

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7501083号
(P7501083)

(45)発行日 令和6年6月18日(2024.6.18)

(24)登録日 令和6年6月10日(2024.6.10)

(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 5 A

請求項の数 1 (全324頁)

(21)出願番号	特願2020-80930(P2020-80930)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和2年5月1日(2020.5.1)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2021-175429(P2021-175429 A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
(43)公開日	令和3年11月4日(2021.11.4)	(74)代理人	100167302
審査請求日	令和5年4月28日(2023.4.28)		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	辻野 安人

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】

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な遊技が実行される遊技状態に移行させるか否かの移行判定を実行し得る移行判定手段と、

遊技球の入球に基づいて前記判定条件を成立させ得る所定の入賞手段と、

前記移行判定手段による前記移行判定の結果を報知するための結果報知情報を表示させる結果報知情報表示手段と、

遊技盤に対応して設けられ、前記結果報知情報が表示される表示手段と、

所定の遊技操作を行った場合に所定間隔で前記遊技盤に向けて遊技球を発射し得る発射手段と、

を備えた遊技機であって、

前記所定の入賞手段は、

第1入賞手段と、

遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞手段とは異なる第2入賞手段と、を含み、

前記結果報知情報は、

前記第1入賞手段への遊技球の入球を条件として所定期間の経過後に表示され得る第1結果報知情報と、

前記第2入賞手段への遊技球の入球を条件として特定期間の経過後に表示され得る第2結果報知情報と、を含み、

本遊技機は、

少なくとも前記第1入賞手段に入球したが未だ前記移行判定が実行されていない保留状態の入球を示す保留個数情報を所定の上限度まで表示可能な保留個数情報表示手段と、前記第1入賞手段への遊技球の入球に対応して複数種類の表示態様のいずれかの態様で表示され得る情報であって、少なくとも連続して実行される複数回の前記所定期間において、前記保留個数情報とは異なる所定の示唆情報を表示可能な示唆情報表示手段と、

特定条件の成立に基づいて、前記所定の遊技操作を行って前記遊技盤に向けて複数の所定数の遊技球を発射可能な期間の前記許容状態である特定許容状態を発生可能な特定許容状態発生手段と、

を備え、

本遊技機は、

前記所定の示唆情報の表示の実行中における前記特定許容状態において前記第2入賞手段に遊技球が入球し得るよう構成され、

前記第2入賞手段に遊技球が入球した場合は、前記所定期間の間に特定表示画像を表示させ得ると共に、少なくとも前記特定表示画像が表示される間、前記所定の示唆情報を前記特定表示画像と併せて表示させ得るよう構成され、

前記特定許容状態を発生させない場合は、前記特定表示画像が表示されないようにし得るよう構成されると共に前記所定の示唆情報を表示させ得るよう構成され、

前記所定の示唆情報は、前記複数種類の表示態様として少なくとも第1表示態様と、前記第1表示態様とは異なる第2表示態様と、で表示され得るよう構成され、

本遊技機は、

前記所定期間において前記特定表示画像の表示中の所定の期間は、前記所定の示唆情報を前記第1表示態様から変化させることなく前記特定表示画像と併せて表示させ得るよう構成され、

前記所定の示唆情報が前記第1表示態様で表示された前記所定期間の後に実行される前記所定期間において、所定の条件が成立した場合に前記所定の示唆情報の前記表示態様を前記第1表示態様から前記第2表示態様に切り替え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としては、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする第1特図による遊技（第1特図遊技）を実行する権利を保留するものがある。このような遊技機では、所定の保留（例えば大当たり抽選結果が大当たりである保留や変動表示時間が長い保留）が発生することを契機として、前記所定の保留に対する大当たり抽選結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出（保留連続演出）が、前記所定の保留の発生時点での所定数の保留に対する所定数の第1特図遊技に連続して実行されるものがある。

【0003】

また、遊技機としては、電動チューリップなどの電動役物が開放することにより遊技球が入球可能な第2入賞口を備え、当該第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特図による遊技（第2特図遊技）が、第1入賞口への遊技球の入球に対する第1特図遊技よりも優先して実行されるものがある。このような遊技機では、第2特図遊技において大当たり図柄が停止する場合やリーチが発生する場合に特典（例えば第2特図遊技の終了後の確変大当たり遊技の実行）が付与されることを明示又は示唆する演出（第2特図特殊演出）が実行されるものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2020-014640号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（41）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（314，315）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（第1特図遊技又は第2特図遊技）が表示される表示手段（341）と、

前記所定の入賞口（314，315）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（41）と、を備え、

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確率が第1確率である第1判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（314，315）は、第1入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口（314）とは異なる第2入賞口（315）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）として、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第1報知遊技（第1特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（341）に表示する手段と、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第2報知遊技（短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像を表示させる手段（51）と、を備え、

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技（第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得ることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図2】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図3】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図4】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図5】図4に示す遊技盤に設けられる開閉扉の一例を示す斜視図。

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

【図7】クルーン装置の斜視図。

10

【図8】図6のX1-X1切断線に沿う断面図。

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

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

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

【図12】図1に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

20

【図13】図1に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図14】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図15】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図16】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図17】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。

【図18】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。

【図19】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。

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

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

30

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

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

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

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

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

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

【図 6 6】ランプ表示部での点消灯例を示す図。

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

【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。

【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従来の演出実行順序を説明するための図。

【図 7 3】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の演出実行順序を説明するための図。

【図 7 4】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 7 5】図 7 4 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 7 6】図 7 5 に示す主制御装置の記憶領域における電役保留エリアの一例を示すブロック図。

【図 7 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 7 8】主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 9】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 8 0】図 7 9 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 1】図 8 0 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 2】図 8 0 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 3】図 7 9 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 4】音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 5】音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 6】音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 7】図柄表示部における画面例を示す図。

【図 8 8】図 8 5 のコマンド判定処理で実行される保留連続演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 9】図 8 5 のコマンド判定処理で実行される保留連続演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 0】保留連続演出処理で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 9 1】図 9 1 (A) は飾り図柄の色の一例を示す図、図 9 1 (B) は飾り図柄の停止図柄組み合わせ例を示す図。

【図 9 2】図 8 5 のコマンド判定処理で実行される第 2 特図特殊演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

20

30

40

50

【図 9 3】図 8 6 のコマンド判定処理で実行される演出種別設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 4】図 8 6 のコマンド判定処理で実行される演出種別設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 5】図 8 6 のコマンド判定処理で実行される演出種別設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 6】図 8 6 のコマンド判定処理で実行される演出種別設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 7】図 8 6 のコマンド判定処理で実行される演出種別設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 8】図 8 6 のコマンド判定処理で実行される演出種別設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 9】図 8 6 のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 0】図 8 6 のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 1】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の演出実行順序を説明するための図。

【図 1 0 2】コマンド判定処理における第 6 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 1 0 3】コマンド判定処理における第 6 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 1 0 4】第 2 特図特殊演出設定処理における第 6 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 1 0 5】演出種別設定処理における第 6 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 1 0 6】演出種別設定処理における第 6 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 1 0 7】演出種別設定処理における第 6 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

以下、添付図面を参照しながら、本発明の第 1 の実施形態～第 7 の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0 0 1 0】

〔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 1】

〔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。

【0 0 1 2】

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

10

20

30

40

50

である。

【0013】

〔前面枠11の構成〕

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

【0014】

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

10

【0015】

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

【0016】

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

20

【0017】

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

【0018】

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

30

【0019】

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

【0020】

パネル25は、遊技者が遊技機10の前方から内枠12の遊技盤31を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ26は、前面枠11の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、音声を出力する音声出力演出を実行する。なお、スピーカ26の設置位置は、前面枠11の上端部に限らない。また、電飾部27は、表示ランプ、LEDなどの光源を内蔵しており、点灯色、点灯又は消灯などの点滅態様によりランプ演出を実行する。

40

【0021】

〔内枠12の構成〕

図2及び図3に示すように、内枠12は、遊技盤31、遊技球発射機構32、及び制御ユニット33を備える。内枠12は、上述のように前面枠11で左端部が回動可能に支持

50

されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。そのため、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 は、前面枠 1 1 に対して開閉可能である。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 3 1 の盤面上の記載を省略している。

【0022】

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

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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

【0027】

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。

10

【0028】

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。

【0029】

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。

20

【0030】

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。

【0031】

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 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。

30

【0032】

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

40

50

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。

10

【0033】

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。

【0034】

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。

20

【0035】

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 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。

30

【0036】

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。

40

【0037】

50

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。

【0038】

遊技機 10 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。

【0039】

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」、「16 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「16 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち 16 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 16 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。

【0040】

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「16 R 確変大当たり」の場合に 16 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 16 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。

【0041】

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。

【0042】

また、遊技盤31には、磁石センサや電波センサ（共に不図示）を設けることも考えられる。磁石センサは、例えば第1入賞口314や可変入賞口316の周辺に設けられる。磁石センサは、メイン制御ユニットに電氣的に接続され、磁石センサの検知結果はメイン制御ユニット331に入力される。これにより、磁石を用いて不正に第1入賞口314や可変入賞口316に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。一方、電波センサは、例えば第1入賞口314や第2入賞口315の周辺に設けられる。電波センサは、メイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、電波センサの検知結果はメイン制御ユニット331に入力される。これにより、不正に入球センサ314a, 315aに電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサは、例えば50MHz～3GHzの電波を検知可能である。

10

【0043】

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

20

【0044】

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

【0045】

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

30

【0046】

なお、第1誘導部材375には、遊技球滞留部38に滞留できない遊技球99の滞留する機能を持たせることも可能である。ところで、本実施形態では、当該遊技機10に設定される遊技設定値である設定値以外の遊技設定値である非設定値に対応する数字（特定情報）が、所定期間（図9参照）にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の数（所定期間に満たされる特定の条件の数）に基づいて、7セグメント表示部39において提示される。そして、本実施形態では、7セグメント表示部39のセグメント数が7個（ドットポイントDPを除く）であるために、7個の情報で確実に1つの非設定値を特定できる。また、遊技設定値が1～6の6段階であるために5個の非設定値が存在し、そのため35個の情報が全ての非設定値を特定できる。即ち、遊技機10では、少なくとも35個（規定数）の情報を提示できることが要求される。そのため、遊技球滞留部38は、後述の所定期間（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

40

50

部 3 8 に規定数以上の遊技球 9 9 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 3 7 5 に遊技球 9 9 の貯留する機能を持たせることで、遊技球滞留部 3 8 のみでは困難な数の遊技球 9 9 を、第 1 誘導部材 3 7 5 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 9 9 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 3 7 5 が連結される特殊アウト玉通路 3 7 4 にも、遊技球 9 9 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 3 8 だけでなく、第 1 誘導部材 3 7 5 に遊技球 9 9 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 9 9 の滞留が困難な場合に、特殊アウト玉通路 3 7 4 を利用することで規定数以上の遊技球 9 9 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 9 9 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。

【 0 0 4 7 】

一方、特定期間において滞留させる遊技球 9 9 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 3 7 3 への遊技球 9 9 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 3 7 3 への遊技球 9 9 のうちの所定の条件を満たす遊技球 9 9 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 3 7 3 への遊技球 9 9 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 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 0 4 8 】

なお、特定期間において滞留させる遊技球 9 9 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 3 8、第 1 誘導部材 3 7 5 及び特殊アウト玉通路 3 7 4 に遊技球 9 9 が滞留される構成を採用し、制限数の遊技球 9 9 が特殊アウト玉通路 3 7 4 に入球される場合に、その遊技球 9 9 を特殊アウト玉口 3 7 3 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 3 7 4 への遊技球 9 9 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 9 9 を制限数に制限することが可能になる。

【 0 0 4 9 】

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 5 0 】

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 376 の下端部には、第 2 誘導部材 377 が連結されている。この第 2 誘導部材 377 は、アウト口 318 の開口部を通過した遊技球と同様に、通常通路 376 を通過する遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に集める。そして、第 2 誘導部材 377 によって集められた遊技球 99 は、アウト玉センサ 318a (図 12 参照) によって検出され、アウト玉としてカウントされる。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

10

20

30

40

50

を調整することによって、通常アウト玉口 3 7 8 と特殊アウト玉口 3 7 3 とに振り分けるようにしてもよい。

【0057】

図 4 及び図 8 に示すように、遊技球滞留部 3 8 は、クルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 を受け入れ、その遊技球 9 9 を特定期間が経過するまで滞留させるものである。そして、特定期間の経過後に後述の 7 セグメント表示部 3 9 のセグメント A ~ G が制御され、所定期間が経過するまでに特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の累積数に応じて、7 セグメント表示部 3 9 に数字が表示される。ここで、図 9 は、遊技球滞留部に遊技球を滞留させる特定期間、クルーン装置の特殊アウト玉口に入球した遊技球の数を累積する所定期間、及び非設定値を示す特定情報を 7 セグメント表示部に表示する規定期間を説明するための図である。

10

【0058】

なお、以下においては、図 9 を参照し、特定期間を遊技球滞留部 3 8 に遊技球 9 9 を滞留させる期間として、所定期間をクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数を累積カウントする期間として、「規定期間」を特定期間においてクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数に基づいて非設定値を示す数字（特定情報）の全部又は一部を 7 セグメント表示部 3 9 に表示させる期間として説明するが、「特定期間」は遊技球滞留部 3 8 に遊技球 9 9 を滞留させる期間に限定されるものではなく、「所定期間」はクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数を累積カウントする期間に限定されるものではない。つまり、「特定期間」、「所定期間」及び「規定期間」は、少なくとも以下に説明する期間を含む。

20

【0059】

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

30

【0060】

換言すれば、大当たりの種別や当選タイミングを問わず、1 回の大当たり遊技の特定期間においてクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数に対応した数の、後述の 7 セグメント表示部 3 9 のセグメント A ~ G が、規定期間である当該大当たり遊技でのエンディングにおいて点消灯の制御対象となる。つまり、規定期間は、特定期間においてクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数に基づいて、当該遊技機 1 0 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 3 9 に表示させる期間として設定される。

40

【0061】

そして、1 回の大当たり遊技の特定期間において特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した遊技球 9 9 の数が 7 個以上 1 4 個未満である場合には、当該遊技機 1 0 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

50

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。

【0062】

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

【0063】

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

10

20

30

40

50

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

10

20

【0064】

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

30

40

【0065】

一方、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の数を累積カウントする所定期間は、低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始されてから、通常大当たりの開閉実行モードが終了するまでの間である。即ち、所定期間の始期は低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技が開始される時点であり、所定期間の終期

50

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

10

【0066】

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

20

30

【0067】

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

40

【0068】

なお、遊技球滞留部38に遊技球99を滞留させる特定期間の始期は、大当たり遊技中に設定すればよく、大当たり遊技の開始時に限らず、開閉実行モードが開始（初当たりのオープニングが終了）される時点であってもよい。また、特定期間の終期は、大当たり遊技中に設定すればよく、通常大当たり後に移行するエンディング中に設定してもよい。好

50

ましくは、特定期間は、1回の大当たり遊技に対して、開閉実行モードを含む1つの区間として設定することが好ましい。これにより、開閉実行モードにおいて可変入賞口316に遊技球99が入球されることを契機として成立する特定の条件の数に基づいて（クルーン装置37の特殊アウト玉口373を通過した遊技球99の数に基づいて）、特定期間の経過後に7セグメント表示部39に非設定値を特定するための情報を表示することができる。その結果、開閉実行モードでは特殊アウト玉口373に遊技球99が入球されるか否かに着目して遊技を楽しむことができ、開閉実行モードの終了後には、即ち特定期間の経過後では7セグメント表示部39に表示される内容に着目し、表示内容に基づいて非設定値を特定又は推測して遊技を楽しむことができる。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

また、所定期間は、大当たり遊技とは無関係に、変動遊技が実行される期間（大当たり遊技の終了から大当たり遊技の開始までの期間）に設定することも考えられる。例えば、所定期間は、非設定値を示す特定情報（数字）の全部又は一部が表示される条件（特定の条件）の種別に応じて設定することができ、通常遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）に滞在する期間（時短モードの終了時点から次回の大当たりが開始されるまでの期間）、時短モードに滞在する期間（通常大当たりの終了時点から通常遊技状態に移行されるまでの期間）、低確率モードに滞在する期間（通常大当たりの終了時点から次回の大当たり遊技が開始されるまでの期間）、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の大当たり抽選を受けるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の普通当たり抽選を受けるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において一般入賞口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。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

また、特定の条件は、遊技の進行において発生し得る特定の事象が発生することなどであってもよい。この場合の特定の事象は、遊技者にとって有利な事象及び不利な事象のいずれであってもよい。特定の事象が遊技者に有利な事象である場合には、遊技者は特定の事象が発生することで得られる特典に加えて、非設定値（設定値）を示す特定情報の全部又は一部をさらに得ることができる。一方、特定の事象が遊技者に不利な事象である場合には、遊技者は特定の事象が発生することによる不利益に対する救済として、非設定値（設定値）を示す特定情報の全部又は一部をさらに得ることができる。特定の事象としては、例えば大当たりに所定回数（1回を含む）以上当選すること（大当たり遊技が所定回数（1回を含む）以上実行されること）、確変又は通常大当たりに所定回数（1回を含む）

10

20

30

40

50

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（通常大当たりで当選するまでに確変大当たりで連続して所定回数以上当選すること）、大当たりで当選するまでの大当たり抽選回数が所定回数以上に到達すること、大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド遊技において上限数を超える遊技球９９の入賞（オーバー入賞）が発生することなどが考えられる。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

また、特定の条件が満たされる場合に非設定値を示す特定情報又はその一部（特殊情報）を表示する規定期間は、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

10

20

30

40

50

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。

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

また、排出レーン 382 には、特殊アウト玉センサ 384 が設けられている。この特殊アウト玉センサ 384 は、滞留レーン 381 に滞留した遊技球 99 が排出レーン 382 を移動する際に検出するものである。つまり、特殊アウト玉センサ 384 は、滞留レーン 381 に滞留された遊技球 99 の数、即ち特定期間内にクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球した特殊アウト玉の数をカウントするために利用される。具体的には、図 12 に示すように、特殊アウト玉センサ 384 は、主制御装置 4 の 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）。

【0086】

なお、特殊アウト玉センサ 384 としては、例えば電磁誘導型の近接センサが用いられるが、他の検出手法（例えば光学センサ）により遊技球 99 を検出してもよい。また、特

10

20

30

40

50

殊アウト玉センサ384は、音声ランプ制御装置5に接続されていてもよい。この場合、主制御装置4のMPU41では特殊アウト玉検知コマンドが設定されないが、音声ランプ制御装置5では、特殊アウト玉センサ384からの出力に基づいて特殊アウト玉の数がカウントされる。

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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

にはセグメント A、C、D、F 及び G が点灯されることで数字の 5 が表示され、非設定値が遊技設定値 6 である場合にはセグメント A、C～G が点灯されることで数字の 6 が表示される。また、本実施形態では、非設定値に対応する数字が表示される段階でドットポイント DP が点灯され、非設定値に対応する数字が表示されたことが明示される。

【0091】

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

10

【0092】

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

20

【0093】

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

30

【0094】

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

40

【0095】

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

【0096】

普通図柄表示部 361 は、普通図柄（普図）としての LED 対を含み、スルーゲート 3

50

17への入賞を契機として実行される電動役物315bを開放するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、LED対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331(MPU41)は、スルーゲート317への入賞を契機としてLED対を点滅(普通図柄を変動表示)させ、変動表示時間の経過後に各LEDを点灯又は消灯させることで普図当たり抽選の結果を表示させる。

【0097】

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

10

【0098】

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

20

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

30

[裏パックユニット13]

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

【0102】

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

【0103】

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

40

【0104】

[遊技機10のシステム構成]

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

【0105】

[メイン制御ユニット331]

50

図 1 2 に示すように、メイン制御ユニット 3 3 1 は、遊技機 1 0 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 4 1、入出力 I / F 4 2 及び性能情報表示装置 4 A を備える。

【0106】

MPU 4 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU 4 1 には、ROM 4 1 1 及び RAM 4 1 2 が内蔵されている。MPU 4 1 は、ROM 4 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、主制御装置 4 で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【0107】

入出力 I / F 4 2 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 4 2 には、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 などが接続されている。そして、MPU 4 1 は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 7 a からの検出信号に基づいて一般入賞口 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 への入球の有無、スルーゲート 3 1 7 への遊技球 9 9 の通過の有無を判断する。また、MPU 4 1 は、アウト玉センサ 3 1 8 a 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 4 2 には、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7、発射制御装置 8、及び電源制御装置 9 などが接続されている。

【0108】

そして、MPU 4 1 は、音声ランプ制御装置 5 に、変動パターンコマンド、第 1 保留コマンド、第 2 保留コマンド、シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、エンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、特殊アウト玉検知コマンド、設定値変更コマンドなどのコマンドを出力する。

【0109】

変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、メイン表示部 3 6 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 4 1 2 b に記憶されている情報に基づいて、後述の図 2 6 の変動開始処理でのステップ S 1 6 0 5 において設定される。なお、変動パターンコマンドは、変動表示時間のみを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドは、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【0110】

第 1 保留コマンド及び第 2 保留コマンドは、後述の保留格納エリア 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）。

【0111】

シフトコマンドは、保留数 N 又は保留数 M が減少する場合に、第 1 保留エリア REA 1 ~ 第 4 保留エリア REA 4 又は第 1 保留エリア REB 1 ~ 第 4 保留エリア REB 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。

【0112】

大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始すること、即ち遊技状態が大当たり

10

20

30

40

50

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

本実施形態では、分周回路から MPU 41 に、予め設定された間隔（例えば 4 msec）でクロック信号が供給され、MPU 41 が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）

10

20

30

40

50

が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にクロック信号が供給されてもよい。

【０１２１】

ＲＡＭ４１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。ＲＡＭ４１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ４１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、ＲＡＭ４１２は、音声ランプ制御装置５などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、ＲＡＭ４１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

10

【０１２２】

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

【０１２３】

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

20

【０１２４】

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

30

【０１２５】

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

40

【０１２６】

そして、第１入賞口３１４に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、第２入賞口３１５に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ

50

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、大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第 2 保留格納エリア 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。

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

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。

【0130】

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。

【0131】

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 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。

【0132】

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。

【0133】

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。

10

20

30

40

50

【0134】

なお、第1保留格納エリアRE Aの保留数記憶エリアN A Aに記憶されている保留数Mと第2保留格納エリアRE Bの保留数記憶エリアN A Bに記憶されているにおける保留数Nとの差が2以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して実行エリアA Eに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第1保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A 1及び第2保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE 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。

【0135】

そして、MP 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RE Aの第1保留エリアRE 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RE A 2に格納された当否情報は第1保留エリアRE A 1にシフトし、第3保留エリアRE A 3に格納された当否情報は第2保留エリアRE A 2にシフトし、第4保留エリアRE A 4に格納された当否情報は第3保留エリアRE A 3にシフトする。

【0136】

同じく、第2保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE 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RE B 2に格納された当否情報は第1保留エリアRE B 1にシフトし、第3保留エリアRE B 3に格納された当否情報は第2保留エリアRE B 2にシフトし、第4保留エリアRE B 4に格納された当否情報は第3保留エリアRE B 3にシフトする。

【0137】

大当たり乱数カウンタC 1は、例えば0～637の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。特に大当たり乱数カウンタ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（0～738）で更新されるループカウンタである。大当たり乱数カウンタC 1は、定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

【0138】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM 411における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して2種類設定されている。ここで、図14（A）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図14（B）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【0139】

図14（A）及び図14（B）に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対応してそれぞれ6つの当否テーブルを含む。遊技設定値6、遊技設定値5、遊技設定値4、遊技設定値3、遊技設定値2及び遊技設定値1の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

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

10

【0143】

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

20

【0144】

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

【0145】

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

30

【0146】

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

【0147】

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

40

【0148】

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値に応じて6つ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

50

数段階の遊技設定値を設けてもよい。

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

5R確変大当たり又は16R確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、MPU41によって大当たり抽選での抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【0155】

一方、5 R 通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ電動役物 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 5 0 回、1 0 0 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。

【0 1 5 6】

ところで、遊技機 1 0 をループ確変機ではなく、S T 機や V - S T 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 5 0 回、1 0 0 回）の大当たり抽選が確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行され、規定回数が経過するまでに大当たり抽選での抽選結果が大当たりとならない場合に、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）に移行し、高頻度サポートモードが終了する。また、変動遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態への転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機 1 0 が 5 R 確変大当たり、1 6 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、1 6 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。

【0 1 5 7】

また、リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 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。

【0 1 5 8】

遊技機 1 0 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。

【0 1 5 9】

ここで、図 1 4 (D) は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図 1 4 (D) に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は 0 ~ 8 であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は 9 ~ 3 8 であり、完全外れとなる乱数の値は 3 9 ~ 2 3 8 である。なお、MPU 4 1 は、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 C 3 の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【0 1 6 0】

ここに、リーチとは、図柄表示部 3 4 1 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 3 4 1 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 3 4 1 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 2 0 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 3 4 1 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。

【0161】

普通当たり乱数カウンタ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。普通当たり乱数カウンタ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に格納された普通当たり乱数カウンタ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、普通当たり乱数カウンタC4が0～199である場合に当選、普通当たり乱数カウンタC4が200～250である場合に外れであることが考えられる。

【0162】

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。

【0163】

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。

【0164】

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

【0165】

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

10

20

30

40

50

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。

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

さらに、遊技機10では、変動パターン「03」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれ

かのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が高いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【0172】

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

10

【0173】

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

20

30

【0174】

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

40

【0175】

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

50

に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

【0176】

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

【0177】

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

10

【0178】

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

20

【0179】

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

30

【0180】

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

【0181】

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

40

【0182】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第1入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」=100×（「一般

50

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

【0183】

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

【0184】

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

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

【0185】

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

【0186】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機10の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態(低確率モードかつ低頻度サポートモード)において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常

10

20

30

40

50

遊技状態における第1入賞口314への入賞を契機としてメイン表示部36の第1特別図柄表示部362の図柄変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図26の変動開始処理でのステップS1606でメイン表示部36の図柄変動表示を開始させるごとに1ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dからクリアされる。

【0187】

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

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

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

図17に示すように、性能表示モニタ43は、遊技機10での「ベース情報」を表示するものであり、内枠12を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図

10

20

30

40

50

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。

【0192】

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。

【0193】

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。

【0194】

性能表示スイッチ 4 4 は、押下操作によって性能表示モニタ 4 3（4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4）の電源のオンオフを一括して切り替えるものであり、内枠 1 2 を展開した状態において操作容易な位置に設けられる（図 3 参照）。図示した例では、性能表示スイッチ 4 4 の上半部が押下されることで電源がオンにされ、下半部が押下されることで電源がオフにされる。性能表示スイッチ 4 4 に対して電源をオンにする操作が行われると、4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に通電され、性能表示モニタ 4 3 でのベース情報の表示が可能にされる。一方、性能表示スイッチ 4 4 に対して電源をオフにする操作が行われると、4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断され、性能表示モニタ 4 3 でのベース情報が非表示にされる。なお、性能表示スイッチ 4 4 は、主制御装置 4 以外に設けられてもよい。

【0195】

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。

【0196】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

図１９（Ａ）に示すように、設定値表示部４５が消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器が通電されることで設定値表示部４５に数字が表示される。このときに表示される数字は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「１」である。一方、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部４５が消灯状態となる。

【０２０２】

図１９（Ｂ）に示すように、設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する回転操作がなされると、設定値表示部４５に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部４５が右回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が大きくなり、設定値表示部４５が左回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部４５が回転されることで設定値表示部４５に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値としてＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部４５に表示させた状態で設定値変更操作部４６を押下して７セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに保

10

20

30

40

50

存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図１４（Ａ）参照）又は高確率モード当否テーブル（図１４（Ｂ）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【０２０３】

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

10

【０２０４】

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

20

【０２０５】

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

30

【０２０６】

〔サブ制御ユニット３３２〕

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

40

【０２０７】

〔音声ランプ制御装置５〕

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

【０２０８】

ＲＯＭ５１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＯＭ５１１には、変動遊技演出、大当たり遊技演出などで使用される

50

音声、ランプ点滅パターンなどの情報も記憶されている。RAM 512は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 51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 512は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【0209】

音声ランプ制御装置5は、ROM 511に記憶されている制御プログラムに従った処理をMPU 51によって実行することにより、主制御装置4から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置6にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部341の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置5は、図柄表示部341の表示に合わせてスピーカ26からの再生音声出力及び電飾部27の点滅態様も制御する。例えば、MPU 51は、後述の変動遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部341での画像表示、スピーカ26からの再生音声出力及び電飾部27の点滅態様を制御する。

10

【0210】

入出力I/F 52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 52には、主制御装置4及び表示制御装置6が接続されている。そして、主制御装置4から音声ランプ制御装置5には、変動パターンコマンド、第1保留コマンド、第2保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置5は、表示制御装置6に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置6が、主制御装置4からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット332が、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

20

【0211】

また、入出力I/F 52には、スピーカ26及び電飾部27が接続されている。そして、音声ランプ制御装置5では、MPU 51が、主制御装置4から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ26から出力される音声、電飾部27の点滅態様、遊技球滞留部38のストッパ部383の上下動、7セグメント表示部39などを制御することが可能である。MPU 51によって遊技球滞留部38のストッパ部383の上下動が制御されることで、遊技球滞留部38の滞留レーン381においてクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球された遊技球（特殊アウト玉）が滞留される状態と、滞留レーン381に滞留された遊技球（特殊アウト玉）が排出レーン382を介して排出される状態とが選択される。また、7セグメント表示部39の各セグメントA～Gは、MPU 51によって点灯又は消灯が制御される。また、入出力I/F 52には、操作スイッチ20aが接続されている。これにより、MPU 51は、操作ボタン20に対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部341で実行される画像遊技演出、スピーカ26から音声出力される音声出力演出、電飾部27の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

30

【0212】

MPU 51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。

40

【0213】

具体的に、MPU 51は、変動パターンコマンドが入力された場合に、変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（飾り図柄の停止図柄組み合わせ（図38（A）参照）、変動表示時間、変動種別（図38（B）参照）、及び演出パターン種別（図39（A）～図37（C）参照）を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に送信し（図37のコマンド判定処理でのステップS2105参照）、図柄表示部341における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部341では、変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表

50

示される。

【0214】

〔表示制御装置6〕

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

【0215】

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

10

【0216】

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

【0217】

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

20

【0218】

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

30

【0219】

〔払出制御装置7〕

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

【0220】

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

40

【0221】

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

【0222】

払出装置132は、前述したように、タンク131から上皿23に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部132aと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ132bとを備える

50

。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 3】

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 4】

[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 5】

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 6】

さらに、発射ハンドル 2 2 には、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることを検出するためのタッチセンサ 2 1 a、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ 2 1 b が設けられている。発射制御 I C 8 1 は、タッチセンサ 2 1 a 及び球止めスイッチ 2 1 b を用いて、タッチセンサ 2 1 a により遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ 2 1 b が遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構 3 2 による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル 2 2 が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル 2 2 を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ 2 1 b を任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【0 2 2 7】

[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 + 1 2 V 電圧、制御装置で使用されるロジック用の + 5 V 電圧などを生成する。そして、電源制御装置 9 は、生成した + 1 2 V 又は + 5 V 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。

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

[主制御装置4の処理]

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

【0232】

[主制御装置4の主タイマ割込処理]

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

【0233】

<ステップS1001>

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

【0234】

<ステップS1002>

次に、ステップS1002では、MPU41は、乱数初期値カウンタCIN1、CIN

10

20

30

40

50

2の更新を実行する。具体的には、MPU41は、乱数初期値カウンタCIN1、CIN2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【0235】

<ステップS1003>

続いて、ステップS1003では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び普通当たり乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び普通当たり乱数カウンタC4でのカウンタ値にそれぞれ1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

10

【0236】

<ステップS1004及びS1005>

その後、MPU41は、第1入賞口314又は第2入賞口315への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップS1004）、発射制御処理を実行する（ステップS1005）。なお、始動入賞処理の詳細は、図21を参照して後述する。

【0237】

一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていることがタッチセンサ21aにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ21bが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていないことがタッチセンサ21aにより検出されている場合、又は球止めスイッチ21bが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。MPU41は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置8に対して遊技球の発射指示をする。

20

【0238】

<ステップS1006>

ステップS1006では、MPU41は、電役保留エリア412cに格納されている普通当たり乱数カウンタC4に基づいて第2入賞口315の電動役物315bを電役開放状態とするか否かの普通当たり抽選が実行されるスルーゲート処理を実行する。具体的に、スルーゲート処理では、まずMPU41が、高頻度サポートモードフラグに基づいて現在の遊技モードが高頻度サポートモードであるか否かを判断する。そして、MPU41は、高頻度サポートモードでない場合には、普通当たり乱数カウンタC4が0～29である場合に普通当たりであると判断し、普通当たり乱数カウンタC4が30～249である場合に外れであると判断する。また、MPU41は、高頻度サポートモードの場合には、普通当たり乱数カウンタC4が0～199である場合に普通当たりであると判断し、普通当たり乱数カウンタC4が200～249である場合に外れであると判断する。そして、MPU41は、スルーゲート処理において普通当たりであると判断した場合には、電動役物315bが予め定められた所定時間だけ開放状態にする。これにより、電動役物315bが並設された遊技盤31の右上方の第2入賞口315への入賞が可能になる。

30

【0239】

[始動入賞処理]

ここで、図21は、図20の主タイマ割込処理におけるステップS1004でMPU41により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図21を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

40

【0240】

<ステップS1101>

図21に示すように、ステップS1101では、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1入賞口314にたいする入賞があったと判断すると（ステップS1101：Yes）、処理をステップS1102に移行し、第1入賞口314に対する入賞がなかったと判断すると（ステップS110

50

1 : N o) 、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。

【 0 2 4 1 】

<ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の保留数記憶エリア N A A に記憶されている保留数 N が最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、保留数 N が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、保留数 N が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 2 : N o）、保留数 N に 1 を加算する（ステップ S 1 1 0 3）。

【 0 2 4 2 】

<ステップ S 1 1 0 4 >

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 1 は、図 2 0 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 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 2 3 のステップ S 1 3 0 2 及び S 1 3 1 2）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における保留格納エリア 4 1 2 b の第 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。

【 0 2 4 3 】

<ステップ S 1 1 0 5 >

ステップ S 1 1 0 5 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 4 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 2 4 の S 1 4 0 8、図 2 6）における大当たりの当否の判定対象となる前に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 R A M 4 1 2 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 2 2 を参照して後述する。

【 0 2 4 4 】

<ステップ S 1 1 0 6 >

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったと判断すると（ステップ S 1 1 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 0 7 に移行し、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 0 6 : N o）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図 2 0 のステップ S 1 0 0 5 に移行する。

【 0 2 4 5 】

<ステップ S 1 1 0 7 及び S 1 1 0 8 >

ステップ S 1 1 0 7 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の保留数記憶エリア N A 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。ここで、M P U 4 1 は、保留数 M が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 7 : Y e s）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図 2 0 のステップ S 1 0 0 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、保留数 M が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 7 : N o）、保留数 M に 1 を加算する（ステップ S 1 1 0 8）。

【 0 2 4 6 】

<ステップ S 1 1 0 9 >

ステップ S 1 1 0 9 では、M P U 4 1 は、図 2 0 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 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 2 3 のステップ S 1 3 0 2 及び S 1 3 1 2）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 0 2 4 7 】

<ステップ S 1 1 1 0 >

ステップ S 1 1 1 0 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 9 で取得された第 2 保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図 2 4 の S 1 4 0 8、図 2 6）における大当たり

10

20

30

40

50

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。

【0248】

[第1保留コマンド設定処理]

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

【0249】

<ステップS1201>

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

【0250】

<ステップS1202>

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

【0251】

<ステップS1203及びS1204>

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

【0252】

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

【0253】

<ステップS1205>

ステップS1205では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウント値が大当たり当選に対応する値であると判断した

10

20

30

40

50

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 4】

<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。

10

【 0 2 5 5】

<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。

20

【 0 2 5 6】

<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）。

【 0 2 5 7】

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情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

30

【 0 2 5 8】

[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。

40

【 0 2 5 9】

<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

50

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 6 0 】

<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。

10

【 0 2 6 1 】

<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。

20

【 0 2 6 2 】

<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 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 R A M 4 1 2 に設定する。

30

【 0 2 6 3 】

<ステップ S 1 3 0 5>

ステップ S 1 3 0 5 では、M P U 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、M P U 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、M P U 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 R A M 4 1 2 に設定し、エンディングを開始する場合に

40

50

エンディング開始コマンドをRAM 412に設定する。

【0264】

<ステップS1306>

ステップS1306では、MPU 41は、後述の図26の変動開始処理におけるステップS1602又はS1603での大当たり抽選の抽選結果に基づいて、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、MPU 41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。

10

【0265】

例えば、MPU 41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 41は、RAM 412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 41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 41は、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は16R確変大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行させ、大当たり抽選での抽選結果が5R通常大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行させる。また、時短遊技状態において規定回数的大当たり抽選に対す抽選結果の報知が終了した場合に、当該変動遊技の終了後に遊技状態を通常遊技状態に移行させる。

20

【0266】

また、MPU 41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 41は、大当たり遊技状態から確変遊技状態への遊技状態の移行があった場合に大当たり遊技フラグをオフに設定する一方で高確率モードフラグをオンに設定する。一方、確変遊技状態から大当たり遊技状態への遊技状態の移行があった場合に高確率モードフラグをオフに設定する一方で大当たり遊技フラグをオンに設定する。

【0267】

さらに、MPU 41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 412に設定すると共に、RAM 412に設定される遊技情報格納エリア412dに保存された「大当たり回数」に1加算する。

30

【0268】

<ステップS1307>

ステップS1307では、MPU 41は、設定値変更処理を実行する。この設定値変更処理では、設定値変更操作部46に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア412dに格納された設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、設定値変更処理の詳細は、図27を参照して後述する。

【0269】

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

40

【0270】

<ステップS1308>

ステップS1308では、MPU 41は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報、単位大当たり抽選回数、連続役物比率及び役物比率が更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細は、図28及

50

び図29を参照して後述する。

【0271】

<ステップS1309>

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

【0272】

<ステップS1310>

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

【0273】

<ステップS1311>

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

【0274】

<ステップS1312>

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

【0275】

[変動遊技制御処理]

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

【0276】

<ステップS1401>

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

【0277】

<ステップS1402>

ステップS1402では、MPU41は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップS1402：Yes）、処理をステップS1403に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップS1402：No）、処理をステップ

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。

【0 2 7 8】

<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。

10

【0 2 7 9】

<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）、変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 4 0 5）。

【0 2 8 0】

<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。

20

【0 2 8 1】

<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。

30

【0 2 8 2】

<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 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 3】

[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。

40

【0 2 8 4】

<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。

【0 2 8 5】

<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

50

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。

【0 2 8 6】

<ステップS 1 5 0 5～S 1 5 0 7>

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

【0 2 8 7】

具体的には、M P U 4 1は、保留数記憶エリアN A Bに記憶されている保留数Mを1減算し（ステップS 1 5 0 5）、第1保留エリアR E B 1から実行エリアA Eに当否情報を移動させる（ステップS 1 5 0 6）。続いて、M P U 4 1は、第2保留エリアR E B 2～第4保留エリアR E B 4の当否情報を1つつシフトさせる（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。

【0 2 8 8】

<ステップS 1 5 0 8>

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

【0 2 8 9】

[変動開始処理]

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

【0 2 9 0】

<ステップS 1 6 0 1>

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

【0 2 9 1】

10

20

30

40

50

<ステップS1602及びS1603>

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

10

【0292】

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

【0293】

<ステップS1604>

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

20

【0294】

<ステップS1605>

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

30

【0295】

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

40

50

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。

【0296】

<ステップS1606>

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

10

【0297】

[設定値変更処理]

ここで、図27は、図23のメイン処理のステップ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。

【0298】

<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。

20

【0299】

<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。

30

【0300】

<ステップS1703>

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

40

【0301】

<ステップS1704～S1706>

設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップS1703：Yes）、MPU41は、後述のステップS1710でRAM412の遊技情報格納エリ

50

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、MP 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。

【 0 3 0 2 】

<ステップ S 1 7 0 7>

設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップ S 1 7 0 3 : N o）、MP 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。MP 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。

【 0 3 0 3 】

<ステップ S 1 7 0 8>

設定値表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 7 0 7 : Y e s）、MP 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、MP 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。MP 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。

【 0 3 0 4 】

<ステップ S 1 7 0 9>

設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合（ステップ S 1 7 0 8 : Y e s）、MP 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、MP 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 5 】

なお、回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「6」である場合に右方向に設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合には設定値表示部 4 5 に表示される数字が「1」に変更され、回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「1」である場合に左方向に設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合、設定値表示部 4 5 に表示される数字が「6」に変更される。また、設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「6」である場合に、それ以上右方向に回転しないようにし、設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「1」である場合に、それ以上左方向に回転しないようにしてもよい。

【 0 3 0 6 】

<ステップ S 1 7 1 0>

ステップ S 1 7 1 0 では、MP U 4 1 は、設定値表示部 4 5 に表示中の数字を設定値として R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d の設定値に上書き保存し、当該設定値変更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部 4 6 の電源がオンからオフに切り替えられた場合に電源がオフにされる直前に R A M 4 1 2 に保存されている設定値が有効な設定値として最終的に R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、設定値変更操作部 4 6 が回転させることによって設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更することで、R A M 4 1 2 に保存される設定値が変更される。そして、目的とする設定値に対応する数字が設定値表示部 4 5 に表示された状態で設定値表示部 4 5 の電源をオフにすることで設定値を確定させることができる。

【0307】

<ステップS1711>

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

10

【0308】

<ステップS1712及びS1713>

設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS1711：Yes）、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。

20

【0309】

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。

【0310】

〔性能情報更新処理〕

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

30

【0311】

<ステップS1801及びS1802>

図28に示すように、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報のベース演算用のアウト玉数の読み出しを行い（ステップS1801）、読み出したアウト玉数が60000玉に達しているか否かを判断する（ステップS1802）。MPU51は、アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS1802：Yes）、処理をステップS1805に移行し、アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS1802：No）、処理をステップS1803に移行する。

40

【0312】

<ステップS1803及びS1804>

アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS1802：No）、MPU51は、ベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第1入賞口払出玉数を読み出す（ステップS1808）。そして、MPU51は、ステップS1801で読み出したベース情報のベース演算用のアウト玉数と、ステップS1803で読み出したベース情報のベース演算用の一般入賞口払出玉数及び第1入賞口払出玉数とに基づいて、現状ベース

50

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 3】

<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）。

10

【0 3 1 4】

<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。

20

【0 3 1 5】

〔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 6】

<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。

30

【0 3 1 7】

<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表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS 1 9 0 2：N o）、処理をステップS 1 9 0 3に移行する。

40

【0 3 1 8】

<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

50

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。MP 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 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 9 0 3 : N o）、処理をステップ S 1 9 0 4 に移行する。

【0 3 1 9】

<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）、MP 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。

【0 3 2 0】

<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）、MP 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、MP 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 0 6）、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 0 7）、当該表示制御処理を終了する。

【0 3 2 1】

<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、MP 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）。MP U 4 1 は、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）、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 2】

<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）、MP 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、MP 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

10

20

30

40

50

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。

【0 3 2 3】

＜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：No）、MP 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：Yes）、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：No）、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：Yes）、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。

10

【0 3 2 4】

＜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：Yes）、MP 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。

【0 3 2 5】

20

＜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：Yes）、図3 2に示すように、MP 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）。MP 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：Yes）、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：No）、処理をステップS 1 9 2 3に移行する。

【0 3 2 6】

＜ステップS 1 9 1 9～S 1 9 2 2＞

30

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：Yes）、MP 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）、RAM 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、RAM 4 1 2の遊技情報格納エリア4 1 2 dに保存されたベース情報が図2 9（A）に示す例である場合には前々回6万玉ベースB 2が3 2 %であることを示す「8.」、「2」、「3」、「2」が性能表示モニタ4 3を構成する4つの7セグメント表示器4 3 1～4 3 4に表示され、ベース情報が図2 9（B）に示す例である場合には前々回6万玉ベースB 2が3 3 %であることを示す「8.」、「2」、「3」、「3」が性能表示モニタ4 3を構成する4つの7セグメント表示器4 3 1～4 3 4に表示される。そして、MP 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。

40

【0 3 2 7】

＜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：No）、MP 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：Yes）、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：No）、当該表示

50

制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS1923：Yes）、性能表示モニタ43では、7セグメント表示器431～434への通電が遮断されることで前回6万玉ベースB1を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【0328】

＜ステップS1924及びS1925＞

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

10

【0329】

＜ステップS1926及びS1927＞

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

【0330】

＜ステップS1928～S1931＞

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

20

【0331】

＜ステップS1932＞

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

30

40

【0332】

＜ステップS1933及びS1934＞

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

50

【0333】

[音声ランプ制御装置5の処理]

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

【0334】

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

10

【0335】

[音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理]

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

【0336】

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

20

【0337】

[表示順序設定処理]

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

30

【0338】

<ステップS2011>

図35に示すように、表示順序設定処理では、MPU51は、表示順序設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2011）。表示順序設定フラグは、所定期間の大当たり遊技における非設定値を特定する数字の表示順序の設定が終了していることを示すフラグであり、当該表示順序設定処理のステップS2016でオンに設定される。また、表示順序設定フラグは、遊技機10の電源投入時にはオフに初期設定される。そのため、音声ランプ制御装置の立ち上げ処理により副タイマ割込処理が許可されることで副タイマ割込処理が実行される場合に、所定期間における7セグメント表示部39のセグメントA～Gによって表示させる数字の順序が設定される（後述のステップS2014～S2016）。即ち、遊技機10では、電源投入時に、所定期間における7セグメント表示部39のセグメントA～Gによって表示させる数字の順序が設定される。

40

【0339】

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

50

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。

【0340】

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。

【0341】

<ステップS2012及びS2013>

表示順序設定フラグがオンである場合（ステップS2011：Yes）、MPU51は、設定値変更フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2012）。設定値変更フラグは、当該遊技機10での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値（設定値）が変更されたことを示すフラグであり、後述の図37のコマンド判定処理でのステップS2121においてオンに設定される。MPU51は、設定値変更フラグがオンである場合（ステップS2012：Yes）、設定値変更フラグをオフに設定した後（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。

【0342】

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。

【0343】

<ステップS2014～S2016>

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

【0344】

図36（A）に示すように、数字表示順序決定テーブルでは、当該遊技機10での大当たり確率を規定するために設定される遊技設定値1～6（設定値1～6）ごとに、抽選乱数値によって数字の表示順序が規定されている。抽選乱数値は、0～119の120個であり、各抽選乱数値に1つの表示順序が対応付けられ、各表示順序の選択確率が同一とされている。表示順序は、設定値1の場合に選択される表示順序A1～A120、設定値2の場合に選択される表示順序B1～B120、設定値3の場合に選択される表示順序C1～C120、設定値4の場合に選択される表示順序D1～D120、設定値5の場合に選択される表示順序E1～E120、及び設定値6の場合に選択される表示順序F1～F120を含み、設定値1～6ごとに、非設定値を示す数字の全ての組み合わせに相当する120個の表示順序が設定されている。

【0345】

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。

【0346】

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。
【0347】

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。

10

【0348】

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。

【0349】

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。

20

【0350】

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。

【0351】

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

30

【0352】

このように、遊技機10では、電源投入により数字表示順序決定テーブルに基づいて7セグメント表示部39での数字の表示順序が決定され、電源投入後においては設定値の変更により数字表示順序決定テーブルに基づいて7セグメント表示部39での数字の表示順序が決定される。これにより、所定の条件（例えば電源投入や設定変更）が成立する場合には、規定期間において所定の順序で数字（非設定値）を7セグメント表示部39において表示させることが可能になる。そして、遊技ホールでは、開店前に遊技機10の電源が投入されることが多いため、遊技機10の電源投入を契機として7セグメント表示部39での数字の表示順序が設定されることで、営業日ごとに7セグメント表示部39での数字の表示順序が設定される。これにより、7セグメント表示部39での数字の表示順序が固定化されることが防止されるため、7セグメント表示部39において同じ情報の繰り返し提示されることや、7セグメント表示部39での情報の表示が単調化されることを防止できる。

40

【0353】

なお、本実施形態の表示順序設定処理では、遊技機10の電源が投入される場合、及び

50

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

【0354】

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

【0355】

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

10

20

30

40

50

まれるため、設定値を把握する直前まで、高設定値である低設定値であるかのドキドキ感を楽しむことができる。

【0356】

また、設定値が最高設定値（設定値が6）である場合を除いて、設定値よりも高い非設定値に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択しやす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しやす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。

【0357】

また、設定値を問わず、高設定値（例えば設定値5以上）に対応する数字の表示順序が遅くなる数字表示順序が選択しやす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しやす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。

【0358】

〔カウンタ更新処理〕

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

【0359】

〔コマンド判定処理〕

コマンド判定処理（ステップS2002）では、主制御装置4から受信されるコマンド

が判定され、そのコマンドに対応する処理が実行される。ここで、図 3 7 は、図 3 4 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 0 0 2 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0360】

＜ステップ S 2 1 0 1＞

図 3 7 に示すように、ステップ S 2 1 0 1 では、MPU 5 1 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、MPU 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 2 1 0 1：Yes）、処理をステップ S 2 1 0 2 に移行する。一方、MPU 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 2 1 0 1：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、RAM 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、MPU 5 1 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 S 2 1 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

10

【0361】

＜ステップ S 2 1 0 2＞

ステップ S 2 1 0 2 では、MPU 5 1 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、MPU 5 1 は、変動パターンコマンドである場合（ステップ S 2 1 0 2：Yes）、処理をステップ S 2 1 0 3 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 S 2 1 0 2：No）、処理をステップ S 2 1 0 6 に移行する。

20

【0362】

＜ステップ S 2 1 0 3＞

ステップ S 2 1 0 3 では、MPU 5 1 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、MPU 5 1 は、変動パターンコマンドと、予め ROM 5 1 1 に記憶されている第 1 停止図柄選択テーブル（図 3 8（A）参照）、変動種別テーブル（図 3 8（B）参照）及び演出種別テーブル（図 3 9（A）～図 3 9（C）参照）と、RAM 5 1 2 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、MPU 5 1 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、MPU 5 1 は、大当たり種別が 5 R 通常大当たりである場合に 5 R 通常大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が 5 R 確変大当たりである場合に 5 R 確変大当たりフラグをオンに設定し、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。

30

【0363】

飾り図柄の停止図柄組み合わせは、第 1 停止図柄、第 2 停止図柄及び最終停止図柄からなる。第 1 停止図柄は、図柄表示部 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。

40

【0364】

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

50

確変大当たりのいずれか)であることを示す図柄組み合わせ、「777」が16R確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「333」及び「777」以外のゾロ目が5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

【0365】

抽選結果が「5R通常大当たり」には、第1停止図柄として「3」及び「7」の振り分けはなく、「3」及び「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R通常大当たり」の場合、5R確変大当たり又は16R確変大当たり(確変大当たり)であることを示す「333」又は「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

【0366】

また、抽選結果が「5R確変大当たり」には、第1停止図柄として「7」の振り分けはなく、「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、5R確変大当たりであることを示す「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R通常大当たりを示唆する「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」を除く「3」以外の飾り図柄が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において5R確変大当たりであることを明示する5R確変昇格演出を実行させる。

【0367】

さらに、抽選結果が「16R確変大当たり」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりを示唆する「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において16R確変大当たりであることを明示する16R確変昇格演出を実行させる。

【0368】

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

【0369】

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

10

20

30

40

50

は、表示制御装置 6 において決定してもよく、第 1 停止図柄のみを音声ランプ制御装置 5 において決定し、第 2 停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置 6 において決定してもよい。

【0370】

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

【0371】

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

【0372】

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

【0373】

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

【0374】

また、図 39 (B) に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Y1」～「演出パターン Y5」が定められている。そして、MPU51 は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン Y1 ～演出パターン Y3 は、例えば高

速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

<ステップS2104>

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

【0378】

<ステップS2105>

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

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

<ステップS2106>

ステップS2106では、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技開始コマンドは、大当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MPU41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、MPU51は、

10

【0382】

<ステップS2107>

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS2106：Yes）、MPU51は、大当たり遊技演出決定処理を実行する（ステップS2107）。大当たり遊技演出決定処理は、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合に図柄表示部341などで実行される演出を決定する処理である。具体的には、MPU51は、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、エンディング演出、開閉実行モード演出を決定する。

20

【0383】

<ステップS2108>

ステップS2108では、MPU51は、大当たり遊技演出開始フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。大当たり遊技演出開始フラグは、大当たり遊技演出（オープニング演出）を開始させるフラグであり、図34の副タイマ割込処理でのステップS2004の大当たり遊技演出処理においてオープニング演出開始処理を実行するか否かを判断する場合に参照される。

【0384】

<ステップS2109>

ステップS2109では、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すコマンドであり、図23のメイン処理でのステップS1305の大当たり遊技制御処理においてラウンド遊技を開始する場合に設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップS2109：Yes）、処理をステップS2110に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップS2109：No）、処理をステップS2111に移行する。

30

【0385】

<ステップS2310>

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS2108：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS2310）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技開始フラグは、図34の副タイマ割込処理でのステップS2004の大当たり遊技演出において、ラウンド遊技演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

40

【0386】

<ステップS2111>

ステップS2111では、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、図23のメイン処理でのステップS1305の大当たり遊技制御処理においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。ここで、MP

50

U51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップS2111：Yes）、処理をステップS2112に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS2111：No）、処理をステップS2113に移行する。

【0387】

<ステップS2312>

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

10

【0388】

<ステップS2113>

ステップS2113では、MPU51は、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドであるか否かを判断する。特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ384によっての検出された遊技球がクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した特殊アウト玉であることを示すコマンドであり、図20の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドである場合（ステップS2113：Yes）、処理をステップS2114に移行し、受信したコマンドが特殊アウト玉検知コマンドでない場合（ステップS2113：No）、処理をステップS2115に移行する。

