記載の遊技機。

【 1 1 8 0 】

付記 E 1 9 ' 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。

【 1 1 8 1 】

## 〔付記 E 2 0 '〕

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 E 1 8 ' 又は付記 E 1 9 ' に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 2 】

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 E 2 0 ' に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

10

## 【 1 1 8 3 】

## 〔付記 E 2 1 '〕

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 E 1 ' から付記 E 2 0 ' のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 1 1 8 4 】

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 1 8 5 】

## 〔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。

30

## 【 1 1 8 6 】

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。

40

## 【 1 1 8 7 】

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。

## 【 1 1 8 8 】

## 〔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

50

)を記憶する記憶手段(41)と、

前記各数値情報を選択する選択手段(41)と、

を備える遊技機であって、

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

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

所定の条件が成立する場合に、前記表示手段(35、39、341)に前記特定情報を表示させる表示順序を決定する表示順序決定手段(51)と、

を備え、

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記表示順序決定手段(51)によって決定される前記表示順序に基づいて、前記表示手段(35、39、341)に前記特定情報を表示させ、

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

【1189】

付記F1'に係る遊技機では、所定の条件が満たされる場合に表示手段に特定情報を表示させる表示順序を決定される。このように所定の条件が成立することによって特定情報を表示させる表示順序が決定されることで、特定情報の表示順序が一定化されることが防止される。これにより、同じ特定情報が繰り返し表示されることを防止でき、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1190】

[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。

【1191】

[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。

【1192】

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。

【1193】

[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。

【1194】

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

10

20

30

40

50



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。

【 1 1 9 5 】

[ 付記 F 5 ' ]

前記所定の条件は、前記数値情報記憶手段（ 4 1 ）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 F 1 ' から付記 F 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 1 9 6 】

付記 F 5 ' 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。

10

【 1 1 9 7 】

[ 付記 F 6 ' ]

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 F 1 ' から付記 F 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 1 9 8 】

付記 F 6 ' 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。

20

【 1 1 9 9 】

[ 付記 F 7 ' ]

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 F 1 ' から付記 F 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 2 0 0 】

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。

30

【 1 2 0 1 】

[ 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であ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。

【 1 2 0 2 】

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。

40

【 1 2 0 3 】

[ 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（ 5 1 ）と、

前記表示順序選択手段（ 5 1 ）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（ 5 1 ）と、

をさらに備え、

前記表示制御手段（ 5 1 ）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（ 5 1 ）

50

に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｆ１'から付記Ｆ８'のいずれかに記載の遊技機。

【１２０４】

付記Ｆ９'に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

10

【１２０５】

[付記Ｆ１０']

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

前記表示順序選択手段（５１）は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択することを特徴とする付記Ｆ９'に記載の遊技機。

【１２０６】

付記Ｆ１０'に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

20

【１２０７】

[付記Ｆ１１']

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｆ１'から付記Ｆ１０'のいずれかに記載の遊技機。

【１２０８】

付記Ｆ１１'に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

30

【１２０９】

[付記Ｆ１２']

前記特別遊技状態は、

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

40

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

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｆ１１'に記載の遊技機。

【１２１０】

付記Ｆ１２'に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態

50

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。

【1211】

[付記F13']

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

10

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記F11'又は付記F12'に記載の遊技機。

【1212】

付記F13'に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1213】

[付記F14']

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記F11'から付記F13'のいずれかに記載の遊技機。

20

【1214】

付記F14'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【1215】

[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、

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。

【1216】

40

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

50

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

【1217】

[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。

【1218】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記F16'に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【1219】

[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。

【1220】

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。

【1221】

[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。

【1222】

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。

【1223】

10

20

30

40

50

なお、付記 F 1 8 ' に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【 1 2 2 4 】

[ 付記 G 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、

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、

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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させる第 1 表示制御手段（ 5 1 ）と、

前記規定期間において前記第 1 表示手段（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）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（ 5 1 2 ）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（ 5 1 2 ）に記憶される前記表示内容を前記第 2 表示手段（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）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（ 2 1 ）と、

前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（ 2 1 ）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（ 5 1 2 ）に記憶される前記表示内容を前記第 2 表示手段（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させる第 2 表示制御手段（ 5 1 ）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（ 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 2 5 】

付記 G 1 ' 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。

【 1 2 2 6 】

[ 付記 G 2 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 G 1 ' に記載の遊技機。

【 1 2 2 7 】

[ 付記 G 3 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 G 1 ' に記載の遊技機。

【 1 2 2 8 】

付記 G 2 ' 又は付記 G 3 ' 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。

【 1 2 2 9 】

[ 付記 G 4 ' ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) 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 ( 4 1 ) 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 G 1 ' から付記 G 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 2 3 0 】

付記 G 4 ' 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。

【 1 2 3 1 】

[ 付記 G 5 ' ]

前記表示内容記憶手段 ( 5 1 2 ) 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 ( 5 1 ) は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段 ( 2 1 ) 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 ( 5 1 2 ) に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうち少なくとも 1 つの前記表示内容を前記第 2 表示手段 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) に表示させることを特徴とする付記 G 1 ' から付記 G 4 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 2 3 2 】

[ 付記 G 6 ' ]

前記表示内容表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 2 1 ) 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 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) に表示させることを特徴とする付記 G 5 ' に記載の遊技機。

【 1 2 3 3 】

[ 付記 G 7 ' ]

前記表示内容表示制御手段 ( 5 1 ) は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段 ( 2 1 ) 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 ( 5 1 2 ) に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうち 2 以上を前記第 2 表示手段 ( 3 5 , 3 9 , 3 4 1 ) に表示させることを特徴とする付記 G 5 ' に記載の遊技機。

【 1 2 3 4 】

付記 G 5 ' から付記 G 7 ' に係る遊技機では、複数の規定期間に表示された複数の特定情報の表示内容のうち少なくとも 1 つの表示内容を第 2 表示手段に提示させることができる。例えば、表示内容記憶手段 ( 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。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 3 5 】

## [ 付記 G 8 ' ]

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 G 1 ' から付記 G 7 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 2 3 6 】

## [ 付記 G 9 ' ]

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 G 8 ' に記載の遊技機。

## 【 1 2 3 7 】

付記 G 8 ' 及び付記 G 9 ' 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。

## 【 1 2 3 8 】

## [ 付記 G 1 0 ' ]

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 G 1 ' から付記 G 9 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 2 3 9 】

付記 G 1 0 ' 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 4 0 】

## [ 付記 G 1 1 ' ]

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 G 1 0 ' に記載の遊技機。

## 【 1 2 4 1 】

付記 G 1 1 ' 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

10

20

30

40

50

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 4 2 】

なお、付記 G 1 1 ' に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【 1 2 4 3 】

[ 付記 H 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、

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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させる表示制御手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記表示制御手段（ 5 1 ）は、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）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（ 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 4 4 】

付記 H 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 4 5 】

[ 付記 H 2 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 H 1 ' に記載の遊技機。

【 1 2 4 6 】

[ 付記 H 3 ' ]

前記表示制御手段（ 5 1 ）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（ 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 H 1 ' に記載の遊技機。

【 1 2 4 7 】

付記 H 2 ' 又は付記 H 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。

10

20

30

40

50



## 【 1 2 4 8 】

## [ 付記 H 4 ' ]

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 ( 5 1 ) と、

前記表示順序選択手段 ( 5 1 ) 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 ( 5 1 ) をさらに備え、

前記表示制御手段 ( 5 1 ) は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) に表示させることを特徴とする付記 H 1 ' から付記 H 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

10

## 【 1 2 4 9 】

付記 H 4 ' 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。

20

## 【 1 2 5 0 】

## [ 付記 H 5 ' ]

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記 1 つの表示順序を選択することを特徴とする付記 H 4 ' に記載の遊技機。

## 【 1 2 5 1 】

付記 H 5 ' に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、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。

30

## 【 1 2 5 2 】

## [ 付記 H 6 ' ]

前記複数の表示順序は、前記表示順序選択手段 ( 5 1 ) によって選択される確率 ( 選択率 ) が異なる表示順序を含むことを特徴とする付記 H 5 ' に記載の遊技機。

## 【 1 2 5 3 】

付記 H 6 ' に係る遊技機では、特定の表示順序を選択され易くし、また特定の表示順序を選択され難くすることも可能である。即ち、全ての表示順序が選択される確率が同一にされる場合とは異なり、特定の非設定値の特定を容易にし、これとは逆に、特定の非設定値の特定を困難にすることも可能になる。これにより、高設定値であることの可能性の高低、低設定値であることの可能性の高低などの調整が可能になる。

40

## 【 1 2 5 4 】

## [ 付記 H 7 ' ]

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

前記第 1 表示順序は、前記第 1 表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段 ( 5 1 ) によって選択される確率 ( 選択率 ) が高く設定 ( 1 0 0 % 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 5 5 】

50

付記 H 7' に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が最も低い第 1 表示順序が選択され易い。即ち、所定数値情報に対応する有利判定確率を除いて、有利判定確率が最も低く遊技者にとって最も不利な特定数値情報を示す特定情報は、表示順序における優先順位が最も低い。そのため、遊技者にとって最も不利な特定数値情報が最後に表示されるため、最後の特定情報が表示されるまでは、遊技者にとって最も不利な有利判定確率と、それよりも遊技者に有利な有利判定確率との可能性が残される。これにより、遊技者にとって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

10

【 1 2 5 6 】

[ 付記 H 8' ]

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

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

前記第 2 表示順序は、前記第 2 表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段 ( 5 1 ) によって選択される確率 ( 選択率 ) が高く設定 ( 1 0 0 % 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。

20

【 1 2 5 7 】

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。

30

【 1 2 5 8 】

[ 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、

40

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 ( 5 1 ) によって選択される確率 ( 選択率 ) が高く設定 ( 1 0 0 % 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 5 9 】

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

50

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。

【1260】

[付記H10']

前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第4表示順序を含み、

前記第4表示順序は、前記第4表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段（51）によって選択される確率（選択率）が高く設定（100%を含む）されることを特徴とする付記H6'に記載の遊技機。

【1261】

付記H10'に係る遊技機では、第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第4表示順序の選択率が高く設定されている。このような第4表示順序の選択率が高く設定されていることで、第1有利判定確率が把握される直前に第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報が非表示の特定情報として残される。これにより、第1有利判定確率の最終候補が、実際の第1有利判定確率と、その第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報となる。その結果、最終的には、遊技者な有利な第1有利判定確率に対応する所定数値情報のほうを第1有利判定確率（所定数値情報）として把握されるため、設定値が把握される場合の喜びが向上される。

【1262】

[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。

【1263】

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。

【1264】

[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。

【1265】

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

10

20

30

40

50

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。

【1266】

[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。 10

【1267】

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。

【1268】

[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。

【1269】

付記H14'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。 20

【1270】

[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、 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。

【1271】

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 40 50

了の第1特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第2特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【1272】

[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、

10

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。

【1273】

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。

20

【1274】

[付記H17']

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記H1'から付記H15'のいずれかに記載の遊技機。

【1275】

付記H17'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

30

【1276】

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。

【1277】

[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、

40

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、

50

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

前記規定期間以外の期間において、前記特定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されることを制限する表示制限手段（５１）と、

を備え、

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

【１２７８】

10

付記Ｉ１’に係る遊技機では、規定期間以外の期間において、特定情報が表示手段に表示されることが制限される。そのため、特定情報の表示が、その特定情報を表示させるための特定の条件を満たす遊技を行った遊技者に対する特典として実行される。これにより、他の遊技者が先の遊技者が得た特典に便乗し、特定数値情報を特定又は推測するための特定情報を得ることを防止できる。

【１２７９】

[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。

20

【１２８０】

[付記Ｉ３’]

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｉ１’に記載の遊技機。

【１２８１】

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。

30

【１２８２】

[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。

40

【１２８３】

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。

【１２８４】

[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

50

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。

【１２８５】

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。

【１２８６】

[付記Ｉ６']

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｉ１'から付記Ｉ５'のいずれかに記載の遊技機。

【１２８７】

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。

【１２８８】

[付記Ｉ７']

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｉ６'に記載の遊技機。

【１２８９】

付記Ｉ７'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間で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。

【１２９０】

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。

【１２９１】

[付記Ｊ１']

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

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

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

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

所定期間に第１の特定の条件又は前記第２の特定の条件とは異なる第２特定の条件が成

10

20

30

40

50

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

を備え、

前記表示制御手段（５１）は、前記第１の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を第１表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、前記第２の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報（数字）を前記第１表示順序とは異なる第２表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、

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

10

#### 【１２９２】

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。

20

#### 【１２９３】

##### [付記Ｊ２']

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｊ１'に記載の遊技機。

#### 【１２９４】

##### [付記Ｊ３']

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｊ１'に記載の遊技機。

30

#### 【１２９５】

付記Ｊ２'又は付記Ｊ３'に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

#### 【１２９６】

40

##### [付記Ｊ４']

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

前記第２の特定の条件は、前記複数種類の数値情報から選択される前記第１所定数値情報（設定値）とは異なる第２所定数値情報（設定値）が前記数値情報記憶手段（４１）に記憶されていることを含むことを特徴とする付記Ｊ１'から付記Ｊ３'のいずれかに記載の遊技機。

#### 【１２９７】

付記Ｊ４'に係る遊技機では、第１の特定の条件が数値情報記憶手段に第１所定数値情報が記憶されていることを含み、第２の特定の条件が数値情報記憶手段に第２所定数値情報

50



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。

【 1 2 9 8 】

[ 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 ( 5 1 ) と、

10

前記表示順序選択手段 ( 5 1 ) 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 ( 5 1 ) をさらに備え、

前記表示制御手段 ( 5 1 ) は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) 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。

【 1 2 9 9 】

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

【 1 3 0 0 】

[ 付記 J 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、

30

前記表示順序選択手段 ( 5 1 ) 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 J 5 ' に記載の遊技機。

【 1 3 0 1 】

付記 J 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。

【 1 3 0 2 】

40

[ 付記 J 7 ' ]

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 J 1 ' から付記 J 6 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 3 0 3 】

付記 J 7 ' 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。

50

## 【 1 3 0 4 】

## [ 付記 J 8 ' ]

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、

10

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 J 7 ' に記載の遊技機。

## 【 1 3 0 5 】

付記 J 8 ' 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

## 【 1 3 0 6 】

## [ 付記 J 9 ' ]

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 J 7 ' 又は付記 J 8 ' に記載の遊技機。

## 【 1 3 0 7 】

付記 J 9 ' 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。

30

## 【 1 3 0 8 】

## [ 付記 J 10 ' ]

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 J 7 ' から付記 J 9 ' のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 3 0 9 】

付記 J 10 ' 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。

40

## 【 1 3 1 0 】

## [ 付記 J 11 ' ]

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（

50

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。

【１３１１】

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測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【１３１２】

[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。

【１３１３】

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。

【１３１４】

[付記Ｊ１３']

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｊ１'から付記Ｊ１２'のいずれかに記載の遊技機。

【１３１５】

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

10

20

30

40

50

情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【 1 3 1 6 】

[ 付記 J 1 4 ' ]

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 J 1 3 ' に記載の遊技機。

【 1 3 1 7 】

付記 J 1 4 ' に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、所定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

10

【 1 3 1 8 】

なお、付記 J 1 4 ' に係る遊技機は、複数の特定情報 ( 非設定値 ) の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【 1 3 1 9 】

[ 付記 K 1 ' ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行させるか否かの移行判定 ( 大当たり抽選 ) を行う移行判定手段 ( 4 1 ) 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 ( 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、

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、

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 ) を第 1 表示手段 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) に表示させる第 1 表示制御手段 ( 5 1 ) と、

30

前記所定数値情報を示す所定情報 ( 数字 ) を第 2 表示手段 ( 4 5 ) に表示させる第 2 表示制御手段 ( 4 1 ) と、

を備え、

前記第 1 表示手段 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) 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 ( 4 5 ) は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、

前記所定期間においては、前記所定情報が前記第 1 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。

40

【 1 3 2 0 】

付記 K 1 ' 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 ( 4 5 ) に所定情報が表示される。即ち、特定の条件が成立する場合に、所定期間において、複数種類の数値情報から選択された 1 つの所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が、遊技者に視認可能な位置に設けられる第 1 表示手段に表示される。これにより、遊技者は、第 1 表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を特定することができ、全ての特定数値情報が表示されることで所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、第 1 表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の把握、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣

50

が向上される。

【 1 3 2 1 】

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。

【 1 3 2 2 】

[ 付記 K 2 ' ]

第 1 前記表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) に表示させることが可能であることを特徴とする付記 K 1 ' に記載の遊技機。

【 1 3 2 3 】

[ 付記 K 3 ' ]

第 1 前記表示制御手段 ( 5 1 ) 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 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) に表示させることが可能であることを特徴とする付記 K 1 ' に記載の遊技機。

【 1 3 2 4 】

付記 K 2 ' 又は付記 K 3 ' に係る遊技機では、第 1 表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 1 3 2 5 】

[ 付記 K 4 ' ]

遊技球が打ち出される遊技盤 ( 3 1 ) をさらに備え、

前記第 1 表示手段 ( 3 5 、 3 9 、 3 4 1 ) は、前記遊技盤 ( 3 1 ) の正面側に設けられ、  
前記第 2 表示手段 ( 4 5 ) は、前記遊技盤 ( 3 1 ) の背面側に設けられることを特徴とする付記 K 1 ' から付記 K 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 3 2 6 】

付記 K 4 ' 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。

【 1 3 2 7 】

[ 付記 K 5 ' ]

前記遊技盤 ( 3 1 ) は、開閉可能に枠体 ( 1 2 ) に固定されており、

前記第 2 表示手段 ( 4 5 ) は、前記遊技盤 ( 3 1 ) 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 K 4 ' に記載の遊技機。

【 1 3 2 8 】

付記 K 5 ' 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

10

20

30

40

50

状態とを達成することができる。

【 1 3 2 9 】

[ 付記 K 6 ' ]

前記第 2 表示制御手段 ( 4 1 ) は、

前記第 2 表示手段 ( 4 5 ) 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 ( 4 5 ) 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 ( 3 1 ) の背面側に設けられる特定の操作手段 ( 4 6 ) 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 ( 4 6 ) 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 K 4 ' 又は付記 K 5 ' に記載の遊技機。

10

【 1 3 3 0 】

付記 K 6 ' 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。

【 1 3 3 1 】

[ 付記 K 7 ' ]

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 K 1 ' から付記 K 6 ' のいずれかに記載の遊技機。

20

【 1 3 3 2 】

付記 K 7 ' に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【 1 3 3 3 】

30

[ 付記 K 8 ' ]

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 K 7 ' に記載の遊技機。

【 1 3 3 4 】

付記 K 8 ' に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

40

【 1 3 3 5 】

なお、付記 K 8 ' に係る遊技機は、複数の特定情報 ( 非設定値 ) の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【 1 3 3 6 】

[ 付記 a 0 ]

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、

50

遊技球の入球に基づいて

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の契機を与える始動口（３１５）と、

前記始動口（３１５）への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口（３１５）への遊技球の入球を許容する制限手段（３１５ｂ）と、

前記始動口（３１５）への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第１確率（低頻度サポートモード）と、前記第１確率よりも高い第２確率（高頻度サポートモード）とで切り替える切替手段（４１）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）と、

前記報知遊技の遊技時間を予め設定される複数の遊技時間から決定する決定手段（４１）と、

前記報知遊技の遊技時間に応じて前記報知遊技において実行する報知遊技演出（変動遊技演出）を決定する演出決定手段（５１）と、

を備え、

前記報知遊技演出は、所定回数の疑似変動が実行される疑似変動演出を含み、

前記演出決定手段は、前記所定条件が成立する確率が前記第２確率であり、前記決定手段（４１）によって決定される前記遊技時間が所定の遊技時間である場合に、前記疑似変動演出を決定することを特徴とする遊技機。

【１３３７】

付記ａ０に係る遊技機では、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３３８】

[付記ａ１]

前記所定回数の前記疑似変動の時間は、一定時間又は略一定時間であることを特徴とする付記ａ０に記載の遊技機。

【１３３９】

付記ａ１に係る遊技機では、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３４０】

[付記ａ２]

前記一定時間は、前記所定の遊技時間を前記所定回数で除算した時間であることを特徴とする付記ａ１に記載の遊技機。

【１３４１】

付記ａ２に係る遊技機では、一定時間が所定の遊技時間を前記所定回数で除算した時間である。このように、一定時間が所定の遊技時間を前記所定回数で除算した時間であることで、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３４２】

[付記ａ３]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段（４１）をさらに備え、

前記演出決定手段は、前記保留手段（４１）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、前記疑似変動演出を決定することを特徴とする付記ａ０から付記ａ２のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 4 3 】

付記 a 3 に係る遊技機では、保留手段によって報知遊技を実行する権利が保留されている場合に疑似変動演出が決定される。ここで、保留手段によって報知遊技を実行する権利が保留されている場合には報知遊技が連続して実行される。そのため、保留手段によって報知遊技を実行する権利が保留されている場合に疑似変動演出が決定されることで、報知遊技が連続して実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

## 【 1 3 4 4 】

## [ 付記 a 4 ]

前記演出決定手段は、前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記疑似変動演出を決定することを特徴とする付記 a 0 から付記 a 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

## 【 1 3 4 5 】

付記 a 4 に係る遊技機では、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合に疑似変動演出が決定される。ここで、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合、特別遊技状態に移行されないため、報知遊技が連続して実行され得る。そのため、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合に疑似変動演出が決定されることで、報知遊技が連続して実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

## 【 1 3 4 6 】

## [ 付記 a 5 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものとなる移行判定確率が異なる第 1 移行判定確率 ( 低確率モード ) 又は前記第 1 移行判定確率よりも高い確率である第 2 移行判定確率 ( 低確率モード ) によって前記移行判定を行い、

20

前記演出決定手段は、前記第 2 移行判定確率によって前記移行判定が実行される場合に、前記疑似変動演出を決定することを特徴とする付記 a 0 から付記 a 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 3 4 7 】

付記 a 5 に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる移行判定確率が高い第 2 移行判定確率 ( 高確率モード ) である場合に、疑似変動演出が決定される。このように、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる移行判定確率が高い第 2 移行判定確率 ( 高確率モード ) である場合に、疑似変動演出が決定されることで、移行判定確率が高い第 2 移行判定確率である場合に、報知遊技が連続して実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

30

## 【 1 3 4 8 】

## [ 付記 b 0 ]

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、

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の契機を与える始動口 ( 3 1 5 ) と、

40

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を許容する制限手段 ( 3 1 5 b ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第 1 確率 ( 低頻度サポートモード ) と、前記第 1 確率よりも高い第 2 確率 ( 高頻度サポートモード ) とで切り替える切替手段 ( 4 1 ) と、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) 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 ) と、

