

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7043862号
(P7043862)

(45)発行日 令和4年3月30日(2022.3.30)

(24)登録日 令和4年3月22日(2022.3.22)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

請求項の数 1 (全199頁)

(21)出願番号	特願2018-19646(P2018-19646)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	平成30年2月6日(2018.2.6)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2019-136146(P2019-136146 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1年8月22日(2019.8.22)	(74)代理人	100167302
審査請求日	令和2年11月2日(2020.11.2)		弁理士 種村 一幸
早期審査対象出願		(72)発明者	渡邊 一輝
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		(72)発明者	藤本 篤
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		(72)発明者	加藤 靖生
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報を表示可能な利益情報表示手段と、

所定期間における特定の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する利益情報表示制御手段と、

遊技進行処理の実行において判定条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う遊技進行制御手段と、

前記特別遊技の実行において開閉状態を制御される特別入球手段と、

を備え、

前記利益情報は、所定遊技状態での出玉性能を示す指標となる性能情報であり、当該利益情報を認識可能な複数の情報を含み、

前記利益情報表示手段は、前記複数の情報から成る前記利益情報を表示するための複数の表示領域を有し、

前記特定の条件は、特定領域を遊技球が通過することを契機として成立し得るものであり、

前記利益情報表示制御手段は、前記所定期間において前記特定の条件が所定の複数回満たされる場合、前記特定の条件が満たされる回数に応じて、前記複数の情報から成る前記利益情報の表示の制御を、所定の順序で実行するものであり、

本遊技機は、前記遊技進行処理とは異なる処理であって、前記利益情報表示手段で表示するための前記利益情報を算出するための算出処理を前記遊技進行処理とは別の一連の処理

として実行するものであり、

前記特定領域は、前記特別入球手段の開状態において入球が検出された遊技球がその後
に通過し得る領域であるとともに、前記特定領域を遊技球が通過することに対して得るこ
とが可能な利益は前記特定の条件の回数に対する計数に関するもののみであることを特徴
とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機では、大当たり抽選での大当たり当選確率が異なる複数の遊技設定値を有するものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2000-024234号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）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、

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（39, 341）と、

所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段（39, 341）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（51）と、

を備え、

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。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図2】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図3】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図4】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図5】図4に示す遊技盤に設けられる開閉扉の一例を示す斜視図。

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

10

20

30

40

50

【図 7】クルーン装置の斜視図。

【図 8】図 6 の X 1 - X 1 切断線に沿う断面図。

【図 9】遊技球滞留部に遊技球を滞留させる所定期間を説明するための図。

【図 10】図 10 (A) は図 8 の X 2 - X 2 切断線に沿う断面図、図 10 (B) 及び図 10 (C) は図 8 の X 3 - X 3 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) は遊技設定値と 7 セグメント表示部の表示例との対応関係を示す図。

【図 12】図 1 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 13】図 1 に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図 14】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 15】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 16】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図 17】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。

【図 18】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。

【図 19】性能情報表示装置の遊技設定値表示部での表示例を示す図。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 35】図 33 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 36】図 35 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択テーブル及び変動種別テーブルの一例を示す図である。

【図 37】図 35 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 38】図 35 のコマンド判定処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

20

30

40

50

【図 39】図 38 の遊技設定値表示処理で実行される 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 40】図 40 (A) は 7 セグメント表示部における各セグメントの点灯状態又は消灯状態と表示数値との対応関係を示す図、図 40 (B) 及び図 40 (C) は図 39 の 7 セグメント表示部制御処理で使用される制御順位パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

【図 41】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 42】図 34 の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 43】図 34 の副タイマ割込処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図 44】遊技設定値表示処理で実行される 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 45】図 45 (A) は本発明の第 3 の実施形態に係る遊技機の 7 セグメント表示部で表示されるアルファベットと遊技設定値の対応関係を示す図、図 45 (B) は 7 セグメント表示部における各セグメントの点灯又は消灯状態と表示アルファベットとの対応関係を示す図。

【図 46】図 39 の 7 セグメント表示部制御処理で使用される制御順位パターン種別選択テーブルの一例を示す図。

【図 47】図 47 (A) は本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機での大当たり遊技におけるエンディング画面の一例を示す図、図 47 (B) は遊技設定値表示顔画像表示順位 (特殊アウト玉数と表示部位との対応関係) の一例を示す図。