20

【0389】

<ステップS2114>

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

【0390】

<ステップS2115>

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

30

【0391】

<ステップS2116>

ステップS2116では、MPU51は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、図34の副タイマ割込処理でのステップS2004の大当たり遊技演出処理において、エンディング演出処理を開始するか否かを判断する場合に参照される。また、エンディング演出開始フラグは、図40の設定値示唆処理でのステップS2201において、遊技球滞留部38のストッパ部383を上限位置から下限位置に下動させるか否かを判断する場合に参照される。

40

【0392】

<ステップS2117>

ステップS2117では、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、図23のメイン処理でのステップS1305の大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コ

50

マンドである場合（ステップ S 2 1 1 7：Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 8に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 2 1 1 7：N o）、処理をステップ S 2 1 1 9に移行する。

【0393】

<ステップ S 2 1 1 8>

ステップ S 2 1 1 8では、M P U 5 1は、大当たり遊技演出終了フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。大当たり遊技演出終了フラグは、大当たり遊技演出（エンディング演出）を終了させるフラグであり、図 3 4 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 0 0 4 の大当たり遊技演出処理において、エンディング演出終了処理を実行するか否かを判断する場合に参照される。また、大当たり遊技演出終了フラグは、図 4 1 の 7 セグメント表示部制御処理でのステップ S 2 3 0 1 において、7 セグメント表示部 3 9 での点灯中のセグメントを消灯させるか否かを判断する場合に参照される。

10

【0394】

<ステップ S 2 1 1 9>

ステップ S 2 1 1 9では、M P U 5 1は、受信したコマンドが設定値変更コマンドであるか否かを判断する。設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、図 2 7 の設定値変更処理でのステップ S 1 7 1 0 において設定される。ここで、M P U 5 1は、受信したコマンドが設定値変更コマンドである場合（ステップ S 2 1 1 9：Y e s）、処理をステップ S 2 1 2 0に移行し、受信したコマンドが設定値変更コマンドでない場合（ステップ S 2 1 1 9：N o）、処理をステップ S 2 1 2 1に移行する。

20

【0395】

<ステップ S 2 1 2 0>

ステップ S 2 1 2 0では、M P U 5 1は、R A M 5 1 2 に記憶されている設定値を設定値変更コマンドに含まれる変更後の設定値に変更して記憶し、当該コマンド判定処理を終了する。なお、R A M 5 1 2 に記憶された設定値は、図 3 5 の表示順序設定処理でのステップ S 2 0 1 4 で読み出され、7 セグメント表示部 3 9 での数字の表示順序を決定するために参照される。

【0396】

<ステップ S 2 1 2 1>

ステップ S 2 1 2 1では、M P U 5 1は、主制御装置 4 から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行した後、当該コマンド判定処理を終了させる。

30

【0397】

[変動遊技演出処理]

図 3 4 の説明に戻り、副タイマ割込み処理の変動遊技演出処理（ステップ S 2 0 0 3）では、大当たり抽選での抽選結果を報知する変動遊技において、変動パターンコマンドを受信した場合に図 3 7 のコマンド判定処理のステップ S 2 1 0 3 で決定される演出パターンに即した変動遊技演出が図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7 などで実行される。

【0398】

[大当たり遊技演出処理]

副タイマ割込み処理の大当たり遊技演出処理（ステップ 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）。

40

【0399】

[設定値示唆処理]

副タイマ割込み処理の設定値示唆処理（ステップ 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

50

トA～Gの点灯及び消灯が制御される。さらに、設定値示唆処理では、大当たり遊技のエンディング演出として、当該大当たり遊技での7セグメント表示部39での表示結果を示すエンディング付加画像を図柄表示部341に表示させる処理が実行される。ここで、図40は、図37のコマンド判定処理で実行される設定値示唆処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0400】

<ステップS2201>

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

【0401】

<ステップS2202>

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

【0402】

<ステップS2203～S2205>

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

【0403】

<ステップS2206>

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

【0404】

<ステップS2207>

ストッパ部下動中フラグがオンである場合（ステップS2206：Yes）、MPU51は、特殊アウト玉検知フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2207）。特殊アウト玉検知フラグは、特殊アウト玉センサ384によって遊技球が検出

10

20

30

40

50

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 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 2 2 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 0 8 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 2 2 0 7 : N o）、処理をステップ S 2 2 1 0 に移行する。

【0405】

<ステップ S 2 2 0 8 及び S 2 2 0 9>

特殊アウト玉検知フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、R A M 5 1 2 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 S 2 2 0 8）、特殊アウト玉検知フラグをオフに設定する（ステップ S 2 2 0 9）。即ち、M P U 5 1 は、大当たり遊技の開閉実行モードにおいてクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球した特殊アウト玉が遊技球滞留部 38 に滞留されている場合に、特殊アウト玉数をカウントする。このようにカウントされる特殊アウト玉数は、後述の図 41 の 7 セグメント表示部制御処理において 7 セグメント表示部 39 のセグメント A ~ G の点灯又は消灯を制御するために参照される。

10

【0406】

<ステップ S 2 2 1 0 及び S 2 2 1 1>

ステップ S 2 2 1 0 では、M P U 5 1 は、ステップ S 2 2 0 4 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、M P U 5 1 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 S 2 2 1 1）。即ち、M P U 5 1 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。

20

【0407】

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

【0408】

ここで、M P U 5 1 は、下動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 1 1 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 1 2 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 S 2 2 1 1 : N o）、当該設定値示唆処理を終了する。

30

【0409】

<ステップ S 2 2 1 2 及び S 2 2 1 3>

下動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 1 1 : Y e s）、M P U 5 1 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 S 2 2 1 2）、ステップ S 2 2 0 3 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 S 2 2 1 3）。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。

【0410】

<ステップ S 2 2 1 4>

ステップ S 2 2 1 4 では、M P U 5 1 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、M P U 5 1 は、大当たり遊技ごとに、特定期間経過後の当該大当たり遊技のエンディングにおいて、当該大当たり遊技の開閉実行モード中にクルーン装置の特殊アウト玉口 373 に入球した遊技球 99 の数に応じて、7 セグメント表示部 39 の点消灯を制御する 7 セグメント表示部制御処理を実行する。なお、7 セグメント表示部制御処理の詳細は、図 41 ~ 図 45 を参照して後述する。

40

【0411】

<ステップ S 2 2 1 5>

ステップ S 2 2 1 5 では、M P U 5 1 は、7 セグメント表示部 39 の点消灯状態に対応

50

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 3 4 1 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 3 9 の点消灯状態が図柄表示部 3 4 1 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 4 6 及び図 4 7 を参照して後述する。

【0 4 1 2】

<ステップ S 2 2 1 6>

ストップ部下動中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 6 : N o）、M P U 5 1 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 S 2 2 1 6）。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 3 7 のコマンド判定処理でのステップ S 2 1 1 8 でオンに設定される。即ち、M P U 5 1 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、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 2 2 1 6 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 1 7 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 2 2 1 6 : N o）、当該設定値示唆処理を終了する。

【0 4 1 3】

<ステップ S 2 2 1 7>

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 2 2 1 6 : Y e s）、M P U 5 1 は、7 セグメント表示部 3 9 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 S 2 2 1 7）。即ち、M P U 5 1 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 3 9 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 3 9 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。

【0 4 1 4】

ここで、7 セグメント表示部 3 9 のセグメント A ~ G には、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。そのため、遊技者は、大当たり遊技が実行されるごとに、当該大当たり遊技のエンディングにおいて非設定値を特定又は推測するための情報を得ることができる。これにより、遊技者は、大当たり遊技が実行されるごとに非設定値の特定又は推測が可能になるため、大当たり遊技において非設定値の特定又は推測を楽しむことができる。また、大当たり遊技ごとに非設定値を特定又は推測できる情報が得られることで、大当たり遊技の回数が増えると、例えば大当たり連荘の回数が増えると、全て（5 つ）の非設定値を把握することが可能になるため、その場合には設定値を把握することが可能になる。つまり、遊技者は、特定される非設定値に基づいて設定値を把握することが可能であるため、大当たり遊技において設定値を推測することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【0 4 1 5】

<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 6】

〔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 7】

<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、当該大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 8 】

<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 9 】

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 2 0 】

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 1 】

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 2 】

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 において表示させる数字の順序（数字表示順序）を記憶する。数字表示順序は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率を規定する設定値に対して設定される数字表示順序決定テーブル（図 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

10

20

30

40

50

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39での数字の表示順序として「2」→「3」→「4」→「5」→「6」が記憶されている。即ち、遊技ホールの営業中に設定変更がなされない限り、数字表示順序としては各営業日ごとに固定された順序が決定され、同一営業日中の所定期間での数字表示順序が固定化される。このように、当該営業日での所定期間での数字表示順序が固定化されることで、所定期間が開始されるたびに、同一の順序で7セグメント表示部39に数字が表示されるため、数字表示順序の早い数字は表示され易く、数字表示順序の遅い数字は表示され難い。例えば、数字表示順序が「2」→「3」→「4」→「5」→「6」である場合、この順序で数字が表示されるため、「2」や「3」が表示され易い反面、「5」や「6」が表示され難い。これにより、設定値の推測及び特定を可能にしつつ、設定値が容易に特定されてしまうことを防止でき、設定値を推測及び特定することを楽しむことができる。また、数字表示順序が当該営業日中において固定されることによって数字表示順序の早い数字は表示され易く、数字表示順序の遅い数字は表示され難いことで、例えば設定値が低設定である場合に（低確率モードでの大当たり確率が低い場合に）、少ない初当たり回数で遊技者に低設定であることが認識されることを防止できる。これにより、遊技者が遊技中の遊技機10での遊技を早期終了してしまうことが防止され、当該遊技機10の稼働率の低下を抑制できる。

【0423】

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

【0424】

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

【0425】

一方、セグメント制御順序記憶エリアは、7セグメント表示部39において数字を表示する際のセグメントA～Gの制御順序（セグメント制御順序）を記憶する。セグメント制御順序は、セグメントA→セグメントB→セグメントC→セグメントD→セグメントE→セグメントF→セグメントGに固定されている。即ち、セグメント制御順序は、遊技機10への電源投入や設定変更、大当たり当選などを契機として決定されるものではなく、遊技機10に固有の順序として固定されている。このように、セグメント制御順序が遊技機10に固有の順序として固定されることで、遊技者は7セグメント表示部39において非設定値に対応する数字が表示される際のセグメントA～Gの制御順序を把握することが可

10

20

30

40

50

能になる。これにより、遊技者は、7セグメント表示部39に数字が表示される前であっても、7セグメント表示部39に表示される予定の数字を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、7セグメント表示部39に表示されたことのない数字に関して、セグメントA～Gの制御順序に基づいて推測して楽しむことができるため遊技の興趣が向上される。

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

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

10

20

30

40

50

39に数字の5が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において7セグメント表示部39に数字の5が表示されていないことを示す。数字6既表示フラグは、所定期間において遊技設定値6に対応する数字の6が非設定値として7セグメント表示部39に表示されたか否かを示すフラグである。この数字6既表示フラグは、オンに設定されている場合に所定期間において7セグメント表示部39に数字の6が表示されたことを示し、オフに設定されている場合に所定期間において7セグメント表示部39に数字の6が表示されていないことを示す。

【0430】

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

【0431】

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

10

20

30

40

50

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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 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 3 9 のセグメント G が点消灯の制御対象となったか否かを示すフラグである。このセグメント G 既対象フラグは、オンに設定されている場合に所定期間での表示対象の数字の表示制御においてセグメント G が制御対象となったことを示し、オフに設定されている場合にセグメント G が制御対象となっていないことを示す。

【0432】

そして、既表示情報記憶エリアは、初期状態では、既表示数字フラグ情報、表示対象数字フラグ情報、及び既対象セグメントフラグ情報に含まれる全てのフラグがオフに設定されている。ここで、初期状態は、所定期間外での状態、即ち低確率モードでの大当たり（初大当たり）に対する大当たり遊技の開始時（クルーン装置 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 4 6 のエンディング付加画像制御処理でのステップ S 2 4 0 5 において、大当たり種別が 5 R 通常大当たりである場合に（ステップ S 2 4 0 4 : Y e s）、即ち所定期間の終期が設定される通常大当たりである場合にオフに設定される（クリアされる）。

【0433】

ここで、図 4 3 ～図 4 5 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 3 9 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 4 3 ～図 4 5 を参照して、7 セグメント表示部 3 9 の制御例（表示例）と共に、7 セグメント表示部制御情報記憶エリアの既表示情報記憶エリアの更新例を説明する。

【0434】

上述のように、図 4 1 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 3 9 の制御内容を決定し（ステップ S 2 3 0 4）、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 3 9 が制御される（ステップ S 2 3 0 5）。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 S 2 3 0 6）。

【0435】

7セグメント表示部39の制御内容は、図41の7セグメント表示部制御処理のステップS2301で取得される特殊アウト玉カウンタの値（大当たり遊技に設定される特定期間にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の個数）に応じて決定される。例えば、既表示情報記憶エリアが初期状態である場合に（図42（C）参照）、特殊アウト玉カウンタの値が7個未満である場合、7セグメント表示部39の7つのセグメントA～Gのうちの一部のセグメントが点消灯の制御対象となる。具体的には、例えば特殊アウト玉カウンタの値が5（特定期間にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の個数が5個）であるとする、制御順序記憶エリアの内容が図42（B）に示す状態であり、既表示情報記憶エリアが図42（C）に示す初期状態である場合（全てのフラグがオフに設定されている場合）、7セグメント表示部39の5つのセグメントA～Eが点消灯の制御対象となる。そして、制御順序記憶エリアの内容が図42（B）に示す状態である場合には、最初に数字の2が表示されるため、セグメントAが点灯状態とされ、セグメントBが点灯状態とされ、セグメントCが消灯状態とされ、セグメントDが点灯状態とされ、セグメントEが点灯状態とされる。そのため、7セグメント表示部39では、図43（A）に示す全てのセグメントA～Gが消灯された全消灯状態（非制御状態）から、図43（B）に示すセグメントA、セグメントB、セグメントD及びセグメントEが点灯された一部制御状態に変化される。

10

【0436】

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

20

【0437】

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

30

40

【0438】

また、既表示情報記憶エリアが初期状態である場合に（図42（C）参照）、図41の7セグメント表示部制御処理のステップS2301で取得される特殊アウト玉カウンタの値（大当たり遊技に設定される特定期間にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の個数）が7個を超える場合、7セグメント表示部39に少なくとも1つの数字（例えば2）が表示される。具体的には、例えば特殊アウト玉カウンタの値が10（特定期間にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の個数が10個）であるとする、7セグメント表示部39において計10のセグメントA～Gが制御対象となる。つまり、7セグメント表示部39では7つ（全ての）のセグメントA～

50

Gが点消灯の制御対象となることで7セグメント表示部39に最初の表示順序の数字が表示され、さらに2番目の表示順序の数字に関して3つのセグメントA～Cが2回目の点消灯の制御対象となる。具体的には、制御順序記憶エリアの内容が図42(B)に示す状態であり、既表示情報記憶エリアが図42(C)に示す初期状態である場合(全てのフラグがオフに設定されている場合)、最初の表示順序の数字が2であるために7セグメント表示部39において数字の2が表示され、次に数字の3が表示される。そのため、7セグメント表示部39では、図44(A)に示す全てのセグメントA～Gが消灯された非制御状態から、図44(B)に示すようにセグメントA、B、D、E及びGが点灯状態とされ、セグメントC及びFが消灯状態とされることで7セグメント表示部39に数字の2が表示される全セグメント制御状態に変化され、さらにセグメント表示部39では、図44(B)に示す数字の2が表示される全セグメント制御状態から、図44(C)に示すセグメントA～Cが制御対象とされる一部セグメント制御状態に変化される。図44(C)に示す例では、2番目に表示される数字が3であるために、セグメントA～Cが点灯される。

【0439】

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

【0440】

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

【0441】

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

10

20

30

40

50

することが可能になり、その結果、設定値を認識することが可能になる。

【0442】

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

【0443】

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

【0444】

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

【0445】

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

10

20

30

40

50

測（絞り込み）されることを抑制することで店舗側の希望に沿いつつ、大当たり連荘によってより正確な非設定値（設定値）の推測を可能にすることで遊技者側の希望にも沿うことができる。これにより、店舗側及び遊技者側の双方の希望に沿う遊技機 10 が提供される。

【0446】

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

10

【0447】

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

20

【0448】

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

30

【0449】

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

40

【0450】

そして、本実施形態では、所定期間での大当たり遊技中に満たされる特定の条件（特殊アウト玉口 373 への遊技球 99 の入球）の数に依存して複数の非設定値を示す数値情報が提示されるものであるため、従来の遊技機のように、設定値を特定するための情報が提

50

示される頻度が低くなることはなく、所定期間が継続する限り（大当たり連荘が継続する限り）、非設定値（設定値）を特定するための情報の提示が継続されるため、設定値を推測することをより一層楽しむことができ、遊技の興趣が向上される。

【0451】

また、本実施形態では、所定期間に非設定値の数だけ特定の条件が満たされる場合、全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しやす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しやすいように設定することが考えられる。このように低設定値に対応する数字の表示順序が早く、高設定値に対応する数字の表示順序が遅くされることで、より高設定値がより遅く表示される。これにより、遊技者が設定値を把握する直前まで、遊技者にとって有利な高設定値である可能性を遊技者に期待させることができるため、設定値が高い可能性を期待しつつ非設定値（設定値）を推測して楽しむことができる。

【0452】

【エンディング付加画像制御処理】

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

【0453】

＜ステップS2401～S2403＞

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

【0454】

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

【0455】

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

明示する画像に加えて、大当たり連荘回数や出玉数を明示する画像が表示される。

【0456】

一方、大当たり遊技のエンディング演出の後半パートでは、図46のエンディング付加画像制御処理のステップS2402で決定される付加画像を含む画像が、クルーン装置37を利用したクルーンゲームの結果として図柄表示部341に表示される。図47(B1)、図47(B2)及び図47(C)に示すように、付加画像は、1回の所定期間が終了までの7セグメント表示部39での表示履歴を示すものであり、非設定値に対応する数字が表示され得る7セグメント表示部39を模した5つの設定値示唆画像を含む。具体的には、図43(A)に示す初期状態から図43(B)に示す表示状態に7セグメント表示部39が制御される場合、図47(B1)に示すように7セグメント表示部39での表示状態を模した画像を含む付加画像がエンディング演出の後半パートとして図柄表示部341に表示される。また、図43(A)に示す初期状態から図44(B)を経て図44(C)に示す表示状態に7セグメント表示部39が制御される場合、図47(B2)に示すように図44(B)に示す表示状態を模した設定値示唆画像と、図44(C)に示す表示状態を模した設定値示唆画像とを含む付加画像がエンディング演出の後半パートとして図柄表示部341に表示される。さらに、所定期間が終了するまでに、7セグメント表示部39において非設定値に対応する5つの数字が全て表示される場合、図47(C)に示すように7セグメント表示部39に各数字が表示された状態を模した設定値示唆画像を含む付加画像がエンディング演出の後半パートとして図柄表示部341に表示される。図47(C)に示す例では、数字の「1」以外の数字の「2」～「6」が7セグメント表示部39において表示されたことを示す画像が表示されている。この場合、非設定値が「2」～「6」であることを特定でき、その結果、設定値が「1」であることを認識できる。

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

<ステップS2404>

図46の説明に戻り、ステップS2404では、MPU51は、当該大当たり遊技を実行する契機となった大当たり種別が5R通常大当たりであるか否かを判断する。大当たり

種別が5R通常大当たりであるか否かは、図37のステップS2103においてオンに設定され得る5R通常大当たりフラグがオンであるか否かに基づいて判断できる。そして、MPU51は、大当たり種別が5R通常大当たりである場合（ステップS2404：Yes）、処理をステップS2305に移行し、大当たり種別が5R通常大当たりでない場合（ステップS2404：No）、当該エンディング付加画像制御処理を終了する。

【0460】

<ステップS2405>

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

10

【0461】

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

20

【0462】

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

30

【0463】

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

40

【0464】

さらに、遊技機10では、7セグメント表示部39に非設定値を特定又は推測するため

50

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。

10

【0465】

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

20

【0466】

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

30

【0467】

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

40

【0468】

また、本実施形態では、7セグメント表示部39に非設定値の対応する数字が表示される、非設定に対応する数字を表示することに代えて又は加えて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363に非設定値に対応する数字又はアルファベットなどを表示し、図柄表示部341において非

50

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

【0469】

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

【0470】

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

【0471】

〔他の実施形態〕

以下、本発明に係る遊技機10の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第1の実施形態で説明した遊技機10と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては説明を省略する。なお、前述の第1の実施形態及び下記の

他の実施形態の各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【0472】

〔第2の実施形態〕

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

10

【0473】

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

20

30

【0474】

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

40

【0475】

本実施形態の一例では、前述の第1の実施形態と同様に、所定期間が低確率モードでの大当たりに対する大当たり遊技の開始から通常大当たりに対する通常大当たり遊技の開閉実行モードの終了までの期間であり、特定の条件がクルーン装置の特殊アウト玉口に遊技球が入球されることである。また、本実施形態の一例では、前述の第1の実施形態と同様

50

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。

【0476】

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

【0477】

〔設定値示唆処理〕

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

【0478】

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

【0479】

〔7セグメント表示部制御処理〕

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

【0480】

〔エンディング付加画像制御処理〕

図50に示すように、本実施形態におけるエンディング付加画像制御処理は、基本的に

前述の第1の実施形態のエンディング付加画像制御処理（図46参照）と同様であるが、前述の第1の実施形態でのエンディング付加画像制御処理のけるステップS2404が省略されている。即ち、本実施形態のエンディング付加画像制御処理が5R通常大当たりであることを契機として実行されるため（図48の設定値示唆処理のステップS2501でYes）、5R通常大当たりであることを判断するまでもなくステップS2405において既表示情報記憶エリアの初期化が実行される。

【0481】

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

【0482】

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

【0483】

〔第3の実施形態〕

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

【0484】

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

【0485】

一方、本実施形態に係る遊技機では、所定の条件が満たされる場合、特定情報を提示する順序（数字表示順序及びセグメント表示順序）が決定（変更）される。このように、所定の条件が満たされる場合に特定情報を提示する順序が決定されることで、先行する所定期間において満たされる特定の条件の数よりも当該所定期間において満たされる特定の条件の数が少ない場合でも新たな特定情報が得られる可能性がある。そのため、例えば単発大当たりに対する大当たり遊技のように、所定回数において満たされる特定の条件の数が少ないことが予想される場合であっても、特定期間において特定の条件が満たされるか否か、満たされる特定の条件の数に対して関心を持たせることができると共に、特定期間の

10

20

30

40

50

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。

【0486】

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

10

【0487】

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

20

【0488】

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

30

【0489】

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

40

50

を向上させることが可能になる。

【0490】

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

【0491】

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

10

【0492】

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

【0493】

20

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

【0494】

〔表示順序設定処理〕

<ステップS2601>

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

30

【0495】

<ステップS2602>

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

40

【0496】

50

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

【0497】

<ステップS2603～S2605>

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

【0498】

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

【0499】

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

【0500】

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

【0501】

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

【0502】

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

【0503】

〔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

10

20

30

40

50

特定情報（数字）の全部又は一部が7セグメント表示部39に提示され、大当たり遊技の終了に伴い7セグメント表示部39での特定情報の提示が終了される場合について説明した。つまり、前述の第1の実施形態では、予め定められる規定期間（特定期間の経過後）において特定情報の全部又は一部が表示される。

【0504】

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

【0505】

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

【0506】

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

【0507】

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

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

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

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

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

【0514】

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

10

20

30

40

50

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。

【0515】

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

【0516】

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

【0517】

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

【0518】

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

【0519】

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

【0520】

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

【0521】

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

【0522】

複数の選択ボタン21Aは、後述の図61及び図62の待機状態画面移行処理において、トップメニュー画面などの各種画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり（図60参照）、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン21Bが操作されることによって仮選択された内容が確定される（RAM512に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン211～214のそれぞれは、図54に示すように音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ211a、下選択操作スイッチ211b、左選択操作スイッチ211c、及び右選択操作スイッチ211dを備える。これらのスイッチ211a～211

10

20

30

40

50

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211a～211dの入力信号に基づいて、各選択ボタン211～214に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【0523】

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

【0524】

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

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

〔操作検出処理〕

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

【0529】

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

【0530】

〔操作ボタン操作検出処理〕

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップS2201）では、操作ボタン20の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機10では、MPU41によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タ

10

20

30

40

50

イマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では1msec間隔）で操作ボタン20の操作の有無が判断されることになる。ここで、図57は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図57を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【0531】

<ステップS2901～S2903>

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

10

【0532】

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

【0533】

〔操作検出パターン判定処理〕

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

20

30

【0534】

<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。

40

【0535】

<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。

【0536】

50

<ステップ S 3 0 0 3>

ステップ S 3 0 0 3 では、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 4 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

【 0 5 3 7】

<ステップ S 3 0 0 4>

ステップ S 3 0 0 4 では、M P U 4 1 は、第 1 操作パターンフラグをオン、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、
「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 1 操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する（図 5 9（A）参照）。そして、第 1 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第 1 操作パターンフラグがオンに設定されている場合、M P U 4 1 は、操作ボタン操作継続コマンドを R A M 4 1 2 に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間を把握できる。そのため、
音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン 2 0 に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

【 0 5 3 8】

<ステップ S 3 0 0 5>

M P U 4 1 は、ステップ S 3 0 0 1 において第 1 操作検出フラグがオンでないと判断した場合（ステップ S 3 0 0 1 : N o）、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 5）。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 6 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 5 : N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

【 0 5 3 9】

<ステップ S 3 0 0 6>

ステップ S 3 0 0 6 では、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 7 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 6 : N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

【 0 5 4 0】

<ステップ S 3 0 0 7>

ステップ S 3 0 0 7 では、M P U 4 1 は、第 2 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 2 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（図 5 9（A）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第 2 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン 2 0 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第 2 操作パターンフラグを用いて、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン 2 0

の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン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。

【0541】

<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。

10

【0542】

<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。

20

【0543】

<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。

【0544】

〔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。

30

【0545】

<上選択ボタン操作処理>

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

40

【0546】

<下選択ボタン操作処理>

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

【0547】

<左選択ボタン操作処理>

50

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

【0548】

＜右選択ボタン操作処理＞

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

【0549】

〔選択操作検出パターン判定処理〕

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

【0550】

＜上選択操作検出パターン判定処理＞

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

【0551】

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

【0552】

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

【0553】

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

【0554】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「O

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

【0555】

<下選択操作検出パターン判定処理>

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

10

【0556】

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

20

【0557】

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

【0558】

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

30

【0559】

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

40

【0560】

<左選択操作検出パターン判定処理>

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1左選択操作検出フラグ、第2左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン213の操作履歴から左選択ボタン213に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図58の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図58の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えばよい。

50

【0561】

ここで、図59（D）に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0562】

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

10

【0563】

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

20

【0564】

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

【0565】

<右選択操作検出パターン判定処理>

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

30

【0566】

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

40

【0567】

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

50

するための指標として利用される。

【0568】

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

【0569】

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

【0570】

〔決定ボタン操作検出処理〕

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

【0571】

〔決定操作検出パターン判定処理〕

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

【0572】

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

【0573】

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

【0574】

さらに、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3決定操作パターンフラグをオンに設定し、第1決定操作パターンフラグ及び第2決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが操作状態から非操作状

10

20

30

40

50

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 5】

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

【0 5 7 6】

〔待機状態画面移行処理〕

図 5 5 の説明に戻り、副タイマ割込処理の 2 7 0 2 で実行される待機状態画面移行処理では、変動遊技及び大当たり遊技のいずれも実行されていない待機状態において、操作ボタン 2 0、選択ボタン 2 1 A 又は決定ボタン 2 1 B に対する操作に応じて、図柄表示部 3 4 1 の画面を移行させ、遊技者による各種の選択や設定を可能にする処理が実行される。ここで、図 6 0 は待機状態における図柄表示部 3 4 1 での画面移行の一例を示す図である。

【0 5 7 7】

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 8】

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

【0 5 7 9】

カーソル画像は、選択可能な複数の項目のうちのいずれの項目が現在仮選択されているかを示す画像であり、複数の画面移行画像のうちのカーソル画像の右側の画面移行画像に対応する項目が仮選択されている項目である。図 6 0 に示す例では、「7 セグメント表示部履歴」が仮選択されていることを示している。また、複数の画面移行画像のうちの仮選択されている項目に対応する画面移行画像は、仮選択されていることを強調するために、他の画面移行画像と区別可能な態様で表示される。なお、仮選択項目の変更は、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 に対する操作によって実行可能である。

【0 5 8 0】

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 1】

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。

10

20

30

40

50

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。

【0582】

また、7 セグメント表示部履歴選択画面は、仮選択されていることを示すカーソル画像、「履歴 1（1 回前）」と表示される 1 回前履歴画面に移行させるための 1 回前履歴画面移行画像、「履歴 2（2 回前）」と表示される 2 回前履歴画面に移行させるための 2 回前履歴画面移行画像、「履歴 3（3 回前）」と表示される 3 回前履歴画面に移行させるための 3 回前履歴画面移行画像、及び「終了」と表示される変動停止画面に移行させるための変動停止画面移行画像を含む。そして、7 セグメント表示部履歴選択画面において、決定ボタン 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。

【0583】

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

【0584】

また、本実施形態では、大当たり遊技のエンディングにおいて非設定値を特定するための情報が、飾り図柄が変動表示される図柄表示部 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、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、表示面積が大きいため、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。

【0585】

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

【0586】

また、トップメニュー画面において、「キャラクタ選択」のキャラクタ画面移行画像が

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

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

<ステップS3101及びS3102>

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

【0591】

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

【0592】

<ステップS3103>

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

10

20

30

40

50

画面から変動停止画面に移行される場合、ステップ S 3 1 1 3 の 1 回前履歴画面処理において表示画面が 1 回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合、ステップ S 3 1 1 5 の 2 回前履歴画面処理において表示画面が 2 回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合、及びステップ S 3 1 1 7 の 3 回前履歴画面処理において表示画面が 3 回前履歴画面処理から変動停止画面に移行される場合にもオンに設定される。なお、変動停止画面フラグは、表示画面が変動停止画面からトップメニュー画面に移行される場合にステップ S 3 1 0 7 においてオフに設定され、飾り図柄の変動表示が開始される場合にオフに設定される。

【0593】

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

【0594】

<ステップ S 3 1 0 4 >

変動停止画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 3 : Y e s ）、MPU51 は、第 2 操作パターンフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 4 ）。第 2 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 に対する操作が開始されたことを示すフラグであり、図 5 8 の操作検出パターン判定処理でのステップ S 3 0 0 7 においてオンに設定される。即ち、MPU51 は、表示画面が変動停止画面である場合に操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた否かを判断する。そして、MPU51 は、第 2 操作パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 0 5 に移行し、第 2 操作パターンフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 4 : N o ）、当該待機状態画面移行処理を終了する。

【0595】

<ステップ S 3 1 0 5 ~ S 3 1 0 7 >

第 2 操作パターンフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 4 : Y e s ）、MPU51 は、表示画面を変動停止画面から、各種の選択や設定を行うトップメニュー画面に移行させる（ステップ S 3 1 0 5 ）（図 6 0 参照）。即ち、MPU51 は、表示画面が変動表示画面である場合に操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた場合に、表示画面を変動停止画面からトップメニュー画面に移行させる。

【0596】

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

【0597】

<ステップ S 3 1 0 8 >

変動停止画面フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 3 : N o ）、図 6 2 に示すように、MPU51 は、表示画面がトップメニュー画面であることを示すトップメニュー画面フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 8 ）。トップメニュー画面フラグは、待機状態において、変動停止画面などの各種画面から表示画面をトップメニュー画面に移行させる場合にオンに設定される（例えば図 6 1 のステップ S 3 1 0 6 など）。MPU51 は、トップメニュー画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 0 9 に移行し、トップメニュー画面フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 8 : N o ）、処理をステップ S 3 1 1 0 に移行する。

【0598】

<ステップ S 3 1 0 9 >

トップメニュー画面フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 8 : Y e s

10

20

30

40

50

）、MPU51は、トップメニュー画面処理を実行する（ステップS3109）。トップメニュー画面処理では、選択ボタン21Aに対する操作に応じて仮選択される項目を変更する。また、トップメニュー画面処理では、決定ボタン21Bに対する操作がなされた場合に仮選択されている項目に対応する画面、具体的には変動停止画面、7セグメント表示部履歴選択画面、キャラクタ選択画面、又はキャラクタカスタマイズ画面に表示画面を移行させる。また、MPU51は、表示画面をトップメニュー画面から他の画面に移行させた場合、移行先の画面に対する画面フラグをオンに設定する一方で、トップメニュー画面フラグをオフに設定する。

【0599】

<ステップS3110>

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

【0600】

<ステップS3111>

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

【0601】

<ステップS3112>

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

【0602】

<ステップS3113>

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

【0603】

<ステップS3114>

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

10

20

30

40

50

して、MPU51は、2回前履歴画面フラグがオンに設定されている場合（ステップS3114：Yes）、処理をステップS3115に移行し、2回前履歴画面フラグがオフに設定されている場合（ステップS3114：No）、処理をステップS3116に移行する。

【0604】

<ステップS3115>

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

10

【0605】

<ステップS3116>

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

20

【0606】

<ステップS3117>

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

【0607】

<ステップS3118及びS3119>

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

30

【0608】

<ステップS3120>

他の画面フラグがオフに設定されている場合（ステップS3118：No）、MPU51は、変動停止画面フラグをオンに設定し（ステップS3120）、当該待機状態画面移行処理を終了する。つまり、MPU51は、待機状態である場合に、全ての画面フラグもオフである場合、変動遊技状態又は大当たり遊技状態から待機状態に移行され、表示画面が変動停止画面であると判断できるため、変動停止画面フラグをオンに設定する。

40

【0609】

[7セグ履歴選択画面処理]

待機状態画面移行処理のステップS3111で実行される7セグ履歴選択画面処理では

50

、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。

【0 6 1 0】

<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。

【0 6 1 1】

<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）。

【0 6 1 2】

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

【0 6 1 3】

<ステップ S 3 2 0 4>

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 0 3：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 6 0 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 2 1 2 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 6 0 参照）。

【0 6 1 4】

<ステップ S 3 2 0 5>

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 S 3 2 0 3：N o）

、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。

【0615】

<ステップS3206及びS3207>

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

【0616】

<ステップS3208及びS3209>

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

【0617】

<ステップS3210>

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

【0618】

<ステップS3211及びS3212>

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

【0619】

<ステップS3213>

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

【0620】

<ステップS3214及びS3215>

仮選択されていた項目が「履歴2（2回前）」である場合（ステップS3213：Yes

10

20

30

40

50

s)、MPU51は、表示画面を7セグメント表示部履歴選択画面から2回前履歴画面に移行させ(ステップS3214)(図60参照)、2回前履歴画面フラグをオンに設定し(ステップS3215)、当該7セグ履歴選択画面処理を終了する。

【0621】

<ステップS3216及びS3217>

決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「履歴2(2回前)」でない場合(ステップS3213:No)、MPU51は、に仮選択されていた項目が「履歴3(3回前)」であると判断できるため、表示画面を7セグメント表示部履歴選択画面から3回前履歴画面に移行させ(ステップS3216)(図60参照)、3回前履歴画面フラグをオンに設定し(ステップS3217)、当該7セグ履歴選択画面処理を終了する。

10

【0622】

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。

20

【0623】

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。

30

【0624】

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。

【0625】

40

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。

【0626】

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。

50

【0627】

〔第5の実施形態〕

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

【0628】

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

【0629】

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

【0630】

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

【0631】

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

【0632】

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

【0633】

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

【0634】

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。

【0635】

本実施形態の一例では、1～6の数字のいずれかの数字が付された6つの個別ランプ部を有するランプ表示部において、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。

【0636】

以下、本実施形態について、図 6 4～図 7 1 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 6 9～図 7 1 は、本実施形態の変形例を示す図である。

【0 6 3 7】

ここで、図 6 4 は本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図であり、図 6 5 は図 6 4 に示す遊技機 1 0 のシステム構成の一例を示すブロック図であり、図 6 6 はランプ表示部 3 5 での点消灯例を示す図である。

【0 6 3 8】

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

【0 6 3 9】

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

【0 6 4 0】

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

【0 6 4 1】

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

【0 6 4 2】

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 3】

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 4】

〔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 5】

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

【0 6 4 6】

<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 : Yes)、MPU 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、MPU 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 : Yes)、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 : No)、当該設定値示唆処理を終了する。

【0 6 4 7】

<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 : Yes)、即ちクル

10

20

30

40

50

ーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に遊技球 99 が入球されたことが検出される場合、個別ランプ部 351 ～ 356 を点灯させるか否かのランプ点灯抽選を行う。即ち、クルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に遊技球 99 が入球されるたびに、個別ランプ部 351 ～ 356 を点灯させるか否かのランプ点灯抽選を行う。

【0648】

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 39 において複数の非設定値に対応する 5 個の数字を表示させることで設定値が認識可能になる。そして、7 セグメント表示部 39 では、5 個の数字を表示させるためには、7 つのセグメント A ～ G を 5 回ずつ制御対象とする必要があるため、特定の条件が 35 回（7 × 5 回）以上成立する必要がある。即ち、所定期間において、クルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に 35 個の遊技球 99 を入球させる必要がある。

【0649】

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

【0650】

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

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

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

10

【0654】

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

20

【0655】

<ステップS3304>

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

【0656】

<ステップS3305>

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

30

【0657】

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

40

【0658】

<ステップS3306>

ステップS3306では、MPU51は、既点灯ランプ情報において全ての既点灯ランプフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU51は、非設定値を特

50

定する5つの個別ランプ部351～356が全て点灯しているか否かを判断する。そして、MPU51は、既点灯ランプ情報において全ての既点灯ランプフラグがオンに設定されている場合（ステップS3306：Yes）、当該設定値示唆処理を終了する。即ち、非設定値を特定する5つの個別ランプ部351～356が全て点灯している場合、他に点灯させるべき個別ランプ部351～356が存在しないため、当該設定値示唆処理を終了する。一方、既点灯ランプ情報においてオフに設定されている既点灯ランプフラグがある場合（ステップS3306：No）、処理をステップS3307に移行する。

【0659】

<ステップS3307>

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

【0660】

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

【0661】

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

【0662】

<ステップS3308～S3310>

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

【0663】

このように、本実施形態では、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に遊技球99が入球されるごとにランプ点灯抽選が実行され、このランプ点灯抽選に当選した場合に個別ランプ部351～356が点灯されることによって非設定値が特定可能である。即ち、本実施形態では、特定期間が経過する前であっても個別ランプ部351～356が点灯さ

10

20

30

40

50

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。

【0664】

<ステップ S 3 3 1 1>

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 : No）、大当たり遊技演出終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ 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、MPU 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 : Yes）、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 : No）、当該設定値示唆処理を終了する。

【0665】

<ステップ S 3 3 1 2>

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 : Yes）、MPU 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、MPU 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 : Yes）、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 : No）、当該設定値示唆処理を終了する。

【0666】

<ステップ S 3 3 1 3 及び S 3 3 1 4>

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 : Yes）、MPU 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。

【0667】

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

10

20

30

40

50

ートと、特殊アウト玉センサ 384 によって検出されないルートに振り分けることで、個別ランプ部 351～356 が点灯される確率を調整することが考えられる。

【0668】

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

10

【0669】

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

20

【0670】

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

30

【0671】

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

40

【0672】

そして、ランプ点灯抽選に当選している場合、図 69（B1）に示すように、点灯状態

50

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。

【0673】

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。

【0674】

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。

【0675】

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。

【0676】

また、本実施形態においても、前述の第 1 の実施形態と同様に、大当たり遊技のエンディング演出において、図柄表示部 3 4 1 に非設定値を特定するためのエンディング付加画像を表示するようにしてもよい。例えば、図 7 0 に示すように、大当たり遊技のエンディングにおいて、図柄表示部 3 4 1 にエンディング付加画像としてランプ表示部 3 5 を模した画像が表示される。図 7 0 (A) に示す例では、ランプ表示部 3 5 において第 2 個別ランプ部 3 5 2 のみが点灯されていることが明示され、図 7 0 (B) に示す例では、ランプ表示部 3 5 において第 2 ~ 第 6 個別ランプ部 3 5 2 ~ 3 5 6 が点灯され、第 1 個別ランプ部 3 5 1 のみが消灯されていることが明示される。このように、大当たり遊技のエンディングにおいて図柄表示部 3 4 1 によってランプ表示部 3 5 の点消灯状態が表示されることで、当該大当たり遊技までに点灯された個別ランプ部 3 5 1 ~ 3 5 6 の点消灯状態が確認できるため利便性が向上される。

【0677】

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。

【0678】

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。

【0679】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 から第 4 の実施形態にお

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。

【0680】

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

【0681】

ところで、遊技機としては、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする第1特図による遊技（第1特図遊技）を実行する権利を保留するものがある。このような遊技機では、所定の保留（例えば大当たり抽選結果が大当たりである保留や変動表示時間が長い保留）が発生することを契機として、前記所定の保留に対する大当たり抽選結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出（保留連続演出）が、前記所定の保留の発生時点での所定数の保留に対する所定数の第1特図遊技に連続して実行されるものがある。

【0682】

また、遊技機としては、電動チューリップなどの電動役物が開放することにより遊技球が入球可能な第2入賞口を備え、当該第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特図による遊技（第2特図遊技）が、第1入賞口への遊技球の入球に対する第1特図遊技よりも優先して実行されるものがある。ここで、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して実行されるのは、第2特図遊技のほうが第1特図遊技に比べて遊技者に大きな利益（例えば確変確率が高い、平均ラウンド遊技数が多い）が与えられることがあり、一方で、第1特図遊技では第2特図遊技にはない不利益（例えば通常遊技状態への転落）が発生し得るからである。

【0683】

このような遊技機では、第2特図遊技において大当たり図柄が停止する場合やリーチが発生する場合に特典（例えば第2特図遊技の終了後の確変大当たり遊技の実行）が付与されることを明示又は示唆する演出（第2特図特殊演出）が実行されるものがある。

【0684】

しかしながら、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して実行され、第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される遊技機では、図72（A）に示すように保留連続演出が複数の第1特図遊技（特1当該変動＋特1保留1＋特1保留2）に連続して実行されることが予定されている場合に、図72（B）に示すように、特1当該変動の実行中に第2入賞口への遊技球の入球が発生した場合、図72（C）に示すように保留連続演出が実行されている当該変動（特1当該変動）の終了後に第2特図遊技が実行され、当該第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されることで、保留連続演出が途中で途切れてしまう。

【0685】

そして、図72（D）に示すように、第2特図遊技の終了後に第1特図遊技が実行される場合に、予定されていた第1特図遊技に対する保留連続演出を行わないとすると（パターン1）、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している場合、保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚え、遊技の興趣が低下することが懸念される。特に、第2特図遊技（第2特図特殊演出）の実行回数が少ない場合には、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高くなるため、第2特図遊技（第2特図特殊演出）の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚える可能性が高くなる。

【0686】

また、図72（E）に示すように、第2特図遊技の終了後に第1特図遊技が実行される

10

20

30

40

50

場合に、保留連続演出を再開すると（パターン２）、第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念している場合、保留連続演出が実行されることに對して違和感を覚え、遊技の興趣が低下することが懸念される。特に、第２特図遊技（第２特図特殊演出）の実行回数が多い場合には、保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなるため、第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念している可能性が高くなり、第２特図遊技（第２特図特殊演出）の終了後に保留連続演出が再開されることに對して遊技者が違和感を覚える可能性が高くなる。

【０６８７】

これに對して、本実施形態では、電動役物による第２入賞口の開放態様として、第１時間である第１開放（第２入賞口に遊技球が入球し難い短開放）と、電動役物による第２入賞口の開放時間が第１時間よりも長い第２時間である第２開放（第２入賞口に遊技球が入球し易い長開放）と、が設定されている。

【０６８８】

そして、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に（例えば特１当該変動＋特１保留１＋特１保留２（図７２（Ａ）参照）、第２入賞口の短開放によって第２入賞口に遊技球が入球すると、図７３（Ａ）に示すように、当該変動としての第１特図遊技の終了後に実行される第２特図遊技において、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出が継続して実行される。

即ち、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合には、第２入賞口の短開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合であっても、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技では、第２特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのため、遊技者が、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口の短開放時の第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに對して違和感を覚えることはない。これにより、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０６８９】

特に、第２入賞口の短開放時には、第２入賞口の長開放時に比べて第２入賞口に遊技球が入球し難く（入球個数が少なく）、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いために、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

【０６９０】

また、第２入賞口に遊技球が入球し難い短開放では、第２入賞口への遊技球の入球数が少ないことが想定されるため、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されたとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに對して違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第２特図遊技において保留連続演出を有用に活用することができる。

【０６９１】

なお、本実施形態では、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保留連続演出を再開するが、第１特図遊技において保留連続演出を再開しなくてもよい。

【０６９２】

ところで、保留連続演出は、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する演出として実行されることがある。例えば、所定の保留連続演出が所定回数（例えば４回）の特図遊技に連続して実行される場合に、所定回数目の特図遊技に対する大当たり抽選結果が大当たりであることが明示されることがある。一方、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合、保留連続演出が所定回数以上の特図遊技において実行される可能性がある。そのため、第２入賞口が短開放である場合の第２入賞口への遊技球の入球による第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合に、当該保留連続演出が所定の保留連続演出に該当する場合には、所定回数を超えて所定の保留連続演出が実行されてしまう。即ち、所定の保留連続演出が複数の第１特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に第２特図遊技において所定の保留連続演出が継続して実行されると、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう可能性がある。

10

【０６９３】

これに対して、本実施形態では、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう状況になる場合、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達しない処理が実行される。例えば、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達する前の特図遊技、又は所定回数に到達した特図遊技において、所定の保留連続演出を実行せず、所定の保留連続演出以外の保留連続演出に変更して実行される。

20

【０６９４】

このように、本実施形態では、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう状況になる場合、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達しないように保留連続演出の種別が変更して実行されることで、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまうことが防止される。

【０６９５】

また、本実施形態では、保留連続演出が複数の第１特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に（例えば特１当該変動＋特１保留１＋特１保留２（図７２（Ａ）参照））、第２入賞口の長開放によって第２入賞口に遊技球が入球すると、図７３（Ｂ）に示すように、第１特図遊技（特１当該変動）の終了後に実行される第２特図遊技において第２特図特殊演出されるが、この第２特図特殊演出の実行時に当該第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。例えば、第２特図特殊演出が画像として表示される画像表示手段において、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出の種別がキャプチャ画像などとして表示される。もちろん、第２特図特殊演出の実行時に当該第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことの明示又は示唆は、画像表示手段への保留連続演出のキャプチャ画像の表示に限らず、後述するように他の方法であってもよい。

30

40

【０６９６】

このように、本実施形態では、第２特図特殊演出の実行時に当該第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることで、当該第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念することが防止されると共に、第２特図特殊演出の終了後に保留連続演出が再開されることを遊技者が把握することができる。そのため、当該第２特図特殊演出の終了後に保留連続演出が再開される場合であっても、当該第２特図特殊演出の終了後に保留連続演出が実行されることに対し違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因す

50

る遊技の興趣の低下が防止される。

【0697】

特に、長開放普図当たり遊技において第2入賞口が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口が短開放される場合に比べて、遊技者が第2入賞口に遊技球が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第2入賞口が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口が短開放される場合に比べて、第2入賞口に遊技球が入球し易い（入球個数が多い）ために第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技回数が多い（第2特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第2特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第2特図特殊演出が開始）されてから第2特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第1特図遊技が実行される場合に比べて、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の大当り抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第2特図特殊演出の実行中に当該第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【0698】

以下、本実施形態について、図74～図100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。

【0699】

〔遊技機10の構成〕

まず、図74を参照しつつ、遊技機10の構成について説明する。ここで、図74は、本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図である。

【0700】

図74に示すように、本実施形態に係る遊技機10は、前述の第1の実施形態とは異なり、遊技盤31の右側領域に設けられるスルーゲート317だけでなく、遊技盤31の左側領域にもスルーゲート317Lが設けられている。左側のスルーゲート317Lは、右側のスルーゲート317と同様に、入出力I/F42を介して主制御装置4に接続された入球センサ（図示略）を有し、入球センサによってスルーゲート317Lへの遊技球99の通過の有無が判断される。

【0701】

このように、遊技盤31の左側にスルーゲート317Lが設けられることで、遊技盤31の左側領域に打ち出された遊技球99がスルーゲート317Lを通過可能となる。これにより、遊技盤31の左側領域に遊技球99を打ち出した場合にも、スルーゲート317Lを遊技球99が通過することにより普図当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、電動役物315bの開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球可能とされる。即ち、本実施形態では、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）だけでなく、遊技盤31の左側領域に遊技球99を打ち出すことで、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）においても第2入賞口315に遊技球99を入球させることが可能である。

【0702】

〔遊技機10のシステム構成〕

次に、図75～図77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。

【0703】

ここで、図75は、主制御装置4の記憶領域の一例を示すブロック図、図76は図75に示す主制御装置4の記憶領域の電役保留エリアの一例を示すブロック図である。

【0704】

本実施形態に係る遊技機10のシステム構成は、前述の第1の実施形態のシステム構成と基本的に同様であるが、抽選用カウンタ412aの構成の一部が、前述の第1の実施形態に係る遊技機10のシステム構成とは異なる。具体的には、図75に示すように、普図当たり抽選に関するカウンタとして、普通当たり初期値カウンタCIN2及び普通当たり乱数カウンタC4に加えて、普通当たり種別乱数カウンタC5が設定されている。この普通当たり種別乱数カウンタC5は、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に、短開放普図当たり及び長開放普図当たりのいずれかに普図当たりを振り分けるカウンタである。短開放普図当たりは、電動役物315bが開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球可能とされるが、第2入賞口315の開放時間が短く（例えば0.1秒）、第2入賞口315に遊技球99が入球し難い短開放普図当たり遊技が実行される普図当たりである。一方、長開放普図当たりは、電動役物315bが開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球可能とされるが、第2入賞口315の開放時間が短開放普図当たりよりも長く（例えば6秒）、第2入賞口315に遊技球99が入球し易い長開放普図当たり遊技が実行される普図当たりである。

10

【0705】

なお、左側のスルーゲート317L又は右側のスルーゲート317を遊技球が通過した場合、そのタイミングで取得される普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5の値が電役保留エリア412cに格納される。また、普通当たり種別乱数カウンタC5の値は、普通当たり乱数カウンタC4と同様に、図20の主制御装置4において実行される主タイム割込処理のステップS1003において更新される。

20

【0706】

図76に示すように、電役保留エリア412cは、普図遊技第1保留エリアSE1、普図遊技第2保留エリアSE2、普図遊技第3保留エリアSE3、普図遊技第4保留エリアSE4、普図変動保留数記憶エリアSNA、及び普図遊技実行エリアSAEを含む。

【0707】

普図遊技第1保留エリアSE1～普図遊技第4保留エリアSE4は、スルーゲート317、317Lを遊技球が通過した場合に普図当たり抽選で用いられる当否情報として取得される普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5を格納する記憶領域である。

30

【0708】

普図変動保留数記憶エリアSNAは、当否情報が格納されている普図遊技第1保留エリアSE1～普図遊技第4保留エリアSE4の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリアSNAは、普図遊技を実行する権利の保留の数を記憶する記憶領域である。

【0709】

普図遊技実行エリアSAEは、普通図柄表示部361における図柄変動表示が開始される際に、普図遊技第1保留エリアSE1の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。そして、MPU41は、1回の普図遊技の開始に際して、普図遊技実行エリアSAEに当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図77（A）及び図77（B））、及び普図当たり種別振分テーブル（図77（C）及び図77（D））を用いて普図当たり抽選を行う。このとき、普図遊技第1保留エリアSE1に格納された当否情報が普図遊技実行エリアSAEに移動された場合には、普図遊技第2保留エリアSE2に格納された当否情報が普図遊技第1保留エリアSE1にシフトされ、普図遊技第3保留エリアSE3に格納された当否情報が普図遊技第2保留エリアSE2にシフトされ、普図遊技第4保留エリアSE4に格納された当否情報が普図遊技第3保留エリアSE3にシフトされる。

40

【0710】

[普図当たり当否テーブル]

本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図77（A）に示す低頻度サポート

50

モード普図当たり当否テーブルと、図 7 7 (B) に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

【0 7 1 1】

図 7 7 (A) に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 7 7 (A) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、普図当たり確率が $1 / 300$ に設定されており、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され難くされている。

【0 7 1 2】

図 7 7 (B) に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 7 7 (B) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に普図当りに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり確率が $299 / 300$ に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され易くされている。

【0 7 1 3】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図 7 7 (A) 及び図 7 7 (B) に示される例には限定されず、適宜変更可能である。

【0 7 1 4】

[普図当たり種別振分テーブル]

本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 7 7 (C) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図 7 7 (D) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。

【0 7 1 5】

ここで、短開放普図当たりの場合には、電動役物 3 1 5 b が短時間（例えば 0 . 1 秒）開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が短時間（例えば 0 . 1 秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が短いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し難く、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の最大入球数は 2 個程度であり、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球しないこともある。

【0 7 1 6】

一方、長開放普図当たりの場合、電動役物 3 1 5 b が短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば 6 秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が長時間（例えば 6 秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が長いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し易く、第 2 特図遊技を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留することが可能である。

【0 7 1 7】

図 7 7 (C) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 7 7 (C) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図

当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ～ 9 9 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 0 0 ～ 1 9 9 の場合に長開放普図当たり設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が 1 : 1 に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも 1 : 1 である必要はなく、適宜変更可能である。

【 0 7 1 8 】

図 7 7 (D) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 7 7 (D) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 ～ 1 9 9 の場合に長開放普図当たり設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりにより振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図 7 7 (D) に示される例には限定されず、適宜変更可能である。

【 0 7 1 9 】

[大当たり種別の振分テーブル]

前述の第 1 の実施形態の遊技機 1 0 は、いわゆるループ確変機として構成されていたが、本実施形態の遊技機 1 0 は S T 機として構成されている。そのため、本実施形態は、大当たり種別の振分テーブルが、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【 0 7 2 0 】