前記報知遊技の遊技時間を予め設定される複数の遊技時間から決定する決定手段 ( 4 1 ) と、

50



前記報知遊技の遊技時間に応じて前記報知遊技において実行する報知遊技演出（変動遊技演出）を決定する演出決定手段（５１）と、

を備え、

前記報知遊技演出は、上限数を有する所定回数の疑似変動が実行される疑似変動演出を含み、

前記演出決定手段は、前記所定条件が成立する確率が前記第２確率であり、前記決定手段（４１）によって決定される前記遊技時間が所定の遊技時間である場合に、前記疑似変動演出を決定し、

前記演出決定手段によって前記上限数未満の前記疑似変動が実行される前記疑似演出が決定される場合に、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を決定する予告演出決定手段（５１）をさらに備えることを特徴とする遊技機。

10

【１３４９】

付記ｂ０に係る遊技機では、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３５０】

また、付記ｂ０に係る遊技機では、上限数未満の疑似変動が実行される疑似演出が決定される場合に、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出が決定される。このように、上限数未満の疑似変動が実行される疑似演出が決定される場合に、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出が決定されることで、この予告演出の実行によって、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムに変化を与えることができるため、上限数の疑似変動が実行される疑似変動演出が繰り返される場合の興趣の低下が防止される。

20

【１３５１】

[付記ｂ１]

前記所定回数の前記疑似変動の時間は、一定時間又は略一定時間であることを特徴とする付記ｂ０に記載の遊技機。

30

【１３５２】

付記ｂ１に係る遊技機では、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３５３】

[付記ｂ２]

前記一定時間は、前記所定の遊技時間を前記所定回数で除算した時間であることを特徴とする付記ｂ０又は付記ｂ１に記載の遊技機。

40

【１３５４】

付記ｂ２に係る遊技機では、一定時間が所定の遊技時間を前記所定回数で除算した時間である。このように、一定時間が所定の遊技時間を前記所定回数で除算した時間であることで、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３５５】

[付記ｂ３]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段（４１）をさらに備え、

50

前記演出決定手段は、前記保留手段（４１）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、前記疑似変動演出を決定することを特徴とする付記ｂ０から付記ｂ２のいずれかに記載の遊技機。

【１３５６】

付記ｂ３に係る遊技機では、保留手段によって報知遊技を実行する権利が保留されている場合に疑似変動演出が決定される。ここで、保留手段によって報知遊技を実行する権利が保留されている場合には報知遊技が連続して実行される。そのため、保留手段によって報知遊技を実行する権利が保留されている場合に疑似変動演出が決定されることで、報知遊技が連続して実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３５７】

10

[付記ｂ４]

前記演出決定手段は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記疑似変動演出を決定することを特徴とする付記ｂ０から付記ｂ３のいずれかに記載の遊技機。

【１３５８】

付記ｂ４に係る遊技機では、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合に疑似変動演出が決定される。ここで、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合、特別遊技状態に移行されないため、報知遊技が連続して実行され得る。そのため、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合に疑似変動演出が決定されることで、報知遊技が連続して実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

20

【１３５９】

[付記ｂ５]

前記移行判定手段（４１）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものとなる移行判定確率が異なる第１移行判定確率（低確率モード）又は前記第１移行判定確率よりも高い確率である第２移行判定確率（高確率モード）によって前記移行判定を行い、

前記演出決定手段は、前記第２移行判定確率によって前記移行判定が実行される場合に、前記疑似変動演出を決定することを特徴とする付記ｂ０から付記ｂ４のいずれかに記載の遊技機。

30

【１３６０】

付記ｂ５に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる移行判定確率が高い第２移行判定確率（高確率モード）である場合に、疑似変動演出が決定される。このように、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる移行判定確率が高い第２移行判定確率（高確率モード）である場合に、疑似変動演出が決定されることで、移行判定確率が高い第２移行判定確率である場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３６１】

[付記ｃ０]

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、

40

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の契機を与える始動口（３１５）と、

前記始動口（３１５）への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口（３１５）への遊技球の入球を許容する制限手段（３１５ｂ）と、

前記始動口（３１５）への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第１確率（低頻度サポートモード）と、前記第１確率よりも高い第２確率（高頻度サポートモード）とで切り替える切替手段（４１）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（変動遊技）

50

と、

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、

前記報知遊技の遊技時間を予め設定される複数の遊技時間から決定する決定手段（４１）と、

前記報知遊技の遊技時間に応じて前記報知遊技において実行する報知遊技演出（変動遊技演出）を決定する演出決定手段（５１）と、

を備え、

前記報知遊技演出は、所定回数の疑似変動が実行される疑似変動演出を含み、

前記演出決定手段は、前記所定条件が成立する確率が前記第２確率であり、前記決定手段（４１）によって決定される前記遊技時間が所定の遊技時間であり、前記保留手段（４１）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、前記疑似変動演出と、当該報知遊技から次回の報知遊技まで連続する連続演出と含む演出を決定することを特徴とする遊技機。

【１３６２】

付記ｃ０に係る遊技機では、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３６３】

また、付記ｃ０に係る遊技機では、特定の条件が成立する場合に当該報知遊技から次回の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出が決定される。このように、特定の条件が成立する場合に当該報知遊技から次回の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出が決定されることで、この連続演出の実行によって、変動リズムに変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の興趣の低下が防止される。

【１３６４】

[付記ｃ１]

前記所定回数の前記疑似変動の時間は、一定時間又は略一定時間であることを特徴とする付記ａ０に記載の遊技機。

【１３６５】

付記ｃ１に係る遊技機では、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【１３６６】

[付記ｃ２]

前記連続演出を決定するか否かの抽選を行う抽選手段をさらに備え、

前記演出決定手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記連続演出を決定するものである場合に、前記疑似変動演出及び前記連続演出を含む演出を決定することを特徴とする付記ｃ０又はｃ１に記載の遊技機。

【１３６７】

付記ｃ２に係る遊技機では、抽選手段による抽選結果が連続演出を決定するものである場合に疑似変動演出及び前記連続演出を含む演出が決定される。このように、抽選手段による抽選結果が連続演出を決定するものである場合に疑似変動演出及び連続演出を含む演出が決定されることで、抽選手段による抽選結果に応じて、ランダムに連続演出が実行される。これにより、テンポ良く実行される遊技演出の変動リズムに、連続演出によってランダムに変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の興趣の低下が防止される。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 6 8 】

## [ 付記 c 3 ]

前記連続演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出であることを特徴とする付記 c 0 から付記 c 2 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 3 6 9 】

付記 c 3 に係る遊技機では、連続演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出である。このように、連続演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する演出であることで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出の変動リズムに変化を与えることができるため、上限数の疑似変動が実行される疑似変動演出が繰り返される場合の興趣の低下が防止される。

10

## 【 1 3 7 0 】

## [ 付記 d 0 ]

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、

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の契機を与える始動口（ 3 1 5 ）と、

前記始動口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を許容する制限手段（ 3 1 5 b ）と、

20

前記始動口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第 1 確率（低頻度サポートモード）と、前記第 1 確率よりも高い第 2 確率（高頻度サポートモード）とで切り替える切替手段（ 4 1 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）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）と、

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段（ 4 1 ）と、

前記報知遊技の遊技時間を予め設定される複数の遊技時間から決定する決定手段（ 4 1 ）と、

前記報知遊技の遊技時間に応じて前記報知遊技において実行する報知遊技演出（変動遊技演出）を決定する演出決定手段（ 5 1 ）と、

30

を備え、

前記報知遊技演出は、所定回数の疑似変動が実行される疑似変動演出を含み、

前記演出決定手段は、前記所定条件が成立する確率が前記第 2 確率であり、前記決定手段（ 4 1 ）によって決定される前記遊技時間が所定の遊技時間であり、前記保留手段（ 4 1 ）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する一連演出を決定することを特徴とする遊技機。

## 【 1 3 7 1 】

付記 d 0 に係る遊技機では、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

40

## 【 1 3 7 2 】

また、付記 d 0 に係る遊技機では、特定の条件が成立する場合に当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する一連演出が決定される。このように、特定の条件が成立する場合に当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する一連演出が決定されることで、この一連演出の実行によって、テンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

50

## 【 1 3 7 3 】

## [ 付記 d 1 ]

前記所定回数の前記疑似変動の時間は、一定時間又は略一定時間であることを特徴とする付記 d 0 に記載の遊技機。

## 【 1 3 7 4 】

付記 d 1 に係る遊技機では、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

10

## 【 1 3 7 5 】

## [ 付記 d 2 ]

前記一連演出を決定するか否かの抽選を行う抽選手段をさらに備え、

前記演出決定手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記一連演出を決定するものである場合に、前記一連演出を決定することを特徴とする付記 d 0 又は d 1 に記載の遊技機。

## 【 1 3 7 6 】

付記 d 2 に係る遊技機では、抽選手段による抽選結果が一連演出を決定するものである場合に一連演出が決定される。このように、抽選手段による抽選結果が一連演出を決定するものである場合に一連演出が決定されることで、抽選手段による抽選結果に応じて、ランダムに一連演出が実行される。これにより、テンポ良く実行される遊技演出の変動リズムに、一連演出によってランダムに変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下がより抑制される。

20

## 【 1 3 7 7 】

## [ 付記 d 3 ]

前記一連演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記 d 0 から付記 d 2 に記載の遊技機。

## 【 1 3 7 8 】

付記 d 3 に係る遊技機では、一連演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、一連演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含むことで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出の変動リズムに変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の興趣の低下が防止される。

30

## 【 1 3 7 9 】

## [ 付記 d 4 ]

前記一連演出は、前記予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を含むことを特徴とする付記 d 3 に記載の遊技機。

## 【 1 3 8 0 】

付記 d 4 に係る遊技機では、一連演出が予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を含む。このように、一連演出が予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を含むことで、予告演出が先読み予告演出としての意義を有する。これにより、予告演出によって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。

40

## 【 1 3 8 1 】

## [ 付記 d 5 ]

前記一連演出は、前記疑似変動、前記予告演出及び前記リーチ演出がこの順序で実行される演出を含むことを特徴とする付記 d 4 に記載の遊技機。

## 【 1 3 8 2 】

付記 d 5 に係る遊技機では、一連演出が疑似変動、予告演出及びリーチ演出がこの順序

50

で実行される演出を含む。このように、一連演出が疑似変動、予告演出及びリーチ演出がこの順序で実行される演出を含むことで、疑似変動によって予告演出の先読み予告演出としての意義がより大きく、これにより、予告演出によって演出に対する遊技者の興味を、より向上させることが可能になる。

【 1 3 8 3 】

[ 付記 e 0 ]

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、

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の契機を与える始動口（ 3 1 5 ）と、

前記始動口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を許容する制限手段（ 3 1 5 b ）と、

前記始動口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第 1 確率（低頻度サポートモード）と、前記第 1 確率よりも高い第 2 確率（高頻度サポートモード）とで切り替える切替手段（ 4 1 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）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）と、

前記報知遊技の遊技時間を予め設定される複数の遊技時間から決定する決定手段（ 4 1 ）と、

前記報知遊技の遊技時間に応じて前記報知遊技において実行する報知遊技演出（変動遊技演出）を決定する演出決定手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記報知遊技演出は、所定回数の疑似変動が実行される疑似変動演出を含み、

前記演出決定手段は、前記所定条件が成立する確率が前記第 2 確率であり、前記決定手段（ 4 1 ）によって決定される前記遊技時間が所定の遊技時間である場合に、前記疑似変動演出を決定し、

前記複数の遊技時間は、前記所定の遊技時間未満であり、前記所定回数よりも少ない回数の変動遊技演出を実行可能な時間を含むことを特徴とする遊技機。

【 1 3 8 4 】

付記 e 0 に係る遊技機では、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【 1 3 8 5 】

また、付記 e 0 に係る遊技機では、複数の遊技時間が、所定の遊技時間未満であり、所定回数よりも少ない回数の変動遊技演出を実行可能な時間を含む。このように、複数の遊技時間が、所定の遊技時間未満であり、所定回数よりも少ない回数の変動遊技演出を実行可能な時間を含むことで、所定回数よりも少ない回数の変動遊技演出が実行されることによって、テンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

【 1 3 8 6 】

[ 付記 e 1 ]

前記所定回数の前記疑似変動の時間は、一定時間又は略一定時間であることを特徴とする付記 e 0 に記載の遊技機。

【 1 3 8 7 】

付記 e 1 に係る遊技機では、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含む。このように、報知遊技演出として一定時間又は略一定時間の疑似変動が所定回数実行される疑似変動演出を含むことで、疑似変動演出を

10

20

30

40

50

繰り返し実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技での遊技演出をテンポ良く実行でき、報知遊技が繰り返し実行される場合の変動リズムのテンポを良くすることが可能になる。

【 1 3 8 8 】

[ 付記 e 2 ]

前記複数の遊技時間は、前記一定時間と同一時間を含み、

前記遊技時間が前記一定時間と同一時間である場合に、前記演出決定手段による前記疑似変動の決定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 e 0 又は付記 e 1 に記載の遊技機。

【 1 3 8 9 】

付記 e 2 に係る遊技機では、遊技時間が一定時間と同一時間である場合に疑似変動の決定が制限される。遊技時間が一定時間と同一時間である場合に疑似変動の決定が制限されることで、遊技演出に疑似変動が実行されない演出が挟まれるため、テンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の興趣の低下が防止される。

【 1 3 9 0 】

[ 付記 e 3 ]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) をさらに備え、

前記演出決定手段は、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留され、前記制限手段によって前記演出決定手段による前記疑似変動の決定が制限される場合に当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出を決定することを特徴とする付記 e 2 に記載の遊技機。

【 1 3 9 1 】

付記 e 3 に係る遊技機では、保留手段によって報知遊技を実行する権利が保留され、疑似変動の決定が制限される場合に当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する演出を含む演出が決定される。このように、保留手段によって報知遊技を実行する権利が保留され、疑似変動の決定が制限される場合に当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する演出を含む演出が決定されることで、この連続演出の実行によって、テンポ良く実行される遊技演出の変動リズムに変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の興趣の低下が防止される。

【 1 3 9 2 】

[ 付記 e 4 ]

前記連続演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出であることを特徴とする付記 e 3 に記載の遊技機。

【 1 3 9 3 】

付記 e 4 に係る遊技機では、連続演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出である。このように、連続演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する演出であることで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、上限数の疑似変動が実行される疑似変動演出が繰り返される場合の興趣の低下が防止される。

【 1 3 9 4 】

[ 付記 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 ) 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、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技の遊技時間 ( 変動表示時間 ) を複数の遊技時間から決定する遊技時間決定手段 ( 4 1 ) と、

複数の図柄 ( 飾り図柄 ) の変動が表示され、前記複数の図柄の停止表示の組み合わせに

10

20

30

40

50

よって前記移行判定の結果が報知される表示手段（３４１）と、

前記遊技時間決定手段（４１）によって決定された前記報知遊技の遊技時間に基づいて、複数の遊技演出から決定される遊技演出を実行させる遊技演出実行手段（５１）と、を備え、

前記遊技時間決定手段（４１）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間を決定する手段を有し、

前記複数の遊技演出は、前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に実行される演出として、所定演出（例えば予告演出）、及び前記所定演出とは異なる特定演出（例えば疑似連３演出）を含み、

前記特定演出は、前記表示手段において、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでないことを示す前記複数の図柄の組み合わせが仮停止表示又は停止表示される所定変動（疑似変動）が特定回数実行される演出であり、

前記遊技演出実行手段（５１）は、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行せず、前記特定演出を実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行し、前記所定変動を前記特定回数よりも少ない回数実行する手段と、

を有することを特徴とする遊技機。

【１３９５】

ところで、遊技機は、過度な出玉の増加により遊技者の射幸心を煽るものであることは好ましくない。また、最近の遊技者は、遊技機に対して短時間での過度な出玉の増減を望まない傾向にあり、特に長時間の遊技の楽しむことを希望する遊技者は、遊技機に対して緩やかな出玉の増減を望む傾向がある。

【１３９６】

遊技機における出玉の増減を緩やかにする方法としては、例えば通常遊技状態（低確率モード）での大当たり確率を高く設定すること、確率変動遊技機における確変大当たりの比率を低く設定（確変継続率を低く設定）すること、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率を低く設定することなどが考えられる。特に昨今では、出玉の急激な増加を抑制するために、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率を低く設定する傾向にある。また、確変遊技状態での出玉の過度な増加を抑制するために、変動遊技での変動表示時間を比較的長く（例えば１５秒以上）に設定することも考えられる。このように変動表示時間が比較的長く設定される場合、例えば図１００（Ａ）に示すように、当該変動遊技での遊技演出として、高速変動演出の実行後にリーチ演出が実行されるリーチ演出パターンが設定され易い。このリーチ演出パターンは、大当たり抽選での抽選結果に基づいて設定されるものであり、高速変動演出やリーチ演出において大当たり期待度を示唆が示唆される。また、高速変動演出やリーチ演出の実行中には、大当たり期待度を示唆する予告演出が適宜実行される。

【１３９７】

しかしながら、確変遊技状態（高確率モード）であっても、大当たり抽選での抽選結果の大部分が外れである。また、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合、大当たり期待度が低い演出パターンが設定され易く、予告演出としても大当たり期待度が低い演出が設定され易い。そのため、確変遊技状態では、大当たり期待度が低い演出が頻発し易く、出玉の増加速度を低くすることができる。その反面、大当たり期待度が低い演出が比較的長い変動表示時間で実行されると、次々と実行される変動遊技の変動リズムのテンポが悪く、遊技者としては間延び感を覚え易くなるため、遊技に対する興趣が低下する。特に、確変遊技状態（高確率モード）での大当たり確率が低く設定されると、次の大当たりまでに要する平均遊技回数が増え、次の大当たりまでに要する平均遊技時間が長くなるため、より一層、遊技の興趣が低下する。

【１３９８】



一方、確変遊技状態での大当たり確率を設定しつつ変動遊技の変動表示時間を短く設定すること、例えば変動表示時間を3秒程度の短変動表示時間に設定し、この短変動表示時間が選択され易くすることも考えられる。このように、確変遊技状態において短変動表示時間が設定され易くすることで、例えば図100(B)に示すように、短変動表示時間の変動表示が繰り返し実行され易く、次々と実行される変動遊技のテンポが良くなる。

【1399】

しかしながら、3秒程度の短変動表示では、次々と実行される変動遊技のテンポが良くなる反面、その間に十分な外れ演出を実行するのが困難である。そのため、短時間変動表示に対する演出では、その演出が何を意図しているのかが遊技者には理解し難く、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることに対する期待度も理解し難い。そのため、変動リズムのテンポを優先して意図が理解し難い演出が繰り返される場合にも、遊技の興趣が低下しかねない。また、短変動表示時間が選択され易くすると、変動遊技の平均遊技時間が短くなり、結局、出玉の過度な増加を十分に抑制することができず、緩やかな出玉の増減の妨げとなる。

10

【1400】

これに対して、付記A1に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行するものではないことを報知する報知遊技の遊技時間として複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間が設定され得る。そして、所定の遊技時間が設定される場合に、遊技演出として、所定演出が実行されずに特定回数の所定変動（例えば疑似変動）が実行される特定演出（例えば疑似連3演出）が実行され得り、又は所定演出（例えば予告演出）が実行され、特定回数よりも少ない回数（例えば1回）の所定変動が実行される演出が実行され得る。

20

【1401】

このように、付記A1に係る遊技機では、遊技演出として、所定演出が実行されずに特定回数の所定変動が実行される特定演出が実行されることで、特定回数の所定変動によって当該報知遊技でのテンポが良くなる。そして、移行判定の結果は、大部分が特別遊技状態に移行するものではないため、特定演出が繰り返し実行され得る。これにより、付記A1に係る遊技機では、所定変動の繰り返しによって、従来の短変動表示時間が選択され易い遊技機と同様に、遊技演出の間延びを防止しつつ、次々と実行される報知遊技のテンポを良くすることが可能になる。即ち、付記A1に係る遊技機では、遊技時間として3秒程度の短時間変動表示に代えて、特定回数の所定変動が実行される特定演出を採用することによって、次々と実行される報知遊技のテンポを良くすることが可能になる。

30

【1402】

また、付記A1に係る遊技機では、所定変動の繰り返しによって報知遊技間の切れ目（当該報知遊技の終了時）が遊技者に認識され難くなる。そのため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【1403】

また、付記A1に係る遊技機では、特定演出が例えば疑似変動などの所定変動が特定回数実行されるものであることで、演出の意図や大当たり期待度などを遊技者が理解し易くなる。その結果、付記A1に係る遊技機では、当該報知遊技における所定変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される報知遊技をテンポ良くすることが可能であると共に、演出の意図や大当たり期待度などを遊技者が理解し易くなり、遊技の興趣の低下が防止される。さらに、付記A1に係る遊技機では、所定の遊技時間が特定回数の所定変動を実行可能な時間に設定されることで、報知遊技の平均遊技時間が短くなることを防止できる。これにより、特別遊技間の平均遊技時間が短くなることが防止されるため、出玉の過度な増加を十分に抑制し、緩やかな出玉の増減を実現することが可能になる。

40

【1404】

また、付記A1に係る遊技機では、遊技演出として、所定演出が実行され、特定回数よりも少ない回数の所定変動を実行する演出が実行されることで、報知遊技が次々と実行さ

50

れる場合に、所定変動の繰り返しの中に予告演出などの所定演出が実行される。ここで、次々と実行される報知遊技において所定変動が繰り返される場合、所定変動の繰り返しが過剰であると遊技の進行が単調化し、遊技の興趣が低下することが懸念される。そのため、次々と実行される報知遊技がテンポ良く実行される中で、予告演出などの所定演出が実行されると、変動リズムに変化を与えられる。これにより、所定変動が過剰に繰り返されることが防止されるため、遊技の進行が単調になることが防止される結果、遊技の興趣の低下が抑制される。

【 1 4 0 5 】

[ 付記 A 2 ]

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の契機を与える始動口 ( 3 1 5 ) と、

10

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を許容する制限手段 ( 3 1 5 b ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第 1 確率 ( 低頻度サポートモード ) と、前記第 1 確率よりも高い第 2 確率 ( 高頻度サポートモード ) とで切り替える切替手段 ( 4 1 ) と、

をさらに備え、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記所定条件が成立する確率が前記第 2 確率である場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記 A 1 に記載の遊技機。

20

【 1 4 0 6 】

付記 A 2 に係る遊技機では、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。ここで、始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合には、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

30

【 1 4 0 7 】

[ 付記 A 3 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が第 1 移行判定確率 ( 低確率モード ) 、又は前記第 1 移行判定確率よりも高い確率である第 2 移行判定確率 ( 高確率モード ) によって前記移行判定を行い、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記第 2 移行判定確率によって前記移行判定が実行される場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記 A 2 に記載の遊技機。

【 1 4 0 8 】

付記 A 3 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。このように、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合において、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

40

【 1 4 0 9 】

[ 付記 A 4 ]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) をさらに備え、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行

50

する権利が保留されている場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有す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。

【 1 4 1 0 】

付記 A 4 に係る遊技機では、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。ここで、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る場合、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