20

【図 48】遊技設定値と遊技設定値表示顔画像との対応関係を示す図。

【図 49】遊技設定値表示顔画像の表示パターンの一例を示す図。

【図 50】遊技設定値表示顔画像の表示パターンの一例を示す図。

【図 51】遊技設定値表示顔画像の表示パターンの一例を示す図。

【図 52】遊技設定値表示顔画像の表示パターンの一例を示す図。

【図 53】図 34 の副タイマ割込処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 54】図 53 の遊技設定値表示処理で実行される顔画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 55】図 55 (A) は本発明の第 4 の実施形態の変形例でのエンディング画面を示す図、図 55 (B) は遊技設定値と遊技設定値画像との対応関係を示す図。

【図 56】図 56 (A) は本発明の第 4 の実施形態の変形例でのエンディング画面を示す図、図 56 (B) は遊技設定値と設定画像との対応関係を示す図。

【図 57】図 57 (A) は本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機での大当たり遊技におけるエンディング画面を示す図、図 57 (B) は画像消去順位 (ステップ (特殊アウト玉数と消去画像との対応関係)) の一例を示す図。

【図 58】遊技設定値画像の消去パターンの一例を示す図。

【図 59】図 34 の副タイマ割込処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 60】図 59 の遊技設定値表示処理での遊技設定値画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 61】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機での出玉期待値と出玉期待値顔画像との対応関係を示す図。

【図 62】音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の一例を示すフローチャート。

【図 63】図 62 の副タイマ割込処理で実行される出玉期待値表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 64】図 62 の出玉期待値表示処理での顔画像表示処理の手順の一例を示すフローチャート。

50

ャート。

【発明を実施するための形態】

【０００８】

以下、添付図面を参照しながら、本発明の第１の実施形態～第６の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【０００９】

〔第１の実施形態〕

まず、図１～図４０を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。

【００１０】

〔遊技機１０の概略構成〕

ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。

【００１１】

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

【００１２】

〔前面枠１１の構成〕

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

【００１３】

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

【００１４】

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特定期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【００１５】

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

【００１６】

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

10

20

30

40

50

【0017】

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

【0018】

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

10

【0019】

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

【0020】

〔内枠12の構成〕

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

20

【0021】

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

【0022】

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

30

【0023】

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

【0024】

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

40

50

いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【0025】

図4の説明に戻り、一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、可変入賞口316、及びアウト口318には、遊技盤31を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤31の背面側には、一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、及び可変入賞口316各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ313a、314a、315a、316a（図12参照）が設けられている。また、一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、及びアウト口318の開口部を通過した遊技球は、遊技盤31の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ35（図12参照）によって検出される。また、可変入賞口316は、遊技盤31の右側中央部に設けられており、遊技盤31の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。可変入賞口316の開口部35を通過した遊技球は、後述の誘導路316c（図6参照）によってクルーン装置37に導かれる。スルーゲート317は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート317を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ317a（図12参照）を有する。遊技盤31では、遊技盤31の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート317を通過する可能性があり、スルーゲート317での遊技球の通過が検出されることを契機として第2入賞口315を開放するか否かの普図当たり抽選が実行される。

【0026】

入球センサ313a～317a、アウト玉センサ35及び特殊アウト玉センサ384（図12参照）はメイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、入球センサ313a～317a、アウト玉センサ35及び特殊アウト玉センサ384の検出結果はメイン制御ユニット331に入力される。メイン制御ユニット331（MPU41）は、入球センサ313a～317aでの検出結果に応じて払出制御装置7に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ313a～317aにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット331（MPU41）は、アウト玉センサ35での検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構32によって遊技盤31に打ち出された発射遊技球数と一致する。

【0027】

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

【0028】

なお、入球センサ313a～317a、アウト玉センサ35及び特殊アウト玉センサ384は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【0029】

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

【0030】

さらに、可変入賞口316には、遊技球の可変入賞口316への入球の制限の有無を切り換える開閉扉319が設けられている。開閉扉319は、遊技盤31の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤31では、開閉扉31

10

20

30

40

50

9が開くことにより可変入賞口316への遊技球の入球が可能となり、開閉扉319が閉じることにより可変入賞口316への遊技球の入球が制限される。なお、開閉扉319は、大当たり遊技における開閉実行モードでのラウンド遊技において可変入賞口316を開放する位置に移動され、それ以外では可変入賞口316を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口316には、大当たり遊技でのラウンド遊技において遊技盤31の右側領域に打ち出された遊技球99が入球可能である。