ここで、図 7 7 (E) は、大当たり抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別を振り分けるための振分テーブルの一例を示す図である。

【 0 7 2 1 】

図 7 7 (E) に示す例では、特図遊技の種別が第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機とする第 1 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ～ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ～ 1 4 の 5 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 1 5 ～ 1 9 の 5 個である。一方、特図遊技の種別が第 2 入賞口 3 1 5 への入賞を契機とする第 2 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ～ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ～ 1 9 の 1 0 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数はない。即ち、遊技機 1 0 では、第 1 特図遊技における確変大当たりの確率が 7 5 % であるのに対して、第 2 特図遊技における確変大当たりの確率が 1 0 0 % である。そのため、長開放普図当たりにより第 2 入賞口 3 1 5 が長開放された場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球に対する第 2 特図遊技では、大当たり抽選結果が大当たりである場合には、1 0 0 % 確変大当たりとなる。つまり、長開放普図当たりに対する第 2 特図遊技に対する保留が開放される後述の保留チャージ開放中（図 8 7 (B) 及び図 8 7 (C) 参照）に大当たりが報知される場合には確変大当たりとなる。

【 0 7 2 2 】

そして、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。本実施形態では、前述の第 1 の実施形態とは異なり、確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（S T 回数）に上限値（本実施形態では 1 0 0 回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に通常遊技状態に移行する。なお、確変遊技状態での特図遊技回数は、1 0 0 回に限らず、他の回数であってもよい。

【 0 7 2 3 】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。本実施形態では、時

10

20

30

40

50

短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短回数）に上限値（本実施形態では100回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、100回に限らず、他の回数であってもよい。

【0724】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。

【0725】

〔主制御装置4の処理〕

本実施形態では、前述の第1の実施形態と同様に、主タイマ割込処理及びメイン処理が実行される。以下においては、図78～図83を参照しつつ、前述の第1の実施形態において簡潔に説明した主タイマ割込処理において実行されるスルーゲート処理、及び前述の第1の実施形態において説明を省略したメイン処理において実行される普図遊技制御処理及び普図当たり遊技制御処理を詳細に説明する。

【0726】

〔スルーゲート処理〕

本実施形態のスルーゲート処理では、左側のスルーゲート317L又は右側のスルーゲート317（図74参照）を遊技球99が通過した場合に、MPU41によって、RAM412の電役保留エリア412cに格納される情報を更新される処理が実行される。

【0727】

ここで、図78は、主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図78を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【0728】

<ステップS3401>

図78に示すように、本実施形態のスルーゲート処理では、MPU41は、まず左側のスルーゲート317Lを遊技球99が通過したか否かを判断する（ステップS3401）。MPU41は、左側のスルーゲート317Lを遊技球99が通過したと判断した場合（ステップS3401：Yes）、処理をステップS3403に移行し、左側のスルーゲート317Lを遊技球99が通過していないと判断した場合（ステップS3401：No）、処理をステップS3402に移行する。

【0729】

<ステップS3402>

MPU41は、左側のスルーゲート317Lを遊技球99が通過していないと判断した場合（ステップS3401：No）、右側のスルーゲート317を遊技球99が通過したか否かを判断する（ステップS3402）。MPU41は、右側のスルーゲート317を遊技球99が通過したと判断した場合（ステップS3402：Yes）、処理をステップS3403に移行し、右側のスルーゲート317を遊技球99が通過していないと判断した場合（ステップS3402：No）、当該スルーゲート処理を終了する。

【0730】

<ステップS3403>

MPU41は、左側のスルーゲート317Lを遊技球99が通過したと判断した場合（ステップS3401：Yes）、又は右側のスルーゲート317を遊技球99が通過したと判断した場合（ステップS3402：Yes）、RAM412の電役保留エリア412cに設定される普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数X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（ステップS3403）。MPU41は、普図変動保留数Xが最大保留数である場合（ステップS3403：Yes）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Xが最大保留数でない場合（ステップS3403：No）、処理をステップS3404に移行する。

【0731】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 4 0 4 及び S 3 4 0 5 >

MPU 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o）、普図変動保留数 X に 1 を加算し（ステップ S 3 4 0 4）、図 2 0 の主制御装置 4 において実行される主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において更新される普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 のカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における電役保留エリア 4 1 2 c の普図遊技第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図遊技第 4 保留エリア S E 4 のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップ S 3 4 0 5）、当該スルーゲート処理を終了する。

【 0 7 3 2 】

[主制御装置 4 のメイン処理]

主制御装置 4 のメイン処理では、前述の第 1 の実施形態において説明を省略したが、普図遊技制御処理（図 7 9 のステップ S 3 5 0 1）及び普図当たり遊技制御処理（図 7 9 のステップ S 3 5 0 2）が実行される。

図 7 9

【 0 7 3 3 】

[普図遊技制御処理]

普図遊技制御処理では、メイン表示部 3 6 における普通図柄表示部 3 6 1 の変動表示及び停止表示に関する処理などが実行される。

【 0 7 3 4 】

ここで、図 8 0 は、図 7 9 のメイン処理でのステップ S 3 5 0 1 において実行される普図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 8 0 を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【 0 7 3 5 】

<ステップ S 3 6 0 1 >

図 8 0 に示すように、普図遊技制御処理では、まず MPU 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（ステップ S 3 6 0 1）、大当たり遊技中である場合（ステップ S 3 6 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（ステップ S 3 6 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行する。

【 0 7 3 6 】

大当たり遊技の実行中であるか否かは、例えば図 7 9 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。

【 0 7 3 7 】

<ステップ S 3 6 0 2 >

大当たり遊技中でない場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o）、MPU 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断し（ステップ S 3 6 0 2）、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 7 に移行し、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。普図変動表示中フラグは、普通図柄が変動表示される普図遊技が実行中であることを示すフラグである。この普図変動表示中フラグは、後述の図 8 2 の普図変動開始処理におけるステップ S 3 8 1 1 において普図変動表示を開始する場合にオンに設定され、当該普図遊技制御処理におけるステップ S 3 6 0 9 において普図変動が停止表示される場合にオフに設定される。

【 0 7 3 8 】

<ステップ S 3 6 0 3 >

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3）。MPU 4 1 は、普図当たり遊技が実行中である場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図当たり遊技が実行中でない

10

20

30

40

50

場合（ステップS3603：No）、処理をステップS3604に移行する。

【0739】

普図当たり遊技が実行中であるか否かは、例えば電動役物315bが開放中であることを示す電動役物開放中フラグ設定されているか否かによって判断される。この電動役物開放中フラグは、後述の図83の普図当たり遊技制御処理におけるステップS3910において電動役物315bを開放する場合にオンに設定され、ステップS3917において電動役物315bを閉鎖する場合にオンに設定される。

【0740】

<ステップS3604>

普図当たり遊技が実行中でない場合（ステップS3603：No）、MPU41は、RAM412の電役保留エリア412cに設定される普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xが0であるか否かを判断する（ステップS3604）。MPU41は、普図変動保留数Xが0である場合（ステップS3604：Yes）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Xが0でない場合は（ステップS3604：No）、処理をステップS3605に移行する。

10

【0741】

<ステップS3605>

普図変動保留数Xが0でない場合は（ステップS3604：No）、MPU41は、電役保留エリア412cに記憶されている当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップS3605）、当該普図遊技制御処理を終了する。MPU41は、ステップS3605の処理を終了した場合、処理をステップS3606に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図81を参照して後述する。

20

【0742】

<ステップS3606>

ステップS3606では、MPU41は、電役保留エリア412cに記憶されている情報に基づく変動表示をメイン表示部36の普通図柄表示部361に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図82を参照して後述する。

【0743】

<ステップS3607>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS3602：Yes）、MPU41は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断し（ステップS3607）、普図変動表示時間が経過したと判断した場合は（ステップS3607：Yes）、処理をステップS3608に移行し、普図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S3607：No）、当該普図遊技制御処理を終了する。

30

【0744】

<ステップS3608～S3610>

普図変動表示時間が経過した場合（ステップS3607：Yes）、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361において、当該普図遊技に対応する普図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S3608）、普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップS3609）。さらに、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップS3610）、当該普図遊技制御処理を終了する。

40

【0745】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図83の普図当たり遊技制御処理のステップS3901において、普図当たり遊技を開始するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【0746】

[普図データ設定処理]

ここで、図81は、図80のステップS3605においてMPU41によって実行され

50

る普図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 8 1 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【0747】

＜ステップ S 3 7 0 1 ～ S 3 7 0 3 ＞

図 8 1 に示すように、普図データ設定処理では、まず M P U 4 1 は、普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X を 1 減算し（ステップ S 3 7 0 1）、普図遊技第 1 保留エリア S E 1 から普図遊技実行エリア S A E に当否情報を移動させる（ステップ S 3 7 0 2）。続いて、M P U 4 1 は、普図遊技第 2 保留エリア S E 2 ～普図遊技第 4 保留エリア S E 4 に格納されている当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 3 7 0 3）。具体的に、ステップ S 3 7 0 2 では、普図遊技第 2 保留エリア S E 2 の当否情報を普図遊技第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図遊技第 3 保留エリア S E 3 の当否情報を普図遊技第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図遊技第 4 保留エリア S E 4 の当否情報を普図遊技第 3 保留エリア S E 3 に移動させる。

10

【0748】

〔普図変動開始処理〕

ここで、図 8 2 は、図 8 0 のステップ S 3 6 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図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 8 2 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【0749】

＜ステップ S 3 8 0 1 ＞

図 8 2 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードである否かを判断する（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、例えば図 7 9 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遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される高頻度サポートモード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、高頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 8 0 1：Yes）、処理をステップ S 3 8 0 2 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：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 S 3 8 0 3 に移行する。

20

【0750】

＜ステップ S 3 8 0 2 及び S 3 8 0 3 ＞

高頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 8 0 1：Yes）、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 7 7（B）参照）に基づいて、電役保留エリア 4 1 2 c の普図遊技実行エリア S A E に格納された当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う（ステップ S 3 8 0 2）。一方、高頻度サポートモードでない場合（ステップ S 3 8 0 1：No）、即ち低頻度サポートモードである場合、M P U 4 1 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 7 7（A）参照）に基づいて、電役保留エリア 4 1 2 c の普図遊技実行エリア S A E に格納された当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が普図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（ステップ S 3 8 0 3）。

30

【0751】

＜ステップ S 3 8 0 4 及び S 3 8 0 5 ＞

M P U 4 1 は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップ S 3 8 0 2 又は S 3 8 0 3）、当否判定の結果が、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 4）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップ S 3 8 0 4：Yes）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 0 5）、処理をステップ S 3 8 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 3 8 0 4：No）、処理をステップ S 3 8 0 6 に移行する。

40

50

【0752】

<ステップS3806及びS3807>

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップS3804：No）、MPU41は、当否判定の結果が、第2入賞口315が短開放される短開放普図当たりであるかを判断する（ステップS3806）。MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップS3806：Yes）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップS3807）、処理をステップS3808に移行する。一方、MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップS3806：No）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS3808に移行する。

10

【0753】

<ステップS3808及びS3809>

長開放普図当たりフラグをオンに設定された場合（ステップS3805）、短開放普図当たりフラグをオンに設定された場合（ステップS3807）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップS3806：No）、MPU41は、普図遊技におけるメイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間、普図当たり抽選での抽選結果、及びサポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）をRAM412に設定する普図変動パターン設定処理を実行すると共に（ステップS3808）、普図遊技における普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間、普図当たり抽選での抽選結果、及びサポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）を音声ランプ制御装置5に送信するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップS3809）、処理をステップS3810に移行する。

20

【0754】

なお、前述の普図変動パターン設定処理では、例えば当該普図遊技における普通図柄の変動表示時間に対応するカウンタ値に普図変動表示時間カウンタの値を設定することによって普通図柄の変動表示時間が設定される。

【0755】

また、普図変動パターンコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図79参照）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に送信され、音声ランプ制御装置5では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341において普図遊技に対応した表示などを実行し、普図当たり抽選での抽選結果が長開放普図当たりである場合には、後述の図84のコマンド判定処理のステップS4006において長開放フラグをオンに設定する。

30

【0756】

なお、サポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドによって音声ランプ制御装置5に通知する必要はなく、例えば高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの間でサポートモード移行があった場合に、例えば図79のメイン処理のステップS1306の遊技状態移行処理において通常遊技状態（低頻度サポートモード）と、確変遊技状態又は時短遊技状態（高頻度サポートモード）との間で遊技状態の移行があった場合に、サポートモード移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置5にサポートモードの種別を通知するようにしてもよい。

40

【0757】

<ステップS3810及びS3811>

ステップS3810では、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始する（ステップS3810）。そして、MPU41は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS3811）、当該普図変動開始処理を終了する。

【0758】

〔普図当たり遊技制御処理〕

50

普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物 3 1 5 b の開閉制御を行うことによって第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。

【0759】

ここで、図 8 3 は、図 7 9 のメイン処理でのステップ S 3 5 0 2 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 8 3 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【0760】

<ステップ S 3 9 0 1>

図 8 3 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。、即ち、MPU 4 1 は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 0 1：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 9 0 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 0 1：No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 3 9 1 2 に移行する。

【0761】

<ステップ S 3 9 0 2>

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 0 1：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 2）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図 8 2 の普図変動開始処理のステップ S 3 8 0 5 においてオンに設定される。即ち、MPU 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 2：Yes）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 2：No）、処理をステップ S 3 9 0 5 に移行する。

【0762】

<ステップ S 3 9 0 3 及び S 3 9 0 4>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 2：Yes）、MPU 4 1 は、長開放普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球可能時間）である 6 秒に対応する値を開放カウンタの値としてセットする（ステップ S 3 9 0 3）。そして、MPU 4 1 は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 0 4）、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行する。

【0763】

<ステップ S 3 9 0 5>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 2：No）、MPU 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 5）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図 8 2 の普図変動開始処理のステップ S 3 8 0 7 においてオンに設定される。即ち、MPU 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 5：Yes）、処理をステップ S 3 9 0 6 に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 2：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 9 1 1 に移行する。

【0764】

<ステップS3906及びS3907>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3905：Yes）、MPU41は、短開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口315への遊技球99の入球可能時間）である0.1秒に対応する値を開放カウンタの値としてセットする（ステップS3906）。そして、MPU41は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS3907）、処理をステップS3908に移行する。

【0765】

<ステップS3908～S3910>

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップS3904又はS3907）、MPU41は、電動役物315bを開放させることで、第2入賞口315への遊技球99の入球を許容する許容状態とする（ステップS3908）。そして、MPU41は、電動役物315bが開放されていることを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップS3909）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップS3910）、処理をステップS3911に移行する。

【0766】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図79参照）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に送信される。一方、音声ランプ制御装置5では、電動役物開放コマンドを受信した場合、普図当たり抽選での抽選結果が長開放普図当たりである場合には、電動役物開放コマンドに基づいて、後述の図84のコマンド判定処理のステップS4010において、図柄表示部341における電動役物長開放演出（図87（A）参照）を開始させる処理が実行される。この電動役物長開放演出は、長開放普図当たり遊技の実行により電動役物315bが長開放されていることを遊技者に明示又は示唆する演出である。

【0767】

<ステップS3911>

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物315bを開放させる処理などを実行した場合（ステップS3908～S3910）、又は普図当たり抽選の結果が当たりである場合（長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップS3902及びステップS3905が共にNo））、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップS3911）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0768】

<ステップS3912>

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS3901：No）、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS3910において電動役物315bを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放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S3912）。即ち、MPU41は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU41は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3912：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップS3913に移行する。一方、MPU41は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3912：No）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0769】

<ステップS3913及びS3914>

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3912：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS3903又はS3906においてセットされる開放カウンタの値を1減算し（

ステップS3913)、減算後の開放カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3914)。即ち、MPU41は、電動役物315bを閉鎖するタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、減算後の開放カウンタの値が0である場合(ステップS3914:Yes)、即ち電動役物315bを閉鎖するタイミングである場合、処理をステップS3915に移行する。一方、MPU41は、減算後の開放カウンタの値が0でない場合(ステップS3914:No)、即ち電動役物315bを閉鎖するタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0770】

<ステップS3915>

減算後の開放カウンタの値が0である場合(ステップS3914:Yes)、即ち電動役物315bを閉鎖するタイミングである場合、MPU41は、電動役物315bを閉鎖させることで、第2入賞口315への遊技球99の入球を制限する(ステップS3915)。そして、MPU41は、電動役物315bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に(ステップS3916)、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し(ステップS3917)、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0771】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図79参照)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に送信される。一方、電動役物閉鎖コマンドを受信した音声ランプ制御装置5では、普図当たり抽選での抽選結果が長開放普図当たりである場合には、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、後述の図86のコマンド判定処理のステップS4023において、図柄表示部341における電動役物長開放演出を終了させる処理を実行する。

【0772】

[音声ランプ制御装置5の処理]

本実施形態では、音声ランプ制御装置5によって、前述の第1の実施形態と同様に副タイマ割込処理などが実行されるが、本実施形態のコマンド判定処理は、前述の第1の実施形態とは手順が一部異なる。以下においては、図84～図100を参照しつつ、本実施形態のコマンド判定処理について、前述の第1の実施形態におけるコマンド判定処理との相違点を中心に説明する。

【0773】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理では、受信したコマンドの種別に応じて、図柄表示部341などにおいて実行させる演出を制御する処理が実行される。

【0774】

ここで、図84～図86は、本実施形態の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。

【0775】

<ステップS4001>

図84に示すように、コマンド判定処理では、まずMPU51は、コマンドを受信したか否かを判断する(ステップS4001)。MPU51は、コマンドを受信した場合(ステップS4001:Yes)、処理をステップS4002に移行し、コマンドを受信していない場合(ステップS4001:No)、当該コマンド判定処理を終了する。

【0776】

<ステップS4002>

コマンドを受信した場合(ステップS4001:Yes)、MPU51は、受信したコマンドが、普図変動パターンコマンドであるか否かを判断する(ステップS4002)。MPU51は、普図変動パターンコマンドを受信した場合(ステップS4002:Yes)、処理をステップS4003に移行し、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合(ステップS4002:No)、処理をステップS4007に移行する。

【0777】

なお、普図変動パターンコマンドは、普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間及び普図当たり抽選での抽選結果、サポートモードの種別（高頻度サポートモード、低頻度サポートモード）に関する情報を含む。

【0778】

<ステップS4003>

普図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS4002：Yes）、MPU51は、受信した普図変動パターンコマンドに含まれるサポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に関する情報に基づいて、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S4003）。

10

【0779】

MPU51は、高頻度サポートモードである場合（ステップS4003：Yes）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、MPU51は、高頻度サポートモードである場合（ステップS4003：Yes）、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定してから、当該コマンド判定処理を終了してもよい。

【0780】

一方、MPU41は、高頻度サポートモードでない場合（ステップS4003：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S4004に移行する。なお、MPU51は、低頻度サポートモードである場合（ステップS4003：No）、高頻度サポートモードフラグがオンに設定されている場合には、高頻度サポートモードフラグをオフに設定してから、当該コマンド判定処理を終了してもよい。

20

【0781】

<ステップS4004>

高頻度サポートモードでない場合（ステップS4003：No）、即ち低頻度サポートモードである場合、MPU51は、大当たり遊技中であるか否かを判断する（ステップS4004）。大当たり遊技中であるか否かは、例えば大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（図37のステップS2106：Yes）にオンに設定され、大当たり遊技終了コマンドを受信した場合（図37のステップS2117：Yes）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。MPU51は、大当たり遊技中である場合（ステップS4004：Yes）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、大当たり遊技中でない場合（ステップS4004：No）、処理をステップS4005に移行する。

30

【0782】

<ステップS4005>

大当たり遊技中でない場合（ステップS4004：No）、MPU51は、受信した普図変動パターンコマンドに含まれる普図当たり抽選の結果に関する情報に基づいて、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりであるか否かを判断する（ステップS4005）。MPU51は、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合（ステップS4005：Yes）、処理をステップS4006に移行する。一方、MPU51は、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりでない場合（ステップS4005：No）、即ち普図当たり抽選の結果が短開放当たり又は外れである場合、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【0783】

<ステップS4006>

今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合（ステップS4005：Yes）、MPU51は、長開放フラグをオンに設定し（S4006）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、長開放フラグは、大当たり遊技中でも、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）でもない通常遊技状態（低頻度サポートモード）における当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が、電動役物315bの長開放により第2入賞口315への遊技球99の入球を許容する長開放普図遊技が実行

50

される長開放当たりであることを示すフラグである。この長開放フラグは、後述のステップS4008において、通常遊技状態での普図当たり遊技における第2入賞口315の開放態様が長開放であるか否かを判断する場合に参照される。

【0784】

＜ステップS4007＞

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップS4002：No）、MPU51は、受信したコマンドが、電動役物315bの開放により第2入賞口315への遊技球99の入球が許容されること（普図当たり遊技が開始されること）を示す電動役物開放コマンドであるか否かを判断する（ステップS4007）。MPU51は、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドである場合（ステップS4007：Yes）、処理をステップS4008に移行し、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップS4007：No）、処理を図85のステップS4012に移行する。

10

【0785】

＜ステップS4008＞

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドである場合（ステップS4007：Yes）、MPU51は、普図当たり抽選での抽選結果が長開放当たりであることを示す長開放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S4008）。MPU51は、長開放フラグがオンに設定されている場合（ステップS4008：Yes）、処理をステップS4009に移行し、長開放フラグがオフに設定されている場合（ステップS4008：No）、即ち普図当たり抽選での抽選結果が短当たりである場合、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【0786】

＜ステップS4009及びS4010＞

長開放フラグがオンに設定されている場合（ステップS4008：Yes）、MPU51は、長開放フラグをオフに設定し（ステップS4009）、電動役物長開放中演出を開始するための処理を実行し（ステップS4010）、処理をステップS4011に移行する。

【0787】

電動役物長開放中演出は、電動役物315bが長開放されていることを、図柄表示部341などにおいて遊技者に明示する演出である。ここで、図87（A）は、電動役物長開放中演出実行中の図柄表示部341における画面例を示す図である。図87（A）の例では、電動役物長開放中演出の実行中に、図柄表示部341において、第2入賞口315が長開放されていることを示す「保留チャージチャンス中」の文字画像と、第2入賞口315に向けて遊技球99を打ち出すことを遊技者に促す「下のチューリップに玉を入れてね」の文字画像とが表示されている。もちろん、電動役物長開放中演出は、図87（A）の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、電動役物長開放中演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部341での演出に代えて又は加えて、スピーカ26による音声演出を実行するものであってもよい。

30

【0788】

なお、電動役物長開放中演出開始処理は、長開放フラグがオンに設定されている場合に実行されるが、前述のように、長開放フラグは、大当たり遊技状態や、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）ではオンに設定されない。つまり、電動役物長開放中演出は、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2入賞口315が長開放される場合に実行され、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2入賞口315が短開放される場合、大当たり遊技状態、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では実行されない。もちろん、電動役物長開放中演出は、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2入賞口315が短開放される場合、確変遊技状態や時短遊技状態において実行してもよい。

40

【0789】

50

<ステップ S 4 0 1 1>

図 8 4 の説明に戻り、ステップ S 4 0 1 1 では、MP U 5 1 は、電動役物 3 1 5 b が長開放されていることを示す電動役物長開放中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。なお、電動役物長開放中フラグは、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合に、当該入球が第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 のいずれに対するものかを判断するために、後述の図 8 5 のステップ S 4 0 1 7 において参照される。

【0 7 9 0】

<ステップ S 4 0 1 2>

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 0 0 7 : N o）、MP U 5 1 は、図 8 5 に示すように、受信したコマンドが第 1 保留コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 0 1 2）。第 1 保留コマンドは、第 1 特図に対する第 1 保留数 N が増加することを示す情報と、増加後の保留数 N に関する情報と、増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報と、を含む。

【0 7 9 1】

MP U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 保留コマンドである場合（ステップ S 4 0 1 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 1 3 に移行し、受信したコマンドが第 1 保留コマンドでない場合（ステップ S 4 0 1 2 : N o）、処理をステップ S 4 0 1 5 に移行する。

【0 7 9 2】

<ステップ S 4 0 1 3 及び S 4 0 1 4>

受信したコマンドが第 1 保留コマンドである場合（ステップ S 4 0 1 2 : Y e s）、MP U 5 1 は、RAM 5 1 2 に記憶される第 1 特図遊技に関する保留情報（各保留の変動パターン及び大当たり抽選結果、保留数 N）を更新すると共に（ステップ S 4 0 1 3）、保留連続演出設定処理を実行し（ステップ S 4 0 1 4）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0 7 9 3】

ここで、保留連続演出設定処理は、第 1 特図保留における所定の保留に対して、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明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出を、所定の保留が当該変動となる第 1 特図遊技までの所定数の第 1 特図遊技において、又は所定の保留よりも先に実行される所定数の保留に対する第 2 特図遊技において、連続して実行する保留連続演出を設定する処理である。なお、保留連続演出設定処理の詳細は、図 8 8 ～図 9 1 を参照して説明する。

【0 7 9 4】

また、本実施形態では、所定数の第 1 特図遊技に連続して保留連続演出が実行される場合の各第 1 特図遊技において実行される演出が、所定の保留よりも先に実行される 1 つの保留に対する 1 回の第 1 特図遊技において実行される場合については、正確には「連続演出」には該当しないが、便宜上、保留連続演出に含めるものとする。

【0 7 9 5】

<ステップ S 4 0 1 5>

受信したコマンドが第 1 保留コマンドでない場合（ステップ S 4 0 1 2 : N o）、MP U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 保留コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 0 1 5）。第 2 保留コマンドは、第 2 特図遊技に対する第 2 保留数 M が増加することを示す情報と、増加後の保留数 M に関する情報と、増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報と、を含む。

【0 7 9 6】

MP U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 保留コマンドである場合（ステップ S 4 0 1 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 1 6 に移行し、受信したコマンドが第 2 保留コマンドでない場合（ステップ S 4 0 1 5 : N o）、処理を図 8 6 のステップ S 4 0 2 1 に移行する。

【0 7 9 7】

<ステップ S 4 0 1 6>

受信したコマンドが第 2 保留コマンドである場合（ステップ S 4 0 1 5 : Y e s）、M

10

20

30

40

50

P U 5 1 は、R A M 5 1 2 に記憶される第 2 特図遊技に関する保留情報（各保留の変動パターン及び大当たり抽選結果、保留数 M）を更新し（ステップ S 4 0 1 6）、処理をステップ S 4 0 1 7 に移行する。

【 0 7 9 8 】

<ステップ S 4 0 1 7>

ステップ S 4 0 1 7 では、M P U 5 1 は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。電動役物長開放中フラグは、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されていることを示すフラグである。そのため、M P U 5 1 は、第 2 保留コマンドを受信した場合に電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合には、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が、第 2 入賞口 3 1 5 の長開放（長開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものであると判断できる。一方、M P U 5 1 は、第 2 保留コマンドを受信した場合に電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合には、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が、第 2 入賞口 3 1 5 の長開放（長開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものでない、即ち第 2 入賞口 3 1 5 の短開放（短開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものであると判断できる。

【 0 7 9 9 】

M P U 5 1 は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 0 1 7 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 1 8 に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 0 1 7 : N o）、処理をステップ S 4 0 2 0 に移行する。

【 0 8 0 0 】

<ステップ S 4 0 1 8>

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 0 1 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、長開放入賞カウンタの値に 1 加算し（ステップ S 4 0 1 8）、処理をステップ S 4 0 1 9 に移行する。このように、長開放入賞カウンタの値は、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されているときに、第 2 特図遊技に対する保留数 M が上限数に達していない状態で第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球された場合に 1 加算される。一方、長開放入賞カウンタの値は、後述のように、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されている場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機として第 2 特図遊技が実行される場合に 1 減算される（図 9 6 のステップ S 4 3 4 9）。つまり、長開放入賞カウンタの値は、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図遊技のうち、未実行の第 2 特図遊技の回数を示すものである。

【 0 8 0 1 】

<ステップ S 4 0 1 9>

ステップ S 4 0 1 9 では、M P U 5 1 は、第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出を実行させるための第 2 特図特殊演出設定処理を実行する。

【 0 8 0 2 】

ここで、第 2 特図特殊演出は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されていることを条件として実行される。一方、電動役物長開放中フラグは、前述のように、大当たり遊技状態や、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）ではオンに設定されず、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合にオンに設定される。つまり、第 2 特図特殊演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）での普図当たり抽選の結果が長開放当たりであることに基づいて実行される長開放普図当たり遊技において、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が契機として実行される。

【 0 8 0 3 】

もちろん、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）での第 2 入賞口 3 1 5 の短開放中、確変遊技状態や時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 の開放中に、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することに基づいて実行される

ようにしてもよい。

【0804】

ここで、図87(B)及び図87(C)は、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例を示す図である。具体的には、図87(B)は第2特図特殊演出実行後に保留連続演出が実行されない場合の、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例であり、図87(C)は第2特図特殊演出実行前に保留連続演出が実行され、第2特図特殊演出実行後に保留連続演出が実行される場合(図73(B)参照)の、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例である。

【0805】

図87(B)及び図87(C)の例では、第2特図特殊演出の実行中に、図柄表示部341において、「保留チャージ開放中」の文字画像と「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入!」の文字画像とが表示される。

【0806】

「保留チャージ開放中」の文字画像は、通常遊技状態での長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放されたときに遊技球99が第2入賞口315に入球したことを契機として当該変動表示が実行されていることを遊技者に明示するものである。この「保留チャージ開放中」の文字画像は、図柄表示部341における後述の当該変動表示画像75及び保留表示画像76の上方に隣接する、飾り図柄の変動表示を阻害しない領域に表示される。これにより、飾り図柄の変動表示を阻害することなく、当該変動表示画像75及び保留表示画像76に対応する第2特図遊技が、長開放時での第2入賞口315への遊技球99の入球に対する第2特図遊技であることを遊技者に明示又は示唆することが可能になる。

【0807】

「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入!」の文字画像は、当該変動表示において飾り図柄が大当たり図柄(例えばゾロ目)で停止表示されることを条件とし、当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりであることを遊技者に明示するものである。この「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入!」の文字画像は、図柄表示部341における上部隣接する、飾り図柄の変動表示を阻害しない領域に表示される。

【0808】

ここで、本実施形態では、前述のように、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選では、抽選結果が大当たりである場合に通常大当たりの振り分けはなく、必ず確変大当たりとなる(図77(E)参照)。そのため、本実施形態では、通常遊技状態における長開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図特殊演出として、大当たり遊技での抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別が確変大当たりであることを、飾り図柄の変動表示を阻害することなく明示することが可能になる。

【0809】

また、図87(B)及び図87(C)に示す例では、第2特図特殊演出の実行時に、図柄表示部341において、当該変動表示画像75及び保留表示画像76が表示される。当該変動表示画像75は第2特図に対する変動表示であることを示すものであり、保留表示画像76は第2特図を実行する権利の保留であることを示すものである。当該変動表示画像75及び保留表示画像76は、第2特図特殊演出が実行されない場合の当該変動表示画像及び保留表示画像(図示略)と異なる態様で表示することが考えられる。即ち、長開放時に第2入賞口315に遊技球99が入球した場合の当該変動表示画像75及び保留画像76は、短開放時に第2入賞口315に遊技球99が入球した場合の当該変動表示画像及び保留表示画像(図示略)と異なる態様で表示することが考えられる。この場合、第2特図特殊演出が実行されることだけでなく、当該変動表示画像75及び保留表示画像76の表示態様によっても、長開放時での第2入賞口315への遊技球99の入球に対する当該変動表示及び保留であることを遊技者に明示することが可能になるため、短開放時での第2入賞口315への遊技球99の入球に対する当該変動表示及び保留との区別化が容易と

なる。

【0810】

また、図87(C)に示す第2特図特殊演出は、図87(B)に示す第2特図特殊演出とは異なり、図柄表示部341における飾り図柄の変動表示を阻害しない左下部領域(飾り図柄の変動表示領域に隣接した領域)にキャプチャ画像77が表示される。

【0811】

キャプチャ画像77は、後述するが第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において図柄表示部341において実行されていた保留連続演出の演出画面であり、本実施形態では、当該演出画面の態様を維持しつつ当該演出画面を縮小した画像(サイズを変化させた画像)として表示される。このキャプチャ画像77は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されており、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行される場合に表示される(図73(B)参照)。即ち、キャプチャ画像77は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを、第2特図特殊演出実行中に明示又は示唆する。

【0812】

このように、本実施形態では、キャプチャ画像77によって、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆されるため、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【0813】

特に、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、遊技者が第2入賞口315に遊技球99が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2入賞口315に遊技球99が入球し易い(入球個数が多い)ために第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技回数が多い(第2特図特殊演出の実行時間が長い)。そのため、第2特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了(第2特図特殊演出が開始)されてから第2特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第1特図遊技が実行される場合に比べて、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第2特図特殊演出の実行中に当該第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【0814】

また、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において図柄表示部341において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像であることで、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別が明示又は示唆され、第2特図特殊演出の終了後の第1特図遊技において実行される保留連続演出の種別が明示又は示

唆される。例えば、本実施形態では、詳細は後述するが、保留連続演出の種別として、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出、及びゾーン演出（モード演出）の４種類が設定されているが（図９０及び図９１参照）、図８７（Ｃ）に示すキャプチャ画像７７では、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出として、飾り図柄がチャンス目である「１１３」（図９１（Ｂ）参照）で停止表示されるチャンス目演出が実行されていたことが明示又は示唆される。これにより、遊技者は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できるだけでなく、保留連続演出の種別まで把握することができる。そのため、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚えることがより一層低減され、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

10

【０８１５】

また、本実施形態では、キャプチャ画像７７が図柄表示部３４１における左下部領域に縮小表示されるが、第２特図特殊演出の終了時及び第２特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部３４１の全体にキャプチャ画像を表示することが好ましい。例えば、当該キャプチャ画像を、前回の特図遊技でのステージ演出（背景演出）が、今回の特図遊技において変更される、いわゆるステージチェンジ演出のように表示してもよい。このように、第２特図特殊演出の終了時及び第２特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部３４１の全体にキャプチャ画像が表示されることで、第２特図遊技における第２特図特殊演出の実行から、第１特図遊技における保留連続演出の実行を違和感なくスムーズに行うことができる。

20

【０８１６】

なお、本実施形態では、キャプチャ画像７７が縮小画像として図柄表示部３４１における左下部領域に縮小表示されていたが、他の領域、例えば左下部領域以外の飾り図柄が変動表示される領域外に表示してもよい。このように、キャプチャ画像７７が縮小画像として飾り図柄が変動表示される領域外に表示されることで、キャプチャ画像７７の表示により飾り図柄の変動表示の視認が阻害されることが防止される。

30

【０８１７】

また、キャプチャ画像７７は、飾り図柄の変動表示の視認が阻害されない限りは、縮小画像として表示することなく、そのままの態様で表示してもよい。例えば、後述のように、保留連続演出が、特定の完全外れ目（同色図柄）や所定の完全外れ目（チャンス目）の停止表示により実行される場合には、特定の完全外れ目（同色図柄）や所定の完全外れ目（チャンス目）を飾り図柄の背面側に表示することで、キャプチャ画像７７を縮小することなく、そのままの形態で表示しても、飾り図柄の変動表示の視認が阻害されることが防止される。そして、キャプチャ画像７７を縮小することなく、そのままの形態で表示する場合、キャプチャ画像７７のサイズが大きく設定されるため、キャプチャ画像７７が表示されていることを遊技者に容易に把握させることが可能になる。

40

【０８１８】

また、キャプチャ画像７７は、第１特図連続演出の画像よりも濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像として、例えば飾り図柄よりも濃度を下げた低い画像として、好ましくはキャプチャ画像７７よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像７７の背面側を視認可能な濃度の画像として、第２特図遊技において図柄表示部３４１に表示されるようにしてもよい。即ち、キャプチャ画像７７は、縮小画像として表示される場合と同様に、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像を変化させたものとして図柄表示部３４１に表示してもよい。このように、キャプチャ画像７７が第１特図連続演出の画像よりも濃度を下げた画像として表示されることで、即ち第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像を変化させたものとして表示

50

されることで、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示領域の制約を受けることなく、キャプチャ画像 7 7 を表示することが可能になる。これにより、第 2 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に変動表示される飾り図柄の変動領域外に限らず、図柄表示部 3 4 1 に変動表示される飾り図柄とキャプチャ画像 7 7 とを重ねて表示することが可能になる。そして、図柄表示部 3 4 1 に変動表示される飾り図柄とキャプチャ画像 7 7 とを重ねて表示することで、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像 7 7 を容易に視認させることが可能になる。

【0819】

また、キャプチャ画像 7 7 を、当該キャプチャ画像 7 7 よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像 7 7 の背面側を視認可能な濃度の画像として、第 2 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に表示することで、飾り図柄の前面側又は背面側にキャプチャ画像 7 7 を表示しても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像 7 7 を容易に視認させることが可能になる。

【0820】

また、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示領域の制約を受けることなくキャプチャ画像 7 7 の表示が可能になることで、キャプチャ画像 7 7 の縮小率を高く設定しても飾り図柄の変動表示を視認することが可能になり、またキャプチャ画像 7 7 を縮小することなくそのまま表示する場合であっても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、キャプチャ画像 7 7 が第 1 特図連続演出の画像よりも濃度を下げた画像として表示される場合であっても、キャプチャ画像 7 7 のサイズを大きく設定できることで、キャプチャ画像 7 7 の視認性を十分に確保することが可能になる。

【0821】

キャプチャ画像 7 7 を、当該キャプチャ画像 7 7 よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像 7 7 の背面側を視認可能な濃度の画像として、第 2 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に表示する場合、キャプチャ画像 7 7 の輪郭のみを表示することも可能である。例えば、第 1 特図連続演出がチャンス目演出や同色図柄演出のように停止表示される飾り図柄の組み合わせによって表示される場合（図 9 1（B）参照）、キャプチャ画像 7 7 を飾り図柄の種別を認識可能な輪郭のみ（数字の輪郭のみ）を表示するようにしてもよい。このように、キャプチャ画像 7 7 を飾り図柄の種別を認識可能な輪郭として表示される場合、飾り図柄の前面側又は背面側にキャプチャ画像 7 7 を表示しても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像 7 7 を容易に視認させることが可能になる。

【0822】

また、キャプチャ画像 7 7 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆できるものであればよく、保留連続演出におけるキャプチャタイミングには特に制限はない。例えば、保留連続演出におけるキャプチャタイミングは、保留連続演出の開始時（飾り図柄の変動開始時）、実行中（飾り図柄の変動表示中）、終了時（飾り図柄の変動停止時）のいずれであってもよい。

【0823】

また、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、キャプチャ画像 7 7 の表示に限らず、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、他の方法であってもよい。例えば、当該明示又は示唆は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを文字画像、アイコン画像、キャラクタ画像、これらの 2 以上の組み合わせた画像など、キャプチャ画像 7 7 とは異なる特定画像として表示してもよい。即ち、当該明示又は示唆は、第 1 特図遊技

において実行されていた保留連続演出の演出画像とは異なる画像に変化させた画像として表示してもよい。このように、当該明示又は示唆が、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の演出画像とは異なる画像に変化させた画像として表示されることで、図柄表示部341での飾り図柄の変動表示の視認を阻害することなく、図柄表示部341における多様な位置に表示することが可能になる。

【0824】

また、特定画像は、その種別を保留連続演出の種別と対応させておいてもよい。このように、特定画像の種別を保留連続演出の種別と対応させておくことで、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことだけでなく、表示された特定画像の種別によって、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別を把握することが可能になる。

【0825】

また、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆を特定画像の表示により実行する場合においても、特定画像を、飾り図柄よりも濃度を下げた低い画像として、好ましくはキャプチャ画像77よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像77の背面側を視認可能な濃度の画像として、また輪郭のみの画像として表示してもよく、さらに、これらの表示態様で特定画像を表示する場合にも、特定画像は、第2特図遊技において変動表示される飾り図柄に重ねて飾り図柄の前面又は背面に表示してもよく、飾り図柄の変動領域外に表示してもよい。

【0826】

また、キャプチャ画像77や特定画像は、第2特図遊技の実行中の全期間において表示してもよいが、第2特図遊技の実行中の一部の期間、例えば第2特図遊技の開始から一定期間のみ、第2特図遊技の終了前の一定期間のみ、第2特図遊技の開始から一定期間と第2特図遊技の終了前の一定期間との双方において表示してもよく、キャプチャ画像77や特定画像の表示期間については特に限定はない。また、キャプチャ画像77や特定画像は、第2特図遊技が複数回連続して実行される場合に全ての第2特図遊技において表示する必要はなく、例えば複数回実行される第2特図遊技のうちの最初に実行される第2特図遊技のみ、最後に実行される第2特図遊技のみ、最初と最後に実行される第2特図遊技の双方において表示してもよく、キャプチャ画像77や特定画像が表示される第2特図遊技の回数と、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の回数とが異なってもよい。

【0827】

また、第2特図特殊演出は、図87(B)及び図87(C)の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、第2特図特殊演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部341での演出に代えて又は加えて、スピーカ26により所定の音声演出を実行するものであってもよい。

【0828】

また、第2特図特殊演出は、所定の条件が満たされる場合に遊技者に特典が付与されることを明示又は示唆する演出であればよく、必ずしも飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件として当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりである演出である必要はない。所定の条件としては、例えば飾り図柄がリーチとなること、特定の演出が実行されることなどが挙げられる。換言すれば、本発明は、第2入賞口315への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別が、必ず確変大当たりとなる遊技機以外に対しても適用できる。例えば、本発明は、前述の第1の実施形態に係る遊技機のようなループ確変機その他、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果として確変大当たり以外の当たりを含む、例えばV-ST機などのST機、1種2種混合機に対しても適用可能である。

【0829】

<ステップS4020>

図85の説明に戻り、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ

10

20

30

40

50

S 4 0 1 7 : N o)、即ち第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が、短開放（短開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものである場合、短開放入賞カウンタの値に 1 加算し（ステップ S 4 0 2 0）、当該コマンド判定処理を終了する。このように、短開放入賞カウンタの値は、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放（短開放普図当たり遊技が実行）されているときに、第 2 特図遊技に対する保留数 M が上限数に達していない状態で第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球された場合に 1 加算される。一方、短開放入賞カウンタの値は、詳細は後述するが、4 回以上の特図遊技において保留連続演出としてのチャンス目演出が連続して実行されることによる不都合（大当たり抽選の結果が外れである場合に大当たり確定演出が実行されること）の発生を回避するために、短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球によって保留連続演出が実行される特図遊技の回数が増加される場合に、特図遊技において実行する演出種別を設定するための演出種別設定処理において利用される（図 9 7 のステップ S 4 3 5 5 及び図 9 8 のステップ S 4 3 6 4 参照）。

10

【 0 8 3 0 】

<ステップ S 4 0 2 1>

受信したコマンドが第 2 保留コマンドでない場合（ステップ S 4 0 1 5 : N o）、M P U 5 1 は、図 8 6 に示すように、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドであるか否かを判断する。電動役物閉鎖コマンドは、電動役物 3 1 5 b が閉鎖されたことを示すコマンドであり、電動役物 3 1 5 b が閉鎖される場合に、主制御装置 4 によって実行される図 8 3 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 9 1 6 において設定される。

【 0 8 3 1 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドである場合（ステップ S 4 0 2 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 2 2 に移行し、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドでない場合（ステップ S 4 0 2 1 : N o）、処理をステップ S 4 0 2 6 に移行する。

20

【 0 8 3 2 】

<ステップ S 4 0 2 2>

受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドである場合（ステップ S 4 0 2 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、電動役物長開放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 4 0 2 2）。長開放普図当たり遊技の実行により電動役物 3 1 5 b が長開放されていることを示す電動役物長開放中フラグであり、電動役物開放コマンドを受信した場合に当該コマンド判定処理のステップ S 4 0 1 1 においてオンに設定される。

30

【 0 8 3 3 】

M P U 5 1 は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 0 2 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 2 3 に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 0 2 2 : N o）、処理をステップ S 4 0 2 5 に移行する。

【 0 8 3 4 】

<ステップ S 4 0 2 3 及び S 4 0 2 4>

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 0 2 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、長開放普図当たり遊技の実行により電動役物 3 1 5 b が長開放されていることを遊技者に明示又は示唆する電動役物長開放演出（図 8 7（A）参照）を終了する処理を実行すると共に（ステップ S 4 0 2 3）、電動役物長開放中フラグをオフに設定し（ステップ S 4 0 2 4）、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【 0 8 3 5 】

<ステップ S 4 0 2 5>

電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 0 2 2 : N o）、M P U 5 1 は、短開放閉鎖フラグをオンに設定し（ステップ S 4 0 2 5）、当該コマンド判定処理を終了する。短開放閉鎖フラグは、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物 3 1 5 b が閉鎖されたことを示すフラグである。この短開放閉鎖フラグは、電動役物 3 1 5 b の短開放によって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球されることによ

50

って、図 9 7 の演出種別設定処理のステップ S 4 3 5 5 及び 4 3 5 6 において、4 回以上の特図遊技に連続してチャンス目演出が実行されるか否かを判断するために利用される。

【0836】

<ステップ S 4 0 2 6>

受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドでない場合（ステップ S 4 0 2 1：No）、MPU 5 1 は、受信したコマンドが変動パターンコマンドである否かを判断する。MPU 5 1 は、受信したコマンドが変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 0 2 6：Yes）、処理をステップ S 4 0 2 7 に移行する。一方、MPU 5 1 は、受信したコマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 0 2 6：No）、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 2 1 0 6～S 2 1 2 2）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【0837】

<ステップ S 4 0 2 7>

受信したコマンドが変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 0 2 6：Yes）、MPU 5 1 は、当該特図遊技において実行する演出種別を設定する演出種別設定処理を実行し（ステップ S 4 0 2 7）、処理をステップ S 4 0 2 8 に移行する。なお、演出種別設定処理の詳細は、図 9 3～図 9 8 を参照して後述する。

【0838】

<ステップ S 4 0 2 8>

ステップ S 4 0 2 8 では、MPU 5 1 は、当該特図遊技における飾り図柄の停止表示組み合わせを設定する停止図柄組み合わせ設定処理を実行し、処理をステップ S 4 0 2 9 に移行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、図 9 9 及び図 1 0 0 を参照して後述する。

20

【0839】

<ステップ S 4 0 2 9>

ステップ S 4 0 2 9 では、MPU 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し、処理をステップ S 4 0 3 0 に移行する。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、MPU 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、MPU 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。

30

【0840】

<ステップ S 4 0 3 0>

ステップ S 4 0 3 0 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、及び演出種別（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 4 0 2 7 で設定された変動種別（演出パターン種別）、及びステップ S 4 0 2 8 で設定された飾り図柄の停止図柄組み合わせ、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演出画像及び飾り図柄の変動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。

40

【0841】

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を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

50

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 8 4 2】

〔保留連続演出設定処理〕

次に、図 8 5 のコマンド判定処理のステップ S 4 0 1 4 で実行される保留連続演出設定処理の手順の一例を、図 8 8 ～図 9 1 を参照しつつ説明する。保留連続演出設定処理は、保留連続演出を開始することが可能な状況において、保留連続演出の種別を設定する処理である。ここで、図 8 8 及び図 8 9 は、保留連続演出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 4 3】

<ステップ S 4 1 0 1>

保留連続演出設定処理では、ステップ S 4 1 0 1 において、MPU 5 1 が、まず大当たり遊技中であるか否か、即ち第 1 特図遊技が実行可能な状態であるか否かを判断する。大当たり遊技中であるか否かは、例えば大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（図 3 7 のステップ S 2 1 0 6：Yes）にオンに設定され、大当たり遊技終了コマンドを受信した場合（図 3 7 のステップ S 2 1 1 7：Yes）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。MPU 5 1 は、大当たり遊技中である場合（ステップ S 4 1 0 1：Yes）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU 5 1 は、大当たり遊技中でない場合（ステップ S 4 1 0 1：No）、処理をステップ S 4 1 0 2 に移行する。

【0 8 4 4】

<ステップ S 4 1 0 2>

大当たり遊技中でない場合（ステップ S 4 1 0 1：No）、MPU 5 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 4 1 0 2）。高頻度サポートモードであるか否かは、例えば普図変動パターンコマンドを受信した場合に高頻度サポートモードであると判断される場合にオンに設定される高頻度サポートモードフラグに基づいて判断される。

【0 8 4 5】

ここで、本ステップ S 4 1 0 2 において高頻度サポートモードであるか否かを判断するのは、保留連続演出が、低頻度サポートモードである通常遊技状態において実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において実行されないように設定するためである。もちろん、保留連続演出を高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態の一方又は双方において実行するようにしてもよい。

【0 8 4 6】

MPU 5 1 は、高頻度サポートモードである場合（ステップ S 4 1 0 2：Yes）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU 5 1 は、高頻度サポートモードでない場合（ステップ S 4 1 0 2：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 S 4 1 0 3 に移行する。

【0 8 4 7】

<ステップ S 4 1 0 3>

高頻度サポートモードでない場合（ステップ S 4 1 0 2：No）、即ち低頻度サポートモードである場合、MPU 5 1 は、保留連続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 4 1 0 3）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が開始される第 1 特図遊技の次に連続して実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、後述の図 9 4 の演出種別設定処理のステップ S 4 3 1 1 においてオンに設定される。

【0 8 4 8】

MPU 5 1 は、保留連続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 4 1 0 3：Yes）、保留連続演出が実行されているために保留連続演出を設定する必要がないため、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU 5 1 は、保留連続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 4 1 0 3：No）、処理をステップ S 4 1 0 4 に移行する。

10

20

30

40

50

【0849】

<ステップS4104>

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4103：No）、MPU51は、特殊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S4104）。特殊演出実行フラグは、第2特図特殊演出が開始されていることを示すフラグであり、第2特図特殊演出が開始される第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されることが予定される場合に、後述の図96の演出種別設定処理のステップS4336においてオンに設定される。

【0850】

MPU51は、特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4104：Yes）、第2特図特殊演出が実行されているために保留連続演出を設定する必要がないため、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU51は、特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4104：No）、処理をステップS4105に移行する。

10

【0851】

<ステップS4105>

特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4104：No）、MPU51は、第1入賞口314への遊技球99の入球により第1特図遊技を実行する権利の保留が増加する場合に増加後の第1保留数Nが2以上であるか否かを判断する。即ち、MPU51は、第1入賞口314への遊技球99の入球時に少なくとも1つの第1特図遊技に対する保留があることを条件の1つとして、保留連続演出を設定する。

20

【0852】

MPU51は、増加後の第1保留数Nが2以上である場合（ステップS4105：Yes）、処理をステップS4106に移行する。つまり、保留連続演出は、第1保留数Nが1～3である状態での第1入賞口314への遊技球99の入球を契機として開始され得る。

【0853】

一方、MPU51は、第1入賞口314への遊技球99の入球による増加後の第1保留数Nが2以上でない場合（ステップS4104：No）、当該保留連続演出設定処理を終了する。つまり、保留連続演出は、保留数Nが0である状態での第1入賞口314への遊技球99の入球を契機としては開始されない。

30

【0854】

<ステップS4106>

増加後の第1保留数Nが2以上である場合（ステップS4105：Yes）、MPU51は、第1保留コマンドに含まれる増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報に基づいて、保留された第1特図遊技の変動表示時間が30秒以上であるか否かを判断する。即ち、MPU51は、保留連続演出が開始される契機となり得る保留が、リーチを伴う演出が実行されるべき第1特図遊技であるか否かを判断する。

【0855】

MPU51は、増加した保留に対応する第1特図遊技の変動表示時間が30秒以上である場合（ステップS4106：Yes）、即ち増加した保留に対応する第1特図遊技が、リーチを伴う演出が実行されるべきものである場合、処理をステップS4107に移行する。

40

【0856】

一方、MPU51は、増加した保留に対応する第1特図遊技の変動表示時間が30秒以上でない場合（ステップS4106：No）、即ち増加した保留に対応する第1特図遊技がリーチを伴わない完全外れの演出が実行されるべきものである場合、処理をステップS4110に移行する。

【0857】

<ステップS4107～S4109>

50

増加した保留に対応する第1特図遊技の変動表示時間が30秒以上である場合（ステップS4106：Yes）、即ち増加した保留に対応する第1特図遊技が、リーチを伴う演出が実行されるべきものである場合、MPU51は、第1保留コマンドに含まれる増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報に基づいて、増加した保留に対応する第1特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS4107）。

【0858】

増加した保留に対応する第1特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS4107：Yes）、MPU51は、第1保留数Nに応じて、後述の大当たり演出用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図90参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップS4108）、処理を図89のステップS4111に移行する。

10

【0859】

一方、増加した保留に対応する第1特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS4107：No）、即ち外れリーチ演出が実行されるべきものである場合、MPU51は、第1保留数Nに応じて、後述の外れリーチ用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図90参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップS4109）、処理を図89のステップS4111に移行する。

【0860】

<ステップS4110>

増加した保留に対応する第1特図遊技の変動表示時間が30秒以上でない場合（ステップS4106：Yes）、即ち増加した保留に対応する第1特図遊技がリーチを伴わない完全外れの演出が実行されるべきものである場合、MPU51は、第1保留数Nに応じて、後述の完全外れリーチ用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図90参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップS4110）、処理を図89のステップS4111に移行する。

20

【0861】

ここで、図90（A）～図90（C）は、保留連続演出パターン種別設定テーブルの一例を示す図である。具体的には、図90（A）は、増加後の第1保留数Nが4である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルであり、図90（B）は、増加後の第1保留数Nが3である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルであり、図90（C）は、増加後の第1保留数Nが2である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルである。