10

【 1 4 1 1 】

[ 付記 A 5 ]

前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合の前記報知遊技の遊技時間として、前記複数の遊技時間のうちで前記所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されていることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 1 2 】

付記 A 5 に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定される。このように、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される報知遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

20

【 1 4 1 3 】

[ 付記 A 6 ]

前記所定演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記 A 1 から付記 A 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 1 4 】

付記 A 6 に係る遊技機では、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含むことで、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合の演出の意図を遊技者に理解させ易くなる。これにより、演出の意図の不明瞭さに起因する遊技の興趣の低下がより抑制される。

30

【 1 4 1 5 】

[ 付記 A 7 ]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) をさらに備え、

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を実行する手段を有することを特徴とする付記 A 1 から付記 A 6 のいずれか遊技機。

40

【 1 4 1 6 】

付記 A 7 に係る遊技機では、所定の遊技時間が決定され、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出が実行される。このように、所定の遊技時間が決定され、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出が実行されることで、この連続演出の実行によって、テンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができる

50

ため、所定変動が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

【 1 4 1 7 】

[ 付記 A 8 ]

前記遊技演出実行手段（ 5 1 ）は、

前記遊技時間決定手段（ 4 1 ）によって前記所定の遊技時間が決定され、前記保留手段（ 4 1 ）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、前記連続演出を実行するか否かの抽選を行う手段と、

前記抽選を行う手段による抽選結果が前記連続演出を実行するものである場合に、前記連続演出を実行する手段と、

を有することを特徴とする付記 A 7 に記載の遊技機。

10

【 1 4 1 8 】

付記 A 8 に係る遊技機では、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合において、抽選によって連続演出を実行するか否かが決定される。このように、抽選によって連続演出を実行するか否かが決定されることで、抽選結果に応じて、ランダムに連続演出が実行される。これにより、テンポ良く実行される遊技演出の変化を連続演出によってランダムに与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合に遊技者の遊技の興趣の低下がより抑制される。

【 1 4 1 9 】

[ 付記 A 9 ]

前記連続演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記 A 7 又は付記 A 8 に記載の遊技機。

20

【 1 4 2 0 】

付記 A 9 に係る遊技機では、連続演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、連続演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する演出を含むことで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、上限数の疑似変動が実行される疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

【 1 4 2 1 】

30

[ 付記 A 1 0 ]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段（ 4 1 ）をさらに備え、

前記遊技演出実行手段（ 5 1 ）は、前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記保留手段（ 4 1 ）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する一連演出を実行する手段を有することを特徴とする付記 A 1 から付記 A 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 2 2 】

付記 A 1 0 に係る遊技機では、所定の遊技時間が決定され、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する一連演出が実行される。このように、所定の遊技時間が決定され、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する一連演出が実行されることで、この一連演出の実行によって、テンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

40

【 1 4 2 3 】

[ 付記 A 1 1 ]

前記遊技時間決定手段（ 4 1 ）は、前記保留手段（ 4 1 ）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技及び次の報知遊技に対する前記遊技時間を決定し、

前記遊技演出実行手段（ 5 1 ）は、前記遊技時間決定手段（ 4 1 ）によって決定される

50

当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間に基づいて、前記一連演出を実行することを特徴とする付記 A 1 0 に記載の遊技機。

【 1 4 2 4 】

[ 付記 A 1 2 ]

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) によって決定される当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間の合計時間に基づいて、前記一連演出を実行することを特徴とする付記 A 1 1 に記載の遊技機。

【 1 4 2 5 】

付記 A 1 1 及び付記 A 1 2 に係る遊技機では、当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間、例えばこれらの報知遊技の遊技時間の合計時間に基づいて、一連演出が実行される。このように、当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間に基づいて一連演出が実行されることで、当該報知遊技の開始から次回の報知遊技の終了までに完結可能な演出を選択して一連演出として実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技又は次回の報知遊技の途中で一連演出が終了することや、一連演出が途中でしか実行されないことを回避できる。

10

【 1 4 2 6 】

[ 付記 A 1 3 ]

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) によって前記所定の遊技時間が決定され、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、前記一連演出を実行するか否かの抽選を行う手段と、

20

前記抽選を行う手段による抽選結果が前記一連演出を実行するものである場合に、前記連続演出を実行する手段と、

を有することを特徴とする付記 A 1 0 から付記 A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 2 7 】

付記 A 1 3 に係る遊技機では、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合において、抽選によって連続演出を実行するか否かが決定される。このように、抽選によって連続演出を実行するか否かが決定されることで、抽選結果に応じて、当該報知遊技の開始から次回の報知遊技の終了まで連続する一連演出がランダムに実行される。これにより、テンポ良く実行される遊技演出の変化を一連演出によってランダムに与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合に遊技者の遊技の興趣の低下がより抑制される。

30

【 1 4 2 8 】

[ 付記 A 1 4 ]

前記一連演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記 A 1 0 から付記 A 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 2 9 】

付記 A 1 4 に係る遊技機では、一連演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、一連演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含むことで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

40

【 1 4 3 0 】

[ 付記 A 1 5 ]

前記一連演出は、前記予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を含むことを特徴とする付記 A 1 4 に記載の遊技機。

【 1 4 3 1 】

付記 A 1 5 に係る遊技機では、一連演出が予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を

50

含む。このように、一連演出が予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を含むことで、予告演出が先読み予告演出としての意義を有する。これにより、予告演出によって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。

【 1 4 3 2 】

[ 付記 A 1 6 ]

前記一連演出は、前記疑似変動、前記予告演出及び前記リーチ演出がこの順序で実行される演出を含むことを特徴とする付記 A 1 5 に記載の遊技機。

【 1 4 3 3 】

付記 A 1 6 に係る遊技機では、一連演出が疑似変動、予告演出及びリーチ演出がこの順序で実行される演出を含む。このように、一連演出が疑似変動、予告演出及びリーチ演出がこの順序で実行される演出を含むことで、疑似変動によって予告演出の先読み予告演出としての意義がより大きく、これにより、予告演出によって演出に対する遊技者の興味を、より向上させることが可能になる。

【 1 4 3 4 】

[ 付記 A 1 7 ]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間と同一又は略同一であることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 1 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 3 5 】

付記 A 1 7 に係る遊技機では、所定変動の変動時間が所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一である。このように、所定変動の変動時間が所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一であることで、各所定変動の変動時間が均一化され、特定演出における各所定変動の変動遊技時間が均一化される。これにより、報知遊技での特定演出における特定回数の所定変動をテンポ良く実行することが可能になる。そのため、次々と実行される報知遊技をよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。特に、所定変動の変動時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一である場合、特定演出における各所定変動の時間が同一になるため、次々と実行される変動遊技のテンポをさらに良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がさらに抑制される。

【 1 4 3 6 】

[ 付記 A 1 8 ]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間の - 10 % 以上 + 10 % 以下の範囲であることを特徴とする付記 A 1 7 に記載の遊技機。

【 1 4 3 7 】

[ 付記 A 1 9 ]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間の - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲であることを特徴とする付記 A 1 8 に記載の遊技機。

【 1 4 3 8 】

付記 A 1 8 及び付記 A 1 9 に係る遊技機では、所定変動の変動時間が、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間の - 10 % 以上 + 10 % 以下の範囲であり、好ましくは - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲である。このような範囲に所定変動の変動時間が設定されることで、各所定変動の変動時間がより均一化され、特定演出における各所定変動の変動遊技時間が均一化される。これにより、変動遊技での特定演出における特定回数の所定変動をさらにテンポ良く実行することが可能になる。そのため、次々と実行される変動遊技の変動リズムのさらにテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がさらに抑制される。

【 1 4 3 9 】

[ 付記 A 2 0 ]

前記複数の遊技時間は、前記所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含むことを特徴とする付記 A 1 7 から付記 A 1 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 4 0 】

付記 A 2 0 に係る遊技機では、複数の遊技時間が所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含む。ここで、所定変動が特定回数実行される特定演出の実行によって当該報知動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技をテンポ良くする場合、当該遊技機に熟練した遊技者は、所定変動の回数をカウントすることで報知遊技間の切れ目（当該報知遊技の終了時）を認識可能である。ところが、特定回数の所定変動が繰り返される途中で、短時間変動が実行されると、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識が困難となる。これにより、複数の遊技時間が所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含むことで、遊技者に報知遊技の開始時と終了時とを把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣を向上させることが可能になる。

10

【 1 4 4 1 】

[ 付記 A 2 1 ]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間を含むことを特徴とする付記 A 2 0 に記載の遊技機。

【 1 4 4 2 】

[ 付記 A 2 2 ]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の - 1 0 % 以上 + 1 0 % 以下の範囲であることを特徴とする付記 A 2 1 に記載の遊技機。

20

【 1 4 4 3 】

[ 付記 A 2 3 ]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲であることを特徴とする付記 A 2 2 に記載の遊技機。

【 1 4 4 4 】

付記 A 2 1 から付記 A 2 3 に係る遊技機では、短変動遊技時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の - 1 0 % 以上 + 1 0 % 以下の範囲であり、好ましくは - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲である。このように、短変動遊技時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の - 1 0 % 以上 + 1 0 % 以下の範囲であり、好ましくは - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲であることで、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識がより困難となる。これにより、遊技者に報知遊技の開始時と終了時とをより把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることがより可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

30

【 1 4 4 5 】

[ 付記 A 2 4 ]

前記短変動遊技時間の選択率は、前記所定の遊技時間の選択率よりも低いことを特徴とする付記 A 2 0 から付記 A 2 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 4 6 】

付記 A 2 4 に係る遊技機では、短変動遊技時間の選択率が、所定の遊技時間の選択率よりも低い。このように、短変動遊技時間の選択率が、所定の遊技時間の選択率よりも低いことで、特別遊技間に要する平均遊技時間が短くなること、即ち出玉が過度に増加することを抑制しつつ、短変動遊技時間が選択され得ることで、遊技の進行が単調になりがちな 9 秒の変動パターンに変化が与えられ、遊技の興趣の低下が抑制される。

40

50

## 【 1 4 4 7 】

## [ 付記 A 2 5 ]

前記短時間変動は、第 1 短変動時間と、前記第 1 短変動時間よりも長い時間に設定される第 2 短変動時間と、を含むことを特徴とする付記 A 2 0 から付記 A 2 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 4 4 8 】

付記 A 2 5 に係る遊技機では、短時間変動が、第 1 短変動時間と、第 1 短変動時間よりも長い時間に設定される第 2 短変動時間と、を含む。このように、短時間変動が、第 1 短変動時間と、第 1 短変動時間よりも長い時間に設定される第 2 短変動時間と、を含むことで、特定回数の所定変動が繰り返される途中で、第 1 短時間変動又は第 2 短時間変動が実行されると、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識がより困難となる。これにより、複数の遊技時間が所定の遊技時間よりも短い第 1 短時間変動及び第 2 短時間変動を含むことで、遊技者に報知遊技の開始時と終了時とをより把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

10

## 【 1 4 4 9 】

## [ 付記 A 2 6 ]

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、前記複数の遊技時間が前記第 1 短変動時間である場合に、前記特定演出を実行しない手段を有することを特徴とする付記 A 2 5 に記載の遊技機。

20

## 【 1 4 5 0 】

付記 A 2 6 に係る遊技機では、複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に特定演出が実行されない。このように、複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に特定演出が実行されないことで、次々と実行される報知遊技がテンポを良く実行される途中で特定演出が実行されない報知遊技が挟まれるため、テンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、所定変動が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

## 【 1 4 5 1 】

## [ 付記 A 2 7 ]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) をさらに備え、  
前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、前記複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出を実行する手段を有することを特徴とする付記 A 2 5 又は付記 A 2 6 に記載の遊技機。

30

## 【 1 4 5 2 】

付記 A 2 7 に係る遊技機では、複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出が実行される。このように、複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出が実行されることで、この連続演出の実行によって、テンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、所定変動が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

40

## 【 1 4 5 3 】

## [ 付記 A 2 8 ]

前記連続演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出であることを特徴とする付記 A 2 7 に記載の遊技機。

## 【 1 4 5 4 】

付記 A 2 8 に係る遊技機では、連続演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるも

50



のであるかの期待度を示唆する予告演出である。このように、連続演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出であることで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、繰り返し所定変動が実行される場合の遊技の興趣の低下がより抑制される。

【 1 4 5 5 】

[ 付記 A 2 9 ]

前記遊技演出実行手段（ 5 1 ）は、前記複数の遊技時間が前記第 2 短変動時間である場合に、前記所定演出又は前記特定回数未満の前記所定変動を実行する手段を有することを特徴とする付記 A 2 5 から付記 A 2 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 5 6 】

付記 A 2 9 に係る遊技機では、複数の遊技時間が第 2 短変動時間である場合に所定演出又は特定回数未満の疑似変動が実行される。複数の遊技時間が第 2 短変動時間である場合に所定演出が実行される場合には、所定演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、この所定演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、所定変動が繰り返し実行される場合の遊技の興趣の低下がより抑制される。一方、複数の遊技時間が第 2 短変動時間である場合に特定回数未満の疑似変動が実行される場合には、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識がより困難となるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることがより可能になり、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

【 1 4 5 7 】

[ 付記 B 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技の遊技時間（変動表示時間）を複数の遊技時間から決定する遊技時間決定手段（ 4 1 ）と、

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段（ 4 1 ）と、

複数の図柄（飾り図柄）の変動が表示され、前記複数の図柄の停止表示の組み合わせによって前記移行判定の結果が報知される表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記遊技時間決定手段（ 4 1 ）によって決定された前記報知遊技の遊技時間に基づいて、複数の遊技演出から決定される遊技演出を実行させる遊技演出実行手段（ 5 1 ）と、  
を備え、

前記遊技時間決定手段（ 4 1 ）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間を決定する手段を有し、

前記複数の遊技演出は、前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に実行される演出として、所定演出（例えば予告演出）、及び前記所定演出とは異なる特定演出（例えば疑似連 3 演出）を含み、

前記特定演出は、前記表示手段において、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでないことを示す前記複数の図柄の組み合わせが仮停止表示又は停止表示される所定変動（疑似変動）が特定回数実行される演出であり、

前記遊技演出実行手段（ 5 1 ）は、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行せず、前記特定演出を実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行し、前記所定変動を前記特定回数よりも少ない回数実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記保留手段（ 4 1 ）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を実行する手段と、

10

20

30

40

50

を有することを特徴とする遊技機。

【 1 4 5 8 】

付記 B 1 に係る遊技機では、付記 A 1 に係る遊技機と同様に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行するものではないことを報知する報知遊技の遊技時間として複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間が設定され得り、所定の遊技時間が設定される場合の遊技演出として、所定演出が実行されずに特定回数の所定変動が実行される特定演出が実行され得り、又は所定演出が実行され、特定回数よりも少ない回数の所定変動が実行される演出が実行され得るため、付記 A 1 に係る遊技機と同様な効果を奏する。

【 1 4 5 9 】

また、付記 B 1 に係る遊技機では、所定の遊技時間が決定され、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出が実行される。このように、所定の遊技時間が決定され、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出が実行されることができ、この連続演出の実行によって、テンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、所定変動が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

10

【 1 4 6 0 】

[ 付記 B 2 ]

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) によって前記所定の遊技時間が決定され、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、前記連続演出を実行するか否かの抽選を行う手段と、

20

前記抽選を行う手段による抽選結果が前記連続演出を実行するものである場合に、前記連続演出を実行する手段と、

を有することを特徴とする付記 B 1 に記載の遊技機。

【 1 4 6 1 】

付記 B 2 に係る遊技機では、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合において、抽選によって連続演出を実行するか否かが決定される。このように、抽選によって連続演出を実行するか否かが決定されることで、抽選結果に応じて、ランダムに連続演出が実行される。これにより、テンポ良く実行される遊技演出の変化を連続演出によってランダムに与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合に遊技者の遊技の興趣の低下がより抑制される。

30

【 1 4 6 2 】

[ 付記 B 3 ]

前記連続演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記 B 1 又は付記 B 2 に記載の遊技機。

【 1 4 6 3 】

付記 B 3 に係る遊技機では、連続演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、連続演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する演出を含むことで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、上限数の疑似変動が実行される疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

40

【 1 4 6 4 】

[ 付記 B 4 ]

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の契機を与える始動口 ( 3 1 5 ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を許容する制限手段 ( 3 1 5 b ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、

50

第 1 確率（低頻度サポートモード）と、前記第 1 確率よりも高い第 2 確率（高頻度サポートモード）とで切り替える切替手段（41）と、

をさらに備え、

前記遊技時間決定手段（41）は、前記所定条件が成立する確率が前記第 2 確率である場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記 B 1 から付記 B 3 のいずれかに記載の遊技機。

【1465】

付記 B 4 に係る遊技機では、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。ここで、始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合には、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【1466】

[付記 B 5]

前記移行判定手段（41）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が第 1 移行判定確率（低確率モード）、又は前記第 1 移行判定確率よりも高い確率である第 2 移行判定確率（高確率モード）によって前記移行判定を行い、

前記遊技時間決定手段（41）は、前記第 2 移行判定確率によって前記移行判定が実行される場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記 B 4 に記載の遊技機。

【1467】

付記 B 5 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。このように、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合において、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【1468】

[付記 B 6]

前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合の前記報知遊技の遊技時間として、前記複数の遊技時間のうちで前記所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されていることを特徴とする付記 B 1 から付記 B 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1469】

付記 B 6 に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定される。このように、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される報知遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【1470】

[付記 B 7]

前記所定演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記 B 1 から付記 B 6 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 7 1 】

付記 B 7 に係る遊技機では、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含むことで、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合の演出の意図を遊技者に理解させ易くなる。これにより、演出の意図の不明瞭さに起因する遊技の興趣の低下がより抑制される。

## 【 1 4 7 2 】

## [ 付記 C 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、

10

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技の遊技時間（変動表示時間）を複数の遊技時間から決定する遊技時間決定手段（ 4 1 ）と、

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段（ 4 1 ）と、

複数の図柄（飾り図柄）の変動が表示され、前記複数の図柄の停止表示の組み合わせによって前記移行判定の結果が報知される表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記遊技時間決定手段（ 4 1 ）によって決定された前記報知遊技の遊技時間に基づいて、複数の遊技演出から決定される遊技演出を実行させる遊技演出実行手段（ 5 1 ）と、

を備え、

20

前記遊技時間決定手段（ 4 1 ）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間を決定する手段を有し、

前記複数の遊技演出は、前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に実行される演出として、所定演出（例えば予告演出）、及び前記所定演出とは異なる特定演出（例えば疑似連 3 演出）を含み、

前記特定演出は、前記表示手段において、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでないことを示す前記複数の図柄の組み合わせが仮停止表示又は停止表示される所定変動（疑似変動）が特定回数実行される演出であり、

前記遊技演出実行手段（ 5 1 ）は、

30

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行せず、前記特定演出を実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行し、前記所定変動を前記特定回数よりも少ない回数実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記保留手段（ 4 1 ）によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する一連演出を実行する手段と、

を有することを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 7 3 】

付記 C 1 に係る遊技機では、付記 A 1 に係る遊技機と同様に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行するものではないことを報知する報知遊技の遊技時間として複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間が設定され得り、所定の遊技時間が設定される場合の遊技演出として、所定演出が実行されずに特定回数の所定変動が実行される特定演出が実行され得り、又は所定演出が実行され、特定回数よりも少ない回数の所定変動が実行される演出が実行され得るため、付記 A 1 に係る遊技機と同様な効果を奏する。

40

## 【 1 4 7 4 】

また、付記 C 1 に係る遊技機では、所定の遊技時間が決定され、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する一連演出が実行される。このように、所定の遊技時間が決定され、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技の開始から次の報知遊技の終了まで連続する

50

一連演出が実行されることで、この一連演出の実行によって、テンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

【 1 4 7 5 】

[ 付記 C 2 ]

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間を決定し、

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) によって決定される当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間に基づいて、前記一連演出を実行することを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

10

【 1 4 7 6 】

[ 付記 C 3 ]

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) によって決定される当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間の合計時間に基づいて、前記一連演出を実行することを特徴とする付記 C 2 に記載の遊技機。

【 1 4 7 7 】

付記 C 2 及び付記 C 3 に係る遊技機では、当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間、例えばこれらの報知遊技の遊技時間の合計時間に基づいて、一連演出が実行される。このように、当該報知遊技及び次回の報知遊技に対する前記遊技時間に基づいて一連演出が実行されることで、当該報知遊技の開始から次回の報知遊技の終了までに完結可能な演出を選択して一連演出として実行することが可能になる。これにより、当該報知遊技又は次回の報知遊技の途中で一連演出が終了することや、一連演出が途中までしか実行されないことを回避できる。

20

【 1 4 7 8 】

[ 付記 C 4 ]

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) によって前記所定の遊技時間が決定され、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、前記一連演出を実行するか否かの抽選を行う手段と、

30

前記抽選を行う手段による抽選結果が前記一連演出を実行するものである場合に、前記連続演出を実行する手段と、

を有することを特徴とする付記 C 1 から付記 C 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 7 9 】

付記 C 4 に係る遊技機では、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合において、抽選によって連続演出を実行するか否かが決定される。このように、抽選によって連続演出を実行するか否かが決定されることで、抽選結果に応じて、当該報知遊技の開始から次回の報知遊技の終了まで連続する一連演出がランダムに実行される。これにより、テンポ良く実行される遊技演出の変化を一連演出によってランダムに与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合に遊技者の遊技の興趣の低下がより抑制される。

40

【 1 4 8 0 】

[ 付記 C 5 ]

前記一連演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含む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。

【 1 4 8 1 】

付記 C 5 に係る遊技機では、一連演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、一連演出が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆

50

する予告演出を含むことで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、疑似変動演出が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

【 1 4 8 2 】

[ 付記 C 6 ]

前記一連演出は、前記予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を含むことを特徴とする付記 C 5 に記載の遊技機。

【 1 4 8 3 】

付記 C 6 に係る遊技機では、一連演出が予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を含む。このように、一連演出が予告演出の終了後に開始されるリーチ演出を含むことで、予告演出が先読み予告演出としての意義を有する。これにより、予告演出によって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。

【 1 4 8 4 】

[ 付記 C 7 ]

前記一連演出は、前記疑似変動、前記予告演出及び前記リーチ演出がこの順序で実行される演出を含むことを特徴とする付記 C 6 に記載の遊技機。

【 1 4 8 5 】

付記 C 7 に係る遊技機では、一連演出が疑似変動、予告演出及びリーチ演出がこの順序で実行される演出を含む。このように、一連演出が疑似変動、予告演出及びリーチ演出がこの順序で実行される演出を含むことで、疑似変動によって予告演出の先読み予告演出としての意義がより大きく。これにより、予告演出によって演出に対する遊技者の興味を、より向上させることが可能になる。

【 1 4 8 6 】

[ 付記 C 8 ]