【0031】

図5及び図6に示すように、開閉扉319は、ベース319a、一对のガード壁319b、及び一对のガイド319cを有する。ベース319aは、開閉扉319を遊技盤31に回動可能に取り付けるための一对の取り付け部319dを有し、開閉扉319が作動位置にある場合に遊技盤31から水平よりも若干上方に突出する。これにより、開閉扉319は、作動位置にある場合に、後述の振分装置37の第1通路374及び第2通路375から放出される遊技球99を受け取ることができる。一对のガード壁319bは、ベース319aの左右の縁部において延出し、ベース319aが受け取った遊技球99がベース319aの左右からこぼれ落ちるのを防止する。また、一对のガイド319cは、ベース319aが受け取った遊技球99を可変入賞口316に誘導する。一对のガイド319cは、ガード壁319bから可変入賞口316の近傍まで延びており、遊技球99が通過可能な隙間を形成している。また、可変入賞口316は、開閉扉319が受け取った遊技球99を遊技盤31の背面側に排出する貫通部316bを有する。この貫通部316bは、遊技盤31の背面側に設けられた誘導路316cに連通する。誘導路316cは、上下方向D2に延び、下部開口を有する。そして、開閉扉319が受け取った遊技球99は、可変入賞口316に入球され、貫通部316b及び誘導路316cを介してクルーン装置37に誘導される。なお、誘導路316cには、上述の入球センサ316aが設けられている。これにより、可変入賞口316に入球された遊技球99は、貫通部316bを通過して誘導路316cに導入される際に検出される。

【0032】

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

【0033】

また、遊技機10では、一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、及び可変入賞口316への遊技球の入球が、入球センサ313a～316aによって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口313に入球した場合の賞球数は10個、第1入賞口314又は第2入賞口315に入球した場合の賞球数は3個、可変入賞口316に入球した場合の賞球数は13個である。特に、遊技機10では、メイン制御ユニット331で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態（特別遊技状態）に移行し、可変入賞口316が開放される後述のラウンド遊技（単位遊技）が所定回数（例えば5回、16回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【0034】

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

態である。16R確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技（単位遊技）が16回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、5R大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、5R大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0035】

図4に示すように、可変表示ユニット34は、遊技盤31の略中央部に形成されている開口31Aを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部341を有している。この図柄表示部341は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部341の表示内容は、サブ制御ユニット332によって制御される。具体的に、図柄表示部341では、第1入賞口314又は第2入賞口315への入球に応じてメイン制御ユニット331により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄変動表示及び変動遊技演出表示のような種々の表示が行われる。なお、図柄表示部341は、本発明の画像表示手段の一例である。また、図柄表示部341は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ELディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。

【0036】

例えば、図柄表示部341における図柄変動表示は、例えば「1」～「9」の数字が付された複数種類の主図柄が縦方向、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、主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、主図柄の種類が「1」～「9」の9種類である。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

また、図柄表示部341には、変動遊技において主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

10

20

30

40

50

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

10

【0040】

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

【0041】

図柄表示部341の正面側の左側領域には、液晶ディスプレイなどのサブ画像表示部38が設けられている。このサブ画像表示部38では、変動遊技や大当たり遊技において図柄表示部341と共に遊技演出が実行される。また、サブ画像表示部38では、変動遊技や大当たり遊技における出玉性能に関する情報（性能情報）を遊技者に示唆する演出が実行される。性能情報の詳細は後述するが、この性能情報には、例えば遊技設定値、単位大当たり抽選回数情報、ベース情報、連続役物比率情報、役物比率情報、などが含まれる。なお、サブ画像表示部38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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

【0046】

低位底部371bは、底壁371の左側部分を構成し、中央に向けて低位となるように傾斜している。低位底部371bには、通常アウト玉口378を有する通常通路376が設けられている。この通常通路376は、傾斜部371cの左縁に隣接した位置において、低位底部371bにおける周壁372に沿った部分を除いて、上下方向D2に延びるように設けられている。この通常通路376は、通常アウト玉口378を介して入球した遊技球99を遊技盤31の背面側に導くためのものであり、特殊アウト玉口373よりも大きな開口面積を有する半円筒状に形成されている。また、通常通路376の下端部には、第2誘導部材377が連結されている。この第2誘導部材377は、アウト口318の開口部を通過した遊技球と同様に、通常通路376を通過する遊技球99を遊技盤31の背面側に集める。そして、第2誘導部材377によって集められた遊技球99は、アウト玉センサ35（図12参照）によって検出される。

【0047】

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35（図12参照）によって検出可能な位置に導かれる。

【0048】

一方、底壁371上を移動する遊技球の一部、例えば0.5%～1%程度（16Rのラウンド遊技では1個～2個（ラウンド遊技の10R分当たりで1個程度）の入球が期待できる程度）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。

【0049】

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

10

20

30

40

50

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。

【0050】

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。

10

【0051】

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

【0052】

図4及び図8に示すように、遊技球滞留部38は、クルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した遊技球99を受け入れ、その遊技球99を所定期間が経過するまで滞留させるものである。ここで、図9は、遊技球滞留部38に遊技球99を滞留させる所定期間を説明するための図である。