30

【0862】

図90（A）～図90（C）に示すように、保留連続演出パターンの種別としては、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）の4種類が設定されている。なお、図90（A）～図90（C）において、「同色図柄3回」は、同色図柄演出が3回の第1特図遊技に連続して実行されることを意味し、「同色図柄2回」は、同色図柄演出が2回の第1特図遊技に連続して実行されることを意味し、「同色図柄1回」は、同色図柄演出が1回の第1特図遊技においてのみ実行されることを意味している。同様に、「チャンス目X回」（Xは1～4の整数）、「ミニキャラ演出X回」（Xは1～3の整数）及び「ゾーン演出X回」（Xは1～3の整数）は、チャンス目演出、ミニキャラ演出又はゾーン演出がX回の第1特図遊技において実行されることを意味している。つまり、「○○X回」は、単一種の保留連続演出が所定回数の第1特図遊技において連続して実行されることを意味する。もちろん、保留連続演出は、単一種の保留連続演出が所定回数の第1特図遊技において連続して実行される場合に限らず、演出とし実行可能な組み合わせであれば、1回の第1特図遊技において複数種の保留連続演出（例えばミニキャラ演出とゾーン演出）が同時に実行されてもよい。

40

【0863】

そして、保留連続演出としては、第1保留数Nを問わず、同色図柄演出などの他の保留連続演出に比べて、チャンス目演出が最も設定され易く設定されている。一方、ゾーン演

50

出（モード演出）は、保留連続演出の中で最も設定され難く設定されている。

【0864】

また、図90（A）～図90（C）において、「－」は、保留連続演出が設定されないことを意味している。保留連続演出が設定されない「－」は、第1保留数Nを問わず、乱数の振り分けの大部分を占めている。そのため、保留連続演出が実行される頻度（確率）は、保留連続演出が実行されない頻度（確率）に比べて低い。さらに、保留連続演出が設定されない「－」は、第1保留数Nが少ないほど、乱数の振り分けが多く設定されている。つまり、第1保留数Nが少ないほど、保留連続演出が実行される頻度（確率）は低く、第1保留数Nが多いほど、保留連続演出が実行される頻度（確率）は高い。

【0865】

ここで、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）は、保留連続演出が開始される契機となった保留に対する第1特図遊技での大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出である。例えば、チャンス目演出が4回の第1特図遊技に連続して実行される「チャンス目4回」は、第1保留数Nが4であるときに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合のみに設定され得るものであり（図90（A）参照）、大当たり抽選の結果が外れ（外れリーチや完全外れ）である場合には設定されることがないため、「チャンス目4回」は大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出である。一方、「チャンス目4回」以外の保留連続演出は、全て大当たり期待度を示唆する演出である。即ち、「チャンス目4回」以外の保留連続演出である同色図柄演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）は、4回又は4回を超えて実行されても、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出とはならない。

【0866】

このように、保留連続演出が開始される契機となった保留に対する第1特図遊技での大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出であることで、保留連続演出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、保留連続演出が表示された場合には、大当たり抽選の結果が特別遊技状態に移行させるものである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。

【0867】

また、大当たりを明示する「チャンス目4回」を除いて、保留連続演出の大当たり期待度は、保留連続演出が実行される第1特図遊技の回数と同じである場合、例えばミニキャラ演出が最も低く設定され、同色図柄演出とチャンス目演出とが同程度（同一又は略同一）に設定され、ゾーン演出（モード演出）が最も高く設定される。

【0868】

ところで、本実施形態では、保留連続演出が複数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に短開放普図当たり遊技の実行により第2入賞口315への遊技球99の入球に基づいて実行される第2特図遊技では、第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される。この場合、保留連続演出が実行される第1特図遊技の回数と、保留連続演出が実行される第2特図遊技の回数とを合算すると、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となることがある。

【0869】

ここで、保留連続演出としてチャンス目演出が実行されている場合、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となると、前述のように、保留連続演出が大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出となる。そのため、所定の保留連続演出としてのチャンス目演出が開始されてから4回目以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれていない場合、チャンス目演出を継続して4回以上連続して実行すると、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる。

【0870】

そこで、本実施形態では、保留連続演出としてチャンス目演出が実行されている場合に

保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となる場合、チャンス目演出が4回の特図遊技において連続して実行される前に、保留連続演出をチャンス目演出以外の演出、例えば4回又は4回を超えて実行されても、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出とはならない同色図柄演出に変更する。これにより、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じることが防止される。

【0871】

なお、前述のように、保留連続演出としてチャンス目演出以外の演出は、4回以上の第1特図遊技に連続して実行されても、大当たり確定演出とはならず、大当たり期待度を示唆する演出として実行される。そのため、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となる場合であっても、保留連続演出としてチャンス目演出以外の演出が実行されている場合には保留連続演出の種別の変更を行うことなく、同種の保留連続演出が継続して実行される。もちろん、所定回数（例えば4回）以上の特図遊技において連続して実行しても不都合が発生しない種別の保留連続演出であっても、予定されている回数の特図遊技が実行される前に、保留連続演出の種別を変更してもよい。

【0872】

ここで、変更前の所定の保留連続演出であるチャンス目演出と、変更後の特定の保留連続演出である同色図柄演出との大当たり期待度は、同一又は略同一に設定される。例えば、チャンス目演出と同色図柄演出との大当たり期待度の差は、 -5% 以上 $+5\%$ 以下に設定され、チャンス目演出と同色図柄演出との大当たり期待度の差は、 -2.5% 以上 $+2.5\%$ 以下に設定される。即ち、本実施形態では、変更前の所定の保留連続演出と、変更後の特定の保留連続演出との大当たり期待度が、同一又は略同一に設定される。

【0873】

このように、変更前の所定の保留連続演出と、変更後の特定の保留連続演出との大当たり期待度が、同一又は略同一に設定されることで、保留連続演出の種別が変更される場合、例えばチャンス目演出から同色図柄演出に変更される場合、変更後の保留連続演出の大当たり期待度が大きく低下することもないため、大当たり期待度に保留連続演出の変更により大当たり期待度の低下に起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興味の低下が防止される。

【0874】

ここで、前述のように、所定の保留連続演出であるチャンス目演出の選択率は、特定の保留連続演出である同色図柄演出の選択率よりも高く設定されている。即ち、本実施形態では、変更前の所定の保留連続演出の選択率が、変更後の特定の保留連続演出の選択率よりも高く設定される。このように、変更前の所定の保留連続演出の選択率が、変更後の特定の保留連続演出の選択率よりも高く設定されることで、不都合が発生する確率が高い所定の保留連続演出（例えばチャンス目演出）が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

【0875】

また、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じること防止するために保留連続演出の種別の変更を行う場合に限らず、保留連続演出の種別の変更を行う場合、保留連続演出を開始する契機となった第1特図遊技の保留に対する変動表示時間が長い場合、即ち当該保留に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合、変更前の所定の保留連続演出の種別に比べて、変更後の特定の保留連続演出の種別のほうが、大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。例えば、変更前の所定の保留連続演出が大当たり期待度の最も低いミニキャラ演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、大当たり期待度がミニキャラ演出よりも高いチャンス目演出、同色図柄演出又はゾーン演出（モード演出）を設定してもよく、変更前の所定の保留連続演出がチャンス目演出又は同色図柄演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、チャンス目演出及び同色図柄演出よりも大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）を設定し

10

20

30

40

50

てもよい。この場合、変更後の特定の保留連続演出と変更前の所定の保留連続演出との大当たり期待度の差は、例えば10%以上に設定され、好ましくは25%以上に設定される。

【0876】

このように、変更後の特定の保留連続演出のほうが変更前の所定の保留連続演出よりも大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行うことで、保留連続演出の種別が変更されることによって遊技者に示唆される大当たり期待度が向上される。これにより、遊技者は、所定の保留連続演出が表示された場合に、特定の保留連続演出の種別が変更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と共に、所定の保留連続演出から特定の保留連続演出に保留連続演出の種別が変更された場合には、変更後の特定の保留連続演出が実行される特図遊技において、大当たり抽選の結果が大当たりであることに大きな期待を抱きつつ特図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。

10

【0877】

ここで、本実施形態では、最も大当たり期待度が高いゾーン演出（モード演出）が、保留連続演出のうちで最も選択率が低い。即ち、本実施形態では、所定の保留連続演出であるチャンス目演出や同色図柄演出から、特定の保留連続演出であるゾーン演出（モード演出）に保留連続演出の種別が変更される場合のように、保留連続演出の種別が、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出に変更される場合、変更前の大当たり期待度の低い所定の保留連続演出の選択率が高く、変更後の大当たり期待度の高い特定の保留連続演出の選択率を高く設定することが考えられる。

20

【0878】

変更前の大当たり期待度の低い所定の保留連続演出の選択率が高く、変更後の大当たり期待度の高い特定の保留連続演出の選択率が高く設定されることで、変更前の所定の保留連続演出の選択率が高く設定されることによって、変更前の所定の保留連続演出が実行される頻度が多くなるため、保留連続演出が大当たり期待度の高い特定の保留連続演出に変更されることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、変更後の特定の保留連続演出の選択率が低く設定されることによって、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出が実行される頻度が低くなるため、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出に変更された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

30

【0879】

保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであればよく、例えば大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技から、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる特図遊技（例えば所定の保留連続演出の開始から4回目に実行される特図遊技）までの間であればよい。即ち、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであれば、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれであってもよい。

40

【0880】

ここで、保留連続演出の種別の変更タイミングが第1特図遊技である場合、保留連続演出を連続して実行することで、第2特図遊技の終了後に再開される第1特図遊技において不都合が生じる場合に、その不都合の発生が回避される。

【0881】

また、第2特図遊技の終了後に再開される第1特図遊技において保留連続演出の種別が変更されることで、変更前の保留連続演出を継続して実行することで不都合が生じる場合に、変更前の保留連続演出が連続して表示される特図遊技の回数を最大限に多く確保される。このように、変更前の保留連続演出が連続して表示される特図遊技の回数が最大限に確保されることで、変更前の保留連続演出を継続して実行することで不都合が生じる場合

50

であっても、遊技者は変更前の保留連続演出を最大限に楽しむことができる。

【0882】

一方、保留連続演出の種別の変更タイミングが第2特図遊技である場合、変更前の所定の保留連続演出が連続して実行することで不都合が生じる場合に、不都合が第2特図遊技において生じる場合の不都合の発生が回避され、また第2特図遊技の終了後に再開される第1特図遊技において不都合が生じる場合であっても、第1特図遊技が再開される前に事前に不都合の発生が回避される。

【0883】

また、保留連続演出の種別の変更タイミングが大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって表示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技である場合、所定の保留連続演出を連続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

10

【0884】

一方、保留連続演出の種別の変更タイミングが大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって表示される内容との間に不整合が生じる特図遊技である場合、所定の保留連続演出が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができる。そのため、所定の保留連続演出が特定の保留連続演出に変更されることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

【0885】

もちろん、チャンス目演出以外の保留連続演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数（例えば4回）以上となる場合においても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。即ち、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合であっても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。このように、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合に保留連続演出の種別が変更されることで、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行される場合に遊技者が退屈感を覚えることが防止されるため、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行されることに起因する遊技の興味の低下が防止される。

20

【0886】

また、変更前の保留連続演出の種別と、変更後の保留連続演出の種別との組み合わせに限定はないが、大当たり抽選の結果と保留連続演出との間に不整合が生じない範囲で決定すればよく、例えば、保留連続演出として同色図柄演出が設定されている場合に、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定4回以上となる場合、保留連続演出を同色図柄演出以外の演出、例えばチャンス目演出に変更してもよい。

30

【0887】

また、保留連続演出の変更は、1回に限らず、複数回行ってもよい。

【0888】

ここで、同色図柄演出は、停止表示される全ての飾り図柄の色が同じ色であり、飾り図柄の組み合わせが、大当たりの図柄組み合わせ（例えば全ての飾り図柄が同一のであるゾロ目）及び外れリーチ（例えば左右図柄が同一で中図柄のみが異なる図柄組み合わせ）目以外の特定の完全外れ目が停止表示される演出である。

40

【0889】

例えば、図91（A）に示すように、「3」及び「7」の飾り図柄が赤色に、「3」及び「7」以外の奇数の飾り図柄である「1」、「5」及び「9」の飾り図柄が緑色に、偶数の飾り図柄である「2」、「4」、「6」及び「8」の飾り図柄が青色に設定される場合、完全外れ目の同色図柄の組み合わせとしては多数挙げられるが、同色図柄演出において停止表示される特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせは、特徴的な図柄組み合わせであることが好ましい。例えば、図91（B）に示すように、同色図柄演出において停止表示される特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせとしては、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは異なる図柄組み合わせが考えら

50

れる。このように、同色図柄演出において停止表示される同色図柄の組み合わせとしての特定の完全外れ目が特徴的な組み合わせであることで、同色図柄演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。また、同色図柄演出においては、特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせが停止表示される際に、スピーカ２６から同色図柄演出の実行時に固有の特定の特殊音を出力するようにしてもよい。これによっても、同色図柄演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。

【０８９０】

チャンス目演出は、停止表示される飾り図柄が同色ではない所定の完全外れ目であるチャンス目が停止表示される演出である。チャンス目演出において停止表示される所定の完全外れ目（チャンス目）は、同色図柄演出の場合と同様の理由から、特徴的な図柄組み合わせであることが好ましい。例えば、図９１（Ｂ）に示すように、チャンス目演出において停止表示される所定の完全外れ目（チャンス目）としては、全ての飾り図柄が奇数であって、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは異なる図柄組み合わせが考えられる。また、チャンス目演出においても、チャンス目演出が実行されたことを遊技者が容易に把握できるように、所定の完全外れ目（チャンス目）が停止表示される際に、スピーカ２６からチャンス目演出の実行時に固有の所定の特殊音を出力するようにしてもよい。

【０８９１】

ミニキャラ演出は、ミニキャラ（ミニキャラクタ）が図柄表示部３４１に表示される演出である。ミニキャラは、例えば当該遊技機１０の演出において登場するキャラクタなどを小型化して表現したもの、前記キャラクタを２頭身化するなどして頭部を大きくして表現したものである。ミニキャラ演出では、ミニキャラの表示態様に特に制限はないが、保留連続演出以外の演出においてミニキャラ演出が実行される場合、他のミニキャラ演出と区別可能な態様で表示されることが好ましい。保留連続演出のミニキャラ演出としては、例えば図柄表示部３４１の左右や上下に、又は斜めにミニキャラが横切る演出が挙げられる他、第１特図遊技の第１保留に対して保留表示画像が表示される場合には、当該保留表示画像の近辺にミニキャラを表示させることで、ミニキャラ演出が第１特図遊技に対する第１保留に関連する演出であることを示唆するようにしてもよい。

【０８９２】

ゾーン演出（モード演出）は、リーチ演出や大当たり期待度が高い演出が実行されることを、飾り図柄の背景演出として、ゾーン演出（モード演出）において実行される特殊な背景演出（例えば「○○ゾーン」（「○○モード」）などの文字画像を含む背景演出）を実行することで示唆する演出である。

【０８９３】

ここで、本実施形態では、保留連続演出が同色図柄演出及びチャンス目演出を含む。同色図柄演出及びチャンス目演出は、飾り図柄（例えば数字）が、同色図柄としての特定の完全外れ目や、チャンス目としての所定の外れ目で停止表示される演出であり、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって保留連続演出が実行されていることを遊技者が容易に把握することができるため、保留連続演出が実行された場合に保留連続演出が連続して実行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【０８９４】

また、特定の完全外れ目や所定の完全外れ目を停止表示させることによって保留連続演出が実行される場合に、前述のように、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことをキャプチャ画像７７の表示によって明示又は示唆する場合、第２特図遊技における飾り図柄の変動の視認を阻害することなく、キャプチャ画像７７を多様な態様で表示することが可能になる。例えば、キャプチャ画像７７として、第１特図遊技での保留連続演出の画像をそのままの形態で表示することができ、また第１特図遊技での保留連続演出の画像を縮小した画像、濃度を低下させた画像、輪郭の画像などとして表示することが可能になる。これにより、第２特図特殊演出の実行前の第１特

10

20

30

40

50

図遊技において保留連続演出が実行されていたことの明示又は示唆を多様な演出によって実行できるため、遊技に対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

【0895】

＜ステップS4111＞

保留連続演出設定処理の手順の説明に戻り、ステップS4108～S4110のいずれかの設定処理を終了した場合、図89に示すように、MPU51は、当該設定処理において保留連続演出を実行することの設定がなされたか否かを判断する（ステップS4111）。MPU51は、保留連続演出を実行することの設定がなされた場合（ステップS4111：Yes）、処理をステップS4112に移行し、保留連続演出を実行することの設定がなされない場合（ステップS4111：No）、当該保留連続演出設定処理を終了する。

10

【0896】

＜ステップS4112＞

保留連続演出を実行することの設定がなされた場合（ステップS4111：Yes）、MPU51は、保留連続演出を実行することの設定がなされたことを示す保留連続演出設定フラグをオンに設定し（ステップS4112）、処理をステップS4113に移行する。保留連続演出設定フラグは、図93の演出種別設定処理のステップS4302において、保留連続演出を開始させる最初の特図遊技であるか否かを判断するために参照される。

【0897】

20

＜ステップS4113＞

ステップS4113では、MPU51は、保留連続演出を実行する残りの第1特図遊技の回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをセットする。例えば、MPU51は、保留連続演出として「チャンス目X回」（Xは1～4の正整数）が設定されている場合、保留連続演出実行回数カウンタの値として「X」をセットする。

【0898】

＜ステップS4114及びS4115＞

保留連続演出実行回数カウンタをセットした場合、MPU51は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されているか否かを判断する（ステップS4114）。MPU51は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合（ステップS4114：Yes）、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグをオンに設定し（ステップS4115）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU51は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていない場合（ステップS4114：No）、処理をステップS4116に移行する。

30

【0899】

＜ステップS4116及びS4117＞

保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていない場合（ステップS4114：No）、MPU51は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されているか否かを判断する（ステップS4116）。MPU51は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されている場合（ステップS4116：Yes）、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグをオンに設定し（ステップS4117）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU51は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていない場合（ステップS4116：No）、即ち保留連続演出としてミニキャラ演出又はゾーン演出（モード演出）が設定されている場合、当該保留連続演出設定処理を終了する。

40

【0900】

〔第2特図特殊演出設定処理〕

次に、図85のコマンド判定処理のステップS4019で実行される第2特図特殊演出設定処理の手順の一例を、図92を参照しつつ説明する。第2特図特殊演出設定処理は、低頻度サポートモードである通常遊技状態における長開放普図遊技において電動役物31

50

5 bが長開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球した場合に実行される第2特図遊技において、第2特図特殊演出を開始することを可能にするための処理である。ここで、図92は、第2特図特殊演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0901】

<ステップS4201>

第2特図特殊演出設定処理では、ステップS4201において、MPU51が、まず第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第2特図特殊演出設定フラグは、第2特図遊技において第2特図特殊演出を開始することを可能にするためフラグであり、後述のステップS4203においてオンに設定される。また、第2特図特殊演出設定フラグは、後述の図96の演出種別設定処理のステップS4335において、第2特図遊技において第2特図特殊演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

10

【0902】

MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS4201：Yes）、当該第2特図特殊演出設定処理を終了し、第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS4201：No）、処理をステップS4202に移行する。

【0903】

<ステップS4202及びS4203>

第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS4201：No）、MPU51は、第2特図特殊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S4202）。第2特図特殊演出実行フラグは、第2特図特殊演出が開始されることを示すフラグであり、次の第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される場合に、後述の図94の演出種別設定処理のステップS4311においてオンに設定される。また、第2特図特殊演出実行フラグは、後述の図93の演出種別設定処理のステップS4303において、第2特図遊技において第2特図特殊演出を実行するか否かを判断するために参照される。

20

【0904】

MPU51は、第2特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4202：Yes）、当該第2特図特殊演出設定処理を終了する。一方、MPU51は、第2特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4202：No）、第2特図特殊演出設定フラグをオンに設定し（ステップS4203）、当該第2特図特殊演出設定処理を終了する。このように、第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されることにより、後述の図94の演出種別設定処理において、通常遊技状態での長開放普通遊技において電動役物315bが長開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球した場合に実行される第2特図遊技において、第2特図特殊演出を開始することが可能になる。

30

【0905】

[演出種別設定処理]

次に、図86のコマンド判定処理のステップS4027で実行される演出種別設定処理の手順の一例を、図93～図98を参照しつつ説明する。演出種別設定処理は、変動パターンコマンドを受信した場合に実行される第1特図遊技又は第2特図遊技に対する演出種別を設定する処理である。ここで、図93～図98は、演出種別設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

40

【0906】

<ステップS4301>

演出種別設定処理では、ステップS4301において、MPU51が、まず第2特図遊技に対する第2保留数Mが0であるか否かを判断する。ここで、本実施形態では、前述のように、第2特図遊技に対する保留がある場合、第1特図遊技よりも優先して第2特図遊技が実行される。即ち、第2特図遊技に対する第2保留数Mが0であるか否かを判断する

50

ことで、当該変動として、第2特図遊技を実行するか、第1特図を実行するかを判断する。そして、MPU51は、第2特図遊技に対する第2保留数Mが0である場合（ステップS4301：Yes）、処理をステップS4302に移行し、第1特図遊技に対する演出を設定する処理を実行する。一方、MPU51は、第2特図遊技に対する第2保留数Mが0でない場合（ステップS4301：No）、処理を図96のステップS4335に移行し、第2特図遊技に対する演出を設定する処理を実行する。

【0907】

<ステップS4302>

第2特図遊技に対する第2保留数Mが0である場合（ステップS4301：Yes）、MPU51は、保留連続演出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S4302）。保留連続演出設定フラグは、保留連続演出を実行することの設定がなされたことを示すフラグであり、第1保留コマンドを受信した場合に実行される図89の保留連続演出設定処理において保留連続演出を実行することの設定がなされた場合に、ステップS4112においてオンに設定される。

10

【0908】

そして、MPU51は、保留連続演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS4302：Yes）、即ち当該変動して実行される第1特図遊技において最初の保留連続演出が実行される場合、処理を図94のステップS4305に移行する。一方、MPU51は、保留連続演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS4302：No）、即ち当該変動して実行される第1特図遊技において最初の保留連続演出が実行されない場合、処理をステップS4303に移行する。

20

【0909】

<ステップS4303>

保留連続演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS4302：No）、即ち当該変動して実行される第1特図遊技において最初の保留連続演出が実行されない場合、MPU51は、保留連続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S4303）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が開始される第1特図遊技の次に連続して実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、後述の図94の演出種別設定処理のステップS4311においてオンに設定される。

30

【0910】

そして、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4303：Yes）、即ち当該変動として実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行される場合、処理を図95のステップS4320に移行する。一方、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4303：No）、即ち当該変動として実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されない場合、処理をステップS4304に移行する。

【0911】

<ステップS4304>

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4303：No）、即ち当該変動として実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行される場合、通常演出の設定、即ち前述の第1の実施形態と同様な演出種別（演出パターン種別）の設定を行い、当該演出種別設定処理を終了する。

40

【0912】

<ステップS4305～S4308>

保留連続演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS4302：Yes）、即ち当該変動して実行される第1特図遊技において最初の保留連続演出が実行される場合、図94に示すように、MPU51は、保留連続演出設定フラグをオフに設定し（ステップS4305）、当該変動として実行される第1特図遊技に対する保留連続演出として、図88のステップS4108～S4110のいずれかにおいて設定された保留連続演出

50

を設定する（ステップS 4 3 0 6）。そして、MP U 5 1は、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値から1減算し（ステップS 4 3 0 7）、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS 4 3 0 8）。即ち、MP U 5 1は、当該変動として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技であるか否かを判断する。

【0913】

そして、MP U 5 1は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0である場合（ステップS 4 3 0 8：Y e s）、即ち当該変動として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技である場合、処理をステップS 4 3 1 4に移行する。一方、MP U 5 1は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0でない場合（ステップS 4 3 0 8：N o）、即ち当該変動として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技でない場合、処理をステップS 4 3 0 9に移行する。

10

【0914】

<ステップS 4 3 0 9及びS 4 3 1 0>

減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0でない場合（ステップS 4 3 0 8：N o）、即ち当該変動として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技でない場合、MP U 5 1は、当該変動として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS 4 3 0 9）。即ち、MP U 5 1は、当該変動の終了後に大当たり遊技が実行されるか、保留された第1特図遊技が実行されるかを判断する。

20

【0915】

そして、MP U 5 1は、当該変動として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS 4 3 0 9：Y e s）、即ち当該変動の終了後に大当たり遊技が実行される場合、当該変動として実行される第1特図遊技を、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技とするために、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアし（ステップS 4 3 1 0）、処理をステップS 4 3 1 4に移行する。一方、MP U 5 1は、当該変動として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS 4 3 0 9：N o）、即ち当該変動の終了後に保留された第1特図遊技が実行される場合、処理をステップS 4 3 1 1に移行する。

30

【0916】

<ステップS 4 3 1 1>

当該変動として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS 4 3 0 9：N o）、即ち当該変動の終了後に保留された第1特図遊技が実行される場合、MP U 5 1は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオンに設定し（ステップS 4 3 1 1）、処理をステップS 4 3 1 2に移行する。

【0917】

<ステップS 4 3 1 2及びS 4 3 1 3>

保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオンに設定した場合、チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 3 1 2）。チャンス目フラグは、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すフラグであり、第1保留コマンドを受信した場合に実行される図89の保留連続演出設定処理のステップS 4 1 1 5において保留連続演出としてチャンス目演出が設定される場合にオンに設定される。

40

【0918】

そして、MP U 5 1は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 1 2：Y e s）、保留連続演出として実行されたチャンス目演出の第1特図遊技の回数を示すチャンス目回数カウンタの値に1加算し（ステップS 4 3 1 3）、当該演出種別設定処理を終了する。

50

【0919】

ここで、本実施形態では、連続して実行されるチャンス目演出の第1特図遊技の回数の上限値は、保留連続演出を実行する契機となった第1特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりである場合に4回であり、外れである場合に3回である（図90参照）。そのため、チャンス目回数カウンタの値を参照することで、保留連続演出を実行する契機となった第1特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果と、保留連続演出としてチャンス目演出が実行される第1特図遊技の回数に不整合が生じることが防止される。

【0920】

一方、MPU51は、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS4312：No）、当該演出種別設定処理を終了する。

【0921】

＜ステップS4314～S4316＞

当該変動として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技である場合（ステップS4308又はステップS4309がYes）、即ち保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値が0である場合、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目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S4314）。

【0922】

MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS4314：Yes）、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップS4315）、当該変動において保留連続演出として実行するチャンス目演出が最後のチャンス目演出であることを示す最終チャンス目フラグをオンに設定し（ステップS4316）、当該演出種別設定処理を終了する。最終チャンス目フラグは、後述の図99の停止図柄組み合わせ設定処理におけるステップS4402において、停止図柄組み合わせとしてチャンス目を設定するか否かを判断するために参照される。

【0923】

一方、MPU51は、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS4314：No）、処理をステップS4317に移行する。

【0924】

＜ステップS4317～S4319＞

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS4314：No）、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄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S4317）。同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップS4317：Yes）、MPU51は、同色図柄フラグをオフに設定すると共に（ステップS4318）、当該変動において保留連続演出として実行する同色図柄演出が最後の同色図柄演出であることを示す最終同色図柄フラグをオンに設定し（ステップS4319）、当該演出種別設定処理を終了する。最終同色図柄フラグは、後述の図99の停止図柄組み合わせ設定処理におけるステップS4406において、停止図柄組み合わせとして同色図柄を設定するか否かを判断するために参照される。

【0925】

一方、MPU51は、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップS4317：No）、即ち当該変動において実行される最後の保留連続演出が、チャンス目演出及び同色図柄演出ではない場合、当該演出種別設定処理を終了する。

【0926】

＜ステップS4320＞

保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4302：Yes）、即ち当該変動として実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行される場合、図95に示すように、MPU51は、当該変動用の保留連続演出を設定し（ステップS4320）、処理をステップS4321に移行する。

10

20

30

40

50

【0927】

当該変動用の保留連続演出としては、図88の保留連続演出設定処理のステップS4108～S4110のいずれかにおいて設定された保留連続演出が設定される。但し、後述のように、当該変動遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであるにも関わらず、大当たり確定演出として実行される4回目のチャンス目演出が設定され得る場合には、大当たり抽選の結果と保留連続演出とに不整合が生じることを防止するために、当該変動用において実行される保留連続演出を、チャンス目演出から同色図柄演出に変更する処理が実行される（図98のステップS4362）。

【0928】

<ステップS4321>

当該変動用の保留連続演出を設定した場合（ステップS4320）、MPU51は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップS4321）、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS4321：Yes）、処理をステップS4322に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS4321：No）、処理をステップS4325に移行する。

【0929】

<ステップS4322～S4324>

保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS4321：Yes）、MPU51は、保留連続演出としてチャンス目演出が実行された第1特図遊技の回数を示すチャンス目回数カウンタの値に1加算し（ステップS4322）、加算後のチャンス目回数カウンタの値が4であるか否かを判断する（ステップS4323）。即ち、MPU51は、当該変動が、保留連続演出として4回目のチャンス目演出が実行される第1特図遊技であるか否かを判断する。

【0930】

加算後のチャンス目回数カウンタの値が4である場合（ステップS4323：Yes）、チャンス目仮停止フラグをオンに設定し（ステップS4324）、処理をステップS4328に移行する。一方、加算後のチャンス目回数カウンタの値が4でない場合（ステップS4323：No）、処理をステップS4325に移行する。

【0931】

ここで、前述のように、チャンス目回数カウンタの値（保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行される第1特図遊技の回数）の上限値は、保留連続演出としてのチャンス目演出が実行される契機となった第1特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりである場合に4回である。一方、第1特図遊技に対する保留の上限値は4であり、保留連続演出が連続して実行される第1特図遊技の数も4である。そして、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、全ての飾り図柄が同一であるゾロ目で停止表示され、チャンス目で停止表示させることはできない。そこで、本実施形態では、チャンス目を4回の第1特図遊技において連続して実行させるために、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する4回目の第1特図遊技において、例えばリーチ演出が実行される前の高速変動遊技においてチャンス目を仮停止表示させ、その後、リーチ演出を経由してゾロ目で停止表示させる。このように、本実施形態では、保留連続演出が実行される契機となった第1特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりであり、保留連続演出としてのチャンス目演出が4回の第1特図遊技において連続して実行される場合、4回目の第1特図遊技において、飾り図柄がゾロ目で停止表示される前にチャンス目を仮停止表示される。そのため、本ステップS4324では、飾り図柄がゾロ目で停止表示される前にチャンス目を仮停止表示させるためにチャンス目仮停止フラグがオンに設定される。このチャンス目仮停止フラグは、保留連続演出としてのチャンス目演出が4回の第1特図遊技において連続して実行される場合の4回目の第1特図遊技に対する飾り図柄の停止表示組み合わせを設定する際に、図100のステップS4409において参照される。

【0932】

<ステップ S 4 3 2 5>

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 2 1：No）、加算後のチャンス目回数カウンタの値が4でない場合（ステップ S 4 3 2 3：No）、MPU 5 1は、当該変動である第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 5）。即ち、MPU 5 1は、前述のステップ S 4 3 0 9と同様に、当該変動の終了後に大当たり遊技が実行されるか、保留された第1特図遊技が実行されるかを判断する。

【0933】

そして、MPU 5 1は、当該変動として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 4 3 2 5：Yes）、即ち当該変動の終了後に大当たり遊技が実行される場合、処理をステップ S 4 3 2 8に移行する。一方、MPU 5 1は、当該変動として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 4 3 2 5：No）、即ち当該変動の終了後に保留された第1特図遊技が実行される場合、処理をステップ S 4 3 2 6に移行する。

10

【0934】

<ステップ S 4 3 2 6 及び S 4 3 2 7>

当該変動として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 4 3 2 5：No）、即ち当該変動の終了後に保留された第1特図遊技が実行される場合、MPU 5 1は、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値から1減算する（ステップ S 4 3 2 6）。そして、MPU 5 1は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0であるか否か、即ち当該遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技であるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 7）。

20

【0935】

そして、MPU 5 1は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0である場合（ステップ S 4 3 2 7：Yes）、即ち当該遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技である場合、処理をステップ S 4 3 2 9に移行する。一方、MPU 5 1は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0でない場合（ステップ S 4 3 2 7：No）、即ち当該遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技でない場合、当該演出種別設定処理を終了する。

30

【0936】

<ステップ S 4 3 2 8>

当該変動として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 4 3 2 5：Yes）、即ち当該変動の終了後に大当たり遊技が実行される場合、MPU 5 1は、当該変動として実行される第1特図遊技を、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技とするために、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアし（ステップ S 4 3 2 8）、処理をステップ S 4 3 2 9に移行する。

【0937】

<ステップ S 4 3 2 9>

減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0である場合（ステップ S 4 3 2 7：Yes）、又は保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアした場合（ステップ S 4 3 2 8）、即ち当該遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技である場合、MPU 5 1は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 2 9）、処理をステップ S 4 3 3 0に移行する。

40

【0938】

<ステップ S 4 3 3 0>

ステップ S 4 3 3 0では、MPU 5 1は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU

50

5 1 は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 3 1 に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 0 : N o）、処理をステップ S 4 3 3 3 に移行する。

【 0 9 3 9 】

<ステップ S 4 3 3 1 及び S 4 3 3 2>

チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 3 3 1）、チャンス目回数カウンタをクリアにし（ステップ S 4 3 3 2）、当該演出種別設定処理を終了する。

【 0 9 4 0 】

<ステップ S 4 3 3 3 及び S 4 3 3 4>

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 0 : N o）、M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 3 3 3）。M P U 5 1 は、同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 3 : Y e s）、同色図柄フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 3 4）、当該演出種別設定処理を終了する。

【 0 9 4 1 】

一方、M P U 5 1 は、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 0 : N o）、即ち保留連続演出がチャンス目演出及び同色図柄演出ではなく、ミニキャラ演出又はゾーン演出（モード演出）である場合、当該演出種別設定処理を終了する。

【 0 9 4 2 】

<ステップ S 4 3 3 5>

図 9 3 のステップ S 4 3 0 1 において第 2 特図遊技に対する第 2 保留数 M が 0 でないと判断された場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o）、第 2 特図遊技に対する保留がある場合、図 9 6 に示すように、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 3 3 5）。第 2 特図特殊演出設定フラグは、当該変動として実行される第 2 特図において第 2 特図特殊演出（図 8 7（B）及び図 8 7（C）参照）を開始させるためのフラグである。この第 2 特図特殊演出設定フラグは、長開放普図遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球されたことを契機として送信される第 2 保留コマンドを受信した場合に、図 9 2 の第 2 特図特殊演出設定処理のステップ S 4 2 0 3 においてオンに設定される。

【 0 9 4 3 】

M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 3 6 に移行し、第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 5 : N o）、処理をステップ S 4 3 4 1 に移行する。

【 0 9 4 4 】

<ステップ S 4 3 3 6 及び S 4 3 3 7>

第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 5 : Y e s）、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出が開始されていることを示す第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定すると共に（ステップ S 4 3 3 6）、第 2 特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 3 7）、処理をステップ S 4 3 3 8 に移行する。

【 0 9 4 5 】

<ステップ S 4 3 3 8>

ステップ S 4 3 3 8 では、M P U 5 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されていることを示す電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 8 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 3 9 に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 8 : N o）、処理をステップ S 4 3 4 2 に移行する。

【 0 9 4 6 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 4 3 3 9 及び S 4 3 4 0>

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 8：Yes）、MPU 5 1 は、電動役物長開放演出（図 8 7（A）参照）を終了させる処理を実行する共に（ステップ S 4 3 3 9）、電動役物長開放中フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 4 0）、処理をステップ S 4 3 4 2 に移行する。即ち、電動役物長開放演出（図 8 7（A）参照）は、第 2 特図特殊演出（図 8 7（A）参照）の開始、及び電動役物 3 1 5 b の鎖のいずれかの条件が満たされる場合に終了される。つまり、第 2 特図特殊演出は、電動役物長開放演出よりも優先して実行される。

【0947】

<ステップ S 4 3 4 1>

ステップ S 4 3 3 5 において第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップ S 4 3 3 5：No）、MPU 5 1 は、第 2 特図特殊演出が開始される場合にステップ S 4 3 3 6 においてオンに設定される第 2 特図特殊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 4 3 4 1）。

【0948】

そして、MPU 5 1 は、第 2 特図特殊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 4 3 4 1：Yes）、処理をステップ S 4 3 4 2 に移行し、第 2 特図特殊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 4 3 4 1：No）、処理を図 9 7 のステップ S 4 3 5 2 に移行する。

【0949】

<ステップ S 4 3 4 2 及び S 4 3 4 3>

ステップ S 4 3 4 2 では、MPU 5 1 は、当該変動として実行される第 2 特図遊技に対して第 2 特図遊技演出を設定する。そして、MPU 5 1 は、保留連続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 4 3 4 3）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が実行された第 1 特図遊技の次に実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、前述の図 9 4 のステップ S 4 3 1 1 においてオンに設定される。即ち、本ステップ S 4 3 4 3 では、第 2 特図特殊演出が実行される全ての第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が再開されるか否かを判断する。

【0950】

そして、MPU 5 1 は、保留連続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 4 3 4 3：Yes）、処理をステップ S 4 3 4 4 に移行し、保留連続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 4 3 4 3：No）、処理をステップ S 4 3 4 5 に移行する。

【0951】

<ステップ S 4 3 4 4>

保留連続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 4 3 4 3：Yes）、MPU 5 1 は、第 2 特図遊技演出において図柄表示部 3 4 1 に、第 2 特図特殊演出が実行される全ての第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が再開されることを明示又は示唆するキャプチャ画像 7 7（図 8 7（C）参照）を表示させるために、音声ランプ制御装置 5 から表示制御装置 6 に送信される表示変動パターンコマンドに、キャプチャ画像表示情報を設定し（ステップ S 4 3 4 4）、処理をステップ S 4 3 4 5 に移行する。これにより、第 2 特図遊技演出において図柄表示部 3 4 1 にキャプチャ画像 7 7 が表示される（図 8 7（C）参照）。

【0952】

なお、保留連続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 4 3 4 3：No）、即ち第 2 特図特殊演出が実行される全ての第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が実行されない場合、ステップ S 4 3 4 4 の処理がスキップされる。そのため、第 2 特図特殊演出が実行される全ての第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が実行されない場合には、第 2 特図遊技演

10

20

30

40

50

出において図柄表示部 3 4 1 にキャプチャ画像 7 7 が表示されない（図 8 7（B）参照）。
【0 9 5 3】

ここで、キャプチャ画像は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像として表示される。このキャプチャ画像 7 7 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されており、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合に表示される（図 7 3（B）参照）。即ち、キャプチャ画像 7 7 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを、第 2 特図特殊演出実行中に明示又は示唆する。

10

【0 9 5 4】

このように、本実施形態では、キャプチャ画像 7 7 によって、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆されるため、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第 2 特図特殊演出の終了後に、当該第 2 特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【0 9 5 5】

特に、長開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合に比べて、遊技者が第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第 2 特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合に比べて、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し易い（入球個数が多い）ために第 2 特図特殊演出が実行される第 2 特図遊技回数が多い（第 2 特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第 2 特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第 2 特図特殊演出が開始）されてから第 2 特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第 1 特図遊技が実行される場合に比べて、第 2 特図特殊演出が実行される第 2 特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合に比べて、第 2 特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第 2 特図特殊演出の実行中に当該第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

30

【0 9 5 6】

また、キャプチャ画像 7 7 が第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像として表示されることで、第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別が明示又は示唆され、第 2 特図特殊演出の終了後の第 1 特図遊技において実行される保留連続演出の種別が明示又は示唆される。例えば、本実施形態では、保留連続演出の種別として、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出、及びゾーン演出（モード演出）の 4 種類が設定されているが（図 9 0 及び図 9 1 参照）、図 8 7（C）に示すキャプチャ画像 7 7 では、第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出として、飾り図柄がチャンス目である「1 1 3」（図 9 1（B）参照）で停止表示されるチャ

40

50

ンス目演出が実行されていたことが明示又は示唆される。これにより、遊技者は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できるだけでなく、保留連続演出の種別まで把握することができる。そのため、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚えることがより一層低減され、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

【0957】

また、本実施形態では、キャプチャ画像77が図柄表示部341における左下部領域に縮小表示されるが、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像が表示されるようにしてもよい。例えば、当該キャプチャ画像を、前回の特図遊技でのステージ演出（背景演出）が、今回の特図遊技において変更される、いわゆるステージチェンジ演出のように表示してもよい。このように、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像が表示されることで、第2特図遊技における第2特図特殊演出の実行から、第1特図遊技における保留連続演出の実行を違和感なくスムーズに行うことができる。

【0958】

<ステップS4345>

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4343：No）、又は保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合に（ステップS4343：Yes）、表示変動パターンコマンドにキャプチャ画像表示情報を設定した場合（ステップS4344）、MPU51は、当該変動として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS4345）。即ち、MPU51は、当該変動として実行される第2特図遊技の実行後に大当たり遊技が実行されるか否かを判断する。

【0959】

そして、MPU51は、当該変動として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS4345：Yes）、即ち当該第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、処理をステップS4346に移行する。一方、MPU51は、当該変動として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS4345：No）、即ち当該第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されない場合、処理をステップS4349に移行する。

【0960】

<ステップS4346>

当該変動として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS4345：Yes）、MPU51は、長開放入賞カウンタをクリアし（ステップS4346）、処理をステップS4347に移行する。ここで、長開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技の回数を示すものである。即ち、MPU51は、当該変動として実行される第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、未実行の第2特図遊技の回数を0設定する。

【0961】

<ステップS4347及びS4348>

ステップS4347では、MPU51は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続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S4347）。そして、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 4 3 4 7 : Y e s) 、 保留連続演出実行フラグをオフに設定し (ステップ S 4 3 4 8) 、 処理をステップ S 4 3 5 1 に移行し、保留連続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 4 3 4 8 : N o) 、 処理をステップ S 4 3 5 1 に移行する。

【 0 9 6 2 】

<ステップ S 4 3 4 9 及び S 4 3 5 0 >

当該変動として実行される第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合 (ステップ S 4 3 4 5 : N o) 、 M P U 5 1 は、長開放入賞カウンタの値から 1 減算し (ステップ S 4 3 4 9) 、 減算後の長開放入賞カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 4 3 5 0) 。 M P U 5 1 は、減算後の長開放入賞カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 4 3 5 0 : Y e s) 、 処理をステップ S 4 3 5 1 に移行し、減算後の長開放入賞カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 4 3 5 0 : N o) 、 当該演出設定処理を終了する。

10

【 0 9 6 3 】

ここで、減算後の長開放入賞カウンタの値が 0 である場合に (ステップ S 4 3 5 0 : Y e s) 、 即ち当該変動としての第 2 特図遊技が、第 2 特図特殊演出が実行される最後の第 2 特図遊技である場合に、ステップ S 4 3 4 7 及び S 4 3 4 8 の処理が実行されることなく、処理がステップ S 4 3 5 1 に移行されることで、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合には保留連続演出実行フラグがオフに設定されない。これにより、第 2 特図特殊演出が実行される最後の第 2 特図遊技の次に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が再開される。

20

【 0 9 6 4 】

なお、本実施形態では、第 2 特図特殊演出が実行される最後の第 2 特図遊技の次に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が再開されるが、減算後の長開放入賞カウンタの値が 0 である場合に (ステップ S 4 3 5 0 : Y e s) 、 処理をステップ S 4 3 4 7 に移行することで、第 2 特図特殊演出が実行される最後の第 2 特図遊技の次に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が再開しないようにしてもよい。

【 0 9 6 5 】

<ステップ S 4 3 5 1 >

ステップ S 4 3 5 1 では、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出が開始されていることを示す特殊演出実行フラグをオフに設定し (ステップ S 4 3 4 9) 、 当該演出種別設定処理を終了する。これにより、当該変動として実行される第 2 特図遊技において実行される第 2 特図特殊演出が最後の第 2 特図特殊演出として実行される。

30

【 0 9 6 6 】

<ステップ S 4 3 5 2 及び S 4 3 5 3 >

ステップ S 4 3 4 1 において第 2 特図特殊演出実行フラグがオフに設定されていると判断される場合 (ステップ S 4 3 4 1 : N o) 、 M P U 5 1 は、図 9 7 に示すように、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物 3 1 5 b が閉鎖されたことを示す短開放閉鎖フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 3 5 2) 。 即ち、M P U 5 1 は、短開放普図当たり遊技の終了により第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が制限され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数が増加しない状態となったか否かを判断する。

40

【 0 9 6 7 】

そして、M P U 5 1 は、短開放閉鎖フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 5 2 : Y e s) 、 短開放閉鎖フラグをオフに設定し (ステップ S 4 3 5 3) 、 処理をステップ S 4 3 5 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、短開放閉鎖フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 5 2 : N o) 、 処理を図 9 8 のステップ S 4 3 5 8 に移行する。

【 0 9 6 8 】

<ステップ S 4 3 5 4 >

短開放閉鎖フラグがオンに設定されている場合に (ステップ S 4 3 5 2 : Y e s) 、 短

50

開放閉鎖フラグをオフに設定した場合（ステップS4353）、MPU51は、チャンス目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S4354）。チャンス目フラグは、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すフラグである。即ち、MPU51は、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物315bが閉鎖された時点で、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されているか否かを判断することで、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技において保留連続演出としてチャンス目演出が実行されるか否かを判断する。

【0969】

そして、MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS4354：Yes）、処理をステップS4355に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS4354：No）、処理を図98のステップS4358に移行する。

【0970】

<ステップS4355及びS4356>

チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS4354：Yes）、MPU51は、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算し（ステップS4355）、加算値が4以上であるか否かを判断する（ステップS4356）。

【0971】

ここで、チャンス目回数カウンタの値は保留連続演出としてチャンス目演出が実行された第1特図遊技の回数であり、保留連続演出回数カウンタの値は保留連続演出が実行される残りの第1特図遊技の回数である。そのため、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値との合算値は、初期設定された保留連続演出が実行される第1特図遊技の回数である。また、短開放入賞カウンタの値は、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技の回数であり、かつ保留連続演出が実行される第2特図遊技の回数である。従って、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算値は、保留連続演出としてのチャンス目演出が連続して実行される最大の特図遊技（第1特図遊技、第2特図遊技）の回数である。

【0972】

一方、前述のように、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して4回以上の特図遊技において実行される場合、大当たりであることを明示する大当たり確定演出となる。そのため、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合に、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として第2特図遊技が実行される場合には、チャンス目演出が実行される各特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得る。

【0973】

そこで、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合に、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算値が4以上であるか否かを判断することで、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得るかを事前に判断することが可能になる。

【0974】

そして、MPU51は、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が4以上である場合（ステップS4356：Yes）、処理をステップS4357に移行し、前記加算値が4以上でない場合（ステップS4356：No）、処理を図98のステップS4358に移行する。

【0975】

10

20

30

40

50

<ステップ S 4 3 5 7>

チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が4以上である場合（ステップ S 4 3 5 6：Y e s）、M P U 5 1 は、当該変動として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 5 7）。換言すれば、M P U 5 1 は、当該変動として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれているか否かを判断する。

【0976】

そして、M P U 5 1 は、当該変動として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップ S 4 3 5 7：Y e s）、処理を図98のステップ S 4 3 6 0に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該変動として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップ S 4 3 5 7：N o）、当該変動として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれている場合、処理を図98のステップ S 4 3 5 8に移行する。

【0977】

<ステップ S 4 3 5 8 及び S 4 3 5 9>

短開放閉鎖フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 5 2：N o）、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 5 4：N o）、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が4以上でない場合（ステップ S 4 3 5 6：N o）、又は当該変動として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれている場合（ステップ S 4 3 5 7：Y e s）、M P U 5 1 は、ステップ S 4 3 5 8の処理を実行する。即ち、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して4回以上の特図遊技において実行されることことの不都合が発生しない場合、ステップ S 4 3 5 8において、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続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。即ち、M P U 5 1 は、当該変動として実行される第2特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定するか否かを判断する。

【0978】

そして、M P U 5 1 は、保留連続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 4 3 5 8：Y e s）、当該変動として実行される第2特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定し（ステップ S 4 3 5 9）、前述の図95のステップ S 4 3 2 5～ステップ S 4 3 3 4の処理を実行する。

【0979】

一方、M P U 5 1 は、保留連続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 4 3 5 8：N o）、即ち当該変動として実行される第2特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定しない場合、処理を前述の図93のステップ S 4 3 0 4に移行して、当該変動として実行される第2特図遊技に対する演出として、通常演出を設定（前述の第1の実施形態と同様に演出を設定）し、当該演出種別設定を終了する。

【0980】

このように、保留連続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 4 3 5 8：Y e s）、当該変動として実行される第2特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定することで（ステップ S 4 3 5 9）、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口315の短開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球した場合であっても、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技では、第2特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのために、遊技者が、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入

10

20

30

40

50

賞口315の短開放時の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【0981】

特に、第2入賞口315の短開放時には、第2入賞口315の長開放時に比べて第2入賞口315に遊技球99が入球し難く（入球個数が少なく）、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いため、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

10

【0982】

また、第2入賞口315に遊技球99が入球し難い短開放では、第2入賞口315への遊技球99の入球数が少ないことが想定されるため、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行したとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して、遊技者が違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第2特図遊技において保留連続演出を有効に活用することができる。

【0983】

20

<ステップS4360及びS4361>

当該変動として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップS4357：Yes）、即ち保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得る場合、MPU51は、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップS4360）、チャンス目回数カウンタの値をクリアすることで（ステップS4361）、チャンス目演出が継続して実行されることを制限する。

【0984】

<ステップS4362及びS4363>

チャンス目演出が継続して実行されることを制限するための処理を実行した場合（ステップS4360及びS4361）、MPU51は、当該変動として実行される第2特図遊技に対する保留連続演出として同色図柄演出を設定すると共に（ステップS4362）、保留連続演出として同色図柄が設定されていることを示す同色図柄をオンに設定（ステップS4363）し、処理をステップS4364に移行する。即ち、MPU51は、当該変動として実行される第2特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更する。

30

【0985】

ここで、チャンス目演出は、前述のように4回以上の特図遊技において連続して実行される場合に大当たり確定演出となる。そのため、当該変動として実行される第2特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更すると、4回以上の特図遊技において連続してチャンス目演出が実行されることが回避される。これにより、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることを防止することができる。一方、同色図柄演出は、前述のように、大当たり期待度を示唆する演出であり、4回以上の特図遊技において連続して実行される場合であっても、大当たり確定演出とはならない。そのため、当該変動として実行される第2特図遊技に対する保留連続演出がチャンス目演出から同色図柄演出に変更されることで、4回以上の特図遊技において連続して同色図柄演出が実行される場合であっても、保留連続演出によって大当たり抽選の結果が大当たりであることが明示されることがないため、保留連続演出と大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることはない。

40

50

【0986】

なお、本実施形態では、保留連続演出がチャンス目演出から同色図柄演出に変更される場合、保留連続演出が複数の特図遊技に連続して実行されるが、チャンス目演出が同色図柄演出に変更されるまでの間で、チャンス目及び同色図柄ではない完全外れ目の画像などが表示される特図遊技を実行することで、保留連続演出が途切れるようにしてもよい。この場合、保留連続演出が4回以上の特図遊技において連続して実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが防止される。また、保留連続演出が途切れることで、保留連続演出としてのチャンス目演出の終了後に、新たな保留連続演出としての同色図柄演出が開始された錯覚を遊技者に与えることができる。これにより、チャンス目演出からの同色図柄演出への変更を違和感なくスムーズに実行することができ、また、チャンス目演出から同色図柄演出へ変更が行われなかったように偽装できる。そして、チャンス目演出から同色図柄演出への切り替えが行われなかったように偽装することで、チャンス目演出が連続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。ところで、チャンス目演出が4回以上の特図遊技において連続して実行される場合の不都合を回避するためにチャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われた場合には、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果は外れである。そのため、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われると、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果は外れであることが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われなかったように偽装することで、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであることを遊技者に悟られることが防止される。

10

20

【0987】

<ステップS4364>

当該変動として実行される第2特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更した場合、MPU51は、保留連続演出実行回数カウンタの値に短開放入賞カウンタの値を加算する(ステップS4364)。

【0988】

ここで、保留連続演出実行回数カウンタの値は、保留連続演出が実行される残りの特図遊技の回数を示すものである。また、短開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が短開放(短開放普図当たり遊技が実行)されているときに、第2特図遊技に対する保留数Mが上限数に達していない状態での第2入賞口315への遊技球99の入球数である。そのため、MPU51は、保留連続演出実行回数カウンタの値に短開放入賞カウンタの値を加算することで、保留連続演出が実行される残りの特図遊技の回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値を、第2特図遊技において実行される保留連続演出の回数を含めた値に再セットする。

30

【0989】

<ステップS4365及びS4366>

保留連続演出実行回数カウンタの値を再セットした場合(ステップS4364)、MPU51は、短開放入賞カウンタの値をクリアすると共に(ステップS4365)、短開放閉鎖フラグをオフに設定し(ステップS4366)、前述の図95のステップS4325～S4334の処理を実行し、当該演出種別設定処理を終了する。

40

【0990】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

次に、図86のコマンド判定処理のステップS4028で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を、図99及び図100を参照しつつ説明する。停止図柄組み合わせ設定処理は、第1特図遊技又は第2特図遊技において変動表示される飾り図柄が停止表示される場合の図柄組み合わせを設定する処理である。ここで、図99及び図100は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0991】

<ステップS4401>

50

停止図柄組み合わせ設定処理では、ステップ S 4 4 0 1 において、M P U 5 1 が、まず保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、停止図柄組み合わせとしてチャンス目（図 9 1（B）参照）を設定するか否かを判断する。

【0992】

そして、M P U 5 1 は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1：Y e s）、処理をステップ S 4 4 0 4 に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1：N o）、処理をステップ S 4 4 0 2 に移行する。

【0993】

<ステップ S 4 4 0 2 及び S 4 4 0 3>

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1：N o）、M P U 5 1 は、当該変動において保留連続演出として実行するチャンス目演出が最後のチャンス目演出であることを示す最終チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 2）。

【0994】

そして、M P U 5 1 は、最終チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 2：Y e s）、最終チャンス目フラグをオフに設定し（ステップ S 4 4 0 3）、処理をステップ S 4 4 0 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、最終チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 2：Y e s）、処理をステップ S 4 4 0 5 に移行する。