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の契機を与える始動口 ( 3 1 5 ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を許容する制限手段 ( 3 1 5 b ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第 1 確率 ( 低頻度サポートモード ) と、前記第 1 確率よりも高い第 2 確率 ( 高頻度サポートモード ) とで切り替える切替手段 ( 4 1 ) と、

をさらに備え、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記所定条件が成立する確率が前記第 2 確率である場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記 C 1 から付記 C 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 4 8 7 】

付記 C 8 に係る遊技機では、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。ここで、始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合には、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【 1 4 8 8 】

[ 付記 C 9 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が第 1 移行判定確率 ( 低確率モード ) 、又は前記第 1 移行判定確率よりも高い確率である第 2 移行判定確率 ( 高確率モード ) によって前記移行判定を行い、

前記遊技時間決定手段（４１）は、前記第２移行判定確率によって前記移行判定が実行される場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記Ｃ８に記載の遊技機。

【１４８９】

付記Ｃ９に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第２移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。このように、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第２移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、移行判定確率が高い第２移行判定確率によって移行判定が行われる場合において、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

10

【１４９０】

[付記Ｃ１０]

前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合の前記報知遊技の遊技時間として、前記複数の遊技時間のうちで前記所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されていることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ９のいずれかに記載の遊技機。

【１４９１】

付記Ｃ１０に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定される。このように、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される報知遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

20

【１４９２】

[付記Ｃ１１]

前記所定演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１４９３】

付記Ｃ１１に係る遊技機では、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含むことで、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合の演出の意図を遊技者に理解させ易くなる。これにより、演出の意図の不明瞭さに起因する遊技の興趣の低下がより抑制される。

30

【１４９４】

[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、

40

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の遊技時間（変動表示時間）を複数の遊技時間から決定する遊技時間決定手段（４１）と、

複数の図柄（飾り図柄）の変動が表示され、前記複数の図柄の停止表示の組み合わせによって前記移行判定の結果が報知される表示手段（３４１）と、

前記遊技時間決定手段（４１）によって決定された前記報知遊技の遊技時間に基づいて、複数の遊技演出から決定される遊技演出を実行させる遊技演出実行手段（５１）と、を備え、

前記遊技時間決定手段（４１）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記複数の遊技時間のうちの所定の

50

遊技時間を決定する手段を有し、

前記複数の遊技演出は、前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に実行される演出として、所定演出（例えば予告演出）、及び前記所定演出とは異なる特定演出（例えば疑似連3演出）を含み、

前記特定演出は、前記表示手段において、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでないことを示す前記複数の図柄の組み合わせが仮停止表示又は停止表示される所定変動（疑似変動）が特定回数実行される演出であり、

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間と同一又は略同一であり、

前記遊技演出実行手段（51）は、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行せず、前記特定演出を実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行し、前記所定変動を前記特定回数よりも少ない回数実行する手段と、

を有することを特徴とする遊技機。

【1495】

付記D1に係る遊技機では、付記A1に係る遊技機と同様に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行するものではないことを報知する報知遊技の遊技時間として複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間が設定され得り、所定の遊技時間が設定される場合の遊技演出として、所定演出が実行されずに特定回数の所定変動が実行される特定演出が実行され得り、又は所定演出が実行され、特定回数よりも少ない回数の所定変動が実行される演出が実行され得るため、付記A1に係る遊技機と同様な効果を奏する。

【1496】

また、付記D1に係る遊技機では、所定変動の変動時間が所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一である。このように、所定変動の変動時間が所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一であることで、各所定変動の変動時間が均一化され、特定演出における各所定変動の変動遊技時間が均一化される。これにより、報知遊技での特定演出における特定回数の所定変動をテンポ良く実行することが可能になる。そのため、次々と実行される報知遊技をよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。特に、所定変動の変動時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一である場合、特定演出における各所定変動の時間が同一になるため、次々と実行される変動遊技のテンポをさらに良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がさらに抑制される。

【1497】

[付記D2]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間の $-10\%$ 以上 $+10\%$ 以下の範囲であることを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【1498】

[付記D3]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間の $-5\%$ 以上 $+5\%$ 以下の範囲であることを特徴とする付記D2に記載の遊技機。

【1499】

付記D2及び付記D3に係る遊技機では、所定変動の変動時間が、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間の $-10\%$ 以上 $+10\%$ 以下の範囲であり、好ましくは $-5\%$ 以上 $+5\%$ 以下の範囲である。このような範囲に所定変動の変動時間が設定されることで、各所定変動の変動時間がより均一化され、特定演出における各所定変動の変動遊技時間が均一化される。これにより、変動遊技での特定演出における特定回数の所定変動をさらにテンポ良く実行することが可能になる。そのため、次々と実行される変動遊技の変動リズムのさらにテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がさらに抑制される。

10

20

30

40

50



## 【 1 5 0 0 】

## [ 付記 D 4 ]

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の契機を与える始動口 ( 3 1 5 ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を許容する制限手段 ( 3 1 5 b ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第 1 確率 ( 低頻度サポートモード ) と、前記第 1 確率よりも高い第 2 確率 ( 高頻度サポートモード ) とで切り替える切替手段 ( 4 1 ) と、

をさらに備え、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記所定条件が成立する確率が前記第 2 確率である場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記 D 1 から付記 D 3 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 5 0 1 】

付記 D 4 に係る遊技機では、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。ここで、始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合には、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第 2 確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

## 【 1 5 0 2 】

## [ 付記 D 5 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が第 1 移行判定確率 ( 低確率モード ) 、又は前記第 1 移行判定確率よりも高い確率である第 2 移行判定確率 ( 高確率モード ) によって前記移行判定を行い、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記第 2 移行判定確率によって前記移行判定が実行される場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記 D 4 に記載の遊技機。

## 【 1 5 0 3 】

付記 D 5 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。このように、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、移行判定確率が高い第 2 移行判定確率によって移行判定が行われる場合において、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

## 【 1 5 0 4 】

## [ 付記 D 6 ]

前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合の前記報知遊技の遊技時間として、前記複数の遊技時間のうちで前記所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されていることを特徴とする付記 D 1 から付記 D 5 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 1 5 0 5 】

付記 D 6 に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定される。このように、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される報知遊技

10

20

30

40

50

の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【 1 5 0 6 】

[ 付記 D 7 ]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) をさらに備え、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記 D 1 から付記 D 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 5 0 7 】

付記 D 7 に係る遊技機では、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。ここで、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る場合、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

10

【 1 5 0 8 】

[ 付記 D 8 ]

前記所定演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記 D 1 から付記 D 7 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 1 5 0 9 】

付記 D 8 に係る遊技機では、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含むことで、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合の演出の意図を遊技者に理解させ易くなる。これにより、演出の意図の不明瞭さに起因する遊技の興趣の低下がより抑制される。

【 1 5 1 0 】

30

[ 付記 E 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、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技の遊技時間 ( 変動表示時間 ) を複数の遊技時間から決定する遊技時間決定手段 ( 4 1 ) と、

複数の図柄 ( 飾り図柄 ) の変動が表示され、前記複数の図柄の停止表示の組み合わせによって前記移行判定の結果が報知される表示手段 ( 3 4 1 ) と、

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) によって決定された前記報知遊技の遊技時間に基づいて、複数の遊技演出から決定される遊技演出を実行させる遊技演出実行手段 ( 5 1 ) と、  
を備え、

40

前記遊技時間決定手段 ( 4 1 ) は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間を決定する手段を有し、

前記複数の遊技演出は、前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に実行される演出として、所定演出 ( 例えば予告演出 ) 、及び前記所定演出とは異なる特定演出 ( 例えば疑似連 3 演出 ) を含み、

前記特定演出は、前記表示手段において、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでないことを示す前記複数の図柄の組み合わせが仮停止表示又は停止表示される所定変動 ( 疑似変動 ) が特定回数実行される演出であり、

50

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間と同一又は略同一であり、

前記複数の遊技時間は、前記所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含み、

前記遊技演出実行手段（５１）は、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行せず、前記特定演出を実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行し、前記所定変動を前記特定回数よりも少ない回数実行する手段と、

を有することを特徴とする遊技機。

#### 【１５１１】

付記Ｅ１に係る遊技機では、付記Ａ１に係る遊技機と同様に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行するものではないことを報知する報知遊技の遊技時間として複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間が設定され得り、所定の遊技時間が設定される場合の遊技演出として、所定演出が実行されずに特定回数の所定変動が実行される特定演出が実行され得り、又は所定演出が実行され、特定回数よりも少ない回数の所定変動が実行される演出が実行され得るため、付記Ａ１に係る遊技機と同様な効果を奏する。

#### 【１５１２】

また、付記Ｅ１に係る遊技機では、付記Ｄ１に係る遊技機と同様に、所定変動の変動時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一であるため、付記Ｄ１に係る遊技機と同様な効果を奏する。

#### 【１５１３】

さらに、付記Ｅ１に係る遊技機では、複数の遊技時間が所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含む。ここで、所定変動が特定回数実行される特定演出の実行によって当該報知動遊技における疑似変動をリズム感良く実行でき、次々と実行される変動遊技をテンポ良くする場合、当該遊技機に熟練した遊技者は、所定変動の回数をカウントすることで報知遊技間の切れ目（当該報知遊技の終了時）を認識可能である。ところが、特定回数の所定変動が繰り返される途中で、短時間変動が実行されると、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識が困難となる。これにより、複数の遊技時間が所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含むことで、遊技者に報知遊技の開始時と終了時とを把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣を向上させることが可能になる。

#### 【１５１４】

##### [ 付記Ｅ２ ]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間を含むことを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

#### 【１５１５】

##### [ 付記Ｅ３ ]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の－１０％以上＋１０％以下の範囲であることを特徴とする付記Ｅ２に記載の遊技機。

#### 【１５１６】

##### [ 付記Ｅ４ ]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の－５％以上＋５％以下の範囲であることを特徴とする付記Ｅ３に記載の遊技機。

#### 【１５１７】

付記Ｅ２から付記Ｅ４に係る遊技機では、短変動遊技時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間

10

20

30

40

50

、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の - 10 % 以上 + 10 % 以下の範囲であり、好ましくは - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲である。このように、短変動遊技時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の - 10 % 以上 + 10 % 以下の範囲であり、好ましくは - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲であることで、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識がより困難となる。これにより、遊技者に報知遊技の開始時と終了時とをより把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることがより可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

10

【 1 5 1 8 】

[ 付記 E 5 ]

前記短変動遊技時間の選択率は、前記所定の遊技時間の選択率よりも低いことを特徴とする付記 E 1 から付記 E 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 5 1 9 】

付記 E 5 に係る遊技機では、短変動遊技時間の選択率が、所定の遊技時間の選択率よりも低い。このように、短変動遊技時間の選択率が、所定の遊技時間の選択率よりも低いことで、特別遊技間に要する平均遊技時間が短くなること、即ち出玉が過度に増加することを抑制しつつ、短変動遊技時間が選択され得ることで、遊技の進行が単調になりがちな 9 秒の変動パターンに変化が与えられ、遊技の興趣の低下が抑制される。

20

【 1 5 2 0 】

[ 付記 E 6 ]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間と同一又は略同一であることを特徴とする付記 E 1 から付記 E 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 5 2 1 】

[ 付記 E 7 ]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間の - 10 % 以上 + 10 % 以下の範囲であることを特徴とする付記 E 6 に記載の遊技機。

【 1 5 2 2 】

30

[ 付記 E 8 ]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間の - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲であることを特徴とする付記 E 7 に記載の遊技機。

【 1 5 2 3 】

付記 E 6 から付記 E 8 に係る遊技機では、所定変動の変動時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間の - 10 % 以上 + 10 % 以下の範囲であり、好ましくは - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲である。所定変動の変動時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間の - 10 % 以上 + 10 % 以下の範囲であり、好ましくは - 5 % 以上 + 5 % 以下の範囲であることで、各所定変動の変動時間がより均一化され、特定演出における各所定変動の変動遊技時間が均一化される。これにより、変動遊技での特定演出における特定回数の所定変動をさらにテンポ良く実行することが可能になる。そのため、次々と実行される変動遊技の変動リズムのさらにテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がさらに抑制される。

40

【 1 5 2 4 】

[ 付記 E 9 ]

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の契機を与える始動口 ( 3 1 5 ) と、

前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を許容する制限手段 ( 3 1 5 b ) と、

50

前記始動口（３１５）への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第１確率（低頻度サポートモード）と、前記第１確率よりも高い第２確率（高頻度サポートモード）とで切り替える切替手段（４１）と、

をさらに備え、

前記遊技時間決定手段（４１）は、前記所定条件が成立する確率が前記第２確率である場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ８のいずれかに記載の遊技機。

【１５２５】

付記Ｅ９に係る遊技機では、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第２確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。ここで、始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第２確率である場合には、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第２確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【１５２６】

[付記Ｅ１０]

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が第１移行判定確率（低確率モード）、又は前記第１移行判定確率よりも高い確率である第２移行判定確率（高確率モード）によって前記移行判定を行い、

前記遊技時間決定手段（４１）は、前記第２移行判定確率によって前記移行判定が実行される場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記Ｅ９に記載の遊技機。

【１５２７】

付記Ｅ１０に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第２移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。このように、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第２移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、移行判定確率が高い第２移行判定確率によって移行判定が行われる場合において、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【１５２８】

[付記Ｅ１１]

前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合の前記報知遊技の遊技時間として、前記複数の遊技時間のうちで前記所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されていることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１５２９】

付記Ｅ１１に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定される。このように、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される報知遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【１５３０】

[付記Ｅ１２]

前記所定演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記Ｅ１から付記

10

20

30

40

50

E 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 1 5 3 1 】

付記 E 1 2 に係る遊技機では、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含むことで、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合の演出の意図を遊技者に理解させ易くなる。これにより、演出の意図の不明瞭さに起因する遊技の興趣の低下がより抑制される。

【 1 5 3 2 】

[ 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、

前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技の遊技時間（変動表示時間）を複数の遊技時間から決定する遊技時間決定手段（4 1）と、

複数の図柄（飾り図柄）の変動が表示され、前記複数の図柄の停止表示の組み合わせによって前記移行判定の結果が報知される表示手段（3 4 1）と、

前記遊技時間決定手段（4 1）によって決定された前記報知遊技の遊技時間に基づいて、複数の遊技演出から決定される遊技演出を実行させる遊技演出実行手段（5 1）と、

を備え、

前記遊技時間決定手段（4 1）は、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間を決定する手段を有し、

前記複数の遊技演出は、前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に実行される演出として、所定演出（例えば予告演出）、及び前記所定演出とは異なる特定演出（例えば疑似連3演出）を含み、

前記特定演出は、前記表示手段において、前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでないことを示す前記複数の図柄の組み合わせが仮停止表示又は停止表示される所定変動（疑似変動）が特定回数実行される演出であり、

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間と同一又は略同一であり、

前記複数の遊技時間は、前記所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含み、

前記短時間変動は、第1短変動時間と、前記第1短変動時間よりも長い時間に設定される第2短変動時間と、を含み、

前記遊技演出実行手段（5 1）は、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行せず、前記特定演出を実行する手段と、

前記報知遊技の遊技時間が前記所定の遊技時間である場合に、前記所定演出を実行し、前記所定変動を前記特定回数よりも少ない回数実行する手段と、

を有することを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 3 】

付記 F 1 に係る遊技機では、付記 A 1 に係る遊技機と同様に、移行判定の結果が特別遊技状態に移行するものではないことを報知する報知遊技の遊技時間として複数の遊技時間のうちの所定の遊技時間が設定され得り、所定の遊技時間が設定される場合の遊技演出として、所定演出が実行されずに特定回数の所定変動が実行される特定演出が実行され得り、又は所定演出が実行され、特定回数よりも少ない回数の所定変動が実行される演出が実行され得るため、付記 A 1 に係る遊技機と同様な効果を奏する。

【 1 5 3 4 】

また、付記 F 1 に係る遊技機では、付記 E 1 に係る遊技機と同様に、複数の遊技時間が所定の遊技時間よりも短い短変動遊技時間を含むことで、付記 E 1 に係る遊技機と同様な

10

20

30

40

50

効果を奏する。

【 1 5 3 5 】

さらに、付記 F 1 に係る遊技機では、短時間変動が、第 1 短変動時間と、第 1 短変動時間よりも長い時間に設定される第 2 短変動時間と、を含む。このように、短時間変動が、第 1 短変動時間と、第 1 短変動時間よりも長い時間に設定される第 2 短変動時間と、を含むことで、特定回数の所定変動が繰り返される途中で、第 1 短時間変動又は第 2 短時間変動が実行されると、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識がより困難となる。これにより、複数の遊技時間が所定の遊技時間よりも短い第 1 短時間変動及び第 2 短時間変動を含むことで、遊技者に報知遊技の開始時と終了時とをより把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることが可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

10

【 1 5 3 6 】

[ 付記 F 2 ]

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、前記複数の遊技時間が前記第 1 短変動時間である場合に、前記特定演出を実行しない手段を有することを特徴とする付記 F 1 に記載の遊技機。

【 1 5 3 7 】

付記 F 2 に係る遊技機では、複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に特定演出が実行されない。このように、複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に特定演出が実行されないことで、次々と実行される報知遊技がテンポを良く実行される途中で特定演出が実行されない報知遊技が挟まれるため、テンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、所定変動が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

20

【 1 5 3 8 】

[ 付記 F 3 ]

前記報知遊技を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) をさらに備え、

前記遊技演出実行手段 ( 5 1 ) は、前記複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に、前記保留手段 ( 4 1 ) によって前記報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出を実行する手段を有することを特徴とする付記 F 1 又は付記 F 2 に記載の遊技機。

【 1 5 3 9 】

30

付記 F 3 に係る遊技機では、複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出が実行される。このように、複数の遊技時間が第 1 短変動時間である場合に報知遊技を実行する権利が保留されている場合、当該報知遊技から次の報知遊技まで連続する連続演出を含む演出が実行されることで、この連続演出の実行によって、テンポ良く実行される遊技演出に変化を与えることができるため、所定変動が繰り返される場合の遊技の興趣の低下が抑制される。

【 1 5 4 0 】

[ 付記 F 4 ]

前記連続演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出であることを特徴とする付記 F 3 に記載の遊技機。

40

【 1 5 4 1 】

付記 F 4 に係る遊技機では、連続演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出である。このように、連続演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出であることで、この予告演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、繰り返し所定変動が実行される場合の遊技の興趣の低下がより抑制される。

【 1 5 4 2 】

[ 付記 F 5 ]

50

前記遊技演出実行手段（５１）は、前記複数の遊技時間が前記第２短変動時間である場合に、前記所定演出又は前記特定回数未満の前記所定変動を実行する手段を有することを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ４のいずれかに記載の遊技機。

【１５４３】

付記Ｆ５に係る遊技機では、複数の遊技時間が第２短変動時間である場合に所定演出又は特定回数未満の疑似変動が実行される。複数の遊技時間が第２短変動時間である場合に所定演出が実行される場合には、所定演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、この所定演出の実行によってテンポ良く実行される遊技演出に明確な変化を与えることができるため、所定変動が繰り返し実行される場合の遊技の興趣の低下がより抑制される。一方、複数の遊技時間が第２短変動時間である場合に特定回数未満の疑似変動が実行される場合には、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識がより困難となるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることがより可能になり、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

【１５４４】

[付記Ｆ６]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間を含むことを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ５のいずれかに記載の遊技機。

【１５４５】

[付記Ｆ７]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の－１０％以上＋１０％以下の範囲であることを特徴とする付記Ｆ６に記載の遊技機。

【１５４６】

[付記Ｆ８]

前記短変動遊技時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間に、前記特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の－５％以上＋５％以下の範囲であることを特徴とする付記Ｆ７に記載の遊技機。

【１５４７】

付記Ｆ６から付記Ｆ７に係る遊技機では、短変動遊技時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の－１０％以上＋１０％以下の範囲であり、好ましくは－５％以上＋５％以下の範囲である。このように、短変動遊技時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間と同一又は略同一の時間、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間に、特定回数よりも少ない回数を乗算した時間の－１０％以上＋１０％以下の範囲であり、好ましくは－５％以上＋５％以下の範囲であることで、所定変動の回数をカウントすることによる報知遊技間の切れ目の認識がより困難となる。これにより、遊技者に報知遊技の開始時と終了時とをより把握させ難くできるため、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が突然に開始されたように認識させることがより可能になる。その結果、リーチ演出が突然開始される意外性によって遊技の興趣をより向上させることが可能になる。

【１５４８】

[付記Ｆ９]

前記短変動遊技時間の選択率は、前記所定の遊技時間の選択率よりも低いことを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ８のいずれかに記載の遊技機。

【１５４９】

付記Ｆ９に係る遊技機では、短変動遊技時間の選択率が、所定の遊技時間の選択率よりも低い。このように、短変動遊技時間の選択率が、所定の遊技時間の選択率よりも低いこ

10

20

30

40

50



とで、特別遊技間に要する平均遊技時間が短くなること、即ち出玉が過度に増加することを抑制しつつ、短変動遊技時間が選択され得ることで、遊技の進行が単調になりがちな9秒の変動パターンに変化が与えられ、遊技の興趣の低下が抑制される。

【1550】

[付記F10]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間と同一又は略同一であることを特徴とする付記F1から付記F9のいずれかに記載の遊技機。

【1551】

付記F10に係る遊技機では、所定変動の変動時間が所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一である。このように、所定変動の変動時間が所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一又は略同一であることで、各所定変動の変動時間が均一化され、特定演出における各所定変動の変動遊技時間が均一化される。これにより、報知遊技での特定演出における特定回数の所定変動をテンポ良く実行することが可能になる。そのため、次々と実行される報知遊技をよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。特に、所定変動の変動時間が、所定の遊技時間を特定回数で除算した時間と同一である場合、特定演出における各所定変動の時間が同一になるため、次々と実行される変動遊技のテンポをさらに良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がさらに抑制される。

10

【1552】

[付記F11]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間の-10%以上+10%以下の範囲であることを特徴とする付記F10に記載の遊技機。

【1553】

[付記F12]

前記所定変動の変動時間は、前記所定の遊技時間を前記特定回数で除算した時間の-5%以上+5%以下の範囲であることを特徴とする付記F11に記載の遊技機。

20

【1554】

付記F11及び付記F12に係る遊技機では、所定変動の変動時間が、例えば所定の遊技時間を特定回数で除算した時間の-10%以上+10%以下の範囲であり、好ましくは-5%以上+5%以下の範囲である。このような範囲に所定変動の変動時間が設定されることで、各所定変動の変動時間がより均一化され、特定演出における各所定変動の変動遊技時間が均一化される。これにより、変動遊技での特定演出における特定回数の所定変動をさらにテンポ良く実行することが可能になる。そのため、次々と実行される変動遊技の変動リズムのさらにテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がさらに抑制される。

30

【1555】

[付記F13]

遊技球の入球に基づいて前記移行判定手段(41)による前記移行判定の契機を与える始動口(315)と、

前記始動口(315)への遊技球の入球を制限し、所定条件の成立により前記始動口(315)への遊技球の入球を許容する制限手段(315b)と、

40

前記始動口(315)への遊技球の入球が許容される前記所定条件が成立する確率を、第1確率(低頻度サポートモード)と、前記第1確率よりも高い第2確率(高頻度サポートモード)とで切り替える切替手段(41)と、

をさらに備え、

前記遊技時間決定手段(41)は、前記所定条件が成立する確率が前記第2確率である場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記F1から付記F12のいずれかに記載の遊技機。

【1556】

付記F13に係る遊技機では、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口

50

への遊技球の入球が許容される確率が高い第2確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。ここで、始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第2確率である場合には、移行判定が繰り返し連続して実行され易い。そのため、遊技球の入球に基づいて移行判定の契機を与える始動口への遊技球の入球が許容される確率が高い第2確率である場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【1557】

[付記F14]

前記移行判定手段(41)は、前記特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が第1移行判定確率(低確率モード)、又は前記第1移行判定確率よりも高い確率である第2移行判定確率(高確率モード)によって前記移行判定を行い、

前記遊技時間決定手段(41)は、前記第2移行判定確率によって前記移行判定が実行される場合に、前記報知遊技の遊技時間として前記所定の遊技時間を決定する手段を有することを特徴とする付記F13に記載の遊技機。

【1558】

付記F14に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第2移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得る。このように、特別遊技状態に移行させると判定される移行判定確率が高い第2移行判定確率によって移行判定が行われる場合に、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定され得ることで、移行判定確率が高い第2移行判定確率によって移行判定が行われる場合において、次々と実行される変動遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【1559】

[付記F15]

前記移行判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものでない場合の前記報知遊技の遊技時間として、前記複数の遊技時間のうちで前記所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されていることを特徴とする付記F1から付記F14のいずれかに記載の遊技機。

【1560】

付記F15に係る遊技機では、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定される。このように、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものでない場合の報知遊技の遊技時間として、所定の遊技時間の選択率が最も高く設定されることで、特定回数の所定変動が実行される特定演出が繰り返し実行され易くなる。これにより、次々と実行される報知遊技の変動リズムのよりテンポを良くすることが可能になるため、遊技の興趣の低下がより抑制される。

【1561】

[付記F16]

前記所定演出は、前記移行判定手段による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かの期待度を示唆する予告演出を含むことを特徴とする付記F1から付記F15のいずれかに記載の遊技機。

【1562】

付記F16に係る遊技機では、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含む。このように、所定演出が、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものであるかの期待度を示唆する予告演出を含むことで、報知遊技の遊技時間として所定の遊技時間が決定される場合の演出の意図を遊技者に理解させ易くなる。これにより、演出の意図の不明瞭さに起因する遊技の興趣の低下がより抑制される。

【符号の説明】

10

20

30

40

50

## 【 1 5 6 3 】

1 0 : 遊技機

3 1 : 遊技盤

3 1 6 : 可変入賞口

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 7 : クルーン装置

3 7 3 : 特殊アウト玉口

3 8 : 遊技球滞留部

3 8 1 : 滞留レーン

3 8 3 : ストップ部

3 8 4 : 特殊アウト玉センサ

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 5 : 設定値表示部

4 6 : 設定値変更操作部

4 7 : R O M

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

10

20

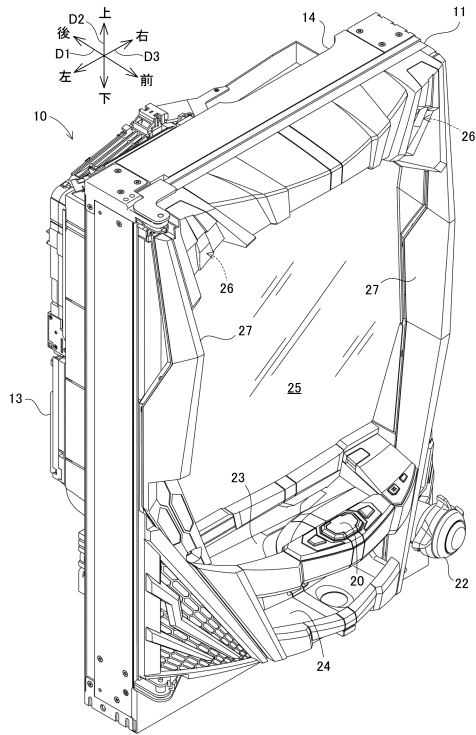
30

40

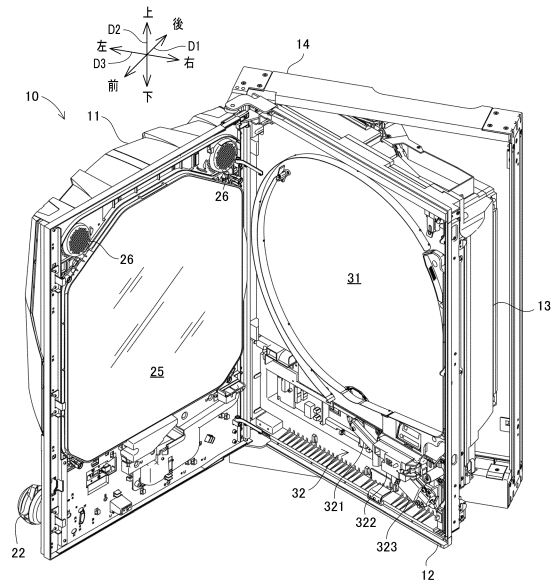
50

【図面】

【図 1】



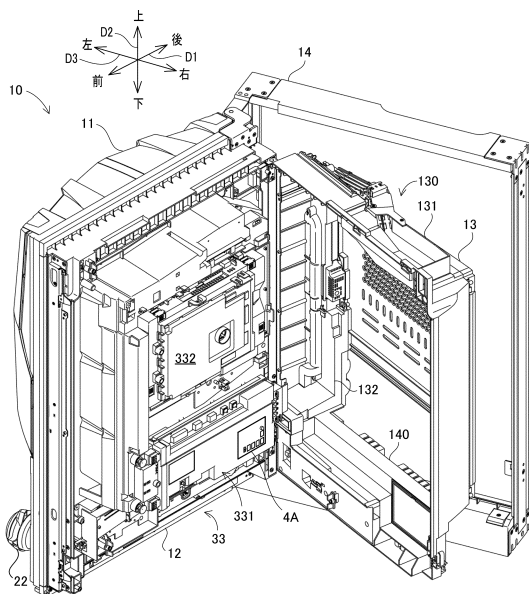
【図 2】



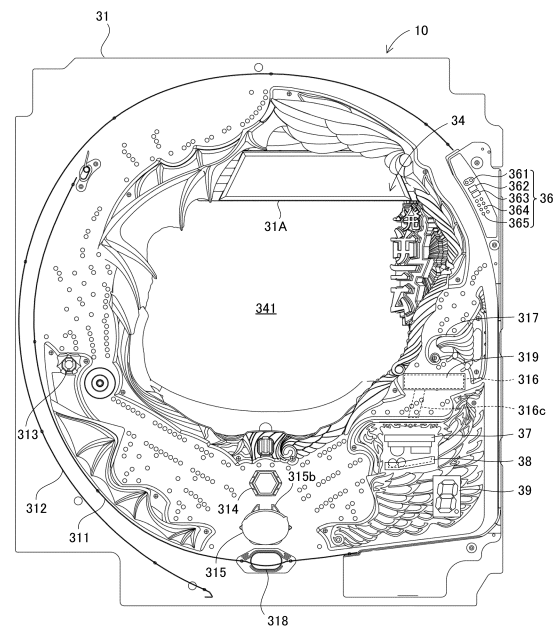
10

20

【図 3】



【図 4】

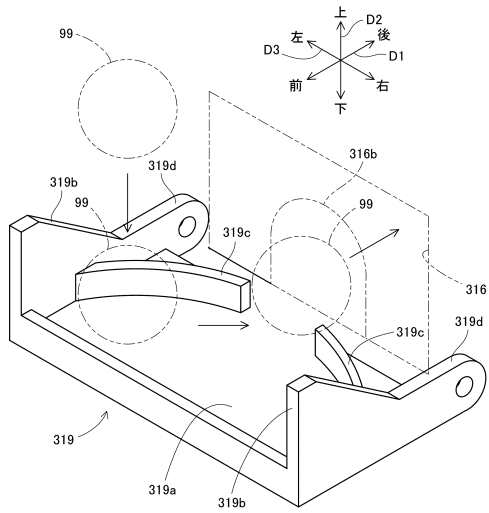


30

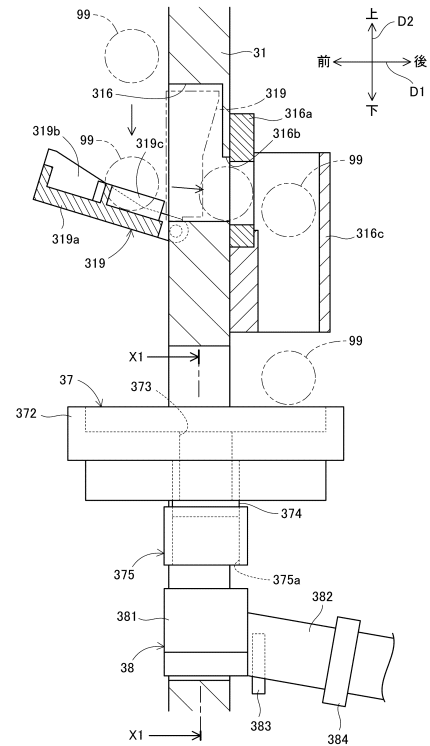
40

50

【図 5】

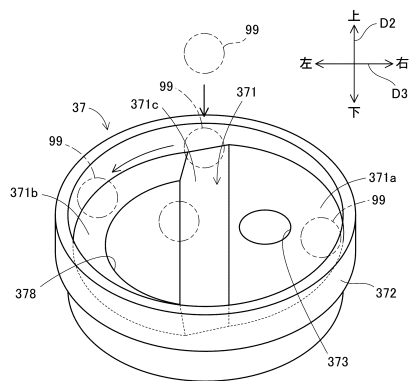


【図 6】

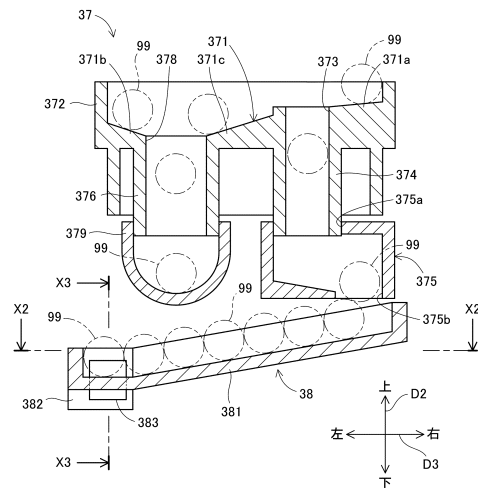


10

【図 7】



【図 8】

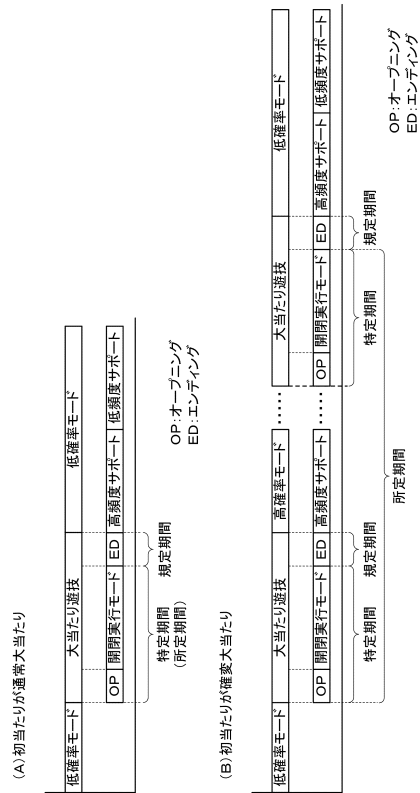


30

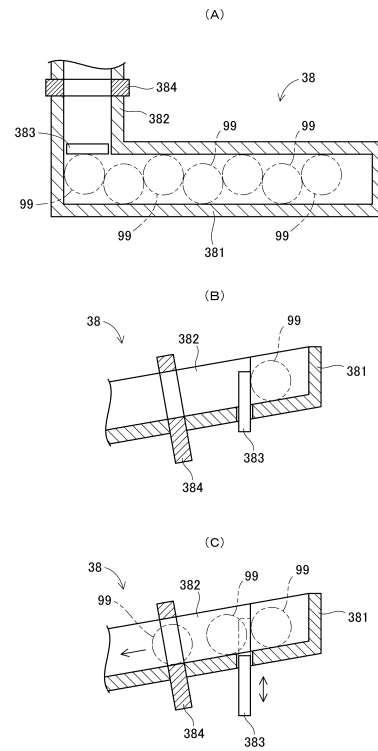
40

50

【図 9】



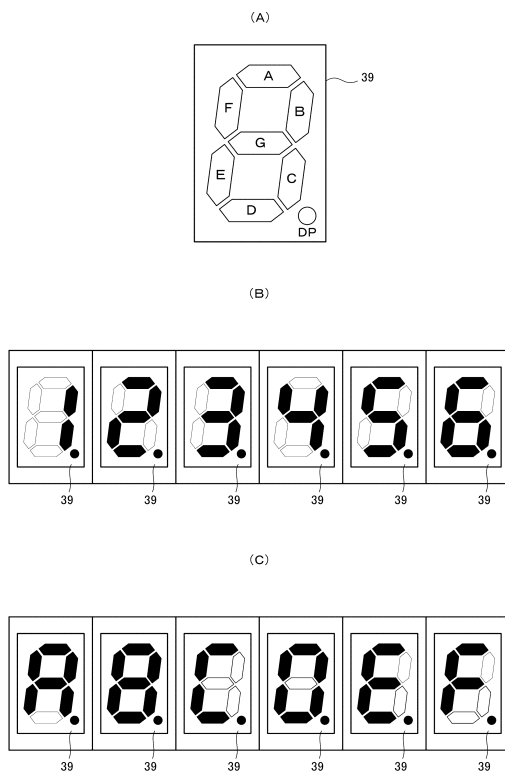
【図 10】



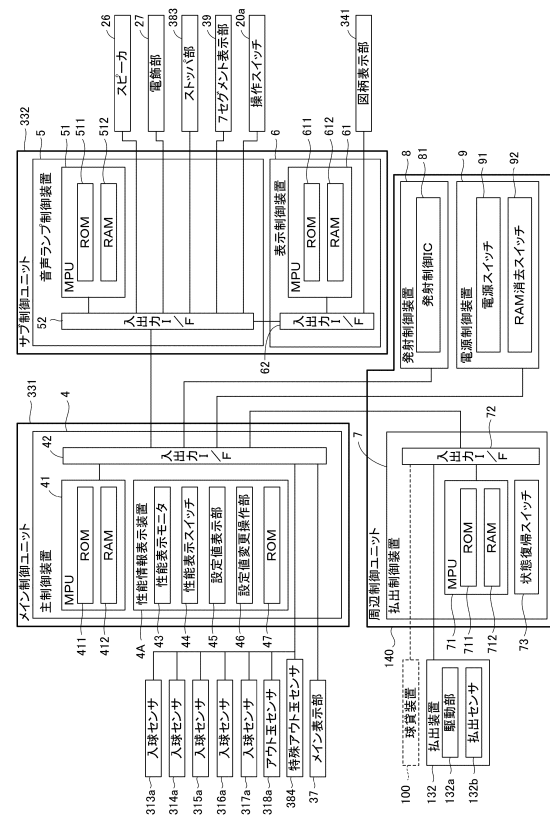
10

20

【図 11】



【図 12】

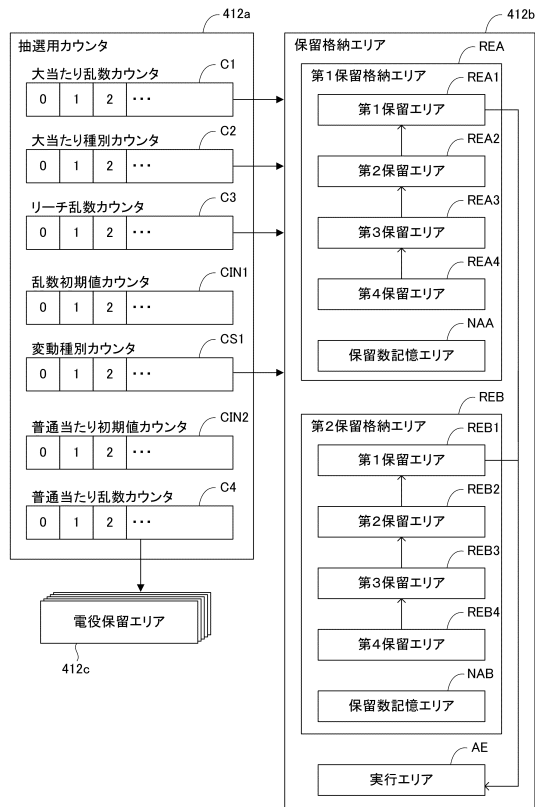


30

40

50

【図 13】



【図 14】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当た確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当た確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D) 外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

【図 15】

(A) 通常大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

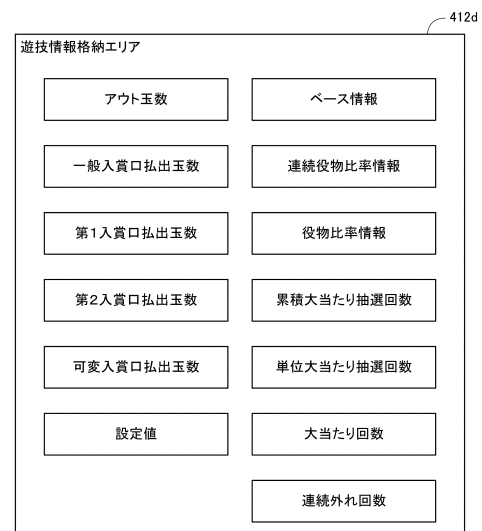
(B) 確変大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(C) 外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	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 16】



10

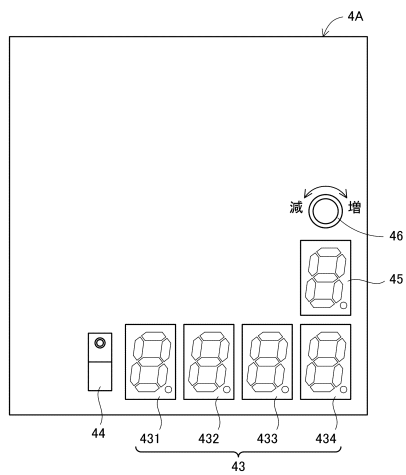
20

30

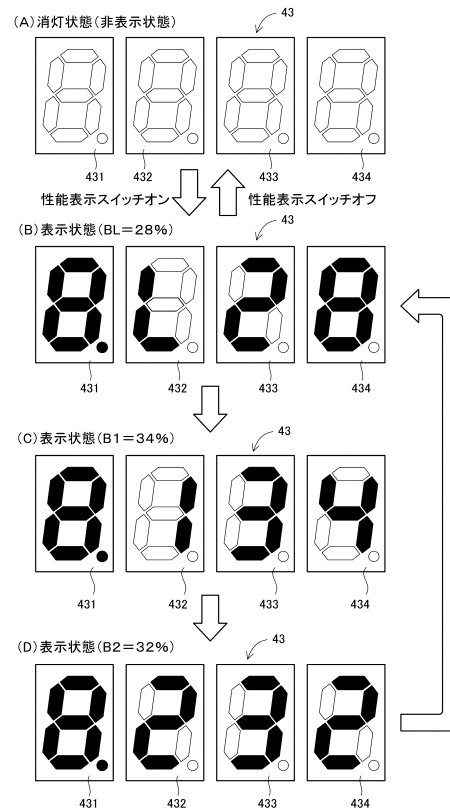
40

50

【図 17】



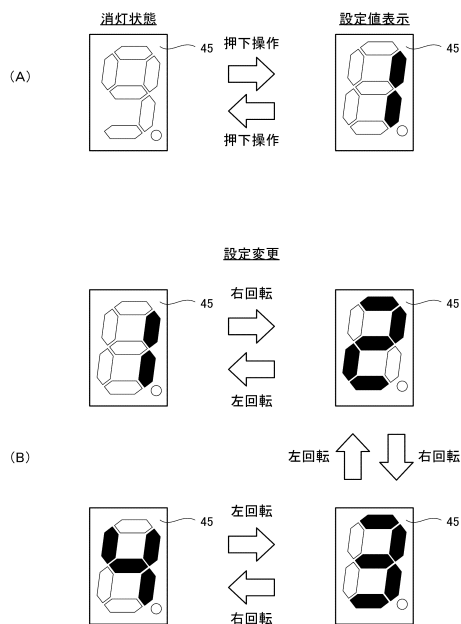
【図 18】



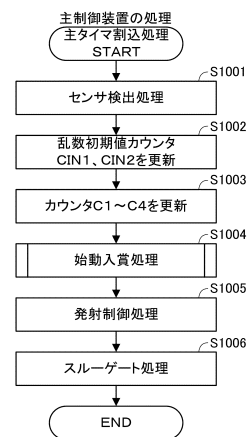
10

20

【図 19】



【図 20】



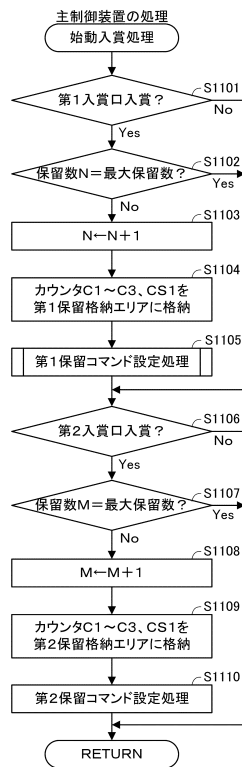
30

40

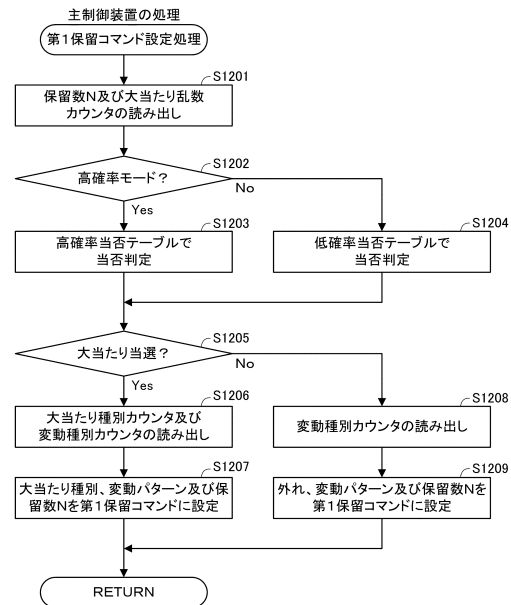
50



【図 2 1】



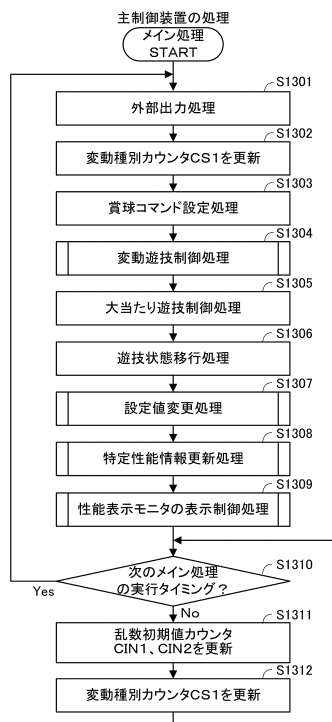
【図 2 2】



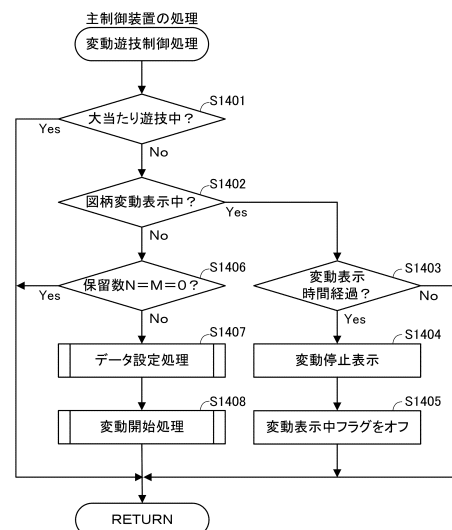
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