【0995】

<ステップ S 4 4 0 4>

チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1：Y e s）、又はオンに設定されていた最終チャンス目フラグをオフに設定した場合（ステップ S 4 4 0 3）、M P U 5 1 は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目（図 9 1（B）参照）を設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【0996】

なお、当該変動において停止表示させるチャンス目の種別は、例えばチャンス目種別カウンタと個別のチャンス目とを対応させてたチャンス目種別選択テーブルを設定しておき、停止図柄組み合わせの設定時のチャンス目種別カウンタの値に基づいて、チャンス目種別選択テーブルからチャンス目を設定することが考えられる。

【0997】

<ステップ S 4 4 0 5>

チャンス目フラグ及び最終チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 2：Y e s）、M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 5）。即ち、M P U 5 1 は、停止図柄組み合わせとして同色図柄（図 9 1（B）参照）を設定するか否かを判断する。

【0998】

そして、M P U 5 1 は、同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 5：Y e s）、処理をステップ S 4 4 0 8 に移行し、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 5：N o）、処理をステップ S 4 4 0 6 に移行する。

【0999】

<ステップ S 4 4 0 6 及び S 4 4 0 7>

同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 5：N o）、M P U 5 1 は、当該変動において保留連続演出として実行する同色図柄演出が最後の同色図柄演出であることを示す最終同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 6）。

【1000】

そして、M P U 5 1 は、最終同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S

10

20

30

40

50

4406: Yes)、最終同色図柄フラグをオフに設定し(ステップS4407)、処理をステップS4408に移行する。一方、MPU51は、最終同色図柄フラグがオフに設定されている場合(ステップS4406: Yes)、処理を図100のステップS4409に移行する。

【1001】

<ステップS4408>

同色図柄フラグがオンに設定されている場合(ステップS4405: Yes)、又はオンに設定されていた最終同色図柄フラグをオフに設定した場合(ステップS4407)、MPU51は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとして同色図柄(図91(B)参照)を設定し(ステップS4408)、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

10

【1002】

なお、当該変動において停止表示させる同色図柄の種別は、例えば同色図柄種別カウンタと個別の同色図柄とを対応させてた同色図柄種別選択テーブルを設定しておき、停止図柄組み合わせの設定時の同色図柄種別カウンタの値に基づいて、同色図柄種別選択テーブルから同色図柄を設定することが考えられる。

【1003】

<ステップS4409>

停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目及び同色図柄を設定しない場合、図100に示すように、MPU51は、チャンス目仮停止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S4409)。チャンス目仮停止フラグは、当該変動に対する大当たり抽選の結果が大当たりであり、当該変動において保留連続演出として4回目のチャンス目演出が実行される場合に、飾り図柄が停止表示される前(例えばリーチ前の飾り図柄の高速変動時に)、チャンス目を仮停止表示させるためのフラグである。

20

【1004】

そして、MPU51は、チャンス目仮停止フラグがオンに設定されている場合(ステップS4409: Yes)、処理をステップS4410に移行し、チャンス目仮停止フラグがオフに設定されている場合(ステップS4409: No)、処理をステップS4413に移行する。

【1005】

<ステップS4410~S4412>

チャンス目仮停止フラグがオンに設定されている場合(ステップS4409: Yes)、MPU51は、仮停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目を設定すると共に(ステップS4410)、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてゾロ目を設定する(ステップS4411)。そして、MPU51は、チャンス目仮停止フラグをオフに設定し(ステップS4412)、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

30

【1006】

仮停止表示させるチャンス目は、前述のステップS4404と同様にして設定することができる。停止表示させるゾロ目は、前述の第1の実施形態における図37のコマンド判定処理のステップS2103と同様にして設定することができる。

【1007】

<ステップS4413>

停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目及び同色図柄を設定せず、仮停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目を設定しない場合、MPU51は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせを通常設定(前述の第1の実施形態と同様に飾り図柄の組み合わせを設定)し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

40

【1008】

以上に説明したように、本実施形態では、電動役物315bによる第2入賞口315の開放態様として、第2入賞口315に遊技球99が入球し難い短開放と、電動役物315bによる第2入賞口315の開放時間が短開放よりも長く第2入賞口315に遊技球99が入球し易い長開放と、が設定されている。また、本実施形態では、第1保留に対する第

50

1 特図遊技よりも、第2保留に対する第2特図のほうが優先して実行される。

【1009】

そして、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口315の短開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球すると、当該変動としての第1特図遊技の終了後に実行される第2特図遊技において、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出が継続して実行される。即ち、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合には、第2入賞口315の短開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球した場合であっても、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技では、第2特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのために、遊技者が、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口315の短開放時の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【1010】

特に、第2入賞口さ5の短開放時には、第2入賞口315の長開放時に比べて第2入賞口315に遊技球99が入球し難く（入球個数が少なく）、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いため、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

20

【1011】

また、第2入賞口315に遊技球99が入球し難い短開放では、第2入賞口315への遊技球99の入球数が少ないことが想定されるため、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行したとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して、遊技者が違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第2特図遊技において保留連続演出を有効に活用することができる。

30

【1012】

また、本実施形態では、4回以上の特図遊技において連続して実行される場合に大当たり確定演出となるチャンス目演出が、4回以上の特図遊技において連続して実行されると判断される場合、チャンス目演出が開始された第1特図遊技から4回目以降の特図遊技に対する大当たり抽選の結果が全て外れである場合、チャンス目演出が実行される特図遊技の回数が4回となる前に、保留連続演出がチャンス目演出から、4回以上の特図遊技において連続して実行される場合であっても大当たり確定演出とはならない同色図柄演出に変更される。これにより、4回以上の特図遊技において連続してチャンス目演出が実行されることが回避されることで保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることを防止することができる。

40

【1013】

また、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口315の長開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球すると、当該変動としての第1特図遊技の終了後に実行される第2特図遊技

50

において第2特図特殊演出が実行されると共に、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出のキャプチャ画像77が表示される。つまり、キャプチャ画像77によって、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆される。これにより、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。その結果、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【1014】

特に、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、遊技者が第2入賞口315に遊技球99が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2入賞口315に遊技球99が入球し易い（入球個数が多い）ために第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技回数が多い（第2特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第2特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第2特図特殊演出が開始）されてから第2特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第1特図遊技が実行される場合に比べて、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第2特図特殊演出の実行中に当該第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

20

30

【1015】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1から第5の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【1016】

〔第7の実施形態〕

前述の第6の実施形態では、電動役物による第2入賞口の開放態様として、第1時間である第1開放（短開放）と、電動役物による第2入賞口の開放時間が第1時間よりも長い第2時間である第2開放（長開放）と、が設定される遊技機において、保留連続演出が所定数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に第2入賞口に遊技球が入球した場合、短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技においては保留連続演出が継続して実行され、一方、長開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技においては、第2特図特殊演出が実行されると共に、第2特図特殊演出の実行時に第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。

40

【1017】

しかしながら、遊技機における電動役物による第2入賞口の開放態様としては、短開放と長開放とが設定される以外に種々の開放態様がある。例えば、第2入賞口の開放態様としては、第2入賞口の開放時間が一種類である開放態様、1回の普図当たりに対して第2入賞口が複数回開放される開放態様、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで第2入賞口の開放時間が異なる開放態様などがあり、必ずしも第2入賞口の開放態様とし

50

て短開放と長開放とが設定されるとは限らない。

【1018】

また、遊技機では、第2入賞口の開放態様として、前述の第6の実施形態の長開放のように、第2入賞口に遊技球が入球し易い態様が含まれることが一般的である。一方、遊技中であっても、遊技盤の遊技領域を遊技球が流下しない状況になることがある。例えば、リーチ演出が実行されている場合や第1特図に対する保留が上限に達している場合などに遊技者が遊技球の打ち出しを中断している場合の他、遊技球の打ち出し不良などにより遊技盤の遊技領域に遊技球が到達しない場合には、遊技盤の遊技領域を遊技球が流下しない状況になる。そのため、遊技球が入球し易い態様で第2入賞口が開放されている場合であっても、遊技者による遊技球の打ち出しの遅れより、又は遊技球の打ち出し不良などにより、第2入賞口への遊技球の入球数が少なくなることがある。例えば、第2特図遊技に対する保留が上限数に到達可能なように第2入賞口が開放される場合であっても、第2特図遊技の保留が上限数に到達せずに、第2入賞口への遊技球の入球数が、短開放時の第2入賞口への入球数と同程度の2個以下の少数となることもある得る。

【1019】

ここで、前述の第6の実施形態では、第2入賞口の開放態様が長開放である場合には、第2入賞口への入球数を問わず、第2入賞口の開放態様が長開放であることに対応して、第2入賞口への遊技球の入球によって第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される。一方、前述のように、第2入賞口の開放態様が長開放であっても、第2特図遊技の保留が上限数に到達せずに、第2入賞口への遊技球の入球数が、短開放時の第2入賞口への入球数と同程度の2個以下の少数となることもある得る。そのため、第2入賞口の開放態様が短開放であるにも関わらずに、第2入賞口の開放態様が長開放される場合の演出が実行されるのと同様な状況となる。即ち、実質的に、第2入賞口の開放態様と演出との間に不整合が発生する。

【1020】

これに対して、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に（例えば特1当該変動+特1保留1+特1保留2（図72（A）参照））、電動役物の開放態様と問わず、第2入賞口の開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下（例えば1個又は2個）である場合と、第2入賞口への入球数が所定数を超える（3個以上）場合とで、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技における演出が異なる。具体的には、図101（A）に示すように、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下（例えば1個又は2個）である場合には、前述の第6の実施形態の第2入賞口の短開放時と同様に、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行される。一方、図101（B）に示すように、第2入賞口への入球数が所定数を超える（3個以上）場合には、前述の第6の実施形態の第2入賞口の長開放時と同様に、第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されると共に、第2特図特殊演出の実行時に第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。

【1021】

このように、本実施形態では、保留連続演出が所定数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に、第2入賞口の開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下である場合と、第2入賞口への入球数が所定数を超える場合とで、第2特図遊技において実行される演出が異なることで、電動役物による第2入賞口の開放態様として、第2入賞口に遊技球が入球し難い短開放と、第2入賞口に遊技球が入球し易い長開放とが設定される遊技機以外においても、即ち、第2入賞口の開閉態様を問わず、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止されると共に、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1022】

また、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口の開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下である場合と、第2入賞口への入球数が所定数を超える場合とで、第2特図遊技において実行される演出が異なることで、遊技球が入球し易い開閉態様で第2入賞口が開放される場合に第2入賞口への遊技球の入球数が少ない場合にも対応が可能になる。

【1023】

以下、本実施形態について、図102～107を参照して前述の第6の実施形態との相違点を中心に説明する。

【1024】

本実施形態は、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、開放態様と問わず、第2入賞口の開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下（例えば1個又は2個）である場合と、第2入賞口への入球数が所定数を超える（3個以上）場合とで、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技における演出が異なるように設定される点で、前述の第6の実施形態とは異なる。そのため、本実施形態は、コマンド判定処理、第2特図特殊演出設定処理及び演出種別設定処理での処理の手順の一部が、前述の第6の実施形態とは異なる。

【1025】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理は、第2保留コマンド及び電動役物閉鎖コマンドを受信した場合の処理が前述の第6の実施形態とは異なる。

【1026】

ここで、図102及び図103は、コマンド判定処理における前述の第6の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

【1027】

<ステップS4501>

図102に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、第2保留コマンドを受信して第2特図保留情報を更新した場合（ステップS4015：Yes及びS4016）、MPU51は、電役開放入賞カウンタの値に1を加算し（ステップS4501）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第6の実施形態のように短開放である場合と長開放である場合とを区別して第2入賞口315への入球数をカウントするのではなく、短開放である場合と長開放である場合とを区別することなく第2入賞口315への入球数を、電役開放入賞カウンタにおいてカウントする。また、本実施形態では、前述の第6の実施形態とは異なり、第2保留コマンドを受信した場合であっても第2特図特殊演出設定処理が実行されず、電動役物閉鎖コマンドを受信することを条件として（ステップS4021：Yes）、後述の図103のステップS4502において実行される。

【1028】

なお、電役開放入賞カウンタは、後述の図104の第2特図特殊演出設定処理のステップS4601において、第2特図特殊演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【1029】

<ステップS4502>

図103に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU51は、電動役物閉鎖コマンドを受信した場合（ステップS4021：Yes）、MPU51は、短開放である場合と長開放である場合とを区別することなく、電動役物が閉鎖された場合に、第2特図特殊演出設定処理を実行する（ステップS4502）。即ち、本実施形態では、前述

の第6の実施形態において第2保留コマンドを受信した場合に実行されていた第2特図特殊演出設定処理が、電動役物閉鎖コマンドを受信した場合に設定される。

【1030】

[第2特図特殊演出設定処理]

本実施形態の第2特図特殊演出設定処理は、電動役物315bが閉鎖されるまでの第2入賞口315への入球数に基づいて第2特図特殊演出を実行するか否かが判断される点で、短開放であるか長開放かであるかによって第2特図特殊演出を実行するか否かが判断される前述の第6の実施形態とは異なる。

【1031】

ここで、図104は、本実施形態の第2特図特殊演出設定処理における前述の第6の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

10

【1032】

<ステップS4601～S4603>

図104に示すように、電動役物315bが閉鎖されるときに、第2特図特殊演出設定フラグ及び第2特図特殊演出実行フラグのいずれもオフに設定されている場合（ステップS4201及びS4202共にNo）、MPU51は、第2入賞口315への遊技球99の入球数を示す電役開放入賞カウンタの値が3以上であるか否かを判断する（ステップS4601）。

【1033】

電役開放入賞カウンタの値が3以上である場合（ステップS4601：Yes）、第2特図特殊演出を開始させるために第2特図特殊演出設定フラグをオンに設定し（ステップS4602）、当該第2特図特殊演出設定処理を終了する。

20

【1034】

電役開放入賞カウンタの値が3以上でない場合（ステップS4601：No）、電役開放入賞カウンタの値が2以下である場合、第2特図特殊演出が開始されないことを示す第2特図特殊演出非設定フラグをオンに設定し（ステップS4603）、当該第2特図特殊演出設定処理を終了する。

【1035】

なお、本実施形態では、電役開放入賞カウンタの値が3以上である場合に第2特図特殊演出が実行されるが、電役開放入賞カウンタの値が4以上である場合、電役開放入賞カウンタの値が2以上である場合などに第2特図特殊演出が実行されるようにしてもよい。

30

【1036】

[演出種別設定処理]

本実施形態の演出種別設定処理は、電動役物315bの開閉形態を問わず、第2入賞口315への遊技球99の入球数が3個以上である場合に、当該変動としての第2特図遊技に対して第2特図特殊演出が設定される点で、第2入賞口315への遊技球99の入球数とは無関係に、電動役物315bが長開放される場合に当該変動としての第2特図遊技に対して第2特図特殊演出が設定される前述の第6の実施形態とは異なる。

【1037】

ここで、図105～図107は、本実施形態の演出種別設定処理における前述の第6の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

40

【1038】

<ステップS4701～S4703>

図105に示すように、当該変動としての第2特図遊技に対して第2特図特殊演出が設定された場合、MPU51は、当該変動としての第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS4345：Yes）、電役開放入賞カウンタの値をクリアする（ステップS4701）。一方、MPU51は、当該変動としての第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS4345：No）、電役開放入賞カウンタの値から1減算し（ステップS4702）、減算後の電役開放入賞カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4703）。

50

【1039】

即ち、本実施形態では、前述の第6の実施形態の短開放入賞カウンタ及び長開放入賞カウンタに代えて、短開放及び長開放に共通の電役開放入賞カウンタが設けられている。そのため、本実施形態では、前述の第6の実施形態での長開放入賞カウンタに関する処理に代えて、電役開放入賞カウンタに関するステップS4701～S4703の処理が実行される。

【1040】

<ステップS4704>

ステップS4341において第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップS4341：No）、MPU51は、処理を図106のステップS4704に移行し、第2特図特殊演出が開始されないことを示す第2特図特殊演出非設定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、当該変動としての第2特図遊技が、第2入賞口315への遊技球99の入球が2個以下である場合の最初に実行される第2特図遊技であるか否かを判断する。

10

【1041】

そして、MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS4704：Yes）、即ち当該変動としての第2特図遊技が、第2入賞口315への遊技球99の入球が2個以下である場合の最初に実行される第2特図遊技である場合、第2特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップS4705）、処理をステップS4354に移行する。

20

【1042】

一方、MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS4704：No）、即ち当該変動としての第2特図遊技が、第2入賞口315への遊技球99の入球が2個以下である場合の最初に実行される第2特図遊技でない場合、処理を図107のステップS4358に移行し、以下、前述の第6の実施形態と同様の処理を実行する。

【1043】

<ステップS4705～ステップS4708>

第2特図特殊演出が開始されないことを示す第2特図特殊演出非設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS4704：Yes）、MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップS4705）、処理をステップS4354に移行することで、以下、前述の第6の実施形態と同様の処理を実行する。

30

【1044】

但し、本実施形態では、前述のように、前述の第6の実施形態の短開放入賞カウンタ及び長開放入賞カウンタに代えて、短開放及び長開放に共通の電役開放入賞カウンタが設けられている。そのため、本実施形態では、前述の第6の実施形態での長開放入賞カウンタに関する処理に代えて、電役開放入賞カウンタに関するステップS4706の処理、及び図107のステップS4707及びS4708の処理が実行される。

【1045】

以上のように、本実施形態では、第2入賞口315への入球数が0を超える所定数以下（例えば1個又は2個）である場合には、前述の第6の実施形態の第2入賞口315の短開放時と同様に、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行される。一方、第2入賞口315への入球数が所定数を超える（3個以上）場合には、前述の第6の実施形態の第2入賞口315の長開放時と同様に、第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される。そのため、電動役物315bによる第2入賞口315の開放態様として、第2入賞口315に遊技球が入球し難い短開放と、第2入賞口315に遊技球が入球し易い長開放とが設定される遊技機以外においても、即ち、第2入賞口315の開閉態様を問わず、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止されると共に、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊

40

50

技の興趣の低下が防止される。

【1046】

また、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、第2入賞口315の開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球した場合、第2入賞口315への入球数が0を超える所定数以下である場合と、第2入賞口315への入球数が所定数を超える場合とで、第2特図遊技において実行される演出が異なることで、遊技球が入球し易い開閉態様で第2入賞口315が開放される場合に第2入賞口315への遊技球の入球数が少ない場合にも対応が可能になる。

【1047】

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。

【1048】

また、前述の第6及び第7の実施形態では、種々の変更が可能である。例えば、前述の第6及び第7の実施形態では、キャプチャ画像77として図柄表示部341の左下部領域に、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像の縮小画像が表示されていたが、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、キャプチャ画像77は他の方法による表示であってもよい。例えば、キャプチャ画像77は、図柄表示部341の全体に背景演出として飾り図柄の背面側に表示してもよく、飾り図柄の前面側において飾り図柄を視認可能な濃度（透明度）で表示してもよく、飾り図柄の前面側又は背面側において輪郭だけ表示してもよい。

【1049】

また、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、キャプチャ画像77の表示に限らず、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、他の方法であってもよい。例えば、当該明示又は示唆は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることをアイコン画像、キャラクタ画像、これらの2以上の組み合わせた画像など、キャプチャ画像77とは異なる特定画像として表示してもよい。

【1050】

また、キャプチャ画像77は、第2特図遊技の実行中の全期間において表示してもよいが、第2特図遊技の実行中の一部の期間、例えば第2特図遊技の開始から一定期間のみ、第2特図遊技の終了前の一定期間のみ、第2特図遊技の開始から一定期間と第2特図遊技の終了前の一定期間との双方において表示してもよく、キャプチャ画像77の表示期間については特に限定はない。また、キャプチャ画像77は、第2特図遊技が複数回連続して実行される場合に全ての第2特図遊技において表示する必要はなく、例えば複数回実行される第2特図遊技のうちの最初に実行される第2特図遊技のみ、最後に実行される第2特図遊技のみ、最初と最後に実行される第2特図遊技において表示してもよく、キャプチャ画像77が表示される第2特図遊技の回数と、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の回数とが異なってもよい。

【1051】

また、第2特図特殊演出は、図87（B）及び図87（C）の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、第2特図特殊演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部341での演出に代えて又は加えて、スピーカ26により所定の音声演出を実行するものであってもよい。

【1052】

また、第2特図特殊演出は、所定の条件が満たされる場合に遊技者に特典が付与されることを明示又は示唆する演出であればよく、必ずしも飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件とし、当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確定大当たりである演出である必要はない。所定の条件としては、例えば飾り図柄がリーチ

10

20

30

40

50

となること、特定の演出が実行されることなどが挙げられる。換言すれば、本発明は、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別が、必ず確変大当たりとなる遊技機以外に対しても適用できる。例えば、本発明は、前述の第1の実施形態に係る遊技機のようなループ確変機その他、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果として確変大当たり以外の当たりを含む、例えばV-ST機などのST機、1種2種混合機に対しても適用可能である。

【1053】

また、前述の第6及び第7の実施形態では、低頻度サポートモードである通常遊技状態において保留連続演出及び第2特図特殊演出が実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において保留連続演出及び第2特図特殊演出が実行されないように設定されていたが、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態のうちの両方又は一方において、保留連続演出及び第2特図特殊演出が実行されるようにしてもよい。

10

【1054】

また、前述の第6及び第7の実施形態では、所定回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行される場合、チャンス目演出が4回以上の特図遊技において連続して実行されることの不整合の発生を回避する例外を除いて、各回の第1特図遊技において単一種の保留連続演出が実行されるが、各回の第1特図遊技において異なる保留連続演出が実行されてもよく、演出とし実行可能な組み合わせであれば、1回の第1特図遊技において複数種の保留連続演出（例えばミニキャラ演出とゾーン演出）が同時に実行されてもよい。

20

【1055】

また、前述の第6及び第7の実施形態では、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであればよく、例えば大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技から、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる特図遊技（例えば所定の保留連続演出の開始から4回目に実行される特図遊技）までの間であればよい。即ち、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであれば、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれであってもよい。

30

【1056】

もちろん、チャンス目演出以外の保留連続演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数（例えば4回）以上となる場合においても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。即ち、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合であっても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。このように、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合に保留連続演出の種別が変更されることで、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行される場合に遊技者が退屈感を覚えることが防止されるため、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【1057】

また、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じることを防止するために保留連続演出の種別の変更を行う場合に限らず、保留連続演出の種別の変更を行う場合、保留連続演出を開始する契機となった第1特図遊技の保留に対する変動表示時間が長い場合、即ち当該保留に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合、変更前の所定の保留連続演出の種別に比べて、変更後の特定の保留連続演出の種別のほうが、大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。例えば、変更前の所定の保留連続演出が大当たり期待度の最も低いミニキャラ演出である場合、変更後の特定の保留連

50

続演出として、大当たり期待度がミニキャラ演出よりも高いチャンス目演出、同色図柄演出又はゾーン演出（モード演出）を設定してもよく、変更前の所定の保留連続演出がチャンス目演出又は同色図柄演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、チャンス目演出及び同色図柄演出よりも大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）を設定してもよい。この場合、変更後の特定の保留連続演出と変更前の所定の保留連続演出との大当たり期待度の差は、例えば１０％以上に設定され、好ましくは２５％以上に設定される。

【１０５８】

また、保留連続演出の変更は、１回に限らず、複数回行ってもよい。

【１０５９】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【１０６０】

〔その他の変形例〕

前述の各実施形態及び変形例において、遊技機１０が備える外枠１４は、一般に木製であるが、ＡＢＳ樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機１０が備える内枠１２は、ＡＢＳ樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機１０が備える前面枠１１は、ＡＢＳ樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、内枠１２が前面枠１１に対して開閉可能であり、裏パックユニット１３が内枠１２に対して開閉可能であるが、遊技機１０は、１つのシリンダ錠などの施錠手段によって、内枠１２を前面枠１１に対して開放不能に施錠し、裏パックユニット１３を内枠１２に対して開放不能に施錠してもよく、内枠１２を前面枠１１に対して開放不能とする施錠手段と、裏パックユニット１３を内枠１２に対して開放不能とする施錠手段とを個別に設けてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、内枠１２の正面視の左端部が前面枠１１に回動可能に支持されることにより、内枠１２が前面枠１１に対して開閉可能な構成を採用したが、内枠１２の正面視の右端部が前面枠１１に回動可能に支持されることにより、内枠１２が前面枠１１に対して開閉可能な構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、裏パックユニット１３の正面視の左端部が内枠１２に回動可能に支持されることにより、裏パックユニット１３が内枠１２に対して開閉可能な構成を採用したが、裏パックユニット１３の正面視の右端部が内枠１２に回動可能に支持されることにより、裏パックユニット１３が内枠１２に対して開閉可能な構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機１０が備える遊技盤３１は、ＡＢＳ樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、遊技機１０が上皿２３及び下皿２４を備える構成を採用したが、下皿２４が省略され、上皿２３のみを備える構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、正面視の右側に発射ハンドル２２が設けられる構成を採用したが、正面視の左側などの他の部位に発射ハンドル２２が設けられる構成を採用してもよい。また、発射ハンドル２２が正面視の右側と左側の両方に設ける構成など複数の発射ハンドル２２を設ける構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、遊技者が発射ハンドル２２に触れているか否か（遊技者の手が発射ハンドル２２に接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサ２１ａが発射ハンドル２２に設けられる構成を採用したが、発射ハンドル２２としてはタッチセンサ２１ａが省略された構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バ

10

20

30

40

50

ネなどの弾性力を利用して遊技球を発射させる構成、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、発射ハンドル22が右回りに所定量回転操作された状態において、例えば0.6secごとに1個の遊技球（1分間に100個の遊技球）が発射されるように構成されているが、1分間に100個未満（例えば60個）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100個以上（例えば200個）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、発射ハンドル22が左回りに所定量回転操作された状態において、遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1個ずつ発射させる構成としてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカ26を備える構成を採用したが、スピーカ26に加えて又はスピーカ26に代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技球は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲の遊技機10の音声に邪魔されず、自身が遊技中の遊技機10の音声を十分に楽しむことが可能になる。また、前述の各実施形態及び変形例において、第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する第1特別図柄又は第2特別図柄を表示可能な手段として7セグメント表示装置を備える構成を採用したが、第1特別図柄及び／又は第2特別図柄を表示可能な手段として他の構成を採用でき、例えば、複数のLEDランプが列状やマトリックス状に配置された構成、液晶表示装置や有機EL表示装置などの表示装置を備える構成、ハロゲンランプを備える構成などを採用してもよい。また、前述の第6及び第7の実施形態では、所定の示唆情報が飾り図柄が変動表示される図柄表示部341に表示されるキャプチャ画像77などであったが、所定の示唆情報は図柄表示部341以外の表示手段において表示されるものであってもよい。この場合、表示手段として所定の示唆情報を表示するための専用の表示手段を設定することも考えられるが、遊技機10に既に設けられている表示手段を利用することが考えられる。即ち、所定の示唆情報は、例えば当該遊技機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を表示する7セグメント表示部39や、メイン表示部36（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）などに表示してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、スルーゲート317を遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な手段として2つのLEDランプを備える構成を採用したが、普通図柄を表示可能な手段として他の構成を採用でき、例えば、3つ以上のLEDランプが列状やマトリックス状に配置された構成、7セグメント表示装置、液晶表示装置や有機EL表示装置などの表示装置を備える構成、ハロゲンランプを備える構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄を表示可能な図柄表示部341などの表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、LED表示装置、プラズマ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置、これらの2以上を組み合わせた構成などを採用してもよい。また、前述の第6及び第7の実施形態では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に図柄表示部341に表示されるキャプチャ画像77を表示し続けることによって所定の示唆情報を継続して表示していたが、表示する示唆情報はキャプチャ画像77に限らず他の情報であってもよい。例えば連続的にチャンス目演出が表示されていた第1特図遊技や第2特図遊技が実行される直前の第1特図遊技において表示されていたものであればよく、第1特図遊技の画面全体や、その画面で表示されていた画像を文字で説明したものでもよい。またその場合は、連続的に表示されていた演出に係わらず、その時点の連続的に表示された演出の種類、大当たり回数、大当たり終了後からの変動回数、保留球数、発射球数等であってもよく、また、それらのうち複数の組合せでもよく、それらのうちの1種類でもよい。また、前述の第6及び第7の実施形態では、保留連続演出として、チャンス目演出等の停止図柄の組合せを用いていたが、これに限らず遊技者がその演出の連続性を視認可能なものであればよい。例えば、変動中の図柄の背面側に表示される表示物が複数回の第1特図遊技において連続的に表示されるものであってもよく、例えば特

10

20

30

40

50

定のキャラクタ、連続的に表示されていることを示唆する文字、背景の画像の一部に表示される表示体、または背景そのものであってもよい。また、変更される演出も同様で、連続していた演出が変更されたと遊技者が視認可能であればよく、例えば特定のキャラクタが表示される演出に変更されてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄としては、数字に限らず、種々の文字、図形、記号、絵柄、これらの2以上の組み合わせなどを採用することができる。例えば、飾り図柄としては、アルファベット、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクタ、これらの2以上の組み合わせなどを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、飾り図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の飾り図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たり当選となる構成を採用してもよい。また、飾り図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば特定のライン（有効ライン）に同一の飾り図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成を採用してもよい。また、前述の第6及び第7の実施形態では、保留連続演出として、大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）が設定されていたが、保留連続演出として、ゾーン演出（モード演出）以外の背景演出を含んでいてもよい。即ち、保留連続演出として、複数の背景演出を設定してもよく、この場合、複数の背景演出の大当たり期待度を異なるものに設定することが考えられる。そして、保留連続演出として、大当たり期待度が異なる複数の背景演出を設定する場合、保留連続演出として大当たり期待度が低い低期待度背景演出が実行される場合、低期待度背景演出から、より大当たり期待度が高い高期待度背景演出に変更することも考えられる。もちろん、複数の背景演出として大当たり期待度が同程度のもの、例えば大当たり期待度が低い低期待度背景演出を複数設定し、低期待度背景演出相互で背景演出を変更してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、可変入賞口316などの大入賞口を開閉する開閉扉319などの特別電動役物としては、種々の構成を採用でき、例えば板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開閉可能な構成や、遊技盤31の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成、羽物部材が左右方向（時計回り方向及び反時計回り方向）に回転することによって大入賞口を開閉する構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、いわゆるループ確変機について説明したが、例えばV-ST機などの大当たり遊技でのV入賞を条件に当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態などの遊技者に有利な遊技状態に移行する遊技機では、可変入賞口316などの大入賞口にはV入賞口が設けられる。V入賞口は、大入賞口の開放時に常時入賞可能なものであってもよいが、特定の条件が満たされる場合に開放される構成を採用してもよい。特定の条件としては、例えば特定のラウンド遊技（例えば1ラウンド目のラウンド遊技、最終ラウンド遊技）の実行が挙げられる。また、V入賞口を特定の条件が満たされる場合に開放される構成とする場合、V入賞口に当該V入賞口を開閉可能な可動部材を設け、当該可動部材の動作制御を行うことによってV入賞口が開閉される構成を採用することができる。また、V入賞口が特定の条件が満たされる場合に開放される場合、当該V入賞口への遊技球の入球や、一定時間経過後によってV入賞口を閉鎖する構成を採用してもよい。その他、変更される演出（保留連続演出）としては、第1特図遊技に用いられる飾り図柄の種類であってもよく、第1特図遊技の背景の色調であってもよく、第1特図遊技の背景の一部であってもよく、第1特図遊技の背景全体であってもよい。また、変更されるタイミングは第1特図遊技の変動の開始時であってもよく、変動の途中であってもよく、変動において特定の事象（例えばリーチ成立、スーパーリーチ発展、スペシャルリーチ発展）が発生したタイミングでもよく、図柄の停止時でもよい。例えば、特定の事象が発生する前の背景の一部又は全体の演出（特定演出画像）が、特定の事象（例えばリーチ成立、スーパーリーチ発展、スペシャルリーチ発展）が発生したタイミング異なる種別の背景（所定演出画像）に変更される場合であってもよい。また、大入賞口は、複数設けてもよく、例えばV入賞口を備える大入賞口と、V入賞口を備えない大入賞口を別々に設ける構成であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形

10

20

30

40

50

例において、遊技球の第2入賞口315などの始動入賞口への入球の制限の有無を切り換える電動役物315bなどの普通電動役物としては、種々の構成を採用でき、例えば、一对の可動弁（羽物部材）が左右に開放可能なチューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動入賞口を開放可能な構成、遊技盤31の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動入賞口を開閉する構成、羽物部材が左右方向（時計回り方向及び反時計回り方向）に回転することによって始動入賞口を開閉する構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、各入賞口（一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、可変入賞口316など）に設定されている賞球数は例示であり、各入賞口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類の遊技機10を実現することが可能である。

10

【1061】

〔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。

【1062】

〔付記A1'〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（41）と、

20

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（41）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（41）と、

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（35、39、341）に表示させる表示制御手段（51）と、

30

を備え、

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

【1063】

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

40

【1064】

〔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。

【1065】

50

〔付記 A 3'〕

前記表示制御手段（51）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（35、39、341）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 A 1' に記載の遊技機。

〔1066〕

付記 A 2' 又は付記 A 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、遊技の興味が向上される。

10

〔1067〕

〔付記 A 4'〕

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 A 2' 又は付記 A 3' に記載の遊技機。

〔1068〕

付記 A 4' に係る遊技機では、特定情報が表示される表示手段の複数の表示領域の一部によって特殊情報が表示される。つまり、特殊情報の表示領域が特定情報の表示領域と共通化される。これにより、特定情報及び特殊情報を共通の表示手段において表示させることができるため、特定情報及び特殊情報を表示させるための制御が簡略化可能であり、表示手段の構成も簡略化可能である。

20

〔1069〕

〔付記 A 5'〕

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 A 4' に記載の遊技機。

〔1070〕

付記 A 5' に係る遊技機では、表示手段が複数の発光領域が有する。このような表示手段は、例えば 7 セグメント表示装置などの入手容易で低コストの表示装置によって実現可能である。そのため、遊技機の構成の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、特定情報及び特殊情報が表示される表示手段を装備可能である。

30

〔1071〕

〔付記 A 6'〕

前記表示手段（341）は、画像を表示可能であり、

前記表示制御手段（51）は、前記特定情報又は前記特殊情報を前記表示手段（341）に画像として表示させることを特徴とする付記 A 4' に記載の遊技機。

〔1072〕

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。

40

〔1073〕

〔付記 A 7'〕

前記画像表示手段（341）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像を表示可能であることを特徴とする付記 A 6' に記載の遊技機。

〔1074〕

50

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。

【1075】

[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。

10

【1076】

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。

【1077】

[付記 A 9']

前記特定の条件は、特定領域（373）を遊技球が通過することを契機として成立することを特徴する付記 A 1' から付記 A 3' のいずれかに記載の遊技機。

20

【1078】

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。

【1079】

[付記 A 10']

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 A 9' に記載の遊技機。

30

【1080】

[付記 A 11']

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 A 10' に記載の遊技機。

40

【1081】

[付記 A 12']

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 A 11' に記載の遊技機。

【1082】

付記 A 10' から付記 A 12' 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

50

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。

【1083】

〔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。

10

【1084】

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。

【1085】

20

〔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。

【1086】

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。

30

【1087】

〔付記A15'〕

前記表示制御手段（51）は、前記特別遊技に始期が設定される所定期間に、前記特定の条件が満たされる場合に前記表示手段（35, 39, 341）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記A1'から付記A3'のいずれかに記載の遊技機。

【1088】

付記A15'に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

40

【1089】

〔付記A16'〕

前記特別遊技状態は、

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

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に、前記移行判定手段（41）によって前

50

記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第1遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第2遊技状態（高確率モード）に移行される第2特別遊技状態（5R確変大当たり遊技状態及び16R確変大当たり遊技状態）と、を含み、

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

【1090】

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

【1091】

[付記A17']

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

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

【1092】

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

【1093】

[付記A18']

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

【1094】

付記A18'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興味が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興味が低下する傾向にある特別遊技に対する興味が向上される。

【1095】

[付記A19']

前記特別遊技状態は、

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

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

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

【1096】

付記A19'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第1遊

10

20

30

40

50

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。

【1097】

[付記A20']

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

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了後に設定されることを特徴とする付記A18'又は付記A19'に記載の遊技機。

【1098】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記A20'に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【1099】

[付記A21']

前記規定期間は、前記特別遊技の実行期間に設定されることを特徴とする付記A1'から付記A3'のいずれかに記載の遊技機。

【1100】

付記A21'に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に特定数値情報を示す特定情報が、特別遊技の実行期間に設定される規定期間において表示手段に表示される。これにより、遊技者は、特別遊技の実行期間（規定期間）において表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1101】

[付記A22']

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

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

【1102】

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。

【1103】

[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、

10

前記規定期間は、少なくとも前記所定期間の経過後に設定されることを特徴とする付記 A 2 1 ' 又は付記 A 2 2 ' に記載の遊技機。

【1104】

付記 A 2 3 ' に係る遊技機では、所定期間において特定の条件が満たされる場合に、所定期間の経過後に特定数値情報を示す特定情報が表示される。そのため、遊技者は、所定期間において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技の進行を楽しみ、所定期間の経過後には表示手段に表示される特定情報に着目して遊技を楽しむことができる。これにより、所定期間の開始から所定期間が経過して特定情報が表示されるまでの一連の期間における遊技の興趣が向上される。

20

【1105】

[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、

30

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第 1 遊技状態に移行される前記第 1 特別遊技状態において実行される特別遊技 (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 2 1 ' から付記 A 2 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【1106】

付記 A 2 4 ' に係る遊技機では、所定期間の始期が、第 1 遊技状態において移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものである場合に移行される当該特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、初当たりである特別遊技に設定される。一方、所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特定遊技の終了後に第 1 遊技状態に移行される第 1 特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の終期は、初当たりであるか連荘当たりであるかを問わず、最後に実行される特別遊技に設定される。このように、所定期間は、初当たりを契機として開始され、最後に実行される特別遊技に終期が設定され、当該所定期間の経過後に表示手段に特定情報が表示される。これにより、特別遊技が実行される期間を有効に利用して特定数値情報を示す特定情報を遊技者に提示する遊技性を付与できる。また、連荘当たりの場合、この連荘当たりで満たされる特定の条件の数に応じた数 (量) の情報を所定期間の経過後に一括し

40

50

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。

【1107】

[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所定期間を含み、

前記規定期間は、前記所定期間の経過後に設定され、

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満たされる場合に、前記表示手段(35, 39, 341)に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記A23'又は付記A24'に記載の遊技機。

10

【1108】

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所定期間を含む。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、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手段に表示される。そのため、所定期間に複数の所定期間が存在する場合には、所定期間ごとに特定の条件が満たされるか判断され、当該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が経過するたびに特定情報が表示手段に表示される。これにより、特別遊技ごとに特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には表示手段に表示される特定情報に着目させることができるため、特別遊技での興趣を向上させることが可能になる。

20

【1109】

[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、

前記所定期間は、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。

30

【1110】

付記A26'に係る遊技機では、価値付与遊技を含む所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、当該所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。

【1111】

40

[付記A27']

前記特定の条件は、特定領域(373)を遊技球が通過し、前記特定領域(373)を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することであり、

前記規定期間は、前記表示抽選に当選した後であることを特徴とする付記A21'から付記A26'のいずれかに記載の遊技機。

【1112】

付記A27'に係る遊技機では、特定領域を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することで表示手段に特定情報が表示される。このように表示手段に特定情報が表示される条件として表示抽選を行うことで、特定領域を遊技球が通過した場合に、表示抽選に当選しているか否か(特定情報が表示されるか否か)に着目して遊技の進

50

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。

【1113】

[付記A28']

前記表示制御手段（51）は、所定期間に特定の条件が満たされる場合に、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて、前記表示手段（35, 39, 341）に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記A1'から付記A3'のいずれかに記載の遊技機。

10

【1114】

付記A28'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が満たされる場合に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。これにより、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を推測することができ、全ての特定数値情報が表示されることで全ての特定数値情報を特定することができる。また、全ての特定数値情報が特定されることによって所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。特に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示されるため、所定期間において特定の条件が多く満たされることを期待しつつ、満たされる特定の条件の数に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

20

【1115】

[付記A29']

前記表示手段は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する情報を表示可能な情報表示手段（35, 39, 341）であることを特徴とする付記A28'に記載の遊技機。

【1116】

付記A29'に係る遊技機では、表示手段が情報表示手段である。そのため、遊技者は、表示手段の表示内容に基づいて視覚的に特定情報を把握できる。これにより、遊技者は、特定情報を容易に把握することができるため、特定情報に基づいて特定数値情報を特定又は推測することも容易化される。

30

【1117】

[付記A30']

前記特定情報は、複数の個別情報を含み、

前記情報表示手段は、前記複数の個別情報に対応する複数の表示領域（セグメントA～G）を有し、

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に満たされる前記特定の条件の数に対応する数の前記個別情報を、前記情報表示手段の前記複数の表示領域によって表示させることを特徴とする付記A29'に記載の遊技機。

40

【1118】

付記A30'に係る遊技機では、特定情報が複数の個別情報を含み、情報表示手段が複数の個別の情報を表示するための複数の表示領域を有する。そのため、特定数値情報の特定の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。

【1119】

[付記A31']

前記複数の表示領域（セグメントA～G）のそれぞれには、前記特定情報のうちの対応

50

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 1 2 0 】

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 1 2 1 】

[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。

10

【 1 1 2 2 】

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 1 2 3 】

[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。

20

【 1 1 2 4 】

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 1 2 5 】

[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。

30

【 1 1 2 6 】

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 1 2 7 】

[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、

40

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 1 2 8 】

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。

50

【1129】

[付記A36']

前記情報表示手段(35)は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する複数の個別表示部(351～356)を有し、

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に応じて、前記複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する前記個別表示部(351～356)に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記A29'に記載の遊技機。

【1130】

付記A36'に係る遊技機では、複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する個別表示部に特定情報が表示される。即ち、特定数値情報ごとに特定情報が表示される個別表示部が規定されている。そのため、特定情報が表示される個別表示部の種別によって簡易に特定情報を把握でき、特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

10

【1131】

[付記A37']

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報が表示される表示状態と、前記特定情報が表示されない非表示状態との2態様のいずれかに前記個別表示部(351～356)を制御することを特徴とする付記A36'に記載の遊技機。

【1132】

付記A37'に係る遊技機では、個別表示部が表示状態と非表示状態との2態様のいずれかに制御される。そのため、個別表示部の態様によって特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

20

【1133】

[付記A38']

前記複数の個別表示部(351～356)は、列状、環状、マトリックス状又は千鳥状に配置されていることを特徴とする付記A36'又は付記A37'に記載の遊技機。

【1134】

[付記A39']

前記複数の個別表示部(351～356)は、ランプ群であることを特徴とする付記A36'から付記A38'のいずれかに記載の遊技機。

30

【1135】

付記A38'及び付記A39'に係る遊技機では、簡易かつ安価に情報表示手段を形成することが可能になる。

【1136】

[付記A40']

所定の条件が成立する場合に、前記表示手段(35, 39, 341)に前記特定情報を表示させる表示順序を決定する表示順序決定手段(51)と、

をさらに備え、

前記表示制御手段(51)は、所定期間に前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記表示順序決定手段(51)によって決定される前記表示順序に基づいて、前記表示手段(35, 39, 341)に前記特定情報を表示させることを特徴とする付記A1'から付記A3'のいずれかに記載の遊技機。

40

【1137】

付記A40'に係る遊技機では、所定の条件が満たされる場合に表示手段に特定情報を表示させる表示順序を決定される。このように所定の条件が成立することによって特定情報を表示させる表示順序が決定されることで、特定情報の表示順序が一定化されることが防止される。これにより、同じ特定情報が繰り返し表示されることを防止でき、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1138】

[付記A41']

50

前記所定の条件は、当該遊技機（１０）の電源が投入されることであることを特徴とする付記Ａ４０'に記載の遊技機。

【１１３９】

付記Ａ４１'に係る遊技機では、遊技機の電源が投入されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。ところで、遊技機の電源は、遊技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。

【１１４０】

〔付記Ａ４２'〕

前記所定の条件は、前記数値情報記憶手段（４１）に前記所定数値情報（設定値）が記憶されることであることを特徴とする付記Ａ４０'に記載の遊技機。

【１１４１】

付記Ａ４２'に係る遊技機では、数値情報記憶手段に所定数値情報が記憶されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定数値情報に応じて特定情報の表示順序を決定することが可能になるため、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【１１４２】

〔付記Ａ４３'〕

前記所定の条件は、前記所定期間が開始されることであることを特徴とする付記Ａ４０'に記載の遊技機。

【１１４３】

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

【１１４４】

〔付記Ａ４４'〕

前記所定の条件は、前記特別遊技が開始されることであることを特徴とする付記Ａ４０'に記載の遊技機。

【１１４５】

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

【１１４６】

〔付記Ａ４５'〕

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

前記所定の条件は、前記価値付与遊技が開始されることであることを特徴とする付記Ａ４０'に記載の遊技機。

【１１４７】

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

【１１４８】

〔付記Ａ４６'〕

10

20

30

40

50

前記規定期間において前記第1表示手段(35, 39, 341)に表示される前記特定情報の表示内容を記憶する表示内容記憶手段(512)と、

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

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

をさらに備えることを特徴とする付記A1'から付記A3'のいずれかに記載の遊技機。
【1149】

10

付記A46'に係る遊技機では、規定期間において表示される特定情報の表示内容を、規定期間とは異なる特殊期間において操作手段に対する操作によって表示可能である。これにより、遊技者は、特殊期間において操作手段を操作することで、規定期間において表示される特定情報の表示内容を第2表示手段に表示させることができる。そのため、遊技者は、規定期間において表示される特定情報の表示内容を確認したい場合、例えば表示内容を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、特殊期間において表示内容を確認することができる。その結果、遊技者は、特殊期間において規定期間での表示内容を確認することによって、特定数値情報を特定又は推測することが可能であり、その特定又は推測に従って当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することが可能になる。

【1150】

20

[付記A47']

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

前記特殊期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定されることを特徴とする付記A46'に記載の遊技機。

【1151】

付記A47'に係る遊技機では、規定期間での表示内容の確認が可能な特殊期間が、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定される。これにより、遊技者は、時間的な制約を受けることなく、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで表示内容を確認して当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することができる。

30

【1152】

[付記A48']

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

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

【1153】

40

[付記A49']

前記表示内容表示制御手段(51)は、前記特殊期間において前記複数の特定情報の表示内容から、遊技者によって前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段(21)に対して所定の操作がなされることによって選択される前記表示内容を前記第2表示手段(35, 39, 341)に表示させることを特徴とする付記A48'に記載の遊技機。

【1154】

[付記A50']

前記表示内容表示制御手段(51)は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段(21)に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段(512)に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの2以上を前記第2表示手段(35, 3

50

9, 341) に表示させることを特徴とする付記 A 49' に記載の遊技機。

【1155】

付記 A 48' から付記 A 50' に係る遊技機では、複数の規定期間に表示された複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも1つの表示内容を第2表示手段に提示させることができる。例えば、表示内容記憶手段(512)に記憶される複数の特定情報の表示内容から遊技者によって選択される表示内容を第2表示手段に提示させることができる。この場合、遊技者が複数の特定情報の表示内容から第2表示手段に提示させる提示内容を選択できるため、遊技者の意思により自身が希望する表示内容を確認することができる。これにより、以前に確認した情報、情報量の少ない情報などの表示内容の確認を回避しつつ効果的に表示内容を確認することができるため、表示内容の確認を効率良く行うことができる。また、2以上の表示内容が第2表示手段に表示される場合、一度に多くの表示内容を確認できるため、この場合にも効率良く提示内容を確認できる。

10

【1156】

[付記 A 51']

前記第1表示手段(35, 39)と、前記第2表示手段(341)とは、異なる表示手段であることを特徴とする付記 A 46' から付記 A 50' のいずれかに記載の遊技機。

【1157】

[付記 A 52']

前記第2表示手段(341)は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄(飾り図柄)が変動表示される変動表示画像表示手段であることを特徴とする付記 A 51' に記載の遊技機。

20

【1158】

付記 A 51' 及び付記 A 52' に係る遊技機では、規定期間に表示される第1表示手段と特殊期間に表示される第2表示手段とを備え、規定期間及び特殊期間のそれぞれの期間において異なる表示手段によって特定情報が表示される。そのため、規定期間では、第2表示手段での特定情報以外の情報が表示される場合に、その表示が阻害されることを防止できる。例えば、第2表示手段が変動表示画像表示手段である場合、この変動表示画像表示手段において表示される画像(例えば画像演出)の視認が阻害されることが防止される。一方、特殊期間(例えば待機状態)では、図柄が変動表示される変動表示画像表示手段などの第2表示手段によって、規定期間での特定情報の表示内容が提示される。一般に、変動表示画像表示手段は、表示面積が大きいいため、規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させる場合、視認性が向上される。また、変動表示画像表示手段は、遊技機において実行される演出やキャラクタなどの各種の設定を行うために利用されることがある。そのため、規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させるようにすれば、各種の設定を行うための操作と同様な操作によって規定期間での特定情報の表示内容を変動表示画像表示手段に提示させることが可能になる。そのため、特殊期間において変動表示画像表示手段に特定情報の表示内容を表示させる場合の利便性が向上される。

30

【1159】

[付記 A 53']

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 A 1' から付記 A 8' のいずれかに記載の遊技機。

40

【1160】

付記 A 53' 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

50

特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1161】

[付記A54']

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記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A53'に記載の遊技機。

【1162】

付記A54'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、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

【1163】

なお、付記A54'に係る遊技機は、複数の特定情報(非設定値)の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1164】

[付記A55']

前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から1つの表示順序を選択する表示順序選択手段(51)と、

20

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

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間において、前記表示順序記憶手段(51)に記憶される前記1つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段(35、39、341)に表示させることを特徴とする付記A53'に記載の遊技機。

【1165】

付記A55'に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される1つの表示順序に従って、所定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々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。

30

【1166】

[付記A56']

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

前記表示順序選択手段(51)は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記1つの表示順序を選択することを特徴とする付記A55'に記載の遊技機。

40

【1167】

付記A56'に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、所定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【1168】

[付記A57']

前記複数の表示順序は、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択

50

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。

【1169】

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。

【1170】

[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、

10

前記第1表示順序は、前記第1表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)選択率が高く設定(100%を含む)されることを特徴とする付記A 5 7'に記載の遊技機。

【1171】

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。

20

【1172】

[付記A 5 9']

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

30

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

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

【1173】

付記A 5 9'に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い第2表示順序が選択され易い。そのため、付記A 5 8'に係る遊技機と同様に、遊技者にとって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。さらに、第2表示順序は、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い。そのため、遊技者にとって不利な有利判定確率だけでなく、遊技者に有利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなる。このように遊技者にとって不利な有利判定確率と遊技者に有利な有利判定確率とに対応する2つの特定数値情報を示す2つの特定情報の優先順位が低いことで、遊技者にとって有利さが相反する2つの有利判定確率のいずれであるかが最後まで判断し難くなるため、表示手段に表示される特定情報に対する興味を向上させるこ

40

50

とが可能になる。

【1174】

〔付記A60'〕

前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第3表示順序を含み、

前記第3表示順序は、前記第3表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)が高く設定(100%を含む)されることを特徴とする付記A57'に記載の遊技機。

10

【1175】

付記A60'に係る遊技機では、第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第3表示順序の選択率が高く設定されている。このような第3表示順序の選択率が高く設定されていることで、第1有利判定確率を把握する直前までの実際の第1有利判定確率よりも有利判定確率が高い可能性を遊技者に期待させることができる。これにより、第1有利判定確率を把握する直前まで、有利判定確率が高い可能性を期待しつつ特定情報(所定情報)を推測して楽しむことができる。

【1176】

20

〔付記A61'〕

前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第4表示順序を含み、

前記第4表示順序は、前記第4表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)が高く設定(100%を含む)されることを特徴とする付記A57'に記載の遊技機。

【1177】

付記A61'に係る遊技機では、第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第4表示順序の選択率が高く設定されている。このような第4表示順序の選択率が高く設定されていることで、第1有利判定確率が把握される直前に第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報が非表示の特定情報として残される。これにより、第1有利判定確率の最終候補が、実際の第1有利判定確率と、その第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報となる。その結果、最終的には、遊技者な有利な第1有利判定確率に対応する所定数値情報のほうを第1有利判定確率(所定数値情報)として把握されるため、設定値が把握される場合の喜びが向上される。

30

【1178】

40

〔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。

【1179】

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。

50

【1180】

[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。

【1181】

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。

10

【1182】

[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。

【1183】

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。

20

【1184】

[付記A65']

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

30

【1185】

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。

40

【1186】

[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。

【1187】

50

付記 A 6 6 ' に係る遊技機では、第 1 の特定の条件が数値情報記憶手段に第 1 所定数値情報が記憶されていることを含み、第 2 の特定の条件が数値情報記憶手段に第 2 所定数値情報が記憶されていることを含む。即ち、特定の条件の種別が所定数値情報に依存する。そのため、所定数値情報に基づいて表示順序が規定され、その表示順序に従って、規定期間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。

【 1 1 8 8 】

[付記 A 6 7 ']

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、

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 6 5 ' 又は付記 A 6 6 ' に記載の遊技機。

【 1 1 8 9 】

付記 A 6 7 ' 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。

【 1 1 9 0 】

[付記 A 6 8 ']

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 6 7 ' に記載の遊技機。

【 1 1 9 1 】

付記 A 6 8 ' 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 1 9 2 】

[付記 A 6 9 ']

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) をさらに備え、

前記表示手段 (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、

前記規定期間においては、前記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付記 A 1 ' から付記 A 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 1 9 3 】

付記 A 6 9 ' 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、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。

10

【 1 1 9 4 】

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 1 9 5 】

[付記 A 7 0 ']

遊技球が打ち出される遊技盤 (3 1) をさらに備え、
前記表示手段 (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 A 6 9 ' に記載の遊技機。