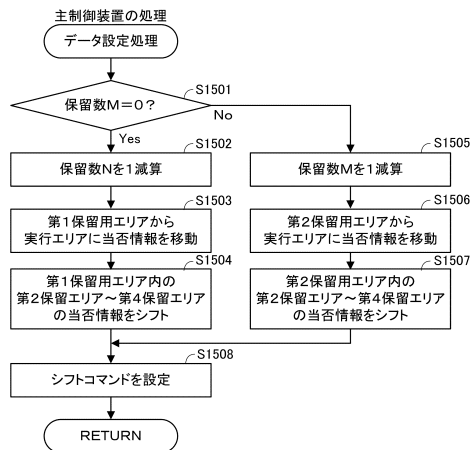


30

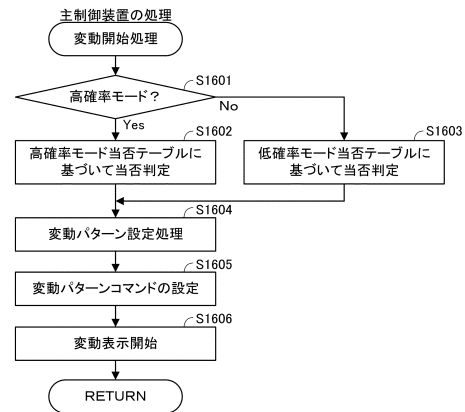
40

50

【図 25】



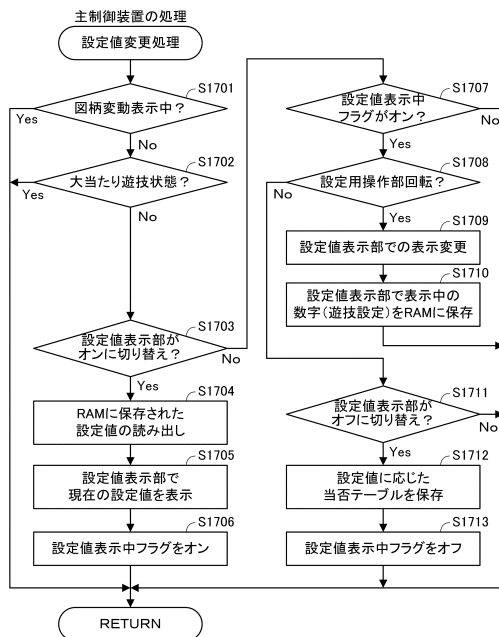
【図 26】



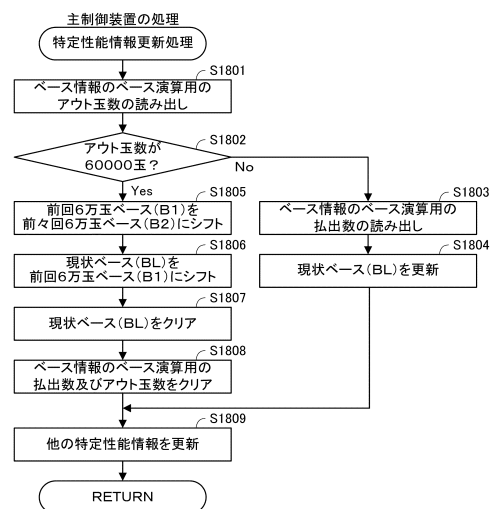
10

20

【図 27】



【図 28】



30

40

50

【 図 2 9 】

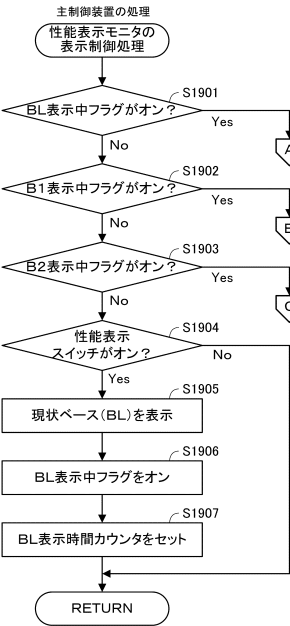
(A) ベース情報 (アウト玉数 < 60000 玉)

ベース種別	略号	ベース値 (%)
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

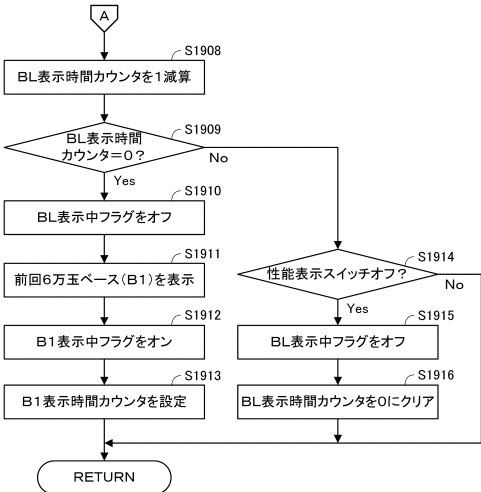
(B) ベース情報 (アウト玉数 = 60000 玉)

ベース種別	略号	ベース値 (%)
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

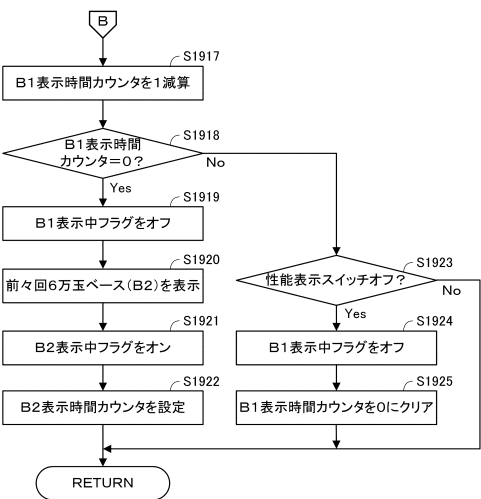
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



10

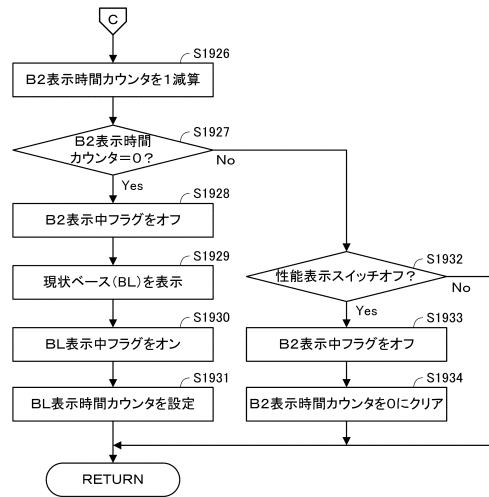
20

30

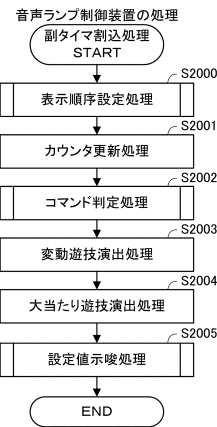
40

50

【図 3 3】



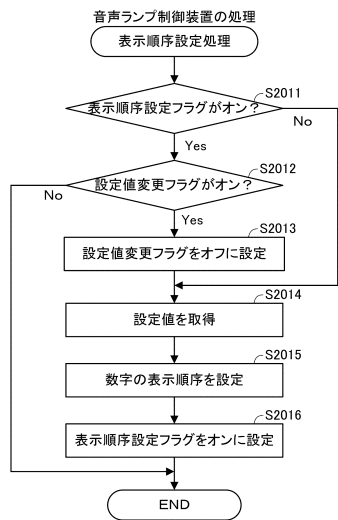
【図 3 4】



10

20

【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

30

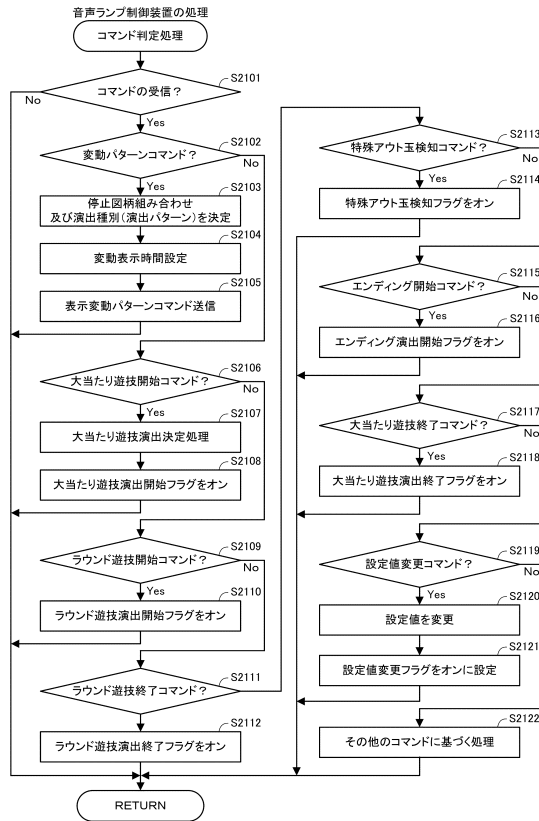
(B) 7セグメント表示部での数字の表示順序

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

40

50

【図 37】



【図 38】

(A) 第1停止図柄選択テーブル

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

(B) 変動種別テーブル

変動パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図 39】

(A) ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン 種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9		演出パターンX1	演出パターンX2	
10~19	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX1
20~29	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX4	
30~39	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX2
40~49	演出パターンX4	演出パターンX5		演出パターンX3
50~59	演出パターンX5			演出パターンX4
60~69				
70~79				
80~89				
90~99				
100~109				

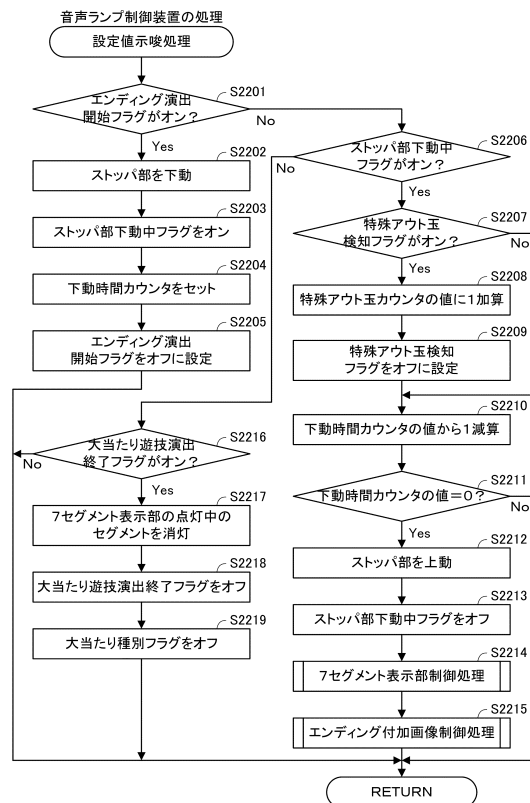
(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン 種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10~19	演出パターンY1	演出パターンY1	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Y2	演出パターンY2	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Y3	
50~59	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY4	演出パターンY5
60~69	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4	
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY5	
80~89	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	
100~109	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	

(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン 種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10~19	演出パターンZ1	演出パターンZ1	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Z2	演出パターンZ2	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Z3	
50~59	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ4	演出パターンZ5
60~69	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
70~79	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ5	
80~89	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
90~99	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
100~109	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	

【図 40】



10

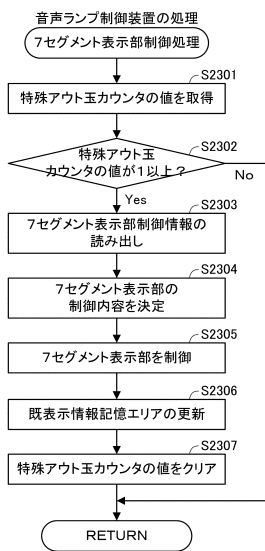
20

30

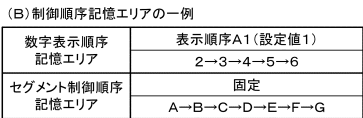
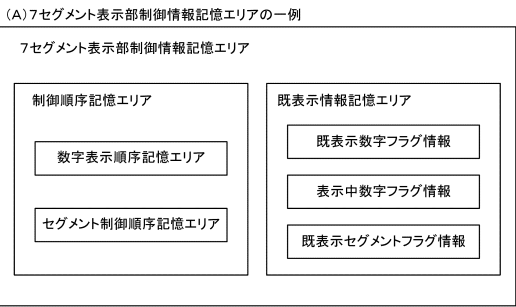
40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

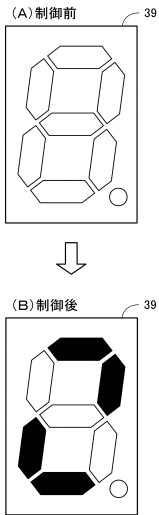


(C) 既表示情報記憶エリアの一例(初期状態=未更新)

既表示数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメント フラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ

【図 4 3】

7セグメント表示部での表示例

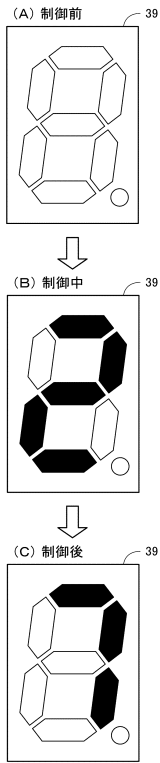


(C) 既表示情報記憶エリアの一例(更新後)

既表示数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメント フラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オン	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ

【図 4 4】

7セグメント表示部での表示例



10

20

30

40

50

【図 4 5】

(A) 既表示情報記憶エリアの一例 (更新中)

既表示数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメント フラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン

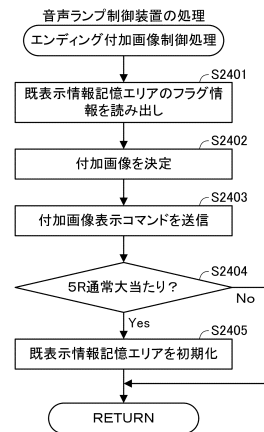
(B) 既表示情報記憶エリアの一例 (更新中)

既表示数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメント フラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ

(C) 既表示情報記憶エリアの一例 (更新後)

既表示数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	既表示フラグ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	
表示中数字 フラグ情報	数字	1	2	3	4	5	6	
	表示対象フラグ	オフ	オフ	オン	オフ	オフ	オフ	
既表示セグメント フラグ情報	セグメント	A	B	C	D	E	F	G
	既対象フラグ	オン	オン	オン	オフ	オフ	オフ	オフ

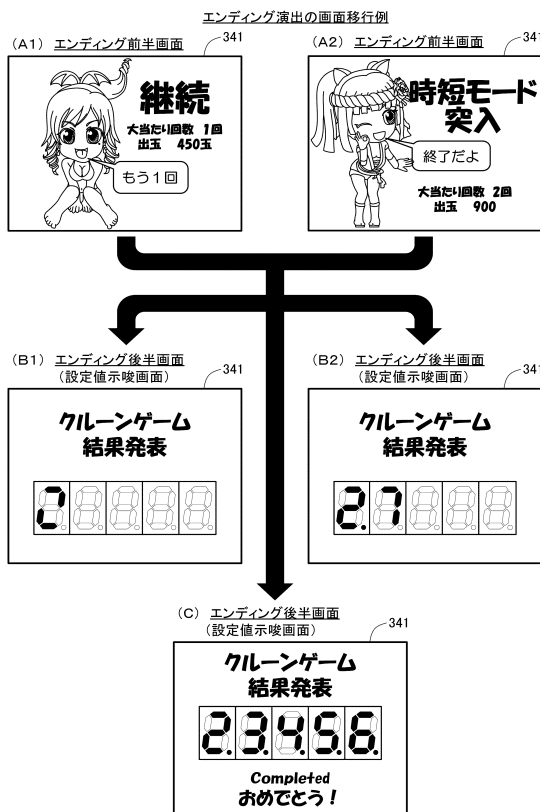
【図 4 6】



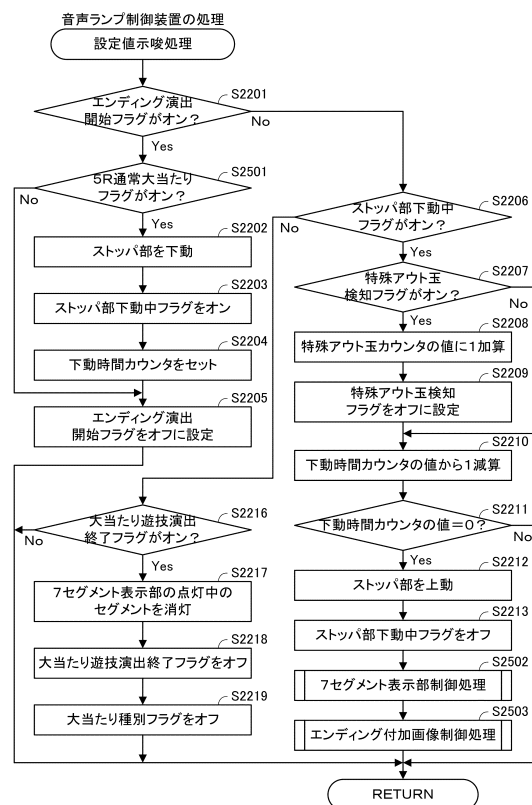
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

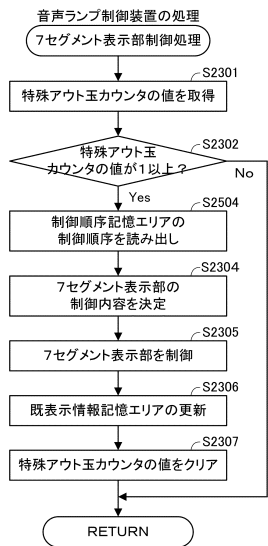


30

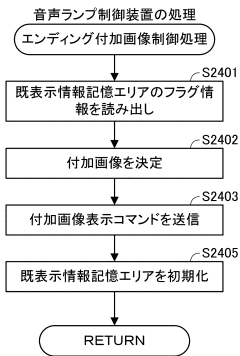
40

50

【図 4 9】



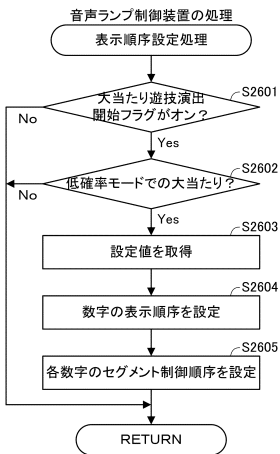
【図 5 0】



10

20

【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

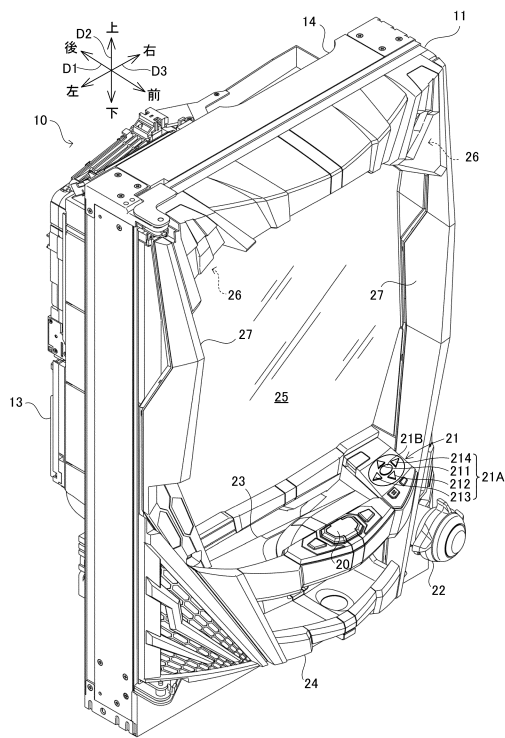
30

40

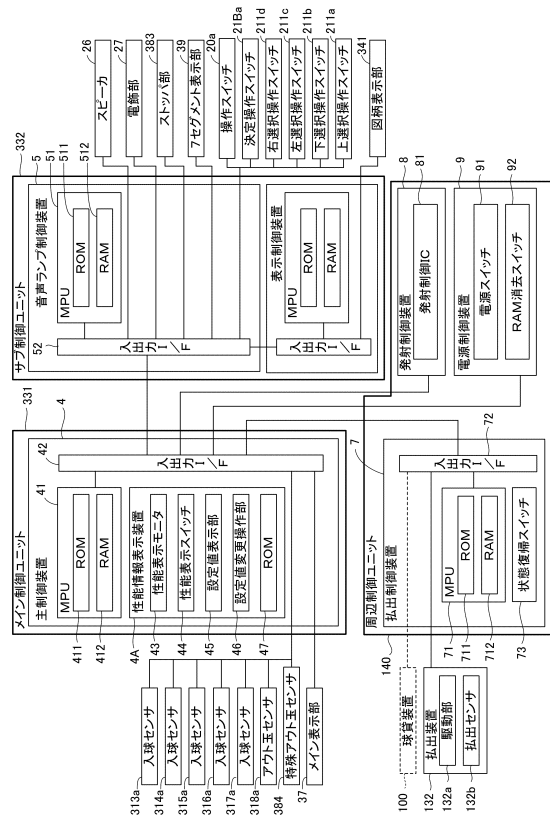
50



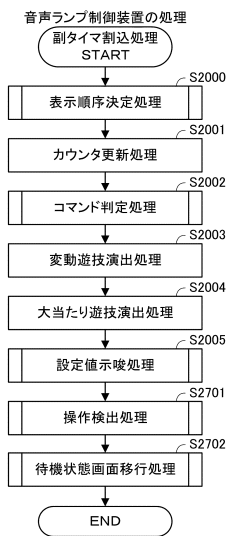
【図 5 3】



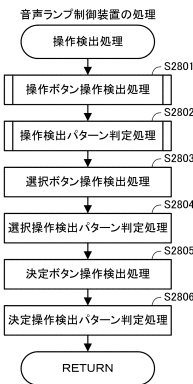
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



10

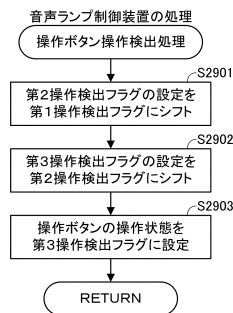
20

30

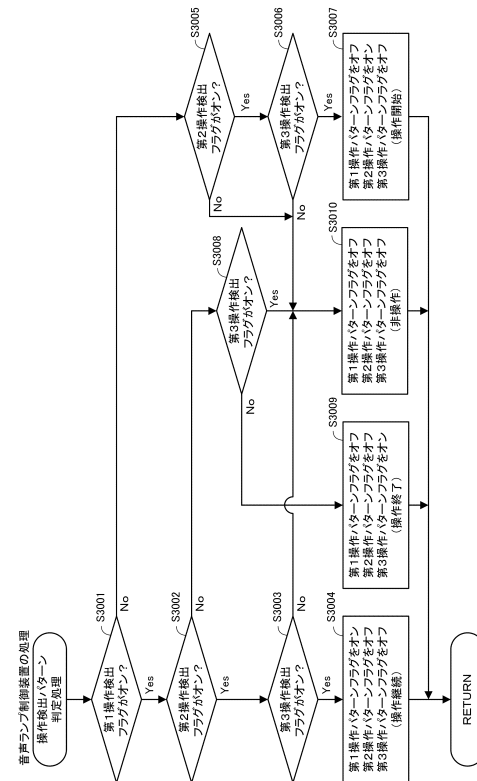
40

50

【図 57】



【図 58】



【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						非操作

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						非操作

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						非操作

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						非操作

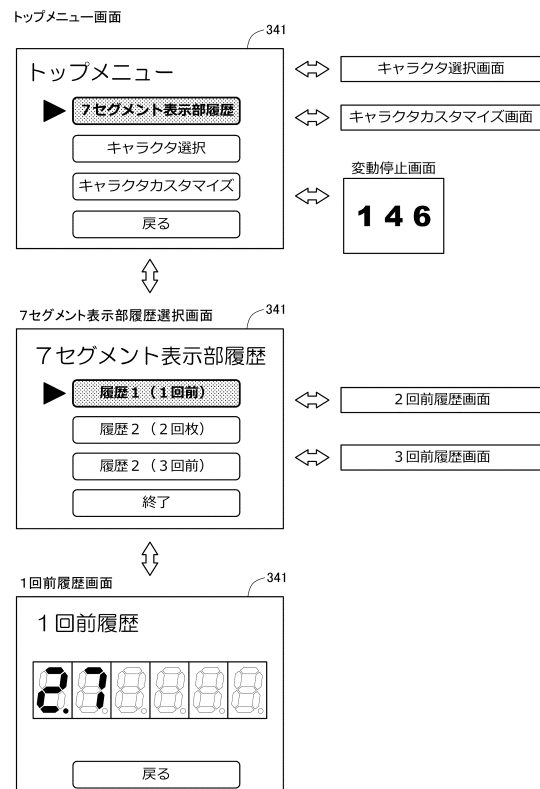
右選択ボタン操作データ

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						非操作

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						非操作

【図 60】



10

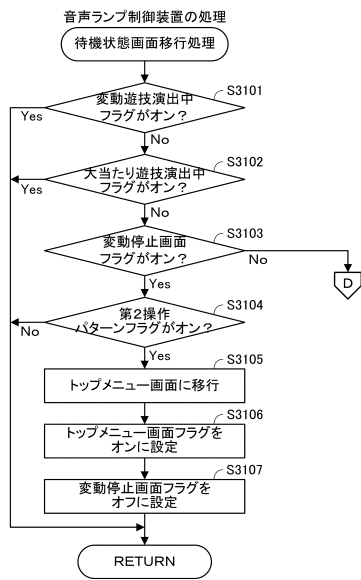
20

30

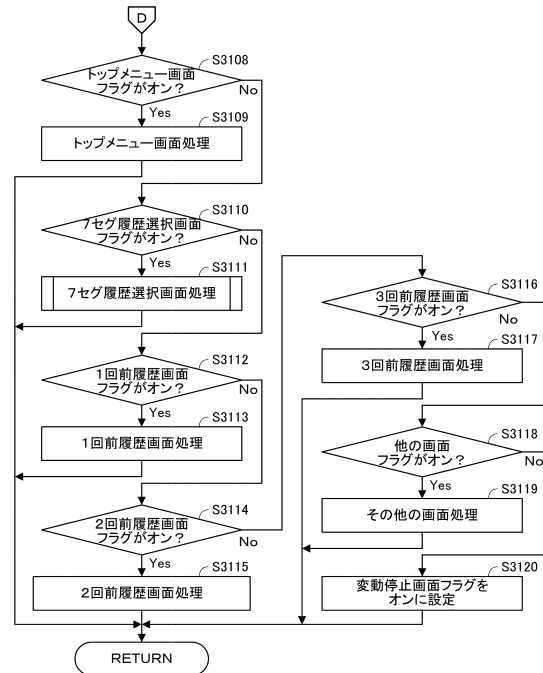
40

50

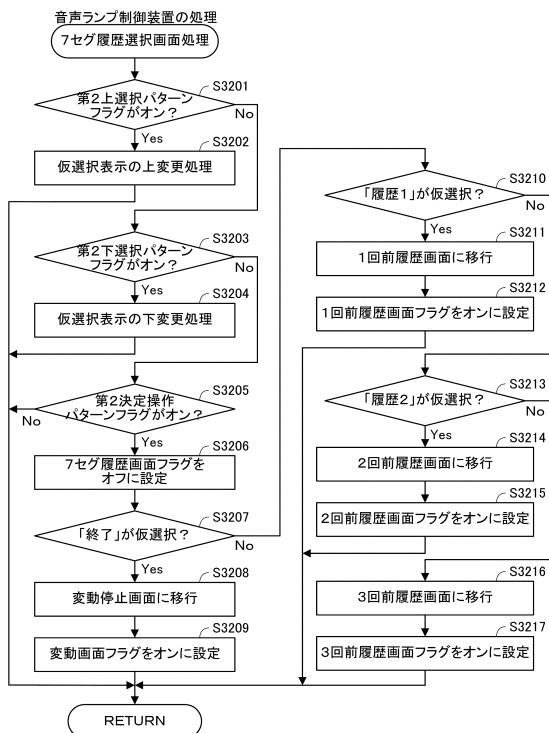
【図 6 1】



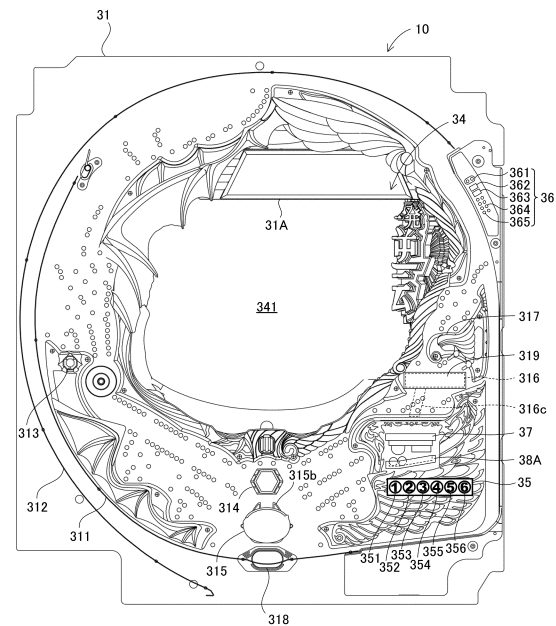
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

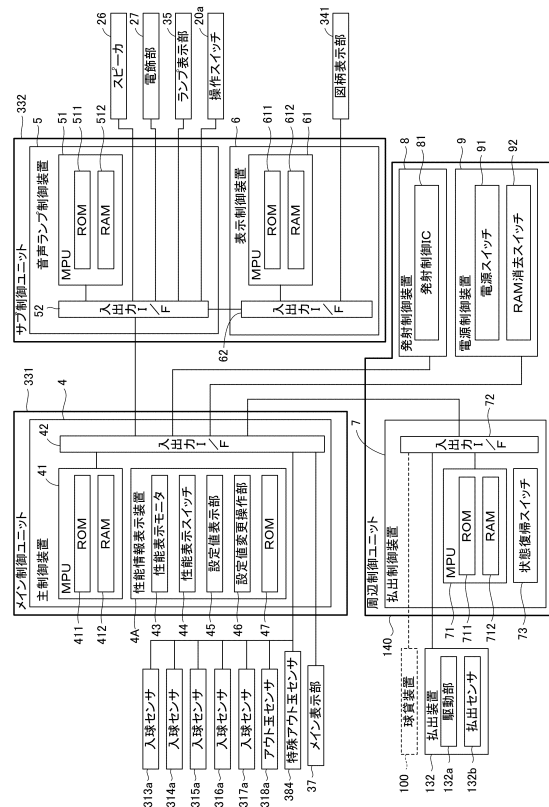
20

30

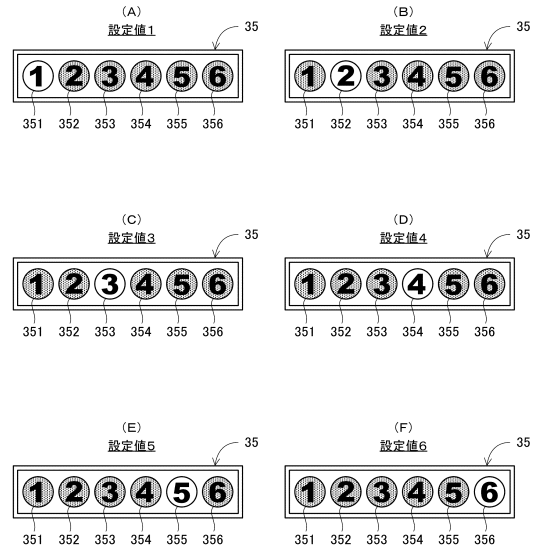
40

50

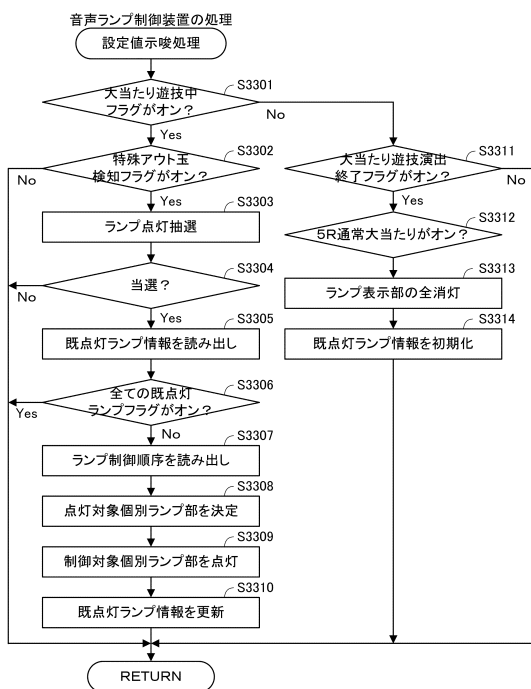
【図 6 5】



【図 6 6】



【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 フラグ	消灯	消灯	消灯	消灯	消灯	消灯

(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 フラグ	消灯	点灯	消灯	消灯	消灯	消灯

10

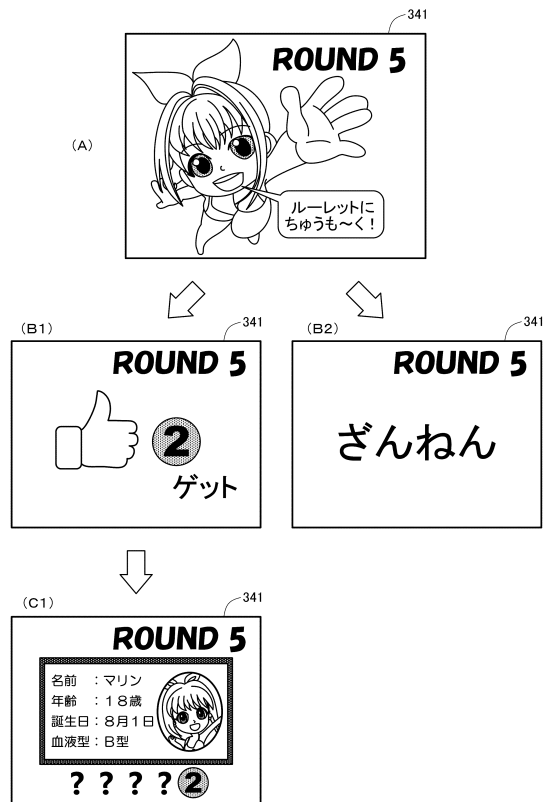
20

30

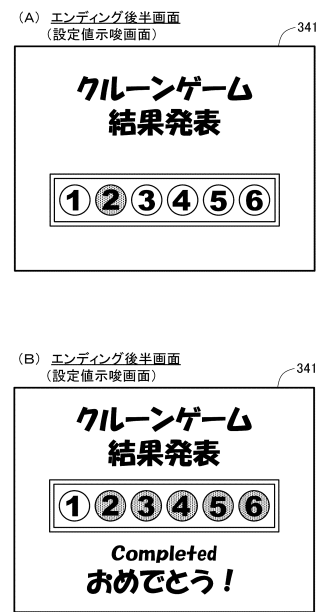
40

50

【図 6 9】



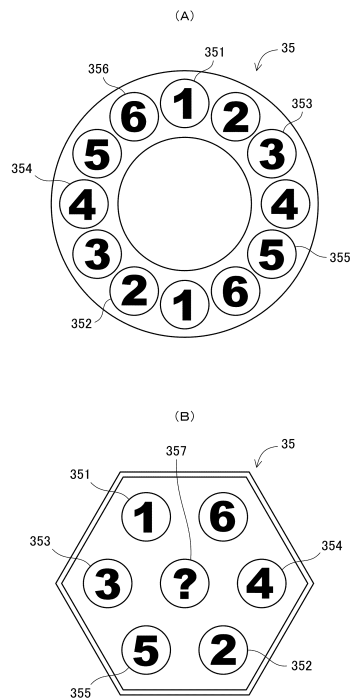
【図 7 0】



10

20

【図 7 1】



【図 7 2】

低頻度サポートモード時、高頻度サポートでの保留なし時の変動テーブルA

(A) 通常大当たり変動テーブルA

変動種別カウンタ	変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(B) 確変大当たり変動テーブルA

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(C) 外れ変動テーブルA

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)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

30

40

50

【図 7 3】

高頻度サポートモードでの保留あり時の変動テーブルB

(A) 通常大当たり変動テーブルB

変動種別カウンタ	変動パターン
0~4	06( 9s)
5~29	01(30s)
30~89	02(60s)
90~199	03(90s)

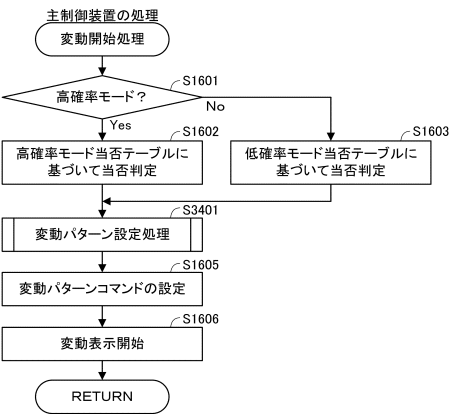
(B) 確変大当たり変動テーブルB

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	06( 9s)
10~49	01(30s)
50~99	02(60s)
100~199	03(90s)

(C) 外れ変動テーブルB

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	0~199	06( 9s)

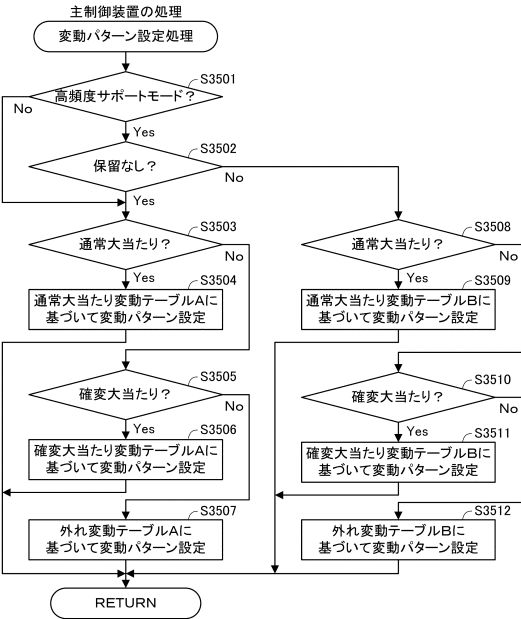
【図 7 4】



10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

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
A06	疑似連演出	9
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
B06	疑似連演出	9
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
C06	疑似連演出	9
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
D06	疑似連演出	9

30

40

50

【図 7 7】

【図 7 8】

大当たり疑似連演出パターン種別選択テーブル(変動表示時間＝9秒)

演出パターン 種別カウンタ	演出パターン種別
0～2	疑似連3ノーマルA
3～6	疑似連3ノーマルB
7～10	疑似連3ノーマルC
11～20	疑似連3チャンスA
21～30	疑似連3チャンスB
31～40	疑似連3チャンスC
41	疑似連2ノーマルA1
42	疑似連2ノーマルB1
43	疑似連2ノーマルC1
44	疑似連2ノーマルA2
45	疑似連2ノーマルB2
46	疑似連2ノーマルC2
47～51	疑似連2チャンスA1
52～56	疑似連2チャンスB1
57～61	疑似連2チャンスC1
62～66	疑似連2チャンスA2
67～71	疑似連2チャンスB2
72～76	疑似連2チャンスC2
77	疑似連1ノーマルA
78	疑似連1ノーマルB
79	疑似連1ノーマルC
80～84	疑似連1チャンスA
85～89	疑似連1チャンスB
90～94	疑似連1チャンスC
95～99	疑似連0チャンスA
100～104	疑似連0チャンスB
105～109	疑似連0チャンスC

外れ疑似連演出パターン種別選択テーブル(変動表示時間＝9秒)

演出パターン 種別カウンタ	演出パターン種別
0～19	疑似連3ノーマルA
20～49	疑似連3ノーマルB
50～79	疑似連3ノーマルC
80～82	疑似連3チャンスA
83～85	疑似連3チャンスB
86～88	疑似連3チャンスC
89	疑似連2ノーマルA1
90	疑似連2ノーマルB1
91	疑似連2ノーマルC1
92	疑似連2ノーマルA2
93	疑似連2ノーマルB2
94	疑似連2ノーマルC2
95	疑似連2チャンスA1
96	疑似連2チャンスB1
97	疑似連2チャンスC1
98	疑似連2チャンスA2
99	疑似連2チャンスB2
100	疑似連2チャンスC2
101	疑似連1ノーマルA
102	疑似連1ノーマルB
103	疑似連1ノーマルC
104	疑似連1チャンスA
105	疑似連1チャンスB
106	疑似連1チャンスC
107	疑似連0チャンスA
108	疑似連0チャンスB
109	疑似連0チャンスC

10

20

【図 7 9】

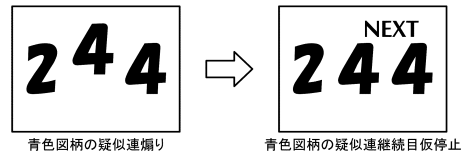
【図 8 0】

疑似連演出パターン(変動表示時間＝9秒)

疑似連演出 パターン種別	疑似連演出パターン		
	第1区間(0秒～3秒)	第2区間(3秒～6秒)	第3区間(6秒～9秒)
疑似連3ノーマルA	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(青色図柄)
疑似連3ノーマルB	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(黄色図柄)
疑似連3ノーマルC	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(黄色図柄)	疑似変動(黄色図柄)
疑似連3チャンスA	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(黄色図柄)	疑似変動(赤色図柄)
疑似連3チャンスB	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(赤色図柄)
疑似連3チャンスC	疑似変動(青色図柄)	疑似変動(赤色図柄)	疑似変動(赤色図柄)
疑似連2ノーマルA1	疑似変動(青色図柄)	予告演出＋疑似変動(青色図柄)	
疑似連2ノーマルB1	疑似変動(青色図柄)	予告演出＋疑似変動(黄色図柄)	
疑似連2ノーマルC1	疑似変動(黄色図柄)	予告演出＋疑似変動(黄色図柄)	
疑似連2ノーマルA2	予告演出＋疑似変動(青色図柄)		疑似変動(青色図柄)
疑似連2ノーマルB2	予告演出＋疑似変動(青色図柄)		疑似変動(黄色図柄)
疑似連2ノーマルC2	予告演出＋疑似変動(黄色図柄)		疑似変動(黄色図柄)
疑似連2チャンスA1	疑似変動(青色図柄)	予告演出＋疑似変動(赤色図柄)	
疑似連2チャンスB1	疑似変動(黄色図柄)	予告演出＋疑似変動(赤色図柄)	
疑似連2チャンスC1	疑似変動(赤色図柄)	予告演出＋疑似変動(赤色図柄)	
疑似連2チャンスA2	予告演出＋疑似変動(青色図柄)		疑似変動(赤色図柄)
疑似連2チャンスB2	予告演出＋疑似変動(黄色図柄)		疑似変動(赤色図柄)
疑似連2チャンスC2	予告演出＋疑似変動(赤色図柄)		疑似変動(赤色図柄)
疑似連1ノーマルA	疑似変動(青色図柄)	予告演出	
疑似連1ノーマルB	疑似変動(黄色図柄)	予告演出	
疑似連1ノーマルC	予告演出		疑似変動(青色図柄)
疑似連1チャンスA	疑似変動(赤色図柄)	予告演出	
疑似連1チャンスB	疑似変動(赤色図柄)	チャンス背景演出A	
疑似連1チャンスC	予告演出		疑似変動(赤色図柄)
疑似連0チャンスA	チャンス背景演出A		
疑似連0チャンスB	チャンス背景演出B		
疑似連0チャンスC	チャンス背景演出C		