20

【 1 1 9 6 】

付記 A 7 0 ' 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。

30

【 1 1 9 7 】

[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 1 9 8 】

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。

40

【 1 1 9 9 】

[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

50

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。

【 1 2 0 0 】

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 2 0 1 】

[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、

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、

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 2 0 2 】

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 2 0 3 】

[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 2 0 4 】

[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 2 0 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

【1206】

[付記B4']

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

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

【1207】

[付記B5']

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

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

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

【1208】

[付記B6']

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

【1209】

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

【1210】

[付記B7']

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

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

【1211】

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。

【1212】

[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。

10

20

30

40

50

【1213】

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。

【1214】

[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。

10

【1215】

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。

【1216】

[付記B10']

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記B9'に記載の遊技機。

20

【1217】

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。

30

【1218】

なお、付記B10'に係る遊技機は、複数の特定情報(非設定値)の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1219】

[付記C1']

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

互いに異なる複数の有利判定確率(大当たり確率)に対応する各数値情報(遊技設定値)を記憶する記憶手段(41)と、

40

前記各数値情報を選択する選択手段(41)と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報(設定値)を記憶する数値情報記憶手段(41)と、

特定の条件が成立する場合に、所定期間に特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報(非設定値)を示す特定情報(数字)を表示手段(35、39、341)に表示させる表示制御手段(51)と、

を備え、

50

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されず、

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。

【１２２０】

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

10

【１２２１】

〔付記Ｃ２'〕

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

【１２２２】

〔付記Ｃ３'〕

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

20

【１２２３】

付記Ｃ２'又は付記Ｃ３'に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

30

【１２２４】

〔付記Ｃ４'〕

前記特別遊技状態は、

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

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

40

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。

【１２２５】

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

50

くとも1回は保証される。

【1226】

〔付記C5'〕

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記C1'から付記C4'のいずれかに記載の遊技機。

【1227】

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。

10

【1228】

〔付記C6'〕

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記C1'から付記C5'のいずれかに記載の遊技機。

【1229】

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味が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興味が低下する傾向にある特別遊技に対する興味が向上される。

20

【1230】

〔付記C7'〕

前記特別遊技状態は、

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

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

30

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技（5R通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記C6'に記載の遊技機。

【1231】

付記C7'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第1遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第1特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第1遊技状態の移行判定の結果が第2特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第2特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第2遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第1特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第1特別遊技に跨って設定されるため、単発当たり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

40

50

り、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

【1232】

〔付記C8'〕

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

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記C6'又は付記C7'に記載の遊技機。

10

【1233】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記C8'に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

【1234】

20

〔付記C9'〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（51）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記C1'から付記C8'のいずれかに記載の遊技機。

【1235】

付記C9'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

30

【1236】

〔付記C10'〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記C9'に記載の遊技機。

【1237】

付記C10'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

40

【1238】

なお、付記C10'に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1239】

〔付記D1'〕

50

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、

を備え、

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示されず、

前記規定期間は、前記特別遊技の実行期間に設定されることを特徴とする遊技機。

【１２４０】

付記Ｄ１’に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に特定数値情報を示す特定情報が、特別遊技の実行期間に設定される規定期間において表示手段に表示される。これにより、遊技者は、特別遊技の実行期間（規定期間）において表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１２４１】

〔付記Ｄ２’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｄ１’に記載の遊技機。

【１２４２】

〔付記Ｄ３’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｄ１’に記載の遊技機。

【１２４３】

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。

【１２４４】

〔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。

【1245】

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。

【1246】

[付記D5']

前記表示制御手段(51)は、所定期間において前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、少なくとも前記特定数値情報(非設定値)を示す特定情報(数字)を表示手段(35、39、341)に表示させ、

前記規定期間は、少なくとも前記所定期間の経過後に設定されることを特徴とする付記D1'から付記D4'のいずれかに記載の遊技機。

【1247】

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。

【1248】

[付記D6']

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

前記特別遊技状態は、

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

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技(5R通常大当たり)に設定されることを特徴とする付記D5'に記載の遊技機。

【1249】

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

10

20

30

40

50

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。

【1250】

[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。

【1251】

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。

【1252】

[付記D8']

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

前記特定期間は、前記価値付与遊技が実行される期間を含み、

前記規定期間は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記D7'に記載の遊技機。

【1253】

付記D8'に係る遊技機では、価値付与遊技を含む特定期間ごとに特定の条件が満たされるか否かが判断され、当該特定期間において特定の条件が満たされる場合に価値付与遊技が終了してから実行されるエンディングにおいて特定情報が表示される。そのため、価値付与遊技では特定の条件が満たされるか否かに着目させ、特定の条件が満たされる場合には価値付与遊技の終了後のエンディングでは特定情報の内容に着目させることができる。これにより、特別遊技のエンディングを有効に利用して特定情報を表示する遊技性を付与でき、また特別遊技の全体において遊技の進行に着目させることができるため遊技の興趣が向上される。

【1254】

[付記D9']

前記特定の条件は、特定領域（373）を遊技球が通過し、前記特定領域（373）を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することであり、

前記規定期間は、前記表示抽選に当選した後であることを特徴とする付記D1'から付記D8'のいずれかに記載の遊技機。

【1255】

付記D9'に係る遊技機では、特定領域を遊技球が通過することを契機として実行される表示抽選に当選することで表示手段に特定情報が表示される。このように表示手段に特定

10

20

30

40

50

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。

【1256】

[付記D10']

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（51）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記D1'から付記D9'のいずれかに記載の遊技機。

【1257】

付記D10'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1258】

[付記D11']

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記D10'に記載の遊技機。

【1259】

付記D11'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1260】

なお、付記D11'に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1261】

[付記E1']

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（41）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（41）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（41）と、

所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定

10

20

30

40

50

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。

【1262】

付記E1'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が満たされる場合に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。これにより、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報を推測することができ、全ての特定情報が表示されることで全ての特定数値情報を特定することができる。また、全ての特定数値情報が特定されることによって所定数値情報を認識することも可能にある。そのため、遊技者は、表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。特に、所定期間に満たされる特定の条件の数に基づいて特定情報が表示手段に表示されるため、所定期間において特定の条件が多く満たされることを期待しつつ、満たされる特定の条件の数に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

10

【1263】

〔付記E2'〕

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報(数値の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記E1'に記載の遊技機。

20

【1264】

〔付記E3'〕

前記表示制御手段(51)は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報(数字の一部)とを前記表示手段(35、39、341)に表示させることが可能であることを特徴とする付記E1'に記載の遊技機。

【1265】

付記E2'又は付記E3'に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【1266】

〔付記E4'〕

前記表示手段は、前記複数種類の数値情報のそれぞれに対応する情報を表示可能な情報表示手段(35、39、341)であることを特徴とする付記E1'から付記E3'のいずれかに記載の遊技機。

40

【1267】

付記E4'に係る遊技機では、表示手段が情報表示手段である。そのため、遊技者は、表示手段の表示内容に基づいて視覚的に特定情報を把握できる。これにより、遊技者は、特定情報を容易に把握することができるため、特定情報に基づいて特定数値情報を特定又は推測することも容易化される。

【1268】

〔付記E5'〕

前記特定情報は、複数の個別情報を含み、

前記情報表示手段は、前記複数の個別情報に対応する複数の表示領域(セグメントA～G)を有し、

50

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされる前記特定の条件の数に対応する数の前記個別情報を、前記情報表示手段の前記複数の表示領域によって表示させることを特徴とする付記Ｅ４’に記載の遊技機。

【１２６９】

付記Ｅ５’に係る遊技機では、特定情報が複数の個別情報を含み、情報表示手段が複数の個別の情報を表示するための複数の表示領域を有する。そのため、特定数値情報の特定に必要な複数の個別情報を複数の表示領域のいずれかで個別に表示させることが可能になる。これにより、複数の個別情報のうちのどの情報を表示させるかによって特定数値情報を特定又は推測する困難性を調整することが可能な遊技性を付与できるため、遊技の興趣が向上される。

【１２７０】

【付記Ｅ６’】

前記複数の表示領域（セグメントＡ～Ｇ）のそれぞれには、前記特定情報のうちの対応関係にある前記個別情報が表示されることを特徴とする付記Ｅ５’に記載の遊技機。

【１２７１】

付記Ｅ６’に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の個別情報のうちの対応関係にある個別情報が表示されるため、対応関係に基づいて特定数値情報を特定又は推測することが可能になる。これにより、遊技者は、特定の条件が満たされる場合に、複数の個別情報のうちのどの個別情報を表示されるかを楽しみにしつつ、特定数値情報の特定又は推測を楽しむことができる。

【１２７２】

【付記Ｅ７’】

前記情報表示手段（３９）は、前記複数の表示領域として複数の発光領域を有することを特徴とする付記Ｅ５’又は付記Ｅ６’に記載の遊技機。

【１２７３】

付記Ｅ７’に係る遊技機では、情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような情報表示手段は、例えば７セグメント表示装置などの入手容易で低コストの表示装置によって実現可能である。そのため、遊技機の構成の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、特定情報が表示される情報表示手段を装備可能である。

【１２７４】

【付記Ｅ８’】

前記情報表示手段（３４１）は、前記特定情報を当該特定情報に対応させた特定画像として表示可能であることを特徴とする付記Ｅ５’又は付記Ｅ６’に記載の遊技機。

【１２７５】

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。

【１２７６】

【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。

【１２７７】

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

10

20

30

40

50

利である。

【1278】

〔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。

【1279】

付記E10'に係る遊技機では、情報表示手段が数字又はアルファベットを表示可能であり、特定情報が数字又はアルファベットに対応させて表示される。これにより、数字やアルファベットなどの簡易な識別情報として特定情報の全部又は一部が表示されるため、特定数値情報の特定又は推測がし易く、高度な遊技知識を要することなく特定数値情報の特定又は推測を簡易に楽しむことができる。

【1280】

〔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。

【1281】

付記E11'に係る遊技機では、複数種類の数値情報のうちの前記特定数値情報に対応する個別表示部に特定情報が表示される。即ち、特定数値情報ごとに特定情報が表示される個別表示部が規定されている。そのため、特定情報が表示される個別表示部の種別によって簡易に特定情報を把握でき、特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

【1282】

〔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。

【1283】

付記E12'に係る遊技機では、個別表示部が表示状態と非表示状態との2態様のいずれかに制御される。そのため、個別表示部の態様によって特定数値情報を容易に特定できる。これにより、特定数値情報を特定する際の利便性が高められる。

【1284】

〔付記E13'〕

前記複数の個別表示部(351~356)は列状、環状、マトリックス状又は千鳥状に配置されていることを特徴とする付記E11'又は付記E12'に記載の遊技機。

【1285】

〔付記E14'〕

前記複数の個別表示部(351~356)は、ランプ群であることを特徴とする付記E11'から付記E13'のいずれかに記載の遊技機。

【1286】

付記E13'及び付記E14'に係る遊技機では、簡易かつ安価に情報表示手段を形成することが可能になる。

【1287】

〔付記E15'〕

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記E1'から付記E14'のいずれかに記載の遊技機。

【1288】

付記E15'に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1289】

[付記E16']

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記E15'に記載の遊技機。

【1290】

付記E16'に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

【1291】

[付記E17']

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記E15'又は付記E16'に記載の遊技機。

【1292】

付記E17'に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1293】

[付記E18']

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記E15'から付記E17'のいずれかに記載の遊技機。

【1294】

付記E18'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【1295】

[付記E19']

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態に移行される前記第１特別遊技状態において実行される特別遊技（５Ｒ通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記Ｅ１８’に記載の遊技機。

10

【１２９６】

付記Ｅ１９’に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行される第１特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第１遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第１特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第１遊技状態の移行判定の結果が第２特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第２特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第２遊技状態の移行判定の結果が第１特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第１特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第２特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第１特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第１特別遊技に跨って設定されるため、単発当たり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、特定数値情報を特定するための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。

20

30

【１２９７】

〔付記Ｅ２０’〕

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

前記所定期間の終期は、前記エンディングに設定されることを特徴とする付記Ｅ１８’又は付記Ｅ１９’に記載の遊技機。

【１２９８】

ところで、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技価値が付与される訳でも移行判定の結果が報知される訳でもない。そのため、価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間は、遊技者からすれば一種の空白期間である。これに対して、付記Ｅ２０’に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から特別遊技の終了時点までの間に設定されるため、所定期間において特定の条件が満たされる場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率良く特定情報を表示手段に表示させることが可能になる。

40

【１２９９】

〔付記Ｅ２１’〕

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記所定期間

50

における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｅ１’から付記Ｅ２０’のいずれかに記載の遊技機。

【１３００】

付記Ｅ２１’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１３０１】

〔付記Ｅ２２’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｅ２１’に記載の遊技機。

【１３０２】

付記Ｅ２２’に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【１３０３】

なお、付記Ｅ２２’に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【１３０４】

〔付記Ｆ１’〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（４１）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（４１）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された１つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（４１）と、

所定期間に特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、

所定の条件が成立する場合に、前記表示手段（３５、３９、３４１）に前記特定情報を表示させる表示順序を決定する表示順序決定手段（５１）と、

を備え、

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する場合に、前記規定期間において、前記表示順序決定手段（５１）によって決定される前記表示順序に基づいて、前記表示手段（３５、３９、３４１）に前記特定情報を表示させ、

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

【１３０５】

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

10

20

30

40

50

させる表示順序が決定される。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固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。

【1306】

〔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。

【1307】

〔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。

【1308】

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。

【1309】

〔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。

【1310】

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。

【1311】

〔付記F5'〕

前記所定の条件は、前記数値情報記憶手段(41)に前記所定数値情報(設定値)が記憶されることであることを特徴とする付記F1'から付記F3'のいずれかに記載の遊技機。

【1312】

付記F5'に係る遊技機では、数値情報記憶手段に所定数値情報が記憶されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定数値情報に応じて特定情報の表示順序を決定することが可能になるため、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

【1313】

〔付記F6'〕

前記所定の条件は、前記所定期間が開始されることであることを特徴とする付記F1'から付記F3'のいずれかに記載の遊技機。

【1314】

付記F6'に係る遊技機では、所定期間が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、所定期間ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特

10

20

30

40

50

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。

【1315】

〔付記F7'〕

前記所定の条件は、前記特別遊技が開始されることであることを特徴とする付記F1'から付記F3'のいずれかに記載の遊技機。

【1316】

付記F7'に係る遊技機では、特別遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、特別遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

10

【1317】

〔付記F8'〕

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

前記所定の条件は、前記価値付与遊技が開始されることであることを特徴とする付記F1'から付記F3'のいずれかに記載の遊技機。

【1318】

付記F8'に係る遊技機では、価値付与遊技が開始されることによって表示手段に特定情報を表示させる表示順序が決定される。これにより、価値付与遊技ごとに特定情報の表示順序が決定される。そのため、特定情報の表示順序が固定化されることが防止されるため、同じ特定情報が繰り返し表示されることや、特定情報の表示が単調化されることを防止できる。

20

【1319】

〔付記F9'〕

前記所定の条件が成立する場合に前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から1つの表示順序を選択する表示順序選択手段（51）と、

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

をさらに備え、

30

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間において、前記表示順序記憶手段（51）に記憶される前記1つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（35、39、341）に表示させることを特徴とする付記F1'から付記F8'のいずれかに記載の遊技機。

【1320】

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、所定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々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

【1321】

〔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。

【1322】

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

50

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。

【1323】

〔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。

【1324】

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。

【1325】

〔付記F12'〕

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の始期は、前記第1遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記F11'に記載の遊技機。

【1326】

付記F12'に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

【1327】

〔付記F13'〕

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記F11'又は付記F12'に記載の遊技機。

【1328】

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。

【1329】

〔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

10

20

30

40

50

記 F 1 3 ' のいずれかに記載の遊技機。

【 1 3 3 0 】

付記 F 1 4 ' に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期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 3 3 1 】

[付記 F 1 5 ']

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 F 1 4 ' に記載の遊技機。

【 1 3 3 2 】

付記 F 1 5 ' 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。

【 1 3 3 3 】

[付記 F 1 6 ']

前記特別遊技は、遊技者に遊技価値を付与する複数の単位遊技 (ラウンド遊技) を含む価値付与遊技 (開閉実行モード) 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 F 1 4 ' 又は付記 F 1 5 ' に記載の遊技機。

【 1 3 3 4 】

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 F

10

20

30

40

50

16'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。

【1335】

〔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。

10

【1336】

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。

【1337】

〔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。

20

【1338】

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。

30

【1339】

なお、付記F18'に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1340】

〔付記G1'〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（41）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（41）と、

40

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（41）と、

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を第1表示手段（35、39、341）に表示させる第1表示制御手段（51）と、

前記規定期間において前記第1表示手段（35、39、341）に表示される前記特定

50

情報の表示内容を記憶する表示内容記憶手段（５１２）と、

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

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

を備え、

前記規定期間においては、前記所定数値情報を示す所定情報が前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示されないことを特徴とする遊技機。

10

【１３４１】

付記Ｇ１’に係る遊技機では、規定期間において表示される特定情報の表示内容を、規定期間とは異なる特殊期間において操作手段に対する操作によって表示可能である。これにより、遊技者は、特殊期間において操作手段を操作することで、規定期間において表示される特定情報の表示内容を第２表示手段に表示させることができる。そのため、遊技者は、規定期間において表示される特定情報の表示内容を確認したい場合、例えば表示内容を失念した場合、遊技者の交代があった場合などに、特殊期間において表示内容を確認することができる。その結果、遊技者は、特殊期間において規定期間での表示内容を確認することによって、特定数値情報を特定又は推測することが可能であり、その特定又は推測に従って当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することが可能になる。

20

【１３４２】

〔付記Ｇ２’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｇ１’に記載の遊技機。

【１３４３】

〔付記Ｇ３’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記第１表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｇ１’に記載の遊技機。

30

【１３４４】

付記Ｇ２’又は付記Ｇ３’に係る遊技機では、第１表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、第１表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、第１表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【１３４５】

〔付記Ｇ４’〕

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

前記特殊期間は、前記特別遊技及び前記報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定されることを特徴とする付記Ｇ１’から付記Ｇ３’のいずれかに記載の遊技機。

40

【１３４６】

付記Ｇ４’に係る遊技機では、規定期間での表示内容の確認が可能な特殊期間が、特別遊技及び報知遊技のいずれも実行されていない期間に設定される。これにより、遊技者は、時間的な制約を受けることなく、慎重かつ丁寧に時間を掛けて自己のペースで表示内容を確認して当該遊技機において遊技を行うか否かを判断することができる。

【１３４７】

50

〔付記 G 5'〕

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

前記表示内容表示制御手段（51）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（21）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（512）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの少なくとも1つの前記表示内容を前記第2表示手段（35, 39, 341）に表示させることを特徴とする付記 G 1' から付記 G 4' のいずれかに記載の遊技機。

〔1348〕

〔付記 G 6'〕

前記表示内容表示制御手段（51）は、前記特殊期間において前記複数の特定情報の表示内容から、遊技者によって前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（21）に対して所定の操作がなされることによって選択される前記表示内容を前記第2表示手段（35, 39, 341）に表示させることを特徴とする付記 G 5' に記載の遊技機。

〔1349〕

〔付記 G 7'〕

前記表示内容表示制御手段（51）は、前記特殊期間において遊技者によって前記操作手段（21）に対して所定の操作がなされる場合に、前記表示内容記憶手段（512）に記憶される前記複数の特定情報の表示内容のうちの2以上を前記第2表示手段（35, 39, 341）に表示させることを特徴とする付記 G 5' に記載の遊技機。

〔1350〕

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の少なくとも1つの表示内容を第2表示手段に提示させることができる。例えば、表示内容記憶手段（512）に記憶される複数の特定情報の表示内容から遊技者によって選択される表示内容を第2表示手段に提示させることができる。この場合、遊技者が複数の特定情報の表示内容から第2表示手段に提示させる提示内容を選択できるため、遊技者の意思により自身が希望する表示内容を確認することができる。これにより、以前に確認した情報、情報量の少ない情報などの表示内容の確認を回避しつつ効果的に表示内容を確認することができるため、表示内容の確認を効率良く行うことができる。また、2以上の表示内容が第2表示手段に表示される場合、一度に多くの表示内容を確認できるため、この場合にも効率良く提示内容を確認できる。

〔1351〕

〔付記 G 8'〕

前記第1表示手段（35, 39）と、前記第2表示手段（341）とは、異なる表示手段であることを特徴とする付記 G 1' から付記 G 7' のいずれかに記載の遊技機。

〔1352〕

〔付記 G 9'〕

前記第2表示手段（341）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する図柄（飾り図柄）が変動表示される変動表示画像表示手段であることを特徴とする付記 G 8' に記載の遊技機。

〔1353〕

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

10

20

30

40

50

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。

【1354】

[付記G10']

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段(51)は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段(35、39、341)に表示させることを特徴とする付記G1'から付記G9'のいずれかに記載の遊技機。

【1355】

付記G10'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【1356】

[付記G11']

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記G10'に記載の遊技機。

【1357】

付記G11'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1358】

なお、付記G11'に係る遊技機は、複数の特定情報(非設定値)の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1359】

[付記H1']

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

互いに異なる複数の有利判定確率(大当たり確率)に対応する各数値情報(遊技設定値)を記憶する記憶手段(41)と、

前記各数値情報を選択する選択手段(41)と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報(設定値)を記憶する数値情報記憶手段(41)と、

所定期間に特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の複数の特定数値情報(非設定値)を示す複数の特定情報(数字)をそれぞれ区

10

20

30

40

50

別可能に表示手段（３５、３９、３４１）に表示させる表示制御手段（５１）と、
を備え、

前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させ、

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

【１３６０】

付記Ｈ１’に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１３６１】

〔付記Ｈ２’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｈ１’に記載の遊技機。

【１３６２】

〔付記Ｈ３’〕

前記表示制御手段（５１）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることが可能であることを特徴とする付記Ｈ１’に記載の遊技機。

【１３６３】

付記Ｈ２’又は付記Ｈ３’に係る遊技機では、表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【１３６４】

〔付記Ｈ４’〕

前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から１つの表示順序を選択する表示順序選択手段（５１）と、

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

前記表示制御手段（５１）は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段（５１）に記憶される前記１つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｈ１’から付記Ｈ３’のいずれかに記載の遊技機。

【１３６５】

付記Ｈ４’に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

10

20

30

40

50

【1366】

[付記H5']

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、
は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記1つの表示順序を選択することを特徴とする付記H4'に記載の遊技機。

【1367】

付記H5'に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

10

【1368】

[付記H6']

前記複数の表示順序は、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)が異なる表示順序を含むことを特徴とする付記H5'に記載の遊技機。

【1369】

付記H6'に係る遊技機では、特定の表示順序を選択され易くし、また特定の表示順序を選択され難くすることも可能である。即ち、全ての表示順序が選択される確率が同一にされる場合とは異なり、特定の非設定値の特定を容易にし、これとは逆に、特定の非設定値の特定を困難にすることも可能になる。これにより、高設定値であることの可能性の高低、低設定値であることの可能性の高低などの調整が可能になる。

20

【1370】

[付記H7']

前記複数の表示順序は、前記複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の前記優先順位が最も低い第1表示順序を含み、

前記第1表示順序は、前記第1表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率(選択率)が高く設定(100%を含む)されることを特徴とする付記H6'に記載の遊技機。

30

【1371】

付記H7'に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が最も低い第1表示順序が選択され易い。即ち、所定数値情報に対応する有利判定確率を除いて、有利判定確率が最も低く遊技者にとって最も不利な特定数値情報を示す特定情報は、表示順序における優先順位が最も低い。そのため、遊技者にとって最も不利な特定数値情報が最後に表示されるため、最後の特定情報が表示されるまでは、遊技者にとって最も不利な有利判定確率と、それよりも遊技者に有利な有利判定確率との可能性が残される。これにより、遊技者にとって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

40

【1372】

[付記H8']

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

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

前記第2表示順序は、前記第2表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段

50

(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。

【1373】

付記H8'に係る遊技機では、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い第2表示順序が選択され易い。そのため、付記H6'に係る遊技機と同様に、遊技者にとって最も不利な有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなるため、当該遊技機での遊技が早期に終了されてしまうことを抑制でき、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。さらに、第2表示順序は、複数の特定情報に対応する複数の有利判定確率のうちの最も確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が低い。そのため、遊技者にとって不利な有利判定確率だけでなく、遊技者に有利が有利判定確率であることが遊技者に把握され難くなる。このように遊技者にとって不利な有利判定確率と遊技者に有利が有利判定確率とに対応する2つの特定数値情報を示す2つの特定情報の優先順位が低いことで、遊技者にとって有利さが相反する2つの有利判定確率のいずれであるかが最後まで判断し難くなるため、表示手段に表示される特定情報に対する興味を向上させることが可能になる。

10

【1374】

〔付記H9'〕

前記複数の表示順序は、前記所定数値情報に対応する第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報の前記優先順位が、前記第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する前記特定数値情報を示す前記特定情報よりも低い第3表示順序を含み、

20

前記第3表示順序は、前記第3表示順序以外の表示順序よりも、前記表示順序選択手段(51)によって選択される確率（選択率）が高く設定（100%を含む）されることを特徴とする付記H6'に記載の遊技機。

【1375】

付記H9'に係る遊技機では、第1有利判定確率よりも確率が高い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報の優先順位が、第1有利判定確率よりも確率が低い有利判定確率に対応する特定数値情報を示す特定情報よりも低い第3表示順序の選択率が高く設定されている。このような第3表示順序の選択率が高く設定されていることで、第1有利判定確率を把握する直前までの実際の第1有利判定確率よりも有利判定確率が高い可能性を遊技者に期待させることができる。これにより、第1有利判定確率を把握する直前まで、有利判定確率が高い可能性を期待しつつ特定情報（所定情報）を推測して楽しむことができる。

30

【1376】

〔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、

40

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。

【1377】

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

50

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。

【1378】

〔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。

【1379】

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。

【1380】

〔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。

【1381】

付記H12'に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、1回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、1回の初当たりに対して特定数値情報ひいては特定数値情報を推測又は特定する機会が少なくとも1回は保証される。

【1382】

〔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。

【1383】

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。

【1384】

〔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。

【1385】

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。

【1386】

[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、

10

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

前記所定期間の終期は、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。

【1387】

20

付記H15'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行される第1特別遊技状態において実行される特別遊技に設定される。そのため、第1遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第1特別遊技状態に移行される単発当たりでは、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。一方、第1遊技状態の移行判定の結果が第2特別遊技状態に移行させるものである場合、即ち初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、当該第2特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了されることなく、第2遊技状態の移行判定の結果が第1特別遊技状態に移行させるものとなった場合に、当該第1特別遊技状態に実行される特別遊技において所定期間が終了される。つまり、初当たりが第2特別遊技状態に移行される連荘当たりでは、連荘が終了する第1特別遊技において所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第1特別遊技に跨って設定されるため、単発当たり比べて所定期間が長く、第2特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たり比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、特定数値情報を示す特定情報を多く得られ、特定数値情報ひいては所定数値情報を推測又は特定し易くなるという利益を得ることができる。

30

【1388】

[付記H16']

40

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

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了後に設定されることを特徴とする付記H14'又は付記H15'に記載の遊技機。

【1389】

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

50

とっての空白期間を利用し、特定数値情報を示す特定情報を表示手段に表示することが可能になる。これにより、特別遊技において時間効率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。

【1390】

[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。

【1391】

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。

【1392】

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。

【1393】

[付記I1']

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

互いに異なる複数の有利判定確率(大当たり確率)に対応する各数値情報(遊技設定値)を記憶する記憶手段(41)と、

前記各数値情報を選択する選択手段(41)と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報(設定値)を記憶する数値情報記憶手段(41)と、

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報(非設定値)を示す特定情報(数字)を表示手段(35、39、341)に表示させる表示制御手段(51)と、

前記規定期間以外の期間において、前記特定情報が前記表示手段(35、39、341)に表示されることを制限する表示制限手段(51)と、

を備え、

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

【1394】

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。

【1395】

[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

10

20

30

40

50

であることを特徴とする付記Ⅰ１’に記載の遊技機。

【１３９６】

〔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。

【１３９７】

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。

【１３９８】

〔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。

【１３９９】

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。

【１４００】

〔付記Ⅰ５’〕

前記表示制限手段（５１）は、前記規定期間以外の期間において、前記規定期間において前記表示手段（３５、３９、３４１）に過去に表示された前記特定情報の表示を制限することを特徴とする付記Ⅰ１’から付記Ⅰ４’のいずれかに記載の遊技機。

【１４０１】

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。

【１４０２】

〔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。

【１４０３】

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

10

20

30

40

50

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。

【1404】

[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。

【1405】

付記I7'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1406】

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。

【1407】

[付記J1']

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

互いに異なる複数の有利判定確率(大当たり確率)に対応する各数値情報(遊技設定値)を記憶する記憶手段(41)と、

前記各数値情報を選択する選択手段(41)と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報(設定値)を記憶する数値情報記憶手段(41)と、

所定期間に第1の特定の条件又は前記第2の特定の条件とは異なる第2特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の複数の特定数値情報(非設定値)を示す複数の特定情報(数字)をそれぞれ区別可能に表示手段(35、39、341)に表示させる表示制御手段(51)と、

を備え、

前記表示制御手段(51)は、前記第1の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報(数字)を第1表示順序で前記表示手段(35、39、341)に表示させ、前記第2の特定の条件が成立する場合に前記複数の特定情報(数字)を前記第1表示順序とは異なる第2表示順序で前記表示手段(35、39、341)に表示させ、

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

【1408】

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

10

20

30

40

50

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。

【1409】

[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。

【1410】

[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。

【1411】

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。

【1412】

[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。

【1413】

付記J4'に係る遊技機では、第1の特定の条件が数値情報記憶手段に第1所定数値情報が記憶されていることを含み、第2の特定の条件が数値情報記憶手段に第2所定数値情報が記憶されていることを含む。即ち、特定の条件の種別が所定数値情報に依存する。そのため、所定数値情報によって表示順序が規定され、その表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率が高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【1414】

[付記J5']

前記第1の特定の条件又は前記第2の特定の条件が成立する場合に、前記所定期間における前記複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から1つの表示順序を選択する表示順序選択手段(51)と、

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

前記表示制御手段(51)は、前記規定期間において、前記表示順序記憶手段(51)に記憶される前記1つの表示順序に従って、前記複数の特定情報を前記表示手段(35、39、341)に表示させることを特徴とする付記J1'から付記J4'のいずれかに記載の遊技機。

【1415】

付記Ｊ５’に係る遊技機では、複数の特定情報の表示順序の優先順位を規定する複数の表示順序から選択される１つの表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。そのため、複数の表示順序に含まれる表示順序、及びその選択率によって、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され易くし、特定の表示順序で複数の特定情報が表示され難くし、特定の表示順序によって複数の特定情報が表示されないようにすることなどが可能である。これにより、複数の表示順序の内容や選択率を適宜設定することで、複数の特定情報を様々の順序で表示させることが可能になるため、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

【１４１６】

〔付記Ｊ６’〕

前記複数の表示順序は、前記複数種類の数値情報ごとに規定され、

前記表示順序選択手段（５１）は、前記所定数値情報に基づいて、前記複数の表示順序から前記１つの表示順序を選択することを特徴とする付記Ｊ５’に記載の遊技機。

【１４１７】

付記Ｊ６’に係る遊技機では、所定数値情報に基づいて複数の表示順序から選択される表示順序に従って、規定期間において表示手段に複数の特定情報が表示される。つまり、所定数値情報との関係で複数の表示順序を設定することが可能であるため、所定数値情報ごとに表示順序を設定できる。これにより、所定数値情報に対応する有利判定確率の高いか、低いかなどに基づいて表示順序を設定でき、所定数値情報ごとに複数の特定情報の表示に関して特徴付けを行うことも可能になる。

【１４１８】

〔付記Ｊ７’〕

前記所定期間の始期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｊ１’から付記Ｊ６’のいずれかに記載の遊技機。

【１４１９】

付記Ｊ７’に係る遊技機では、特別遊技に始期が設定される所定期間に特定の条件が満たされる場合に、特定数値情報を示す特定情報が表示手段に表示される。そのため、遊技者は、所定期間に特定の条件が満たされることによって表示手段に表示される特定情報に基づいて、特定数値情報の推測又は特定、ひいては所定数値情報の推測又は特定を楽しむことができる。そして、所定期間の始期が特別遊技に設定されることで、特別遊技において特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【１４２０】

〔付記Ｊ８’〕

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記Ｊ７’に記載の遊技機。

【１４２１】

付記Ｊ８’に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第２遊技状態よりも低い第１遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技に設定される。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの特別遊技に設定される。これにより、単発当たり及び連荘当たりを問わず、１回の初当たりに対して必ず所定期間が設定されるため、１

10

20

30

40

50

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。

【1422】

〔付記J9'〕

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

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記J7'又は付記J8'に記載の遊技機。

【1423】

付記J9'に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【1424】

〔付記J10'〕

前記所定期間の終期は、前記特別遊技に設定されることを特徴とする付記J7'から付記J9'のいずれかに記載の遊技機。

【1425】

付記J10'に係る遊技機では、所定期間の終期が特別遊技に設定される。即ち、所定期間が特別遊技において開始され、特別遊技において終了される。ここで、特別遊技では移行判定の結果が報知されない。そのため、特別遊技に対する遊技者の興趣が低下することが懸念される。これに対して、特別遊技に所定期間の始期に加えて終期が設定されることで、遊技に対する興趣が低下する傾向にある特別遊技に対する興趣が向上される。

【1426】

〔付記J11'〕

前記特別遊技状態は、

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

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

前記所定期間の終期は、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態に移行される前記第1特別遊技状態において実行される特別遊技（5R通常大当たり）に設定されることを特徴とする付記J10'に記載の遊技機。

【1427】

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

10

20

30

40

50

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。

【1428】

〔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。

10

【1429】

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。

20

【1430】

〔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。

【1431】

付記J13'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

30

【1432】

〔付記J14'〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記J13'に記載の遊技機。

【1433】

付記J14'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

40

【1434】

なお、付記J14'に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【1435】

50

〔付記 K 1'〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（41）と、

互いに異なる複数の有利判定確率（大当たり確率）に対応する各数値情報（遊技設定値）を記憶する記憶手段（41）と、

前記各数値情報を選択する選択手段（41）と、

を備える遊技機であって、

複数種類の数値情報から選択された1つの所定数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（41）と、

特定の条件が成立する場合に、所定の開始タイミングから所定の終了タイミングまでの規定期間において、少なくとも前記複数種類の数値情報のうちの前記所定数値情報以外の特定数値情報（非設定値）を示す特定情報（数字）を第1表示手段（35、39、341）に表示させる第1表示制御手段（51）と、

前記所定数値情報を示す所定情報（数字）を第2表示手段（45）に表示させる第2表示制御手段（41）と、

を備え、

前記第1表示手段（35、39、341）は、遊技者に視認可能な位置に設けられ、

前記第2表示手段（45）は、遊技者の視認が制限される位置に設けられ、

前記規定期間においては、前記所定情報が前記第1表示手段（35、39、341）に表示されないことを特徴とする遊技機。

〔1436〕

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（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。

〔1437〕

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。

〔1438〕

〔付記 K 2'〕

第1前記表示制御手段（51）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報を示さない特殊情報（数値の一部）とを前記第1表示手段（35、39、341）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 K 1' に記載の遊技機。

〔1439〕

〔付記 K 3'〕

第1前記表示制御手段（51）は、前記特定情報と、前記複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報（数字の一部）とを前記表示手段（35、39、341）に表示させることが可能であることを特徴とする付記 K 1' に記載の遊技機。

【1440】

付記K2'又は付記K3'に係る遊技機では、第1表示手段に特定情報だけでなく、複数種類の数値情報を示さない特殊情報、又は複数種類の数値情報の一部を示す特殊情報が表示される。これにより、遊技者は、表示手段に特定情報が表示される場合に特定情報に基づいて特定数値情報を特定することができるだけでなく、表示手段に特殊情報が表示される場合に特殊情報に基づいて特定数値情報を推測することができる。そのため、特定情報が表示されない場合であっても特殊情報に基づいて特定数値情報を推測して楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1441】

[付記K4']

遊技球が打ち出される遊技盤(31)をさらに備え、

前記第1表示手段(35、39、341)は、前記遊技盤(31)の正面側に設けられ、

前記第2表示手段(45)は、前記遊技盤(31)の背面側に設けられることを特徴とする付記K1'から付記K3'のいずれかに記載の遊技機。

【1442】

付記K4'に係る遊技機では、所定数値情報以外の特定数値情報を示す特定情報が遊技盤の正面側に設けられる第1表示手段に表示され、所定数値情報を示す所定情報が遊技盤の背面側に設けられる第2表示手段に表示される。そのため、第1表示手段に表示される特定情報の視認が容易であり、第2表示手段に表示される所定情報の視認を容易に制限可能である。

【1443】

[付記K5']

前記遊技盤(31)は、開閉可能に枠体(12)に固定されており、

前記第2表示手段(45)は、前記遊技盤(31)が開放される場合に視認可能な位置に設けられることを特徴とする付記K4'に記載の遊技機。

【1444】

付記K5'に係る遊技機では、開閉可能に枠体に固定される遊技盤の裏面側に第2表示手段が設けられる。そのため、遊技盤を閉鎖することで第2表示手段に表示される所定情報が遊技者に視認されることを防止できる一方で、遊技盤を開放することで第2表示手段に表示される所定情報を遊技ホール側で確認することができる。これにより、遊技盤の開閉という簡易な作業によって第2表示手段の所定情報が視認可能な状態と視認が制限される状態とを達成することができる。

【1445】

[付記K6']

前記第2表示制御手段(41)は、

前記第2表示手段(45)に前記所定情報が表示される表示状態と、前記第2表示手段(45)に前記所定情報が表示されない非表示状態と、の間で制御可能であり、

前記遊技盤(31)の背面側に設けられる特定の操作手段(46)に対して第1操作がなされる場合に前記非表示状態から前記表示状態に制御し、

前記特定の操作手段(46)に対して第2操作がなされる場合に前記表示状態から前記非表示状態に制御することを特徴とする付記K4'又は付記K5'に記載の遊技機。

【1446】

付記K6'に係る遊技機では、遊技盤の背面側に設けられる特定の操作手段に対する操作によって、第2表示手段に所定情報が表示される表示状態と、所定情報が表示されない非表示状態とを選択できる。そのため、遊技ホールの営業時間内では非表示状態と選択することで、遊技機で玉詰まりなどが発生した場合に遊技盤を開放する場合であっても、第2表示手段によって所定情報が遊技者に把握されることを確実に防止できる。

【1447】

[付記K7']

前記特定情報は、複数の特定情報を含み、

前記表示制御手段（５１）は、所定期間に特定の条件が成立する場合に、前記規定期間における前記複数の特定情報を所定の表示順序で前記表示手段（３５、３９、３４１）に表示させることを特徴とする付記Ｋ１'から付記Ｋ６'のいずれかに記載の遊技機。

【１４４８】

付記Ｋ７'に係る遊技機では、規定期間において複数の特定情報が所定の順序で表示される。所定の順序は適宜設定可能であり、例えば所定数値情報の絞り込みや認識が容易な順序、逆に所定数値情報の絞り込みや認識が困難な順序、有利判定確率の高低の判断が容易な順序、逆に高低の判断が困難な順序などに設定可能である。このように、複数の特定情報は様々の順序で表示可能であり、その表示順序を適宜選定することによって、複数の特定情報の表示順序が単調化されることを防止できる。

10

【１４４９】

〔付記Ｋ８'〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に前記特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、前記規定期間において前記複数の特定情報の全てを前記所定の表示順序で前記表示手段に表示させることを特徴とする付記Ｋ７'に記載の遊技機。

【１４５０】

付記Ｋ８'に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が成立する回数が規定回数を超える場合に、規定期間において複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示される。このように規定回数を超える回数の特定の条件が成立する場合に、複数の特定情報の全てが所定の表示順序で表示手段に表示されることで、遊技者は所定数値情報を把握することが可能になる。そのため、遊技者は、所定期間での特定の条件の成立回数が規定回数を超えるか否かに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

20

【１４５１】

なお、付記Ｋ８'に係る遊技機は、複数の特定情報（非設定値）の全てが表示手段に表示され得る点において、最高設定値などの高設定値を否定する情報が提示されない従来のスロットマシンとは異なる。

【１４５２】

〔付記Ａ１〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

30

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）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（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、

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確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

40

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

50

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第1報知遊技（第1特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（341）に表示する手段と、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第2報知遊技（短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像を表示させる手段（51）と、を備え、

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技（第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

【1453】

付記A1に係る遊技機では、第1判定状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される所定の第2報知遊技の終了後に実行される、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される特定の第1報知遊技において特定演出画像を継続して表示させ、特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替え得る。このように、第1判定状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される所定の第2報知遊技の終了後に実行される、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される特定の第1報知遊技において特定演出画像を継続して表示させ、特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立の有無に基づいて、特定演出画像を継続して表示するか、所定演出画像に切り替えて表示するか選択することが可能になる。例えば、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じない場合には特定演出画像を継続して実行し、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合には所定演出画像を切り替えて実行することが可能になる。その結果、特定演出画像を継続して実行することによる不都合の発生が防止される。

【1454】

また、付記A1に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技における特定条件の成立の有無に基づいて、特定演出画像を継続して表示するか、所定演出画像に切り替えて表示するか選択することが可能になることで、特定演出画像の終了後に所定演出画像が表示される場合に、遊技者が、特定演出画像が再開されることにより違和感を覚えること、これとは逆に、特定演出画像が再開されないことにより遊技の進行における演出に対して違和感を覚える可能性を低減できるため、遊技者が遊技の進行における演出に対して違和感を覚えることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1455】

さらに、付記A1に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示されることで、第1報知遊技で表示されていた特定演出画像を、第2報知遊技においても有用に利用することができる。

【1456】

〔付記A2〕

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【1457】

付記 A 2 に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【1458】

10

〔付記 A 3〕

前記第 2 入賞口（315）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第 1 時間である第 1 許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第 1 時間より長い第 2 許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記第 1 許容状態（短開放）とされた前記第 2 入賞口（315）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記 A 2 に記載の遊技機。

【1459】

付記 A 3 に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球であることで、第 1 許容状態において第 2 入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

20

【1460】

〔付記 A 4〕

前記特定条件は、前記表示手段（341）に前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記許容状態とされた前記第 2 入賞口（315）に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 A 2 に記載の遊技機。

30

【1461】

付記 A 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技の回数が、0 を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

40

【1462】

〔付記 A 5〕

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 A 2 から付記 A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1463】

付記 A 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されて

50

いるにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【1464】

〔付記A6〕

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（341）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（341）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記A1から付記A5のいずれかに記載の遊技機。

【1465】

付記A6に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【1466】

〔付記A7〕

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記A1から付記A6のいずれかに記載の遊技機。

【1467】

付記A7に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像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、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、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。

【1468】

〔付記A8〕

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする付記A1から付記A7のいずれかに記載の遊技機。

【1469】

付記A8に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第2報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第2報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定の第1報知遊技における特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで所定の第2報知遊技において不都合が生じることが回避され、また所定の第2報知遊技の終了後に再開される第1報知遊技において不都合が生じる場合であっても、当該第1報知遊技が実行される前に事前に不都合の発生が回避される。

【1470】

〔付記A9〕

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）は、前記特定条件が成立する前記特定の第1報知遊技（第1特図遊技）の次に実行される前記第2報知遊技（第2特図遊技）であることを特徴とする付記A8に記載の遊技機。

【1471】

付記A9に係る遊技機では、所定の第2報知遊技が、特定条件が成立する特定の第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技である。このように、所定の第2報知遊技が、特定条件が成立する特定の第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技であることで、特定演

10

20

30

40

50

出画像を継続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

【1472】

〔付記A10〕

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第2報知遊技（第2特図遊技）であることを特徴とする付記A1から付記A9のいずれかに記載の遊技機。

10

【1473】

付記A10に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第2報知遊技である場合、当該第2報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第2報知遊技である場合、当該第2報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

20

【1474】

〔付記A11〕

前記特定の前記第1報知遊技に実行される所定の第1報知遊技（第1特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする付記A1から付記A7のいずれかに記載の遊技機。

【1475】

付記A11に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第1報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第1報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで第1報知遊技において不都合が生じることが回避される。

30

【1476】

また、所定の第2報知遊技の終了後に再開される第1報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合に、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数を多く確保される。このように、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数が最大限に確保されることで、特定条件の成立によって特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は特定演出画像を最大限に楽しむことができる。

40

【1477】

〔付記A12〕

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記特定の第1報知遊技（第1特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第1報知遊技（第1特図遊技）であることを特徴とする付記A11

50

に記載の遊技機。

【1478】

付記A12に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第1報知遊技である場合、当該第1報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第1報知遊技である場合、当該第1報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

10

【1479】

[付記A13]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであり、

前記特定演出画像と前記所定演出画像とは、前記期待度が同一又は略同一に設定されていることを特徴とする付記A1から付記A12のいずれかに記載の遊技機。

20

【1480】

付記A13に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されることで、表示手段に表示される所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合であっても、所定の画像が切り替えられることにより、所定の画像の表示に対する遊技者の期待を低下させることなく維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興味の低下が防止される。

【1481】

[付記A14]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-5\% \sim +5\%$ に設定されていることを特徴とする付記A13に記載の遊技機。

30

【1482】

[付記A15]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されていることを特徴とする付記A14に記載の遊技機。

【1483】

付記A14及び付記A15に係る遊技機では、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定される。このように、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されることで、所定の画像の表示に対する遊技者の期待をより適切に維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下がより適切に防止され、遊技に対する興味の低下がより適切に防止される。

40

【1484】

[付記A16]

前記第1判定状態(通常遊技状態)における前記第1報知遊技(第1特図遊技)において前記表示手段(341)に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記A13から付記A15のいずれかに記載の遊技機。

【1485】

50

付記 A 1 6 に係る遊技機では、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、継続して実行することにより不都合が発生する確率が高い特定演出画像が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

【 1 4 8 6 】

[付記 A 1 7]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであり、

前記所定演出画像は、前記特定演出画像よりも前記期待度が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 1 2 のいずれかに記載の遊技機。遊技機。

【 1 4 8 7 】

付記 A 1 7 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されていることで、所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合、所定演出画像への切り替えによって遊技者に示唆する期待度が向上される。これにより、遊技者は、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えら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と共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることに大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣が向上される。

【 1 4 8 8 】

[付記 A 1 8]

前記報知遊技において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、 1 0 % 以上に設定されていることを特徴とする付記 A 1 7 に記載の遊技機。

【 1 4 8 9 】

[付記 A 1 9]

前記報知遊技において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、 2 5 % 以上に設定されていることを特徴とする付記 A 1 8 に記載の遊技機。

【 1 4 9 0 】

付記 A 1 8 及び付記 A 1 9 に係る遊技機では、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、 1 0 % 以上、好ましくは 2 5 % 以上に設定される。このように、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、 1 0 % 以上、好ましくは 2 5 % 以上に設定されることで、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることをより期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることにより大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣がより向上される。

【 1 4 9 1 】

[付記 A 2 0]

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が

10

20

30

40

50

表示される確率よりも高く設定されている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 9 2】

付記 A 2 0 に係る遊技機では、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、特定演出画像が表示される頻度が多くなるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、切り替え後の所定演出画像が選択される確率が低く設定されることによって、所定演出画像が表示される頻度が低くなるため、所定演出画像が表示された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

10

【1 4 9 3】

〔付記 A 2 1〕

前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）が前記所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替えられる場合、切り替え前の前記報知遊技と、切り替え後の前記報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する、前記特定演出画像及び前記所定演出画像とは異なる特定情報画像を前記表示手段（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 2 0 のいずれかに記載の遊技機。

【1 4 9 4】

20

付記 A 2 1 に係る遊技機では、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示される。このように、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示されることで、複数の報知遊技において連続して特定演出画像及び所定演出画像が表示されるのではなく、特定演出画像の表示と所定演出画像の表示との連続性が途切れる。これにより、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられたのではなく、特定演出画像の表示の終了後に、所定演出画像の表示が特定演出画像の表示から独立して実行されたかのような錯覚を遊技者に与えることができるため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装できる。そのため、特定演出画像が継続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。

30

【1 4 9 5】

ところで、特定演出画像を継続して実行することで生じる不都合を回避するために特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われた場合には、切り替え後の所定演出画像が実行される報知遊技に対する移行判定の結果は、特別遊技状態に移行させるものとはならない。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われると、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装することで、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことを遊技者に悟られることが防止される。

40

【1 4 9 6】

〔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、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（3 1 4，3 1 5）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（第 1 特図遊

50

技又は第2特図遊技)が表示される表示手段(341)と、

前記所定の入賞口(314, 315)への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)を実行する権利を保留可能な保留手段(41)と、を備え、

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確率が第1確率である第1判定状態(通常遊技状態)、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態(確変遊技状態)において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口(314, 315)は、第1入賞口(314)、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口(314)とは異なる第2入賞口(315)を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)として、前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技(第1特図遊技)と、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技(第2特図遊技)と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態(通常遊技状態)における所定回数の前記第1報知遊技(第1特図遊技)に連続して特定演出画像(例えばチャンス目演出の画像)を前記表示手段(341)に表示する手段と、

前記第1判定状態(通常遊技状態)における所定回数の所定の前記第2報知遊技(短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技)において前記表示手段(341)に前記特定演出画像を表示させる手段(51)と、を備え、

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技(第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技)において前記特定演出画像を前記表示手段(341)に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技(第1特図遊技)において特定条件が成立する場合に、前記表示手段(341)に表示される前記特定演出画像(例えばチャンス目演出の画像)を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像(例えば同色図柄演出の画像)に切り替え得り、

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

【1497】

付記B1に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第2報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第2報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定の第1報知遊技における特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで所定の第2報知遊技において不都合が生じることが回避され、また所定の第2報知遊技の終了後に再開される第1報知遊技において不都合が生じる場合であっても、当該第1報知遊技が実行される前に事前に不都合の発生が回避される。

【1498】

〔付記B2〕

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)は、前記特定条件が成立する前記特定の第1報知遊技(第1特図遊技)の次に実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)であることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【1499】

付記B2に係る遊技機では、所定の第2報知遊技が、特定条件が成立する特定の第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技である。このように、所定の第2報知遊技が、特定条件が成立する特定の第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技であることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発

10

20

30

40

50

生が回避される。

【1500】

〔付記B3〕

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第2報知遊技（第2特図遊技）であることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

10

【1501】

付記B3に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第2報知遊技である場合、当該第2報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第2報知遊技である場合、当該第2報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

20

【1502】

〔付記B4〕

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（341）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（341）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記B1から付記B3のいずれかに記載の遊技機。

【1503】

付記B4に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して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ため、遊技の興味が向上される。

30

【1504】

〔付記B5〕

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記B1から付記B4のいずれかに記載の遊技機。

40

【1505】

付記B5に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像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、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、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、遊技の興味が向上される。

【1506】

50

〔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（41）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（314, 315）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（第1特図遊技又は第2特図遊技）が表示される表示手段（341）と、

前記所定の入賞口（314, 315）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（41）と、を備え、

10

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確率が第1確率である第1判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（314, 315）は、第1入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口（314）とは異なる第2入賞口（315）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）として、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

20

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第1報知遊技（第1特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（341）に表示する手段と、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第2報知遊技（短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像を表示させる手段（51）と、を備え、

30

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技（第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定の前記第1報知遊技に実行される所定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

〔1507〕

付記 C 1に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第1報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第1報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで第1報知遊技において不都合が生じることが回避される。

40

〔1508〕

また、所定の第2報知遊技の終了後に再開される第1報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合に、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数を多く確保される。このように、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数が最大限に確保されるこ

50

とで、特定条件の成立によって特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は特定演出画像を最大限に楽しむことができる。

【1509】

〔付記C2〕

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記特定の第1報知遊技（第1特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第1報知遊技（第1特図遊技）であることを特徴とする付記C1に記載の遊技機。

10

【1510】

付記C2に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第1報知遊技である場合、当該第1報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第1報知遊技である場合、当該第1報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

20

【1511】

〔付記C3〕

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（341）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（341）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記C1又は付記C2に記載の遊技機。

【1512】

30

付記C3に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して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ため、遊技の興味が向上される。

【1513】

〔付記C4〕

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記C1から付記C3のいずれかに記載の遊技機。

40

【1514】

付記C4に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像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、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、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、遊技の興味が向上される。

50

【1515】

[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、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（314, 315）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（第1特図遊技又は第2特図遊技）が表示される表示手段（341）と、

前記所定の入賞口（314, 315）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（41）と、を備え、

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確率が第1確率である第1判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（314, 315）は、第1入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口（314）とは異なる第2入賞口（315）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）として、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第1報知遊技（第1特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（341）に表示する手段と、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第2報知遊技（短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像を表示させる手段（51）と、を備え、

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技（第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであり、

前記特定演出画像と前記所定演出画像とは、前記期待度が同一又は略同一に設定されていることを特徴とする遊技機。

【1516】

付記D1に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されることで、表示手段に表示される所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合であっても、所定の画像が切り替えられることにより、所定の画像の表示に対する遊技者の期待を低下させることなく維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興味の低下が防止される。

10

20

30

40

50

【1517】

〔付記D2〕

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-5\% \sim +5\%$ に設定されていることを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【1518】

〔付記D3〕

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されていることを特徴とする付記D2に記載の遊技機。

【1519】

付記D2及び付記D3に係る遊技機では、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定される。このように、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されることで、所定の画像の表示に対する遊技者の期待をより適切に維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下がより適切に防止され、遊技に対する興味の低下がより適切に防止される。

【1520】

〔付記D4〕

前記第1判定状態（通常遊技状態）における前記第1報知遊技（第1特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されてい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。

【1521】

付記D4に係る遊技機では、第1判定状態における第1報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第1判定状態における第1報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、継続して実行することにより不都合が発生する確率が高い特定演出画像が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

【1522】

〔付記D5〕

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（341）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（341）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記D1から付記D4のいずれかに記載の遊技機。

【1523】

付記D5に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して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ため、遊技の興味が向上される。

【1524】

〔付記E1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（41）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（314，315）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（第1特図遊

10

20

30

40

50

技又は第2特図遊技)が表示される表示手段(341)と、

前記所定の入賞口(314, 315)への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)を実行する権利を保留可能な保留手段(41)と、を備え、