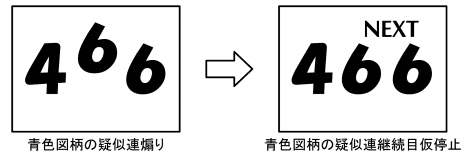
疑似連3ノーマルA演出パターンの一例

(A) 1回目の疑似変動演出(0秒～3秒)

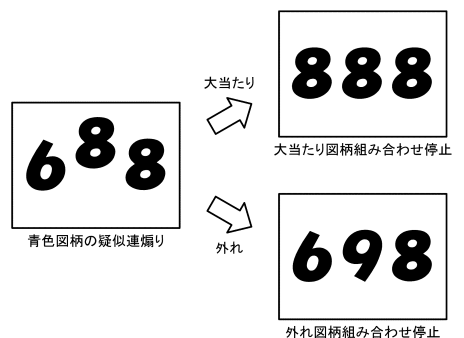


30

(B) 2回目の疑似変動演出(3秒～6秒)



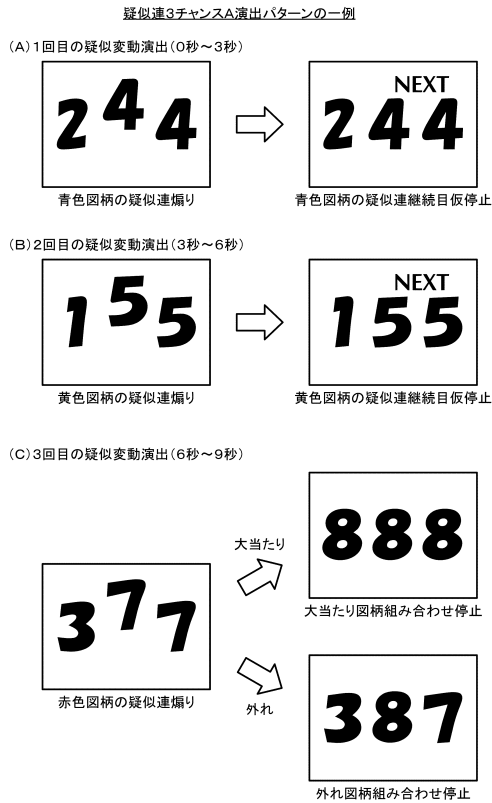
(C) 3回目の疑似変動演出(6秒～9秒)



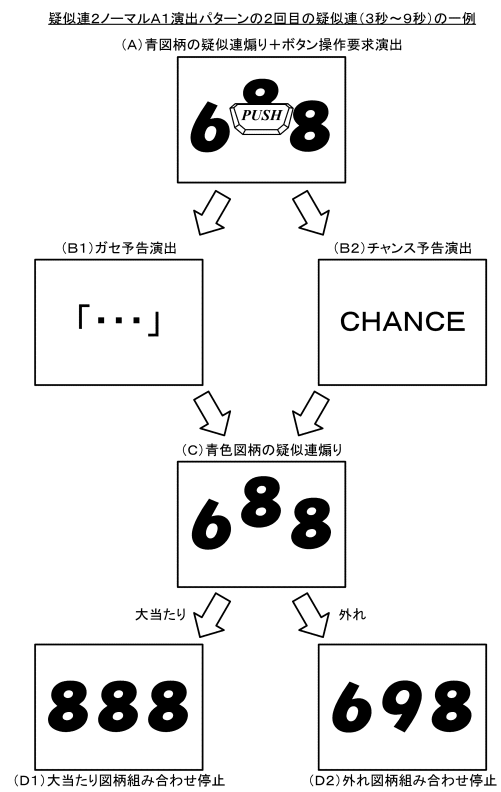
40

50

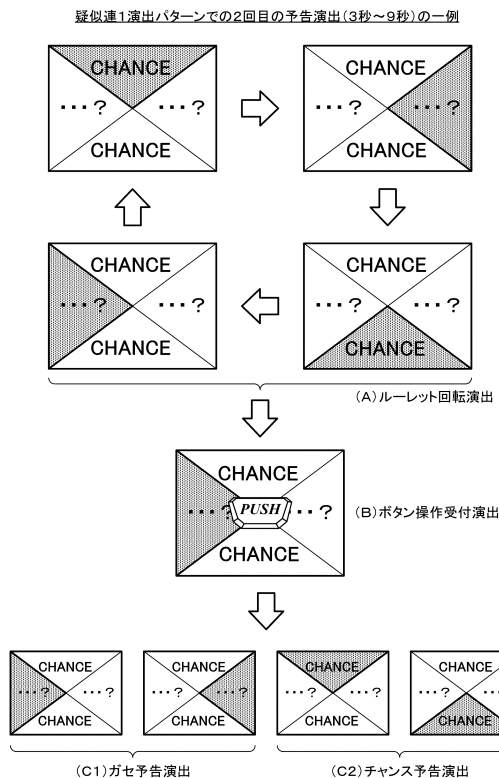
【図 8 1】



【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】

高頻度サポートモードでの保留あり時のノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル(30秒)

演出パターン 種別カウンタ	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～7	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	
8～15		演出パターンX2	演出パターンX3	
16～23	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX1
24～31		演出パターンX4	演出パターンX5	
32～39	演出パターンX3			演出パターンX2
40～47				演出パターンX3
48～55	演出パターンX4	演出パターンX5		演出パターンX4
56～63				
64～70				
71～77	演出パターンX5			
78～84				
85		演出パターンX6		
86		演出パターンX7		
87		演出パターンX8		
88		演出パターンX9		
89		演出パターンX10		
90		演出パターンX11		
91		演出パターンX12		
92		演出パターンX13		
93		演出パターンX14		
94		演出パターンX15		
95		演出パターンX16		
96		演出パターンX17		
97		演出パターンX18		
98		演出パターンX19		
99		演出パターンX20		
100		演出パターンX21		
101		演出パターンX22		
102		演出パターンX23		
103		演出パターンX24		
104		演出パターンX25		
105		演出パターンX26		
106		演出パターンX27		
107		演出パターンX28		
108		演出パターンX29		
109		演出パターンX30		
		演出パターンX31		
		演出パターンX32		

10

20

30

40

50



【図 8 5】

ノーマルリーチ演出パターン(変動表示時間=30秒)

ノーマルリーチ演出パターン種別	ノーマルリーチ演出パターン
演出パターンX1～X5	高連変動演出 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX6	疑似連3ノーマルA → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX7	疑似連3ノーマルB → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX8	疑似連3ノーマルC → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX9	疑似連3チャンスA → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX10	疑似連3チャンスB → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX11	疑似連3チャンスC → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX12	疑似連2ノーマルA1 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX13	疑似連2ノーマルB1 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX14	疑似連2ノーマルC1 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX15	疑似連2ノーマルA2 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX16	疑似連2ノーマルB2 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX17	疑似連2ノーマルC2 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX18	疑似連2チャンスA1 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX19	疑似連2チャンスB1 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX20	疑似連2チャンスC1 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX21	疑似連2チャンスA2 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX22	疑似連2チャンスB2 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX23	疑似連2チャンスC2 → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX24	疑似連1ノーマルA → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX25	疑似連1ノーマルB → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX26	疑似連1ノーマルC → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX27	疑似連1チャンスA → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX28	疑似連1チャンスB → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX29	疑似連1チャンスC → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX30	疑似連0チャンスA → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX31	疑似連0チャンスB → ノーマルリーチ(NR)
演出パターンX32	疑似連0チャンスC → ノーマルリーチ(NR)

【図 8 6】

高頻度サポートモードでの保留あり時のスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル(60秒)

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)	
0～7	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	
8～15			演出パターンY2	演出パターンY2	
16～23			演出パターンY3	演出パターンY3	
24～31	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	
32～39			演出パターンY4	演出パターンY4	
40～47			演出パターンY3	演出パターンY3	
48～55	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY4	演出パターンY5	
56～63			演出パターンY4		演出パターンY4
64～70			演出パターンY4		演出パターンY4
71～77	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5		
78～84			演出パターンY6		
85			演出パターンY7		
86	演出パターンY8				
87	演出パターンY9				
88	演出パターンY10				
89	演出パターンY11				
90	演出パターンY12				
91	演出パターンY13				
92	演出パターンY14				
93	演出パターンY15				
94	演出パターンY16				
95	演出パターンY17				
96	演出パターンY18				
97	演出パターンY19				
98	演出パターンY20				
99	演出パターンY21				
100	演出パターンY22				
101	演出パターンY23				
102	演出パターンY24				
101	演出パターンY25				
102	演出パターンY26				
103	演出パターンY27				
104	演出パターンY28				
105	演出パターンY29				
106	演出パターンY30				
107	演出パターンY31				
108	演出パターンY32				
109					

10

20

【図 8 7】

スーパーリーチ演出パターン(変動表示時間=60秒)

スーパーリーチ演出パターン種別	スーパーリーチ演出パターン
演出パターンY1～Y5	高連変動演出 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY6	疑似連3ノーマルA → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY7	疑似連3ノーマルB → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY8	疑似連3ノーマルC → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY9	疑似連3チャンスA → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY10	疑似連3チャンスB → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY11	疑似連3チャンスC → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY12	疑似連2ノーマルA1 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY13	疑似連2ノーマルB1 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY14	疑似連2ノーマルC1 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY15	疑似連2ノーマルA2 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY16	疑似連2ノーマルB2 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY17	疑似連2ノーマルC2 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY18	疑似連2チャンスA1 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY19	疑似連2チャンスB1 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY20	疑似連2チャンスC1 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY21	疑似連2チャンスA2 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY22	疑似連2チャンスB2 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY23	疑似連2チャンスC2 → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY24	疑似連1ノーマルA → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY25	疑似連1ノーマルB → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY26	疑似連1ノーマルC → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY27	疑似連1チャンスA → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY28	疑似連1チャンスB → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY29	疑似連1チャンスC → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY30	疑似連0チャンスA → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY31	疑似連0チャンスB → NR → スーパーリーチ(SP)
演出パターンY32	疑似連0チャンスC → NR → スーパーリーチ(SP)

【図 8 8】

高頻度サポートモードでの保留あり時のスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル(90秒)

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)				
0～7	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				
8～15			演出パターンZ2	演出パターンZ2				
16～23				演出パターンZ3				
24～31	演出パターンZ2	演出パターンZ2						
32～39		演出パターンZ3	演出パターンZ5					
40～47								
48～55	演出パターンZ3			演出パターンZ3				
56～63		演出パターンZ4						
64～70								
71～77	演出パターンZ4	演出パターンZ4		演出パターンZ5				
78～84								
85								
86	演出パターンZ6							
87	演出パターンZ7							
88	演出パターンZ8							
89	演出パターンZ9							
90	演出パターンZ10							
91	演出パターンZ11							
92	演出パターンZ12							
93	演出パターンZ13							
94	演出パターンZ14							
95	演出パターンZ15							
96	演出パターンZ16							
97	演出パターンZ17							
98	演出パターンZ18							
99	演出パターンZ19							
100	演出パターンZ20							
101	演出パターンZ21							
102	演出パターンZ22							
103	演出パターンZ23							
104	演出パターンZ24							
105	演出パターンZ25							
106	演出パターンZ26							
107	演出パターンZ27							
108	演出パターンZ28							
109	演出パターンZ29							
	演出パターンZ30							
	演出パターンZ31							
	演出パターンZ32							

30

40

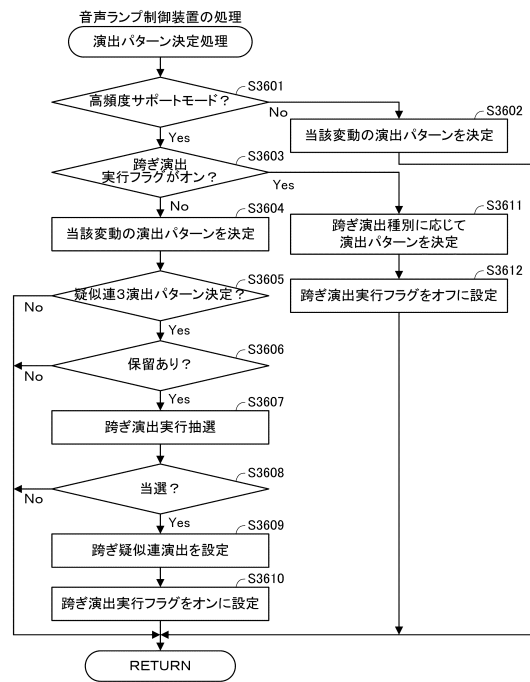
50

【図 89】

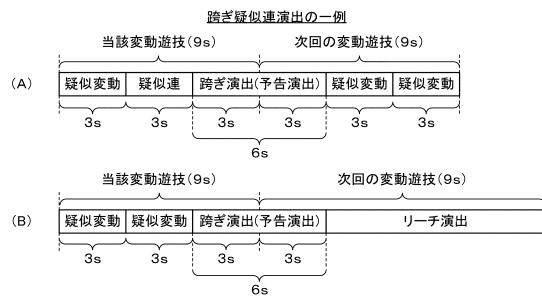
スペシャルリーチ演出パターン(変動表示時間=90秒)

スペシャルリーチ演出パターン種別	スペシャルリーチ演出パターン
演出パターンZ1~Z5	高速変動演出 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ6	疑似連3ノーマルA → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ7	疑似連3ノーマルB → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ8	疑似連3ノーマルC → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ9	疑似連3チャンスA → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ10	疑似連3チャンスB → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ11	疑似連3チャンスC → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ12	疑似連2ノーマルA1 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ13	疑似連2ノーマルB1 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ14	疑似連2ノーマルC1 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ15	疑似連2ノーマルA2 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ16	疑似連2ノーマルB2 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ17	疑似連2ノーマルC2 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ18	疑似連2チャンスA1 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ19	疑似連2チャンスB1 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ20	疑似連2チャンスC1 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ21	疑似連2チャンスA2 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ22	疑似連2チャンスB2 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ23	疑似連2チャンスC2 → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ24	疑似連1ノーマルA → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ25	疑似連1ノーマルB → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ26	疑似連1ノーマルC → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ27	疑似連1チャンスA → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ28	疑似連1チャンスB → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ29	疑似連1チャンスC → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ30	疑似連0チャンスA → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ31	疑似連0チャンスB → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)
演出パターンZ32	疑似連0チャンスC → NR → SP → スペシャルリーチ(SPSP)

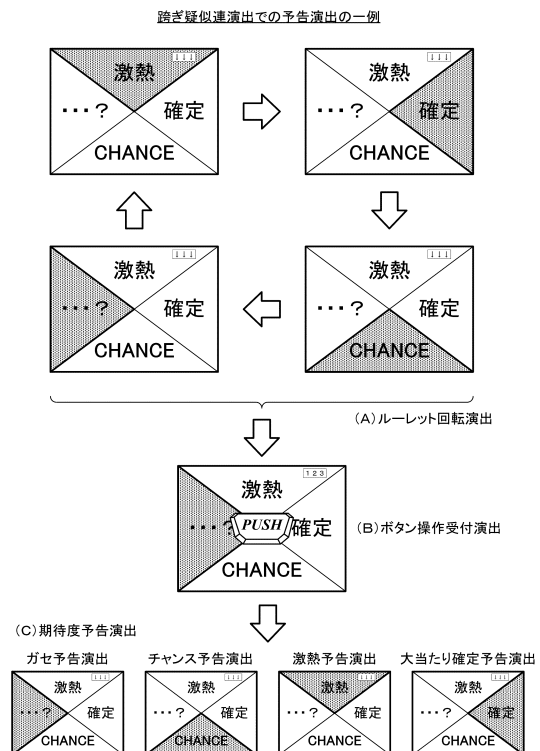
【図 90】



【図 91】



【図 92】



10

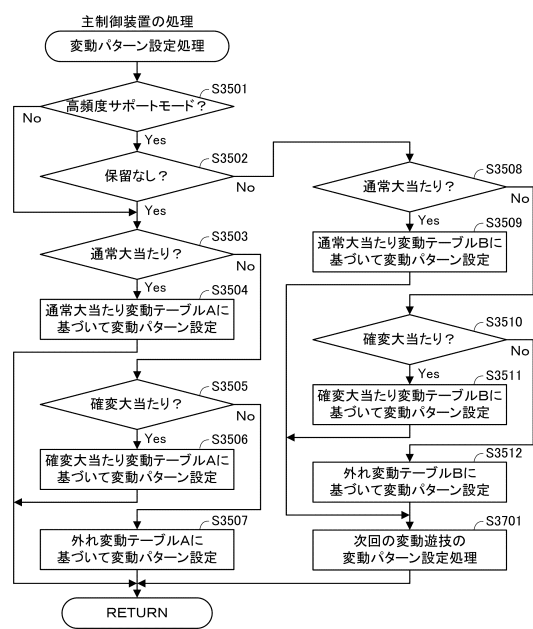
20

30

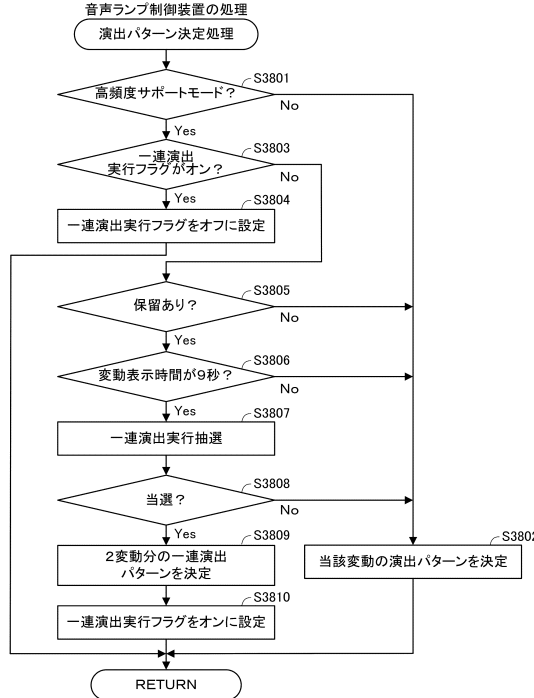
40

50

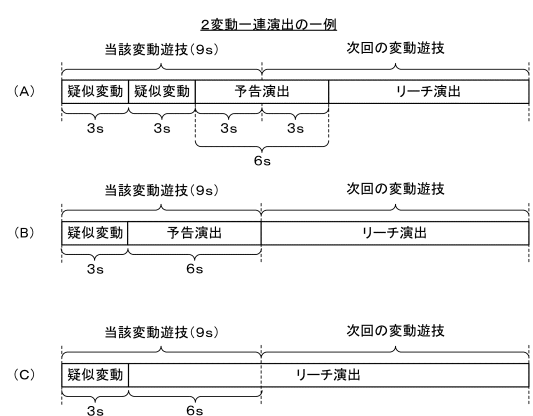
【図 9 3】



【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】

高周波サポートモードでの保留あり時の変動テーブル

(A) 通常大当たり変動テーブルB

変動種別カウンタ	変動パターン
0~4	06 (9s)
5~6	07 (6s)
7~8	08 (3s)
9~29	01 (30s)
30~89	02 (60s)
90~199	03 (90s)

(B) 確変大当たり変動テーブルB

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	06 (9s)
10~11	07 (6s)
12~13	08 (3s)
14~49	01 (30s)
50~99	02 (60s)
100~199	03 (90s)

(C) 外れ変動テーブルB

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)
	100~149	02 (60s)
	150~199	03 (90s)
完全外れ	0~195	06 (9s)
	196~197	07 (6s)
	198~199	08 (3s)

10

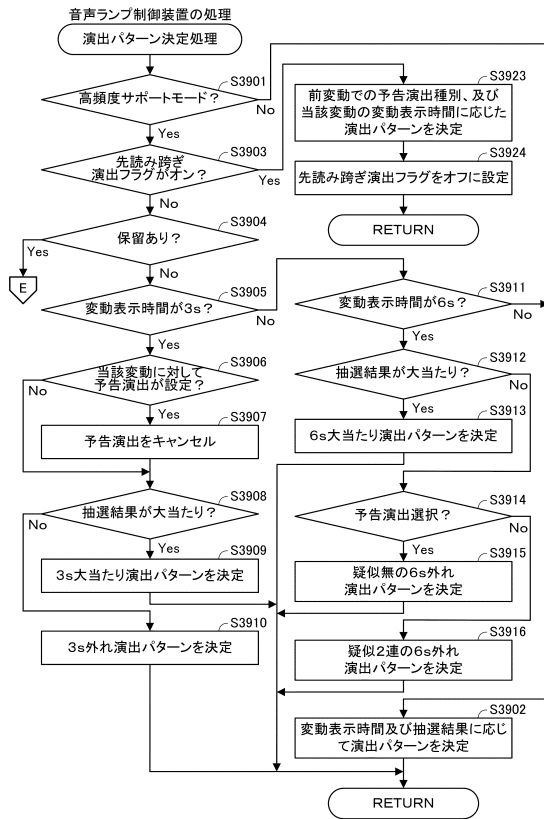
20

30

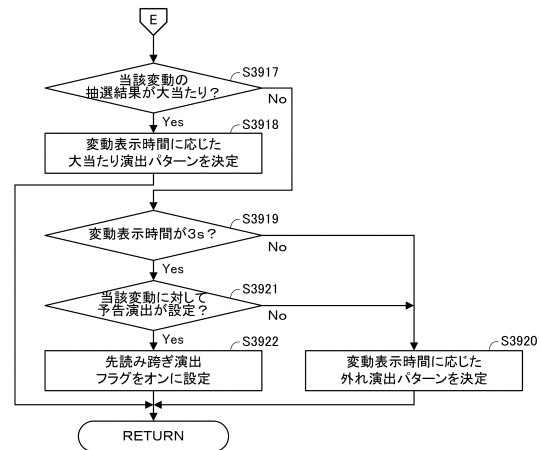
40

50

【図 9 7】



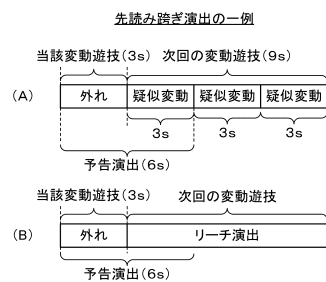
【図 9 8】



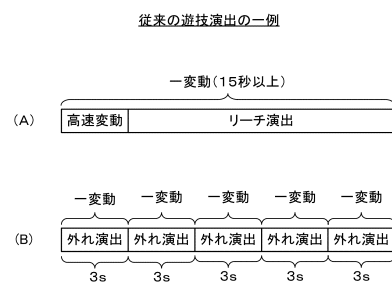
10

20

【図 9 9】



【図 1 0 0】



30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 0 7 4 8 8 5 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 3 0 4 2 1 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 3 0 4 2 2 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 3 0 4 2 3 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 3 0 4 2 4 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 3 0 4 2 5 ( J P , A )  
特許第 6 9 3 1 7 8 9 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 0 2 - 1 6 5 9 2 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 1 - 0 8 3 4 1 1 ( J P , A )  
特許第 7 0 8 1 3 8 0 ( J P , B 2 )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2