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確率が第1確率である第1判定状態(通常遊技状態)、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態(確変遊技状態)において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口(314, 315)は、第1入賞口(314)、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口(314)とは異なる第2入賞口(315)を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)として、前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技(第1特図遊技)と、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技(第2特図遊技)と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態(通常遊技状態)における所定回数の前記第1報知遊技(第1特図遊技)に連続して特定演出画像(例えばチャンス目演出の画像)を前記表示手段(341)に表示する手段と、

前記第1判定状態(通常遊技状態)における所定回数の所定の前記第2報知遊技(短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技)において前記表示手段(341)に前記特定演出画像を表示させる手段(51)と、を備え、

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技(第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技)において前記特定演出画像を前記表示手段(341)に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技(第1特図遊技)において特定条件が成立する場合に、前記表示手段(341)に表示される前記特定演出画像(例えばチャンス目演出の画像)を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像(例えば同色図柄演出の画像)に切り替え得り、

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであり、

前記所定演出画像は、前記特定演出画像よりも前記期待度が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【1525】

付記E1に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されていることで、所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合、所定演出画像への切り替えによって遊技者に示唆する期待度が向上される。これにより、遊技者は、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えら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と共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることに大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣が向上される。

【1526】

〔付記E2〕

前記報知遊技において前記表示手段(341)に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段(341)に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、10%以上に設定されていることを特徴とする付記E

10

20

30

40

50

1 に記載の遊技機。

【1527】

〔付記 E 3〕

前記報知遊技において前記表示手段（341）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（341）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、25%以上に設定されていることを特徴とする付記 E 2 に記載の遊技機。

【1528】

付記 E 2 及び付記 E 3 に係る遊技機では、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、10%以上、好ましくは25%以上に設定される。このように、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、10%以上、好ましくは25%以上に設定されることで、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることをより期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることにより大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣がより向上される。

【1529】

〔付記 E 4〕

前記第1判定状態（通常遊技状態）における前記第1報知遊技（第1特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されてい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。

【1530】

付記 E 4 に係る遊技機では、第1判定状態における第1報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第1判定状態における第1報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、特定演出画像が表示される頻度が多くなるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、切り替え後の所定演出画像が選択される確率が低く設定されることによって、所定演出画像が表示される頻度が低くなるため、所定演出画像が表示された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

【1531】

〔付記 E 5〕

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（341）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（341）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像である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。

【1532】

付記 E 5 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【1533】

〔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

10

20

30

40

50

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、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）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（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、

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確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、

前記報知遊技実行手段は、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、

前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、

前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）が前記所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替えられる場合、切り替え前の前記報知遊技と、切り替え後の前記報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する、前記特定演出画像及び前記所定演出画像とは異なる特定情報画像を前記表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする遊技機。

【１５３４】

付記Ｆ１に係る遊技機では、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示される。このように、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示されることで、複数の報知遊技において連続して特定演出画像及び所定演出画像が表示されるのではなく、特定演出画像の表示と所定演出画像の表示との連続性が途切れる。これにより、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられたのではなく、特定演出画像の表示の終了後に、所定演出画像の表示が特定演出画像の表示から独立して実行されたかのような錯覚を遊技者に与えることができるため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装できる。そのため、特定演出画像が

10

20

30

40

50

継続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。

【1535】

ところで、特定演出画像を継続して実行することで生じる不都合を回避するために特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われた場合には、切り替え後の所定演出画像が実行される報知遊技に対する移行判定の結果は、特別遊技状態に移行させるものとはならない。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われると、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装することで、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことを遊技者に悟られることが防止される。

10

【1536】

[付記F2]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段(41)を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記F1に記載の遊技機。

【1537】

20

付記F2に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【1538】

30

[付記F3]

前記第2入賞口(315)の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第1時間である第1許容状態(短開放)と、前記許容状態とされる時間が前記第1時間より長い第2許容状態(長開放)と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第1報知遊技(第1特図遊技)において前記第1許容状態(短開放)とされた前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記F2に記載の遊技機。

【1539】

付記F3に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第1報知遊技において第1許容状態とされた第2入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第1報知遊技において第1許容状態とされた第2入賞口への遊技球の入球であることで、第1許容状態において第2入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

40

【1540】

[付記F4]

前記特定条件は、前記表示手段(341)に前記特定演出画像が表示される前記第1報知遊技(第1特図遊技)において前記許容状態とされた前記第2入賞口(315)に0を

50

超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 F 2 に記載の遊技機。

【1541】

付記 F 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技の回数が、0 を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

10

【1542】

[付記 F 5]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 F 2 から付記 F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1543】

付記 F 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

20

【1544】

[付記 F 6]

前記移行判定手段 (41) による前記移行判定の結果は、前記表示手段 (341) において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段 (341) において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 F 1 から付記 F 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1545】

付記 F 6 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

30

【1546】

[付記 F 7]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 A 1 から付記 F 6 のいずれかに記載の遊技機。

40

【1547】

付記 F 7 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像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、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、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。

【1548】

[付記 G 1]

50

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、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）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（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、

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確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、

前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、

前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする遊技機。

【１５４９】

付記Ｇ１に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【１５５０】

〔付記Ｇ２〕

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に

10

20

30

40

50

特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。

【１５５１】

付記Ｇ２に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

10

【１５５２】

〔付記Ｇ３〕

前記第２入賞口（３１５）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第１時間である第１許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第１時間より長い第２許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記第１許容状態（短開放）とされた前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記Ｇ２に記載の遊技機。

20

【１５５３】

付記Ｇ３に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第１報知遊技において第１許容状態とされた第２入賞口への遊技球の入球であることで、第１許容状態において第２入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

30

【１５５４】

〔付記Ｇ４〕

前記特定条件は、前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記許容状態とされた前記第２入賞口（３１５）に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記Ｇ２に記載の遊技機。

【１５５５】

付記Ｇ４に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第１報知遊技において許容状態とされた第２入賞口に０を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技の回数が、０を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

40

【１５５６】

〔付記Ｇ５〕

50

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 G 2 から付記 G 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1557】

付記 G 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【1558】

[付記 G 6]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 G 1 から付記 G 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1559】

付記 G 6 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像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、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、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。

【1560】

[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 (41) と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 (314, 315) 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 (第1特図遊技又は第2特図遊技) が表示される表示手段 (341) と、

前記所定の入賞口 (314, 315) への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技 (第1特図遊技又は第2特図遊技) を実行する権利を保留可能な保留手段 (41) と、を備え、

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確率が第1確率である第1判定状態 (通常遊技状態)、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態 (確変遊技状態) において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口 (314, 315) は、第1入賞口 (314)、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口 (314) とは異なる第2入賞口 (315) を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技 (第1特図遊技又は第2特図遊技) として、前記第1入賞口 (314) への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技 (第1特図遊技) と、前記第2入賞口 (315) への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技 (第2特図遊技) と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態 (通常遊技状態) における所定回数の前記第1報知遊技 (第1特図遊技) に連続して特定演出画像 (例えばチャンス目演出の画像) を前記表示手段 (341) に表示する手段と、

前記第1判定状態 (通常遊技状態) における所定回数の所定の前記第2報知遊技 (短開放時の第2入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技) において前記表示手段 (341) に前記特定演出画像を表示させる手段 (51) と、を備え、

10

20

30

40

50

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技（第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする遊技機。

【1561】

付記H1に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が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あることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像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、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、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。

【1562】

【付記H2】

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記H1に記載の遊技機。

【1563】

付記H2に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【1564】

【付記H3】

前記第2入賞口（315）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第1時間である第1許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第1時間より長い第2許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第1報知遊技（第1特図遊技）において前記第1許容状態（短開放）とされた前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記H2に記載の遊技機。

【1565】

付記H3に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第1報知遊技において第1許容状態とされた第2入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第1報知遊技において第1許容状態とされた第2入賞口への遊技球の入球であることで、第1許容状態において第2入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事

10

20

30

40

50

態が発生することが防止される。

【1566】

〔付記H4〕

前記特定条件は、前記表示手段（341）に前記特定演出画像が表示される前記第1報知遊技（第1特図遊技）において前記許容状態とされた前記第2入賞口（315）に0を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記H2に記載の遊技機。

【1567】

付記H4に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第1報知遊技において許容状態とされた第2入賞口に0を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第1報知遊技において許容状態とされた第2入賞口に0を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技の回数が、0を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【1568】

〔付記H5〕

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記H2から付記H4のいずれかに記載の遊技機。

【1569】

付記H5に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【1570】

〔付記H6〕

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（341）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（341）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記H1から付記H5のいずれかに記載の遊技機。

【1571】

付記H6に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【1572】

〔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、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（314，315）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（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（41）と、

を備え、

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確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７７として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１５７３】

付記Ⅰ１に係る遊技機では、第２報知遊技において特定演出画像が表示される場合に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において特定演出画像が表示される場合に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が把握することができる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することが防止されると共に、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【１５７４】

〔付記Ⅰ２〕

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記第１報知遊技（第１特図遊技）において表示されていた態様を維持して前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする付記Ⅰ１に記載の遊技機。

【１５７５】

付記Ⅰ２に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技の次に実行

10

20

30

40

50

される第2報知遊技において、第1報知遊技において表示されていた態様を維持して所定の示唆情報が表示されることで、第2報知遊技の実行前の第1報知遊技において所定の示唆情報が表示されていたことを、遊技者がより簡易かつ確実に把握することができる。これにより、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣のより低下が防止される。

【1576】

〔付記I3〕

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記所定の示唆情報が表示された前記第1報知遊技(第1特図遊技)の次に実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)において、前記第1報知遊技(第1特図遊技)とは異なる態様で前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする付記I1又は付記I2遊技機。

10

【1577】

付記I3に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示される。このように、所定の示唆情報が表示された第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、多様な態様で遊技者に把握させることができると共に、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

20

【1578】

〔付記I4〕

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示(キャプチャ画像77として表示)させ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。

【1579】

付記I4に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第2報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

30

【1580】

〔付記I5〕

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示(キャプチャ画像77として表示)させることを特徴とする付記I4に記載の遊技機。

40

【1581】

付記I5に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第2報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

【1582】

〔付記I6〕

50

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して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。

【１５８３】

付記Ⅰ６に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【１５８４】

〔付記Ⅰ７〕

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として前記表示手段（３４１）に表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ⅰ１から付記Ⅰ６のいずれかに記載の遊技機。

【１５８５】

付記Ⅰ７に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【１５８６】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【１５８７】

〔付記Ⅰ８〕

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ⅰ１から付記Ⅰ７のいずれかに記載の遊技機。

【１５８８】

付記Ⅰ８に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開さ

れることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1589】

〔付記I9〕

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記I1から付記I8のいずれかに記載の遊技機。

【1590】

付記I9に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1591】

〔付記I10〕

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記I1から付記I9のいずれかに記載の遊技機。

【1592】

付記I10に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1593】

〔付記I11〕

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記I1から付記I10のいずれかに記載の遊技機。

【1594】

付記I11に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【1595】

〔付記I12〕

前記所定の示唆情報は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ⅰ１から付記Ⅰ１１のいずれかに記載の遊技機。

【１５９６】

付記Ⅰ１２に係る遊技機では、所定の示唆情報が、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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、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あることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報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、所定の示唆情報が表示された場合には、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。

【１５９７】

〔付記Ⅱ１〕

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、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）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（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

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確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７７として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記第１報知遊技（第１特図遊技）において表示されていた態様を維持して前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする遊技機。

【１５９８】

付記Ｊ１に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技において表示されていた態様を維持して所定の示唆情報が表示されることで、第２報知遊技の実行前の第１報知遊技において所定の示唆情報が表示されていたことを、遊技者がより簡易かつ確実に把握することができる。これにより、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣のより低下が防止される。

【１５９９】

〔付記Ｊ２〕

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７７として表示）させることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。

【１６００】

付記Ｊ２に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【１６０１】

〔付記Ｊ３〕

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７７として表示）させることを特徴とする付記Ｊ２に記載の遊技機。

【１６０２】

付記Ｊ３に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

【１６０３】

〔付記Ｊ４〕

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。

【１６０４】

付記Ｊ４に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技におい

て変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【1605】

〔付記J5〕

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記J1から付記J4のいずれかに記載の遊技機。

10

【1606】

付記J5に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【1607】

20

〔付記J6〕

前記所定の示唆情報は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記J1から付記J5のいずれかに記載の遊技機。

【1608】

付記J6に係る遊技機では、所定の示唆情報が、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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、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あることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報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、所定の示唆情報が表示された場合には、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。

30

【1609】

〔付記K1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口(314, 315)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(第1特図遊技又は第2特図遊技)を実行する報知遊技実行手段(41)と、

40

を備え、

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確率が第1確率である第1判定状態(通常遊技状態)、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態(確変遊技状態)において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口(314, 315)は、第1入賞口(314)、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口(314)とは異なる第2入賞口(315)を含み、

前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)は、前記第1入賞口(314)への遊

50

技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、を含み、

所定の前記第1報知遊技（保留連続演出が実行される第1特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（341）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される前記第2報知遊技（第2特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば4個）まで保留可能な保留手段（41）と、

前記第2入賞口（315）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（41）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口（315）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（41）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像（第2特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（51）と、

前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（51）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像77として表示）させる示唆情報継続表示手段（51）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第1報知遊技（第1特図遊技）の次に実行される前記第2報知遊技（第2特図遊技）において、前記第1報知遊技（第1特図遊技）とは異なる態様で前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする遊技機。

【1610】

付記K1に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示される。このように、所定の示唆情報が表示された第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、多様な態様で遊技者に把握させることができると共に、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【1611】

〔付記K2〕

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記K1に記載の遊技機。

【1612】

付記K2に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1613】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【1614】

[付記K3]

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記K1又はK2に記載の遊技機。

【1615】

付記K3に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1616】

[付記K4]

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記K1から付記K3のいずれかに記載の遊技機。

【1617】

付記K4に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1618】

[付記K5]

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記K1から付記K4のいずれかに記載の遊技機。

【1619】

付記K5に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視

10

20

30

40

50

認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1620】

〔付記K6〕

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記K1から付記K5のいずれかに記載の遊技機。

10

【1621】

付記K6に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【1622】

20

〔付記K7〕

前記所定の示唆情報は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記K1から付記K6のいずれかに記載の遊技機。

【1623】

付記K7に係る遊技機では、所定の示唆情報が、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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、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あることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報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、所定の示唆情報が表示された場合には、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。

30

【1624】

〔付記L1〕

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、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（314，315）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（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（41）と、

40

を備え、

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確率が第1確率である第1判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（314，315）は、第1入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口（314）とは異なる第2入賞口（315）を含み、

前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）は、前記第1入賞口（314）への遊

50

技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、を含み、

所定の前記第1報知遊技（保留連続演出が実行される第1特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（341）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される前記第2報知遊技（第2特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば4個）まで保留可能な保留手段（41）と、

前記第2入賞口（315）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（41）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口（315）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（41）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像（第2特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（51）と、

前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（51）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像77として表示）させる示唆情報継続表示手段（51）と、

を備え、

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第2報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像77として表示）させることを特徴とする遊技機。

【1625】

付記L1に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第2報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【1626】

【付記L2】

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第2報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像77として表示）させることを特徴とする付記L1に記載の遊技機。

【1627】

付記L2に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第2報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

【1628】

【付記L3】

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報

10

20

30

40

50

として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１又は付記Ｌ２に記載の遊技機。

【１６２９】

付記Ｌ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【１６３０】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

20

【１６３１】

〔付記Ｌ４〕

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ３のいずれかに記載の遊技機。

【１６３２】

付記Ｌ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【１６３３】

〔付記Ｌ５〕

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ４のいずれかに記載の遊技機。

40

【１６３４】

付記Ｌ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開さ

50

れることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1635】

〔付記L6〕

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記L1から付記L5のいずれかに記載の遊技機。

【1636】

付記L6に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1637】

〔付記L7〕

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記L1から付記L6のいずれかに記載の遊技機。

【1638】

付記L7に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【1639】

〔付記L8〕

前記所定の示唆情報は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記L1から付記L7のいずれかに記載の遊技機。

【1640】

付記L8に係る遊技機では、所定の示唆情報が、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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、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あることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報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、所定の示唆情報が表示された場合には、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。

【1641】

〔付記M1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（41）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（314，315）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（第1特図遊

10

20

30

40

50

技又は第2特図遊技)を実行する報知遊技実行手段(41)と、
を備え、

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確率が第1確率である第1判定状態(通常遊技状態)、又は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確率よりも高い第2確率である第2判定状態(確変遊技状態)において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口(314, 315)は、第1入賞口(314)、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口(314)とは異なる第2入賞口(315)を含み、

前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)は、前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技(第1特図遊技)と、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技(第2特図遊技)と、を含み、

所定の前記第1報知遊技(保留連続演出が実行される第1特図遊技)において所定の示唆情報(大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報)を表示する示唆情報表示手段(341)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)を実行する権利を上限数(例えば4個)まで保留可能な保留手段(41)と、

前記第2入賞口(315)が所定の前記許容状態(長開放)とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段(41)と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数的前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像77として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

を備え、

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする遊技機。

【1642】

付記M1に係る遊技機では、第2報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【1643】

[付記M2]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記M1に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【1644】

付記M2に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【1645】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【1646】

[付記M3]

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記M1又は付記M2に記載の遊技機。

20

【1647】

付記M3に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【1648】

[付記M4]

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記M1から付記M3のいずれかに記載の遊技機。

40

【1649】

付記M4に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

50

【1650】

[付記M5]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記M1から付記M4のいずれかに記載の遊技機。

【1651】

付記M5に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1652】

[付記M6]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記M1から付記M5のいずれかに記載の遊技機。

【1653】

付記M6に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

【1654】

[付記M7]

前記所定の示唆情報は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記M1から付記M6のいずれかに記載の遊技機。

【1655】

付記M7に係る遊技機では、所定の示唆情報が、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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、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あることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報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、所定の示唆情報が表示された場合には、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。

【1656】

[付記N1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口(314, 315)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(第1特図遊技又は第2特図遊技)を実行する報知遊技実行手段(41)と、

を備え、

10

20

30

40

50

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確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

10

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

20

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７７として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

30

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする遊技機。

【１６５７】

付記Ｎ１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変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、所定の示唆情報が停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して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ため、遊技の興趣が向上される。

40

【１６５８】

〔付記Ｎ２〕

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｎ１に記載の遊技機。

【１６５９】

付記Ｎ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このよう

50

に、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1660】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【1661】

〔付記N3〕

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記N1又は付記N2に記載の遊技機。

【1662】

付記N3に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1663】

〔付記N4〕

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記N1から付記N3のいずれかに記載の遊技機。

【1664】

付記N4に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1665】

〔付記N5〕

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報

に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｎ１から付記Ｎ４のいずれかに記載の遊技機。

【１６６６】

付記Ｎ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【１６６７】

〔付記Ｎ６〕

前記所定の示唆情報は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｎ１１から付記Ｎ５のいずれかに記載の遊技機。

【１６６８】

付記Ｎ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、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あることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、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あることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報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、所定の示唆情報が表示された場合には、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。

【１６６９】

〔付記Ｏ１〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）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（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

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確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は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確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技

10

20

30

40

50

(第2特図遊技)を実行する権利を上限数(例えば4個)まで保留可能な保留手段(41)と、

前記第2入賞口(315)が所定の前記許容状態(長開放)とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段(41)と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像77として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

を備え、

前記所定の示唆情報は、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あることの期待度を示すものであることを特徴とする遊技機。

【1670】

付記01に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が、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あることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報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、所定の示唆情報が表示された場合には、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。

【1671】

〔付記02〕

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記01に記載の遊技機。

【1672】

付記02に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1673】

〔付記03〕

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度(例えば明度及び彩度の少なくとも一方)を下げた画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記01又は付記02に記載の遊技機。

【1674】

付記03に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技におい

10

20

30

40

50

て実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1675】

〔付記04〕

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記01から付記03のいずれかに記載の遊技機。

10

【1676】

付記04に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【1677】

〔付記05〕

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記01から付記04のいずれかに記載の遊技機。

【1678】

付記05に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【1679】

〔付記06〕

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

40

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記01から付記05のいずれかに記載の遊技機。

【1680】

付記06に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を

50

楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【符号の説明】

【1 6 8 1】

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

E ~ 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 E 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 E M

6 : 表示制御装置

7 5 : 当該変動表示画像

7 6 : 保留表示画像

7 7 : キャプチャ画像

10

20

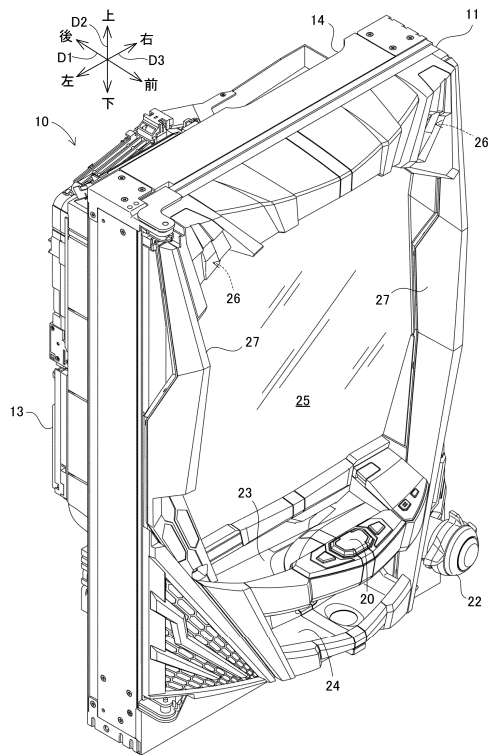
30

40

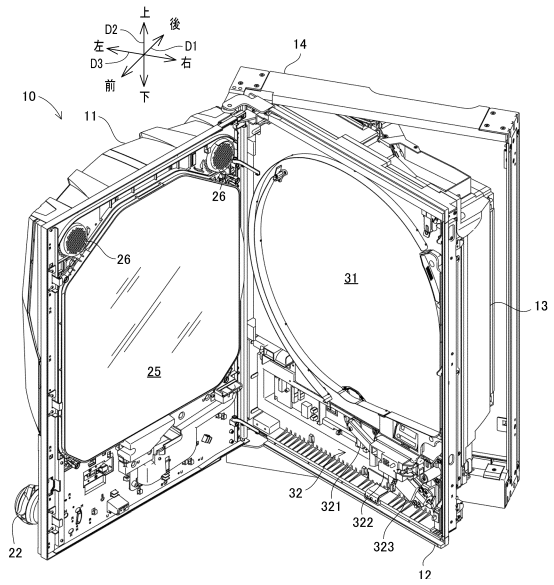
50

【図面】

【図 1】



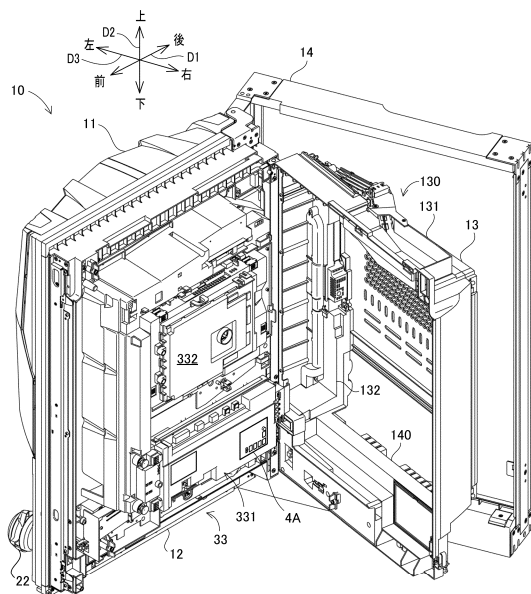
【図 2】



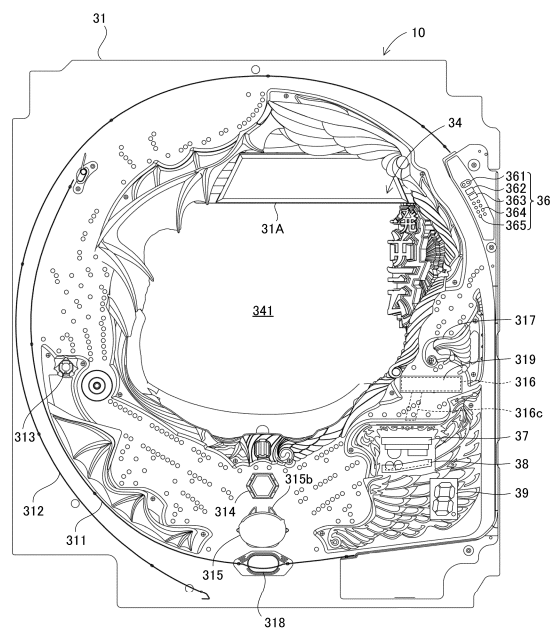
10

20

【図 3】



【図 4】

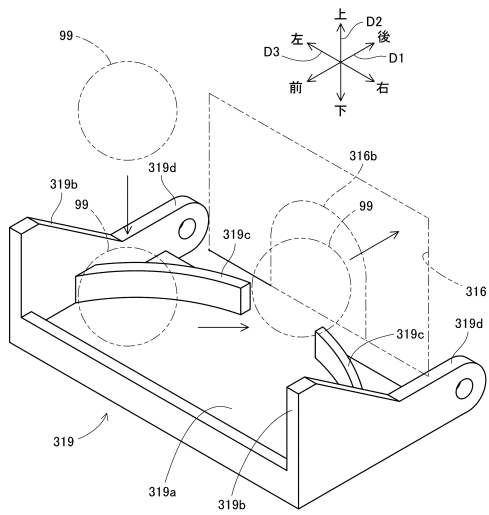


30

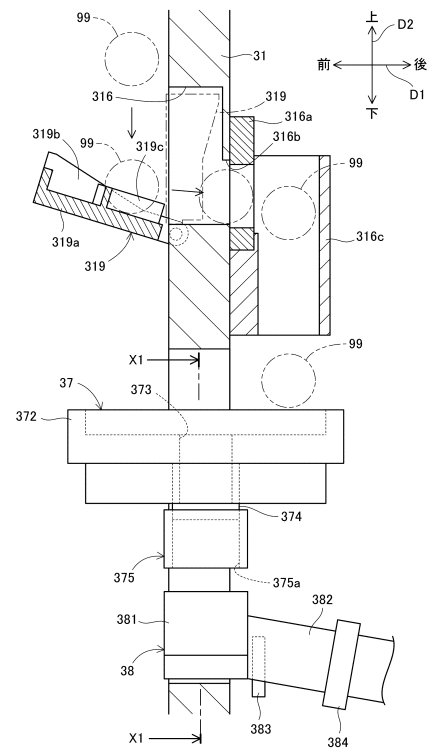
40

50

【図 5】

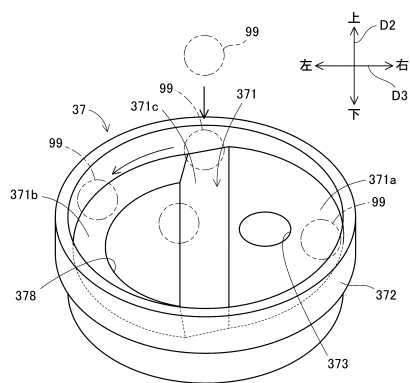


【図 6】

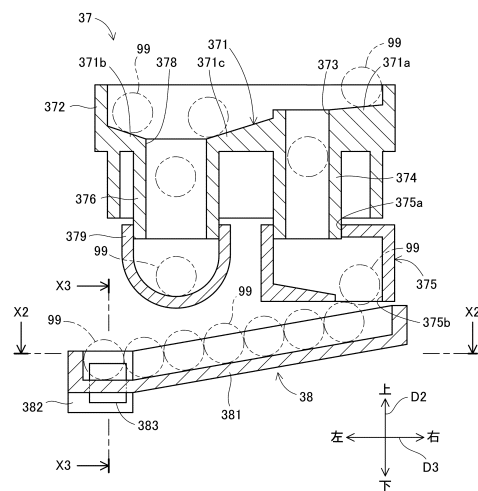


10

【図 7】



【図 8】

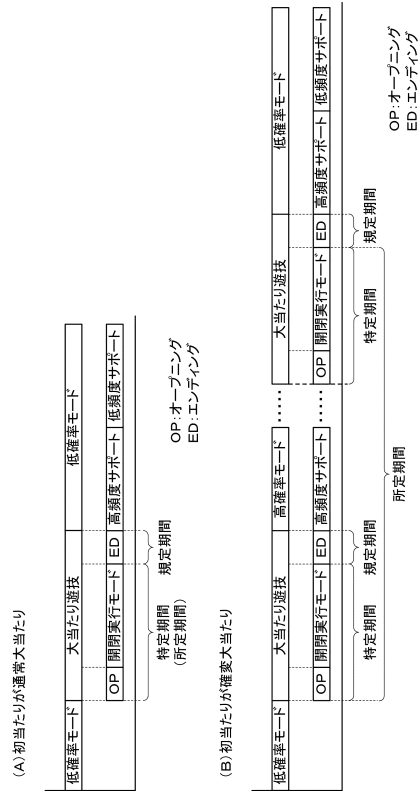


30

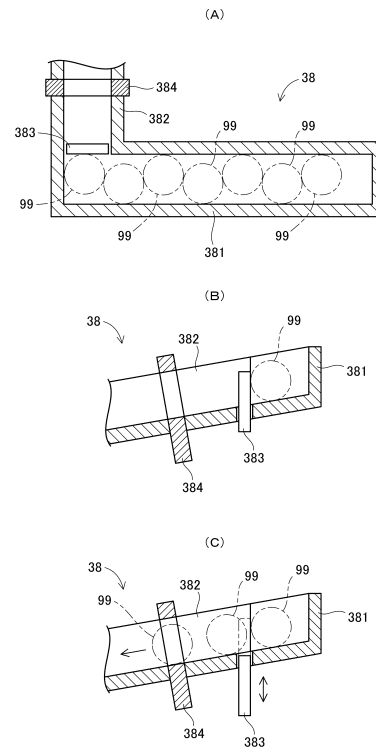
40

50

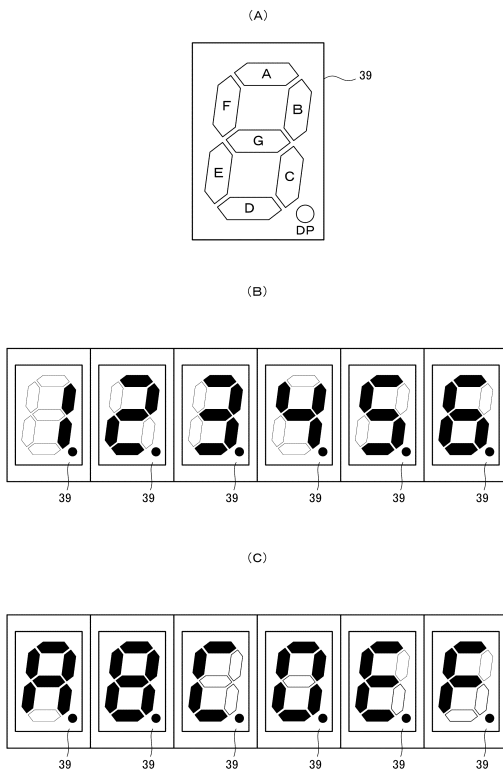
【図 9】



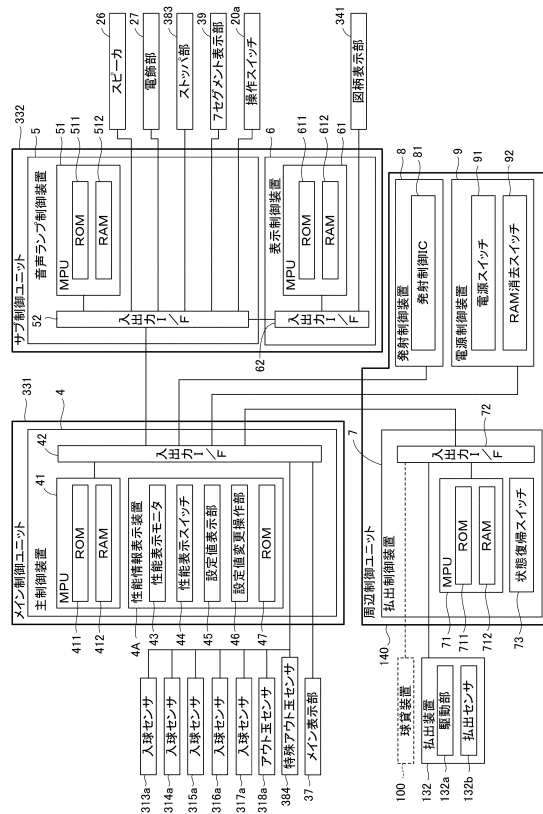
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

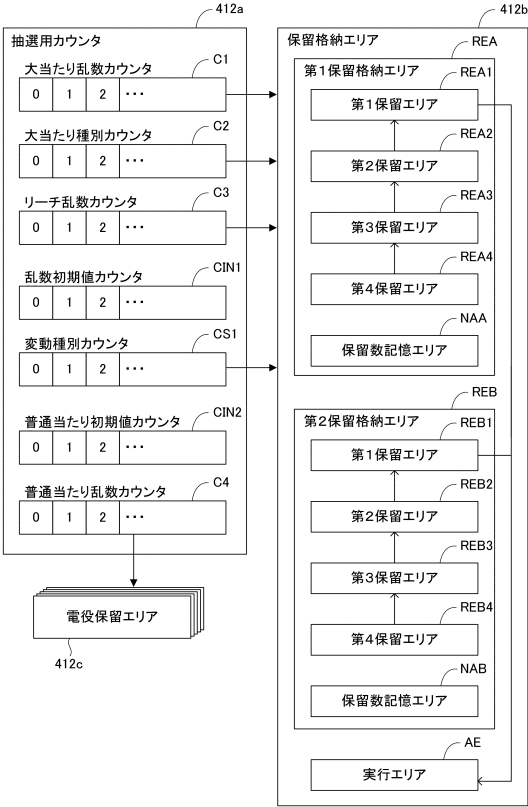
20

30

40

50

【図 1 3】



【図 1 4】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確定大当たり
	10~14	16R確定大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確定大当たり
	5~14	16R確定大当たり
	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 1 5】

(A) 通常大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

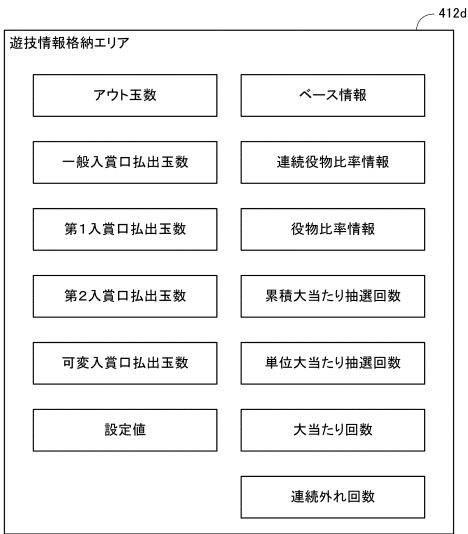
(B) 確変大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(C) 外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)
完全外れ		

【図 1 6】



10

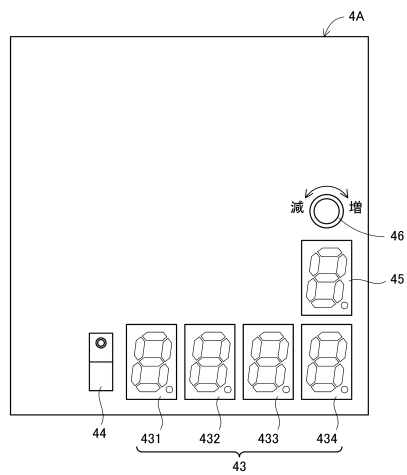
20

30

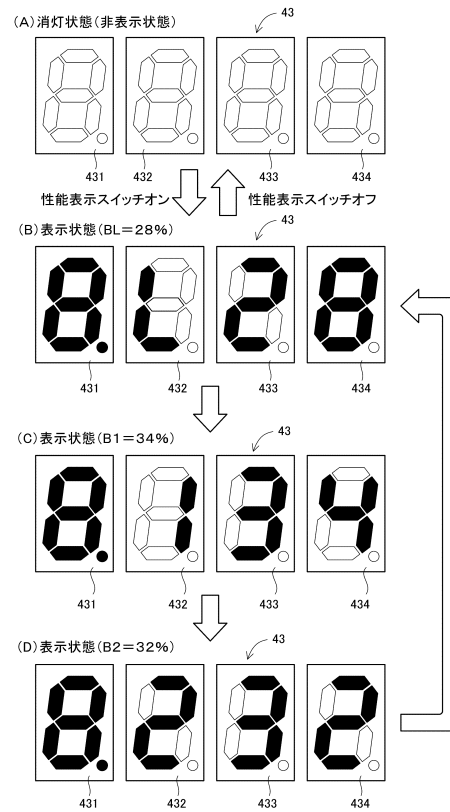
40

50

【図 17】



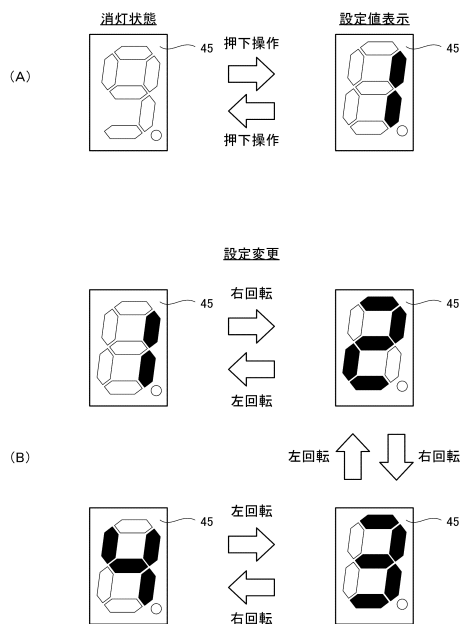
【図 18】



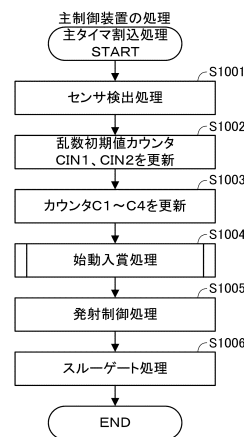
10

20

【図 19】



【図 20】

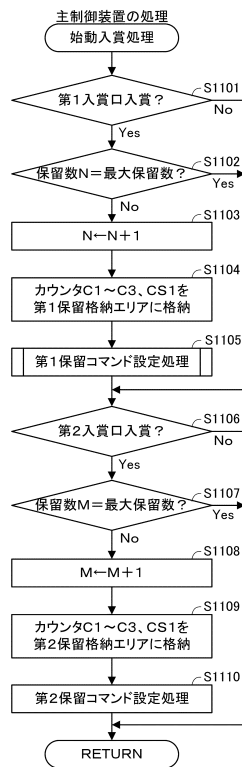


30

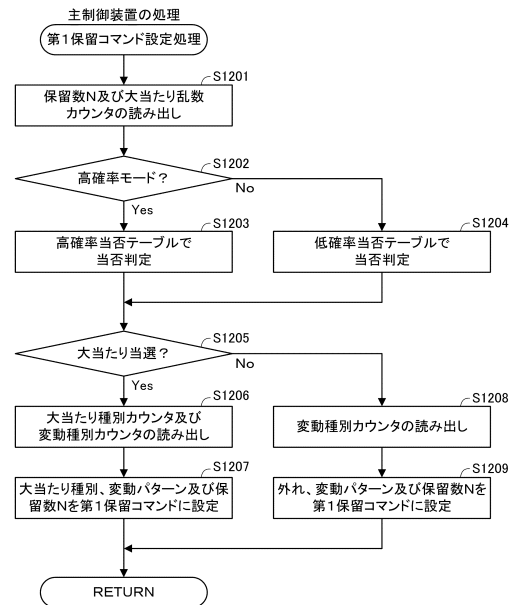
40

50

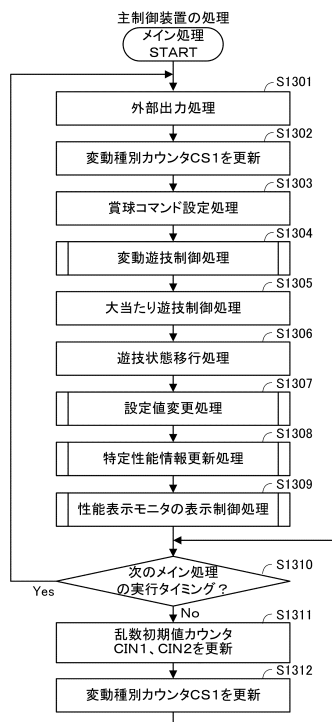
【図 2 1】



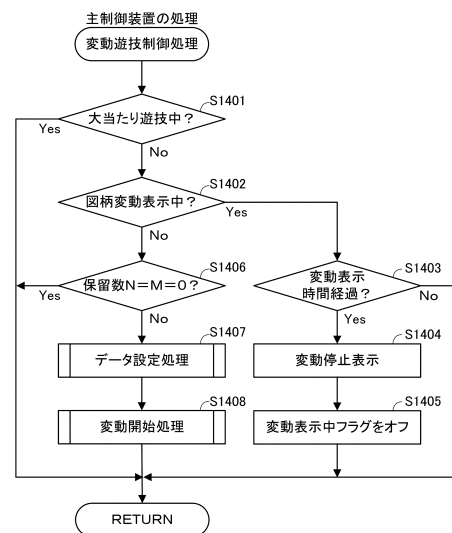
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

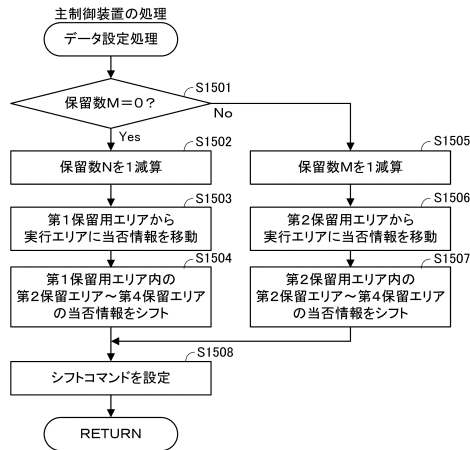
20

30

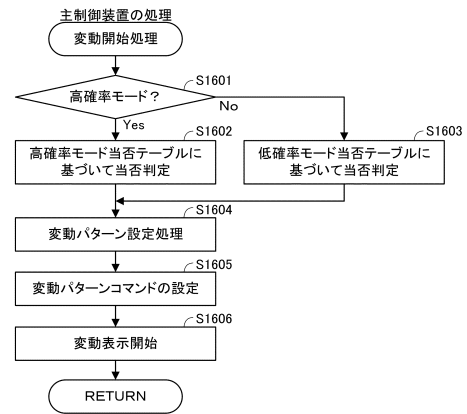
40

50

【図 25】



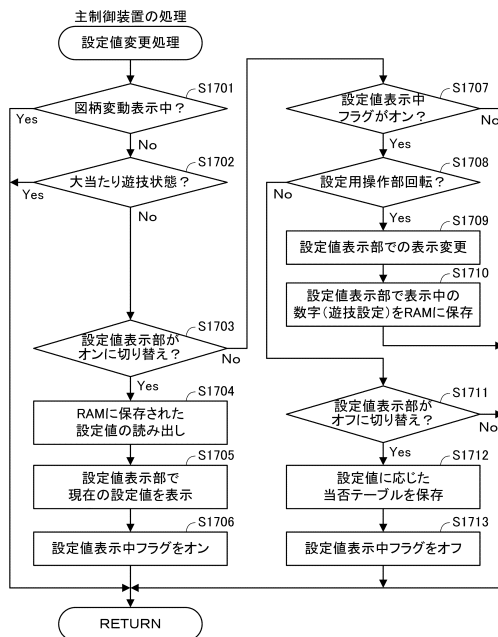
【図 26】



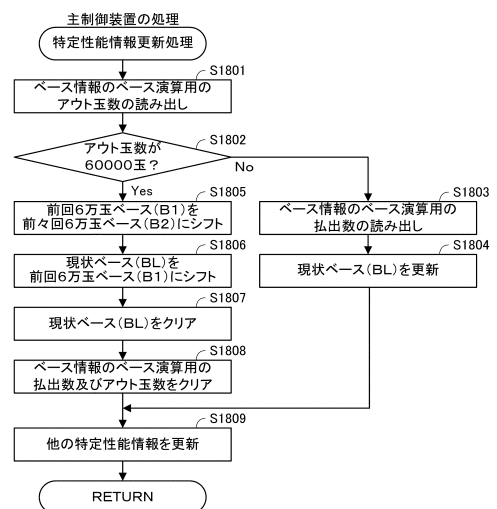
10

20

【図 27】



【図 28】



30

40

50

【図 29】

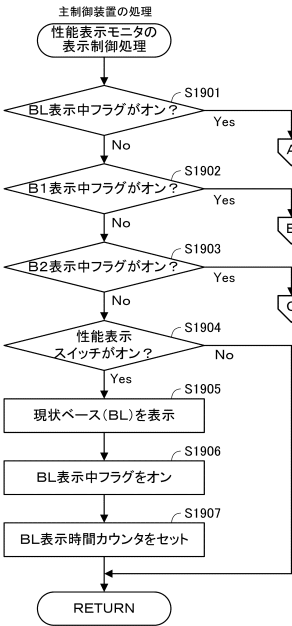
(A) ベース情報 (アウト玉数<60000玉)

ベース種別	略号	ベース値 (%)
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

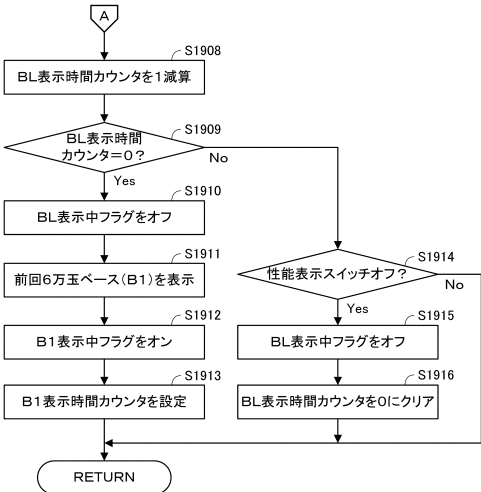
(B) ベース情報 (アウト玉数=60000玉)

ベース種別	略号	ベース値 (%)
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

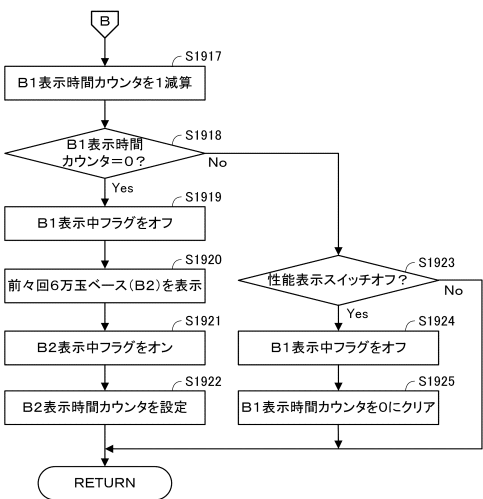
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

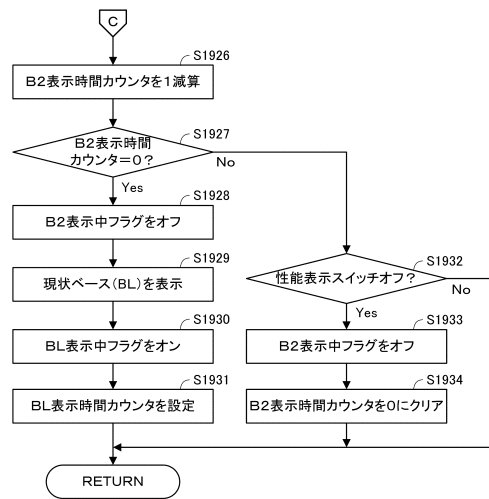
20

30

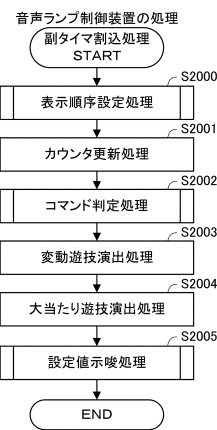
40

50

【図 3 3】



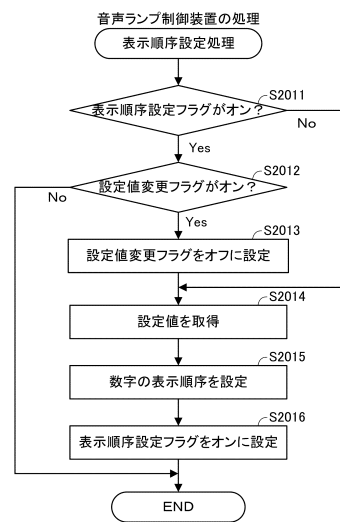
【図 3 4】



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

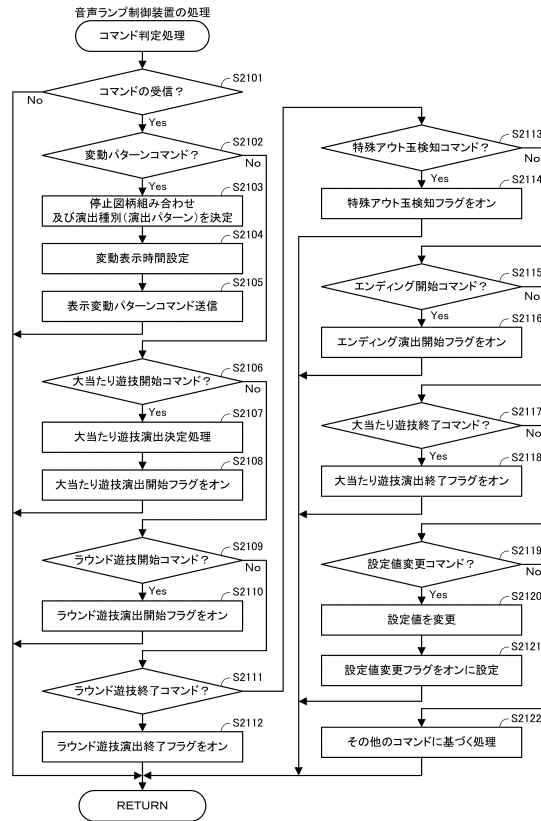
(B) 7セグメント表示部での数字の表示順序

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	
20~24	2			3
25~29		3	4	
30~34			5	4
35~39	4		6	
40~44				5
45~49	5	4	7	
50~54				6
55~59	6	5	8	
60~64			9	7
65~69				8
70~74	8	6		
75~79				9
80~84		8		
85~89				
90~94	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	
20~29	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
30~39	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX5	
40~49	演出パターンX4	演出パターンX5		演出パターンX2
50~59	演出パターンX5			演出パターンX3
60~69				演出パターンX4
70~79				
80~89				
90~99				
100~109				

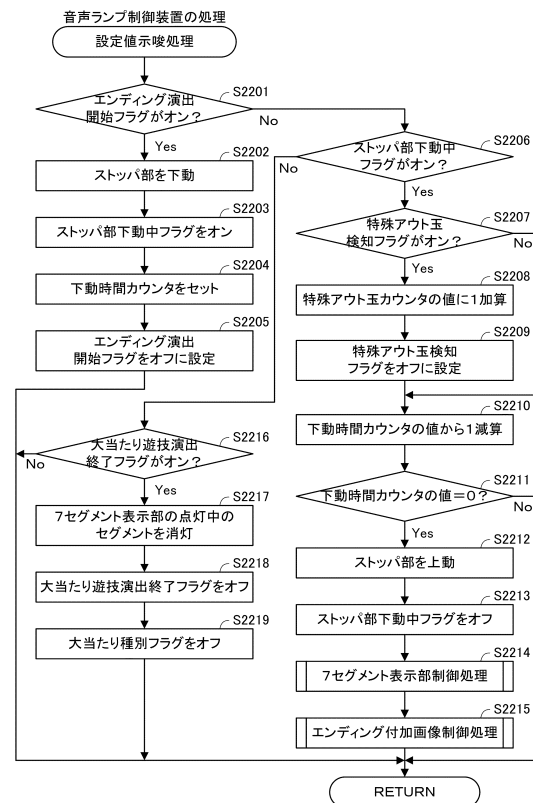
(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

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

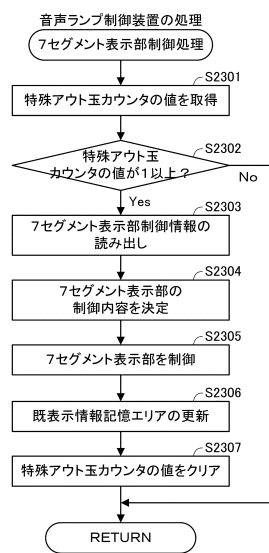
20

30

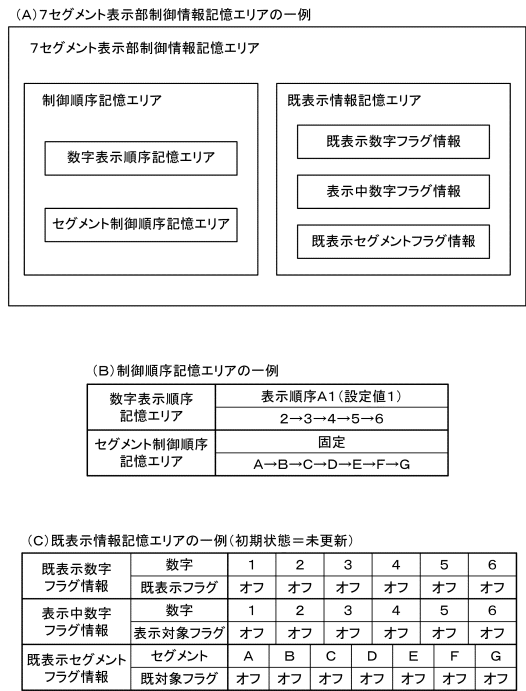
40

50

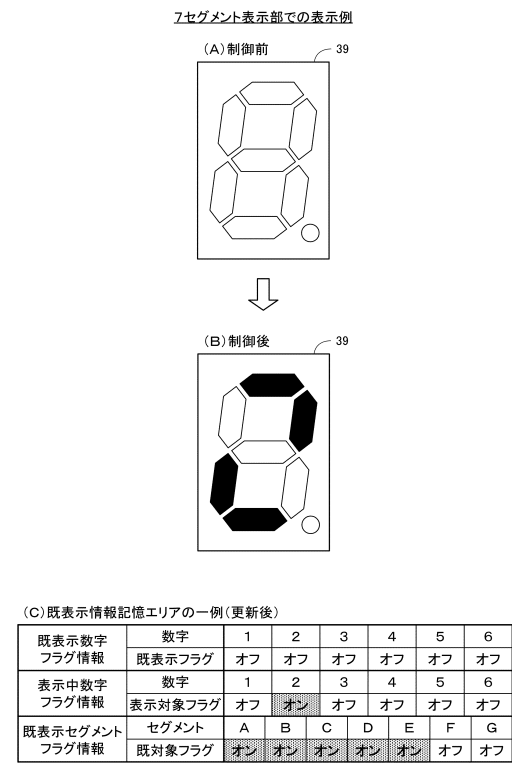
【図 4 1】



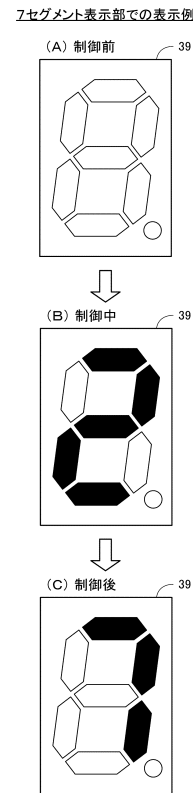
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



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

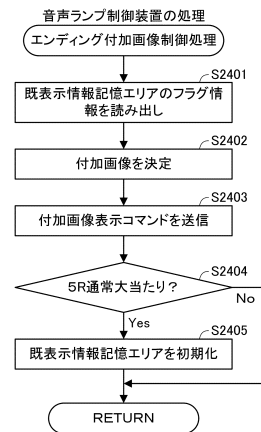
(B) 既表示情報記憶エリアの一例 (更新中)

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	オン	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	オフ	オフ	オフ	オン	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

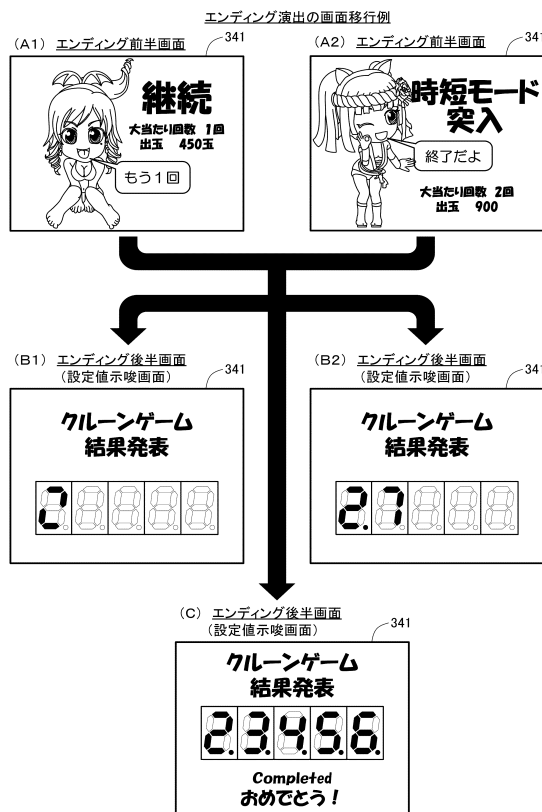
【図 4 6】



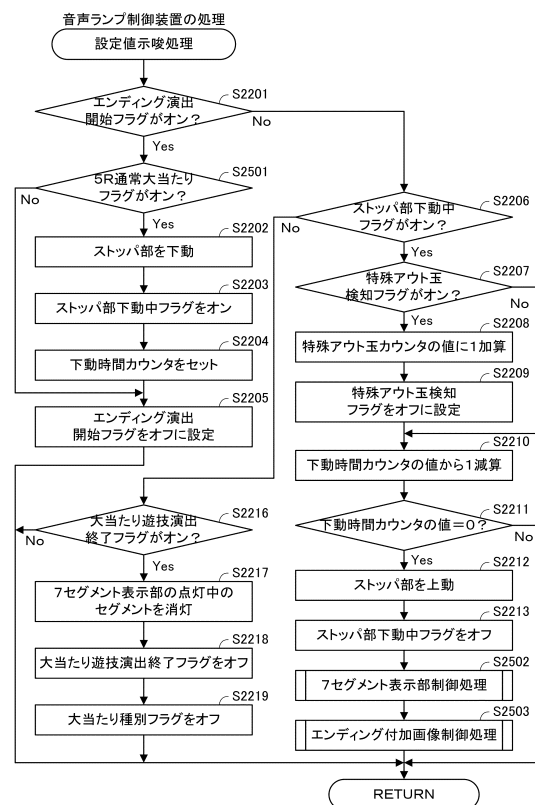
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

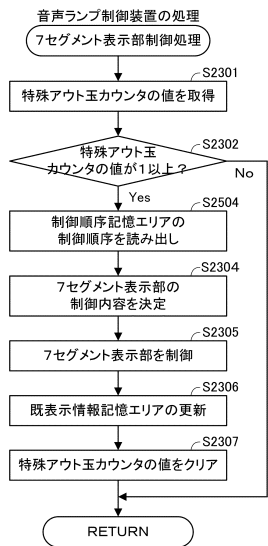


30

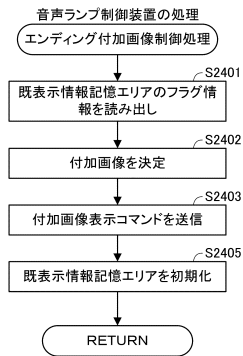
40

50

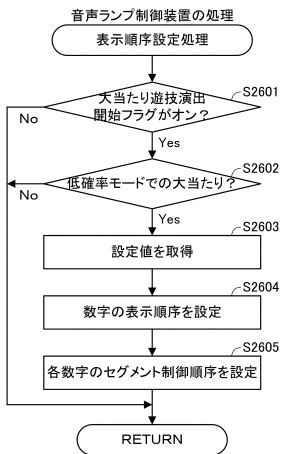
【図 4 9】



【図 5 0】



【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

制御順位種類 カウンタ	制御順位						
	セグメントA	セグメントB	セグメントC	セグメントD	セグメントE	セグメントF	セグメントG
0	1	2	3	4	5	6	7
1	1	2	3	4	5	7	6
2	1	2	3	4	6	5	7
3	1	2	3	4	6	7	5
4	1	2	3	4	7	5	6
5	1	2	3	4	7	6	5
.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.
5038	7	6	5	4	3	1	2
5039	7	6	5	4	3	2	1

10

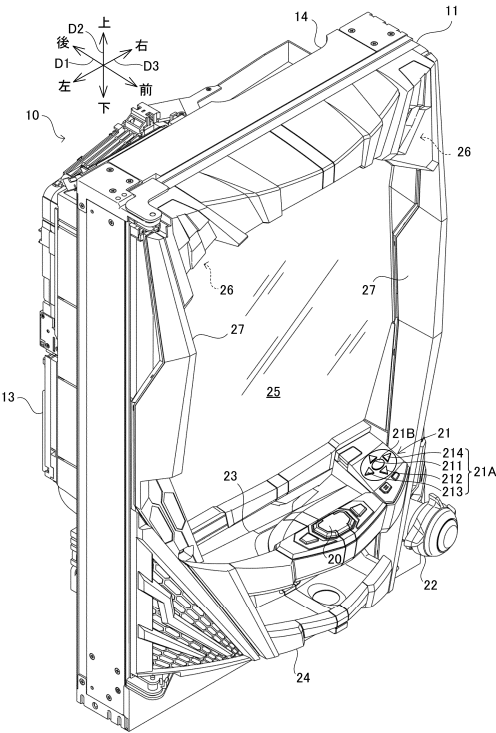
20

30

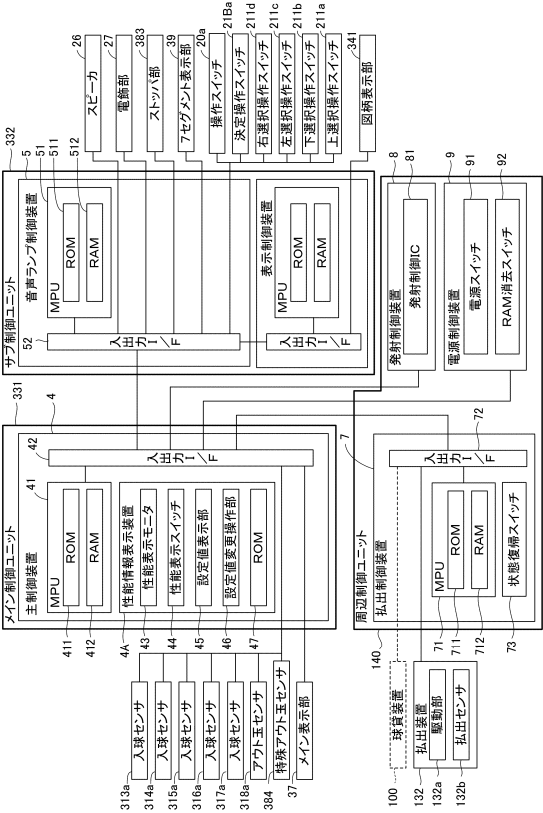
40

50

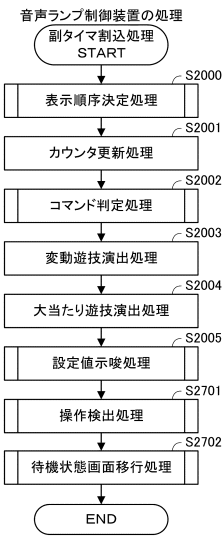
【図 5 3】



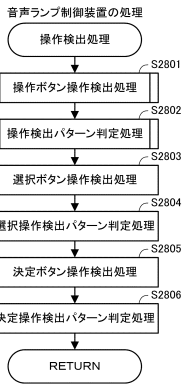
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



10

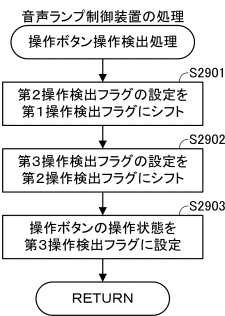
20

30

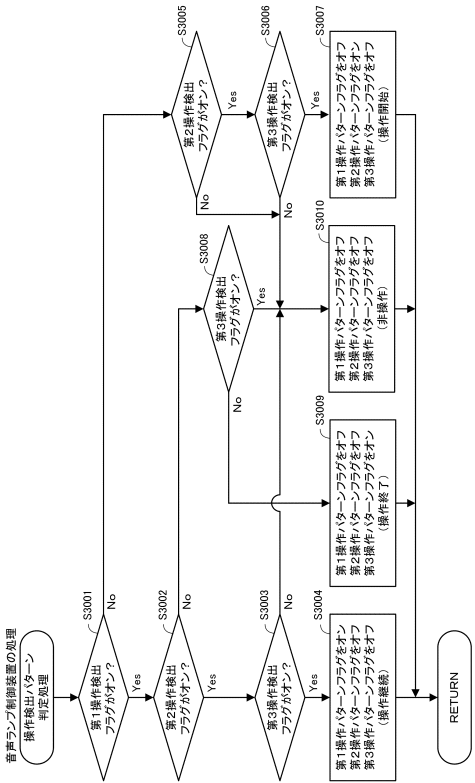
40

50

【図 5 7】



【図 5 8】



【図 5 9】

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			オフ	オフ	オフ	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			オフ	オフ	オフ	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			オフ	オフ	オフ	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			オフ	オフ	オフ	非操作

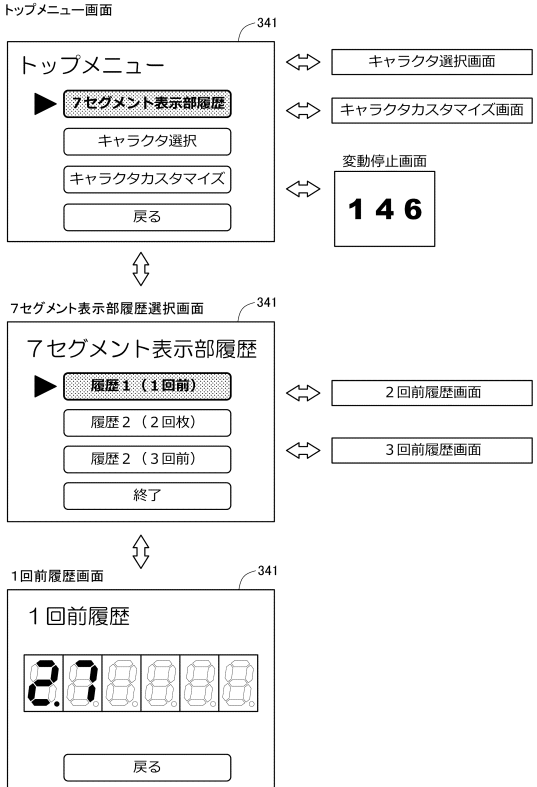
右選択ボタン操作データ

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			オフ	オフ	オフ	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			オフ	オフ	オフ	非操作

【図 6 0】



10

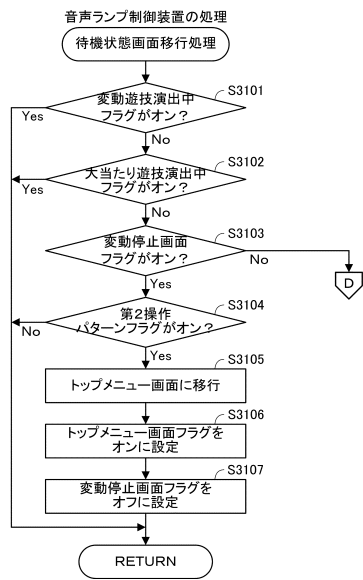
20

30

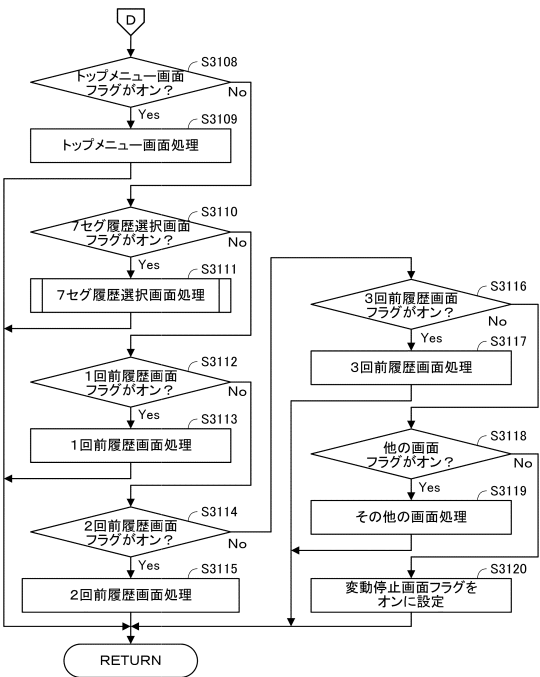
40

50

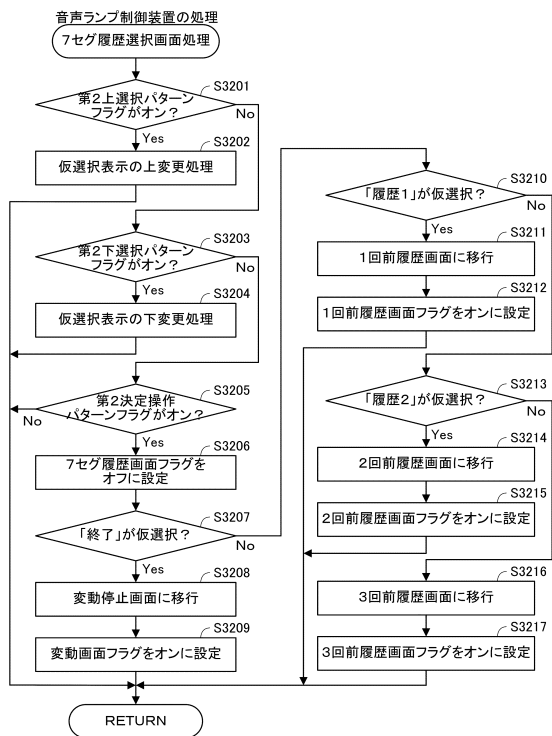
【図 6 1】



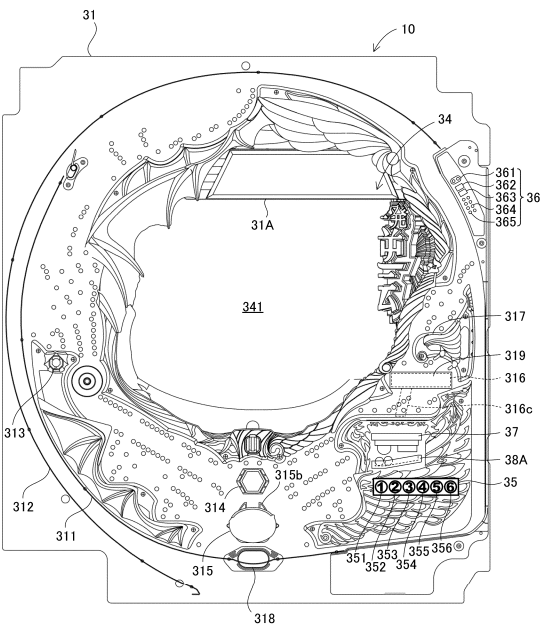
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

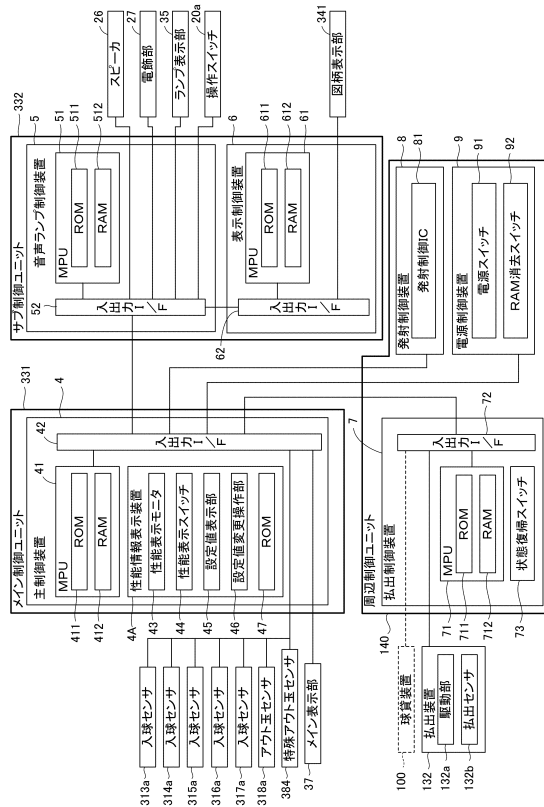
20

30

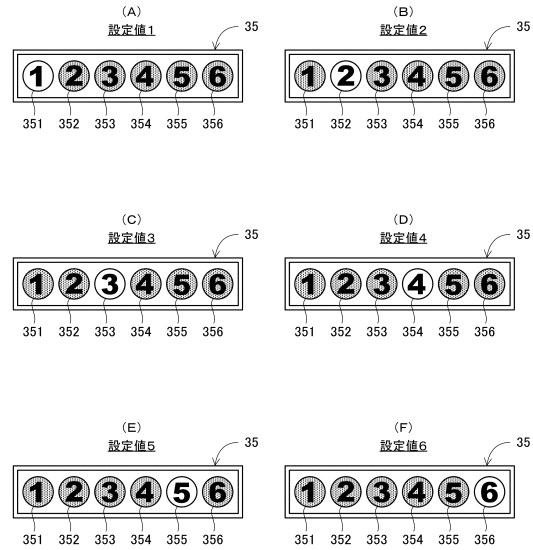
40

50

【図 6 5】



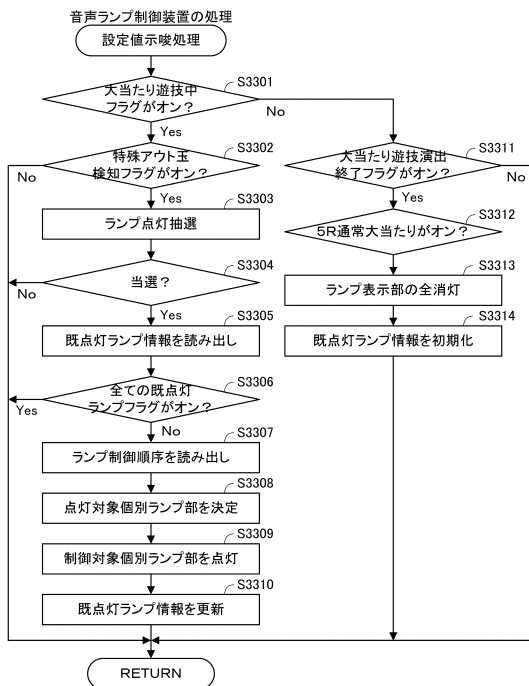
【図 6 6】



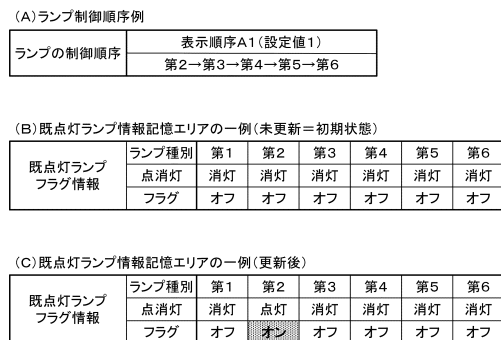
10

20

【圖 67】



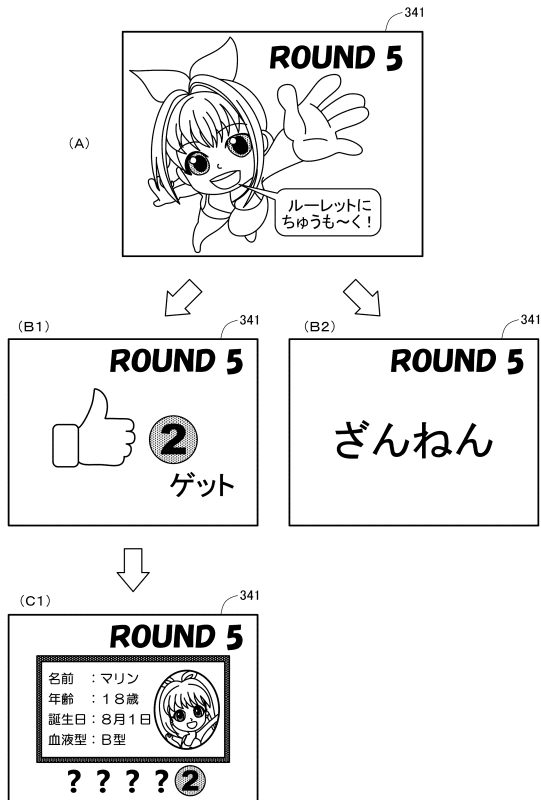
【図 68】



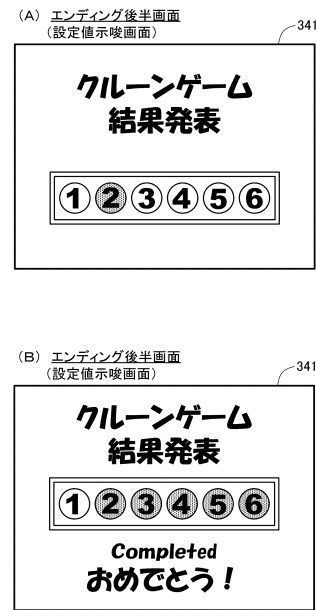
30

40

【図 6 9】



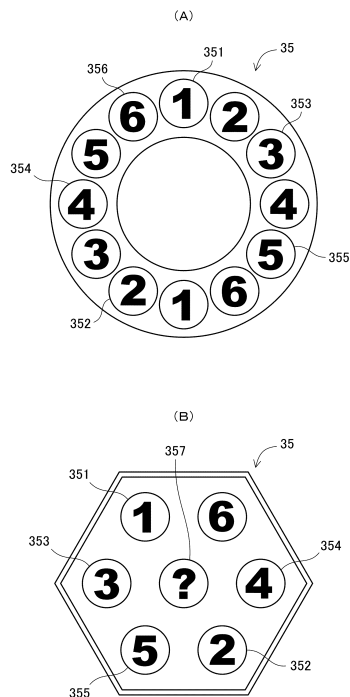
【図 7 0】



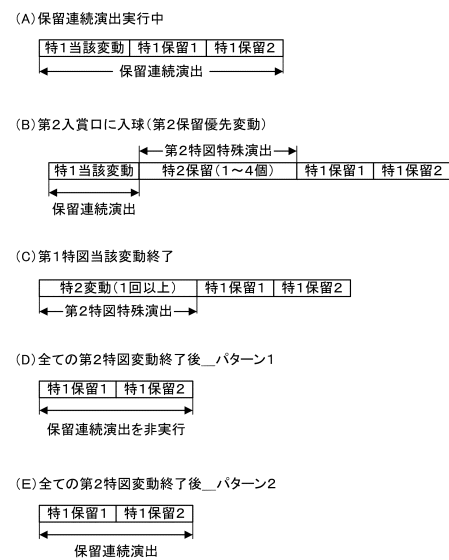
10

20

【図 7 1】



【図 7 2】

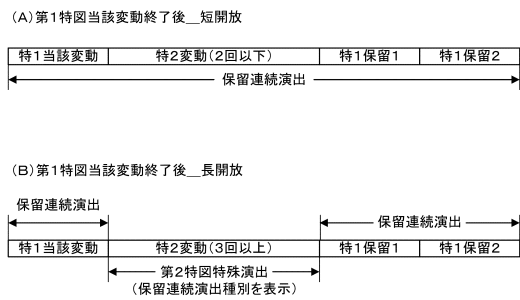


30

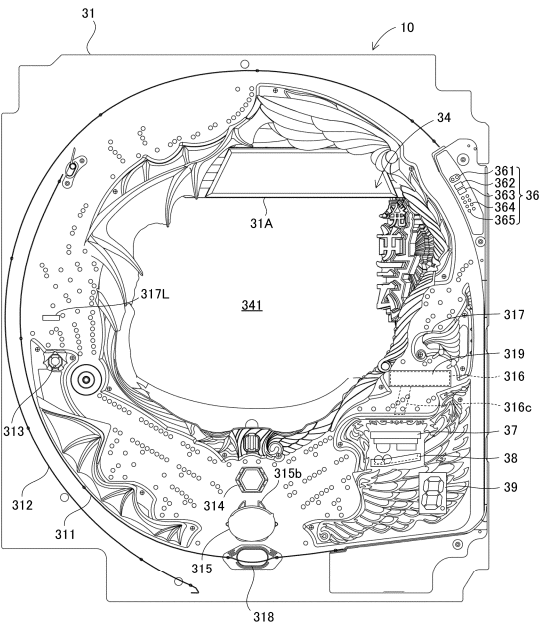
40

50

【図 7 3】



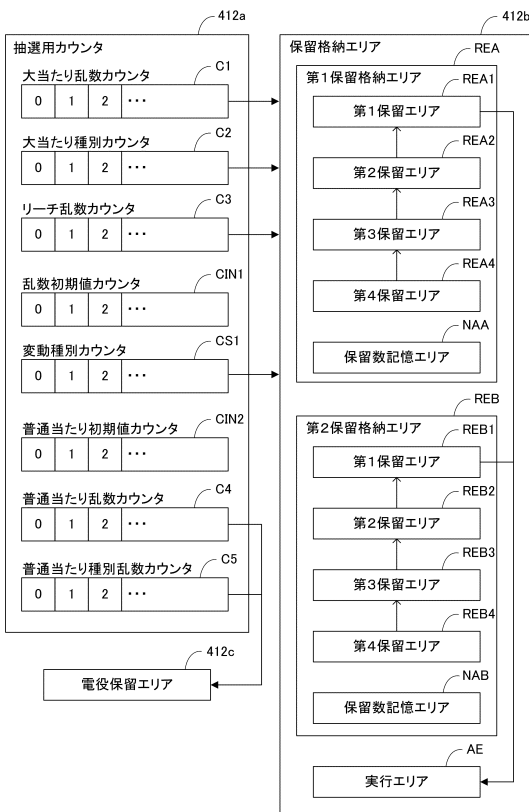
【図 7 4】



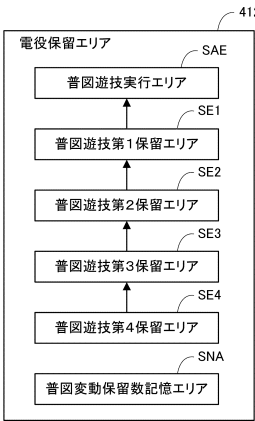
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】



30

40

50

【図 7 7】

(A)低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1／300
1～299	外れ	

(B)高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299／300
1～299	当たり	

(C)低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0～99	短開放	0. 1秒
100～199	長開放	6秒

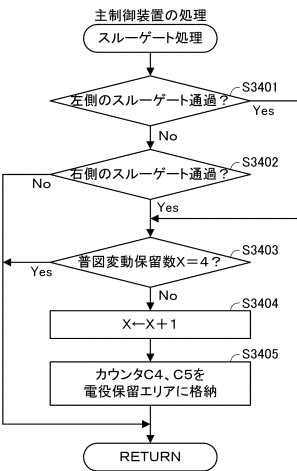
(D)高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0. 1秒
1～199	長開放	6秒

(E)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(ST100回)
	10～14	16R確変大当たり(ST100回)
	15～19	5R通常大当たり(時短100回)
第2特図	0～9	5R確変大当たり(ST100回)
	10～19	16R確変大当たり(ST100回)

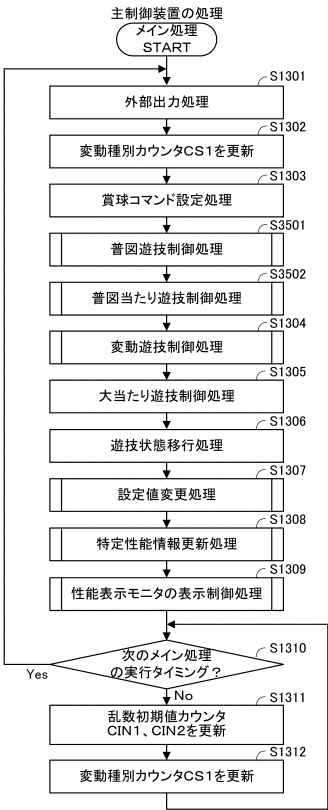
【図 7 8】



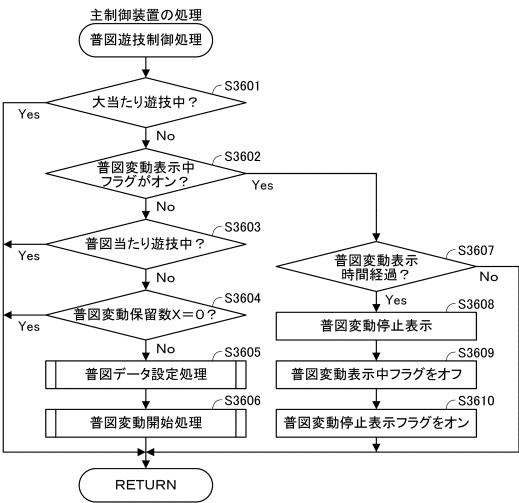
10

20

【図 7 9】



【図 8 0】

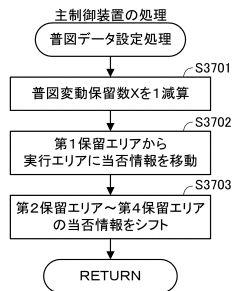


30

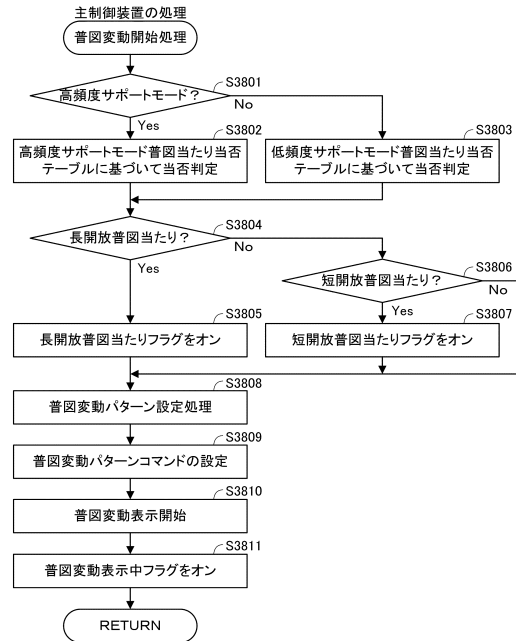
40

50

【図 8 1】



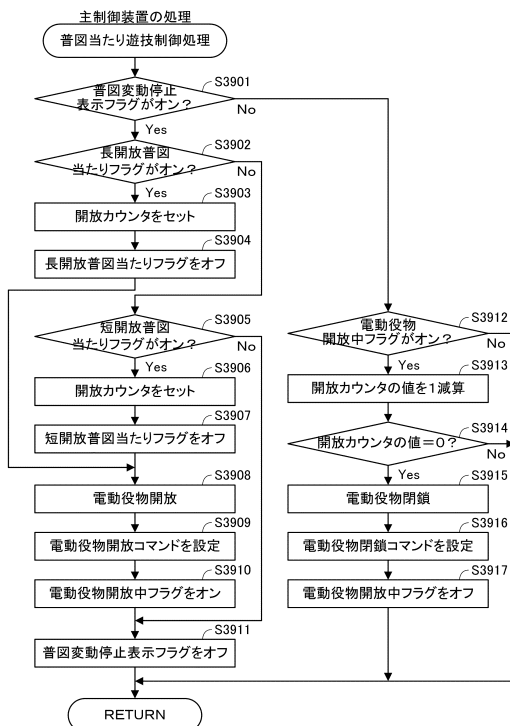
【図 8 2】



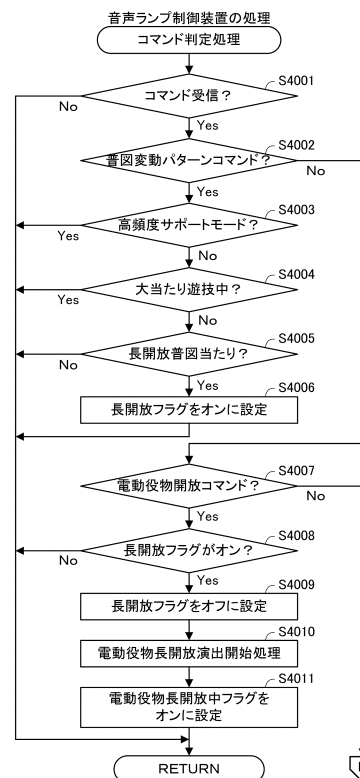
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

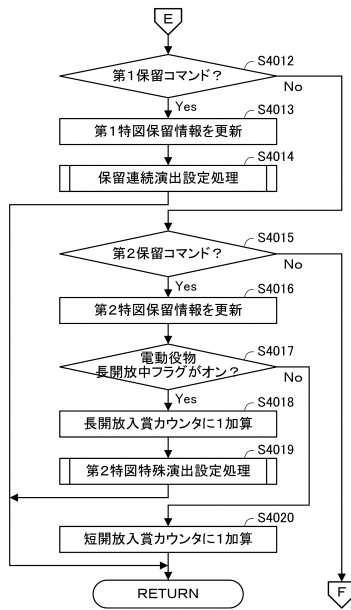


30

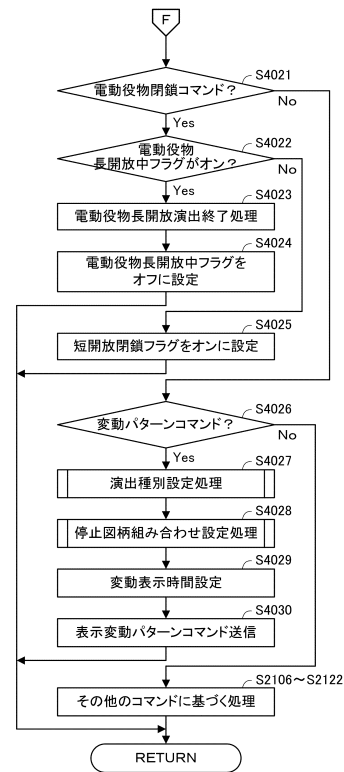
40

50

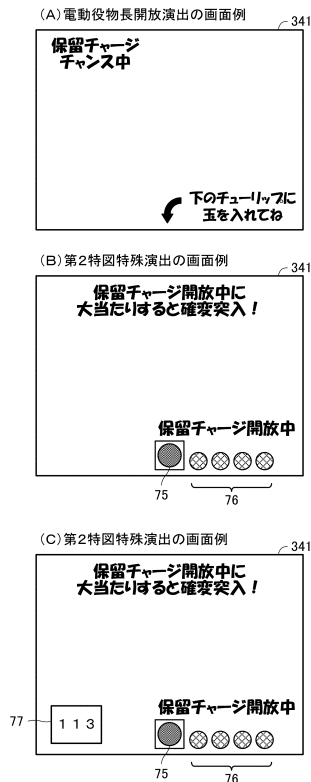
【図 8 5】



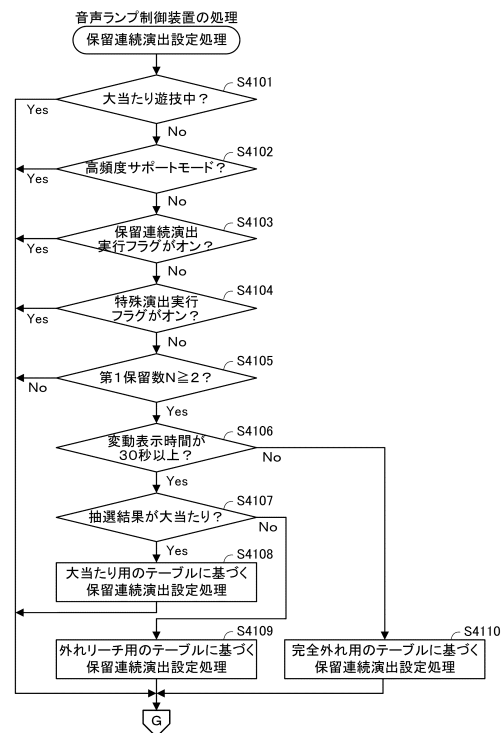
【図 8 6】



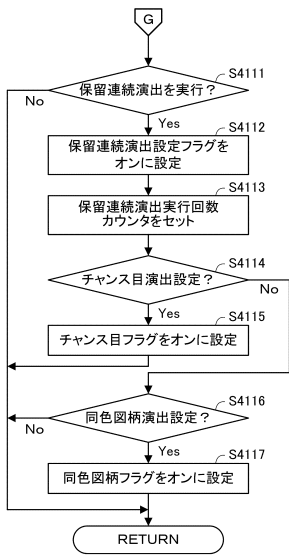
【図 8 7】



【図 8 8】



【図 8 9】



【図 9 0】

(A) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=4)

連続演出パターン 種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	同色図柄3回	同色図柄3回	同色図柄2回
5~9	同色図柄3回	同色図柄3回	同色図柄1回
10~14	チャンス目4回	—	—
15~19	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目2回
20~24	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目2回
25~29	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目1回
30~34	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目1回
35~39	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出2回
40~44	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出1回
45~49	ゾーン演出3回	ゾーン演出3回	—
50~229	—	—	—

(B) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=3)

連続演出パターン 種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	—	—	—
5~9	同色図柄2回	同色図柄2回	同色図柄1回
10~14	—	—	—
15~19	—	—	—
20~24	チャンス目2回	チャンス目2回	—
25~29	チャンス目2回	チャンス目2回	チャンス目1回
30~34	チャンス目2回	チャンス目2回	チャンス目1回
35~39	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出2回	—
40~44	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出1回
45~49	ゾーン演出2回	ゾーン演出2回	—
50~229	—	—	—

(C) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=2)

連続演出パターン 種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	—	—	—
5~9	同色図柄1回	同色図柄1回	—
10~14	—	—	—
15~19	チャンス目1回	チャンス目1回	—
20~24	—	—	—
25~29	チャンス目1回	チャンス目1回	—
30~34	—	—	—
35~39	ミニキャラ演出1回	ミニキャラ演出1回	—
40~44	—	—	—
45~49	ゾーン演出1回	ゾーン演出1回	—
50~229	—	—	—

【図 9 1】

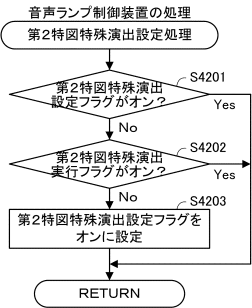
(A) 飾り図柄の色

飾り図柄	色
1	緑色
2	青色
3	赤色
4	青色
5	緑色
6	青色
7	赤色
8	青色
9	緑色

(B) 飾り図柄の図柄組み合わせ例

大当たり (ゾロ目)	同色図柄	チャンス目
111	115、119	113
222	224、226、228	117
333	337	331
444	442、446、448	335
555	551、559	339
666	662、664、668	553
777	773	557
888	882、884、886	771
999	991、995	775
		779

【図 9 2】



10

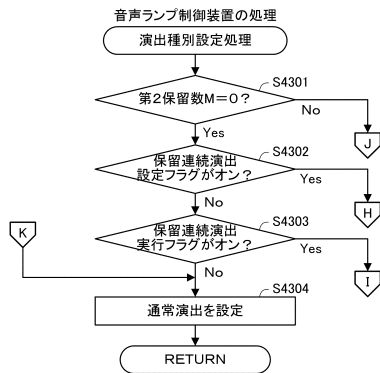
20

30

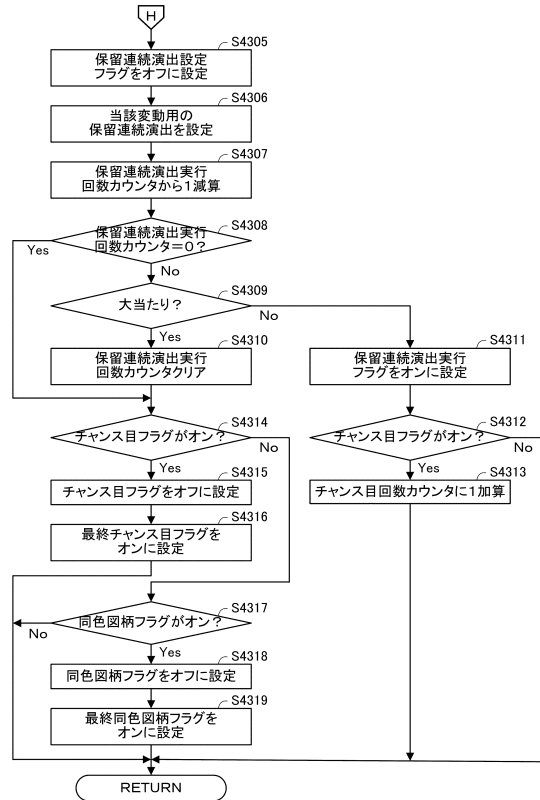
40

50

【図 9 3】



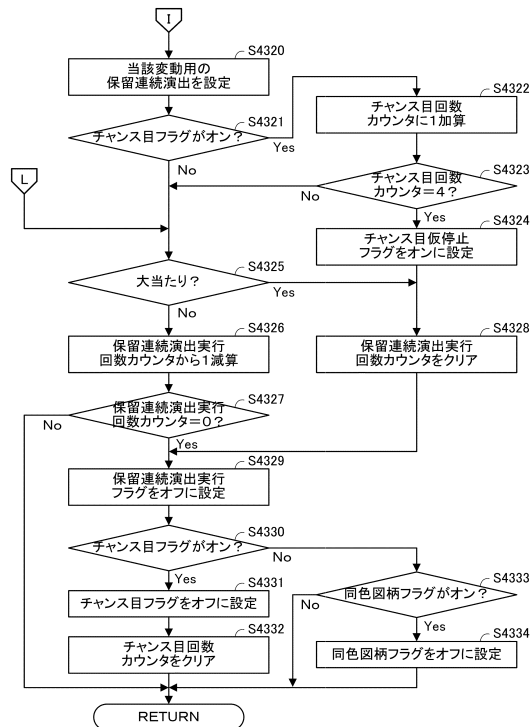
【図 9 4】



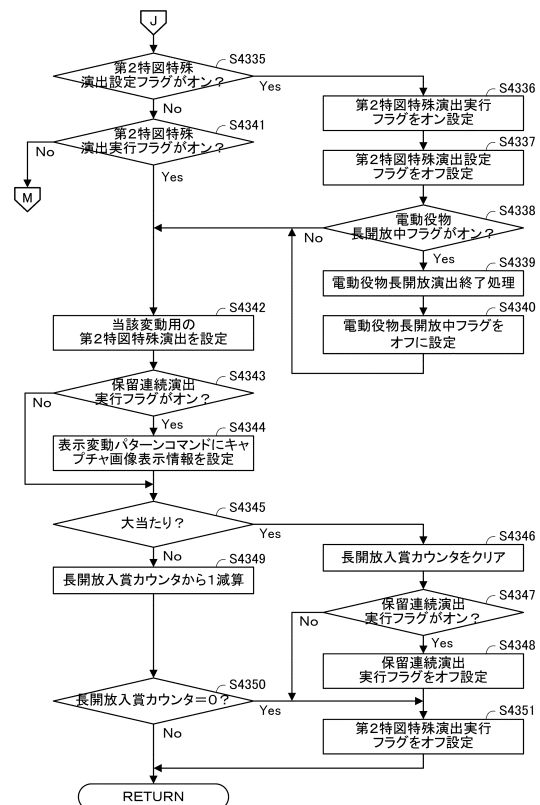
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

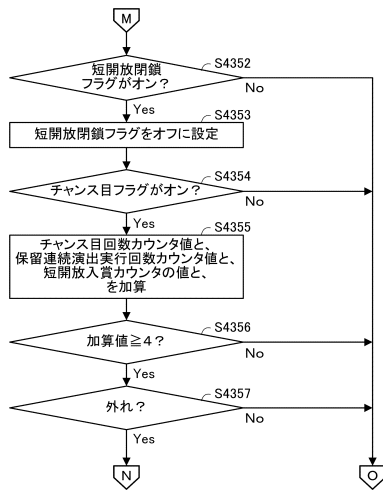


30

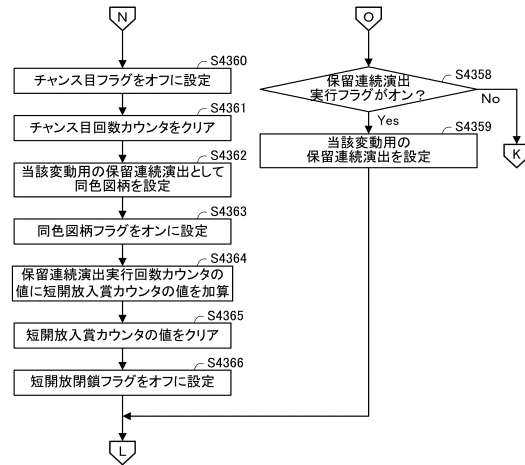
40

50

【図 97】



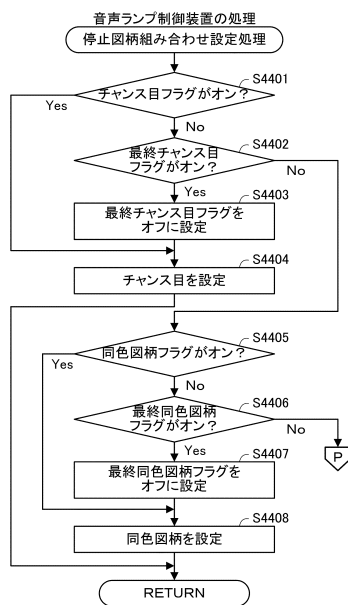
【図 98】



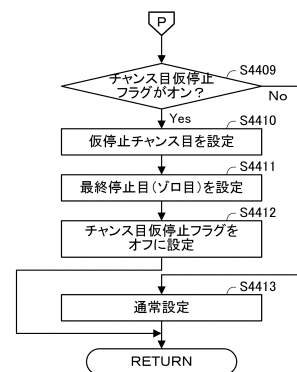
10

20

【図 99】



【図 100】



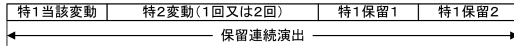
30

40

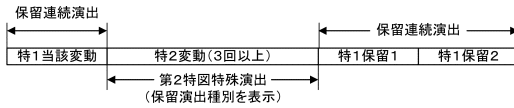
50

【図 1 0 1】

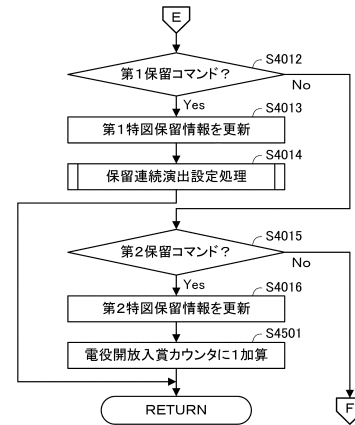
(A) 第1特図当該変動終了後__保留が所定個以下



(B) 第1特図当該変動終了後__保留が所定個超



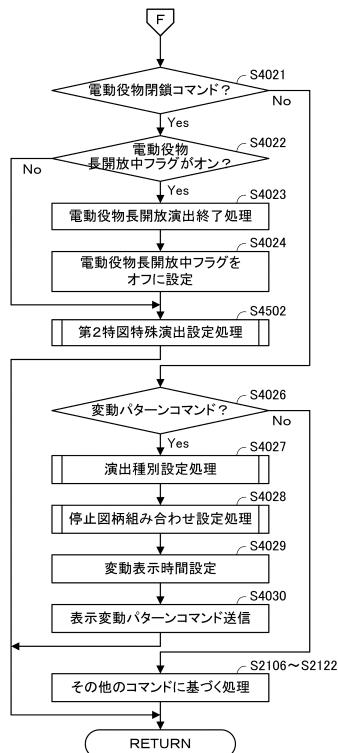
【図 1 0 2】



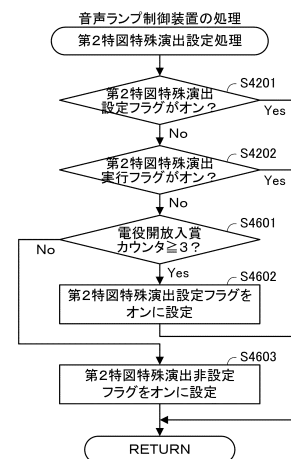
10

20

【図 1 0 3】



【図 1 0 4】

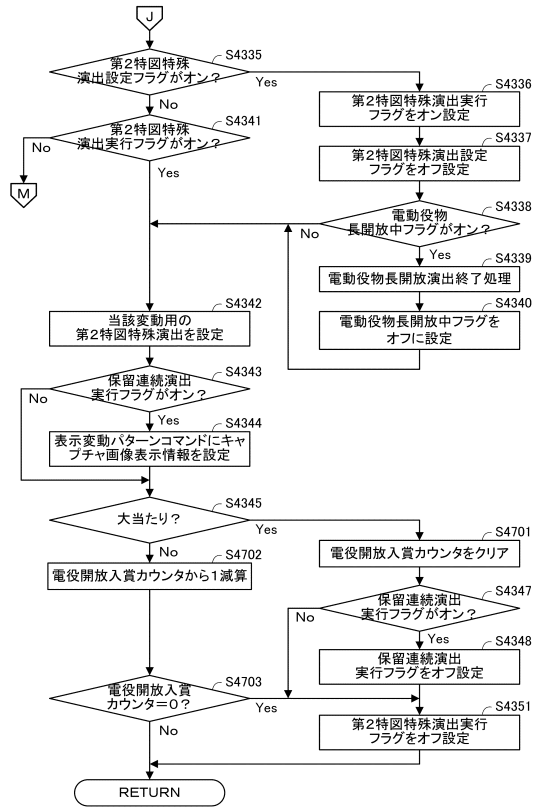


30

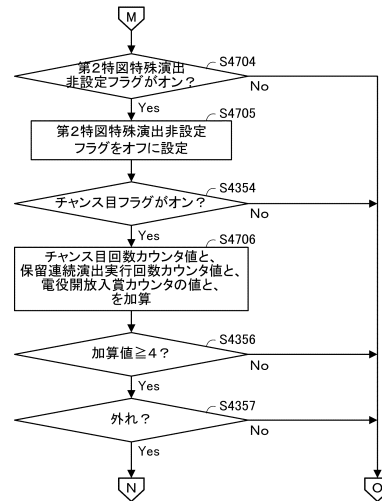
40

50

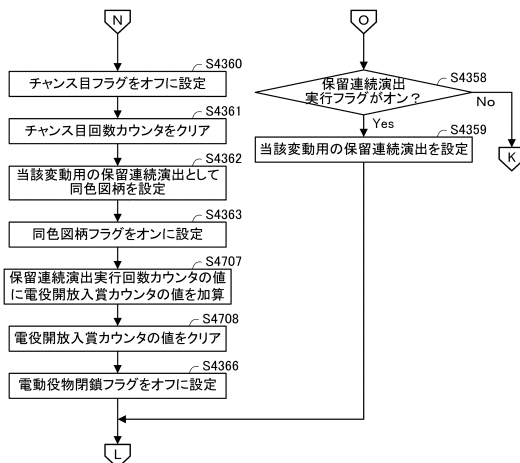
【図 105】



【図 106】



【図 107】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 4 3 1 9 5 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2