20

【0053】

図9に示すように、本実施形態において前記所定期間は、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）されるまでの間である。例えば、図9（A）に示すように、低確率モードでの大当たり（初当たり）が（5R）通常大当たりである場合には、前記所定期間は当該通常大当たり遊技（オープニング）の開始から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る。つまり、初当たりが通常大当たりである場合には、当該通常大当たり遊技の中に所定期間が設定される。また、図9（B）に示すように、低確率モードでの大当たり（初当たり）が確変大当たりである場合には、前記所定期間は初当たりに対する確変大当たり遊技（オープニング）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る。つまり、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、大当たり連荘中（時短モードでの引き戻しを除く）は所定期間が継続する。

30

【0054】

ところで、後述の7セグメント表示部39では、遊技設定値が表示される。この7セグメント表示部39には、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（特定の条件が満たされる数）に対応した数のセグメントA～Gが点灯又は消灯の制御対象となる。ここで、クルーン装置37の特殊アウト玉口373には、大当たり遊技において遊技球99が入球可能であるが、特殊アウト玉口373には遊技球99が入球し難くされている。例えば、クルーン装置37に導かれた遊技球99のうちの0.5%～1%程度（16Rのラウンド遊技では1個～2個（ラウンド遊技の10R分当たりで1個程度））である。そのため、遊技球滞留部38に遊技球99を滞留させる期間を1回の大当たり遊技機の実行期間に限定してしまうと、7セグメント表示部39において制御対象となるセグメントA～Gの数が少なく、遊技設定値を把握するのが困難となるばかりか、遊技設定値の推測すら困難となる。

40

50

【0055】

一方、遊技球滞留部38に遊技球を滞留させる所定期間を初当たりから通常大当たりの開閉実行モードの終了までに設定されることで、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、大当たり連荘中（時短モードでの引き戻しを除く）は所定期間が継続する。その結果、確変大当たりに連続して当選することで、より多くの遊技球99がクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球し、遊技球滞留部38に滞留されることが期待される。そのため、確変大当たりが連続するほど7セグメント表示部39での点灯又は消灯の制御対象となるセグメント数が増えることが期待されるため、遊技設定値を確認できる可能性、又は遊技設定値をより正確に推測できる可能性が高くある。これにより、遊技者は、出玉的な側面から確変大当たりが連続することを期待して遊技を楽しむだけでなく、遊技設定値の推測又は把握のために確変大当たりが連続することを期待しつつ遊技を楽しむことができる。

10

【0056】

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、遊技設定値が推測又は認識可能なタイミング（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、遊技設定値が推測又は認識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、遊技設定値が推測又は認識可能なタイミングを知り得ない遊技者であっても、遊技設定値が推測又は認識可能となる。加えて、遊技設定値が推測又は認識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

【0057】

また、本実施形態では、確変大当たりとしてラウンド数の異なる5R確変大当たり及び16R確変大当たりが設定されている。このように、ラウンド数（出玉期待値）が異なる複数の確変大当たりが設定されている場合、遊技者はラウンド数（出玉期待値）の多い確変大当たりが継続することを期待し、ラウンド数（出玉期待値）の少ない確変大当たりである場合の落胆の程度が大きい。これに対して、本実施形態では、ラウンド数（出玉期待値）の少ない確変大当たりであっても特殊アウト玉口373に遊技球が入球されることが期待でき、遊技球滞留部38に遊技球を滞留させる所定期間が継続されることで、遊技設定値の推測又は把握できる可能性が向上されることで、ラウンド数（出玉期待値）の少ない確変大当たりである場合の落胆の程度を低減できる。

30

【0058】

なお、前記所定期間の始期は、初当たり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。一方、前記所定期間の終期は、通常大当たりに対する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、その態様に応じて前記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。

40

【0059】

また、所定期間は、大当たり遊技とは無関係に設定することも考えられる。例えば、所定期間は、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

50

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図当たり抽選を受けるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において一般入賞口 3 1 3 に所定数の遊技球 9 9 が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において第 1 入賞口 3 1 4 に所定数の遊技球 9 9 が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において第 2 入賞口 3 1 5 に所定数の遊技球 9 9 が入賞されるまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方においてスルーゲート 3 1 7 を所定数の遊技球 9 9 が通過するまでの期間、高確率モード及び低確率モードの一方又は双方において所定数の遊技球 9 9 が遊技盤 3 1 に打ち出されるまでの期間などが挙げられる。また、所定期間の始期は、特定の条件の種別によっては、遊技機 1 0 に対する主電源のオン時に設定することも考えられ。また、所定期間の終期は、特定の条件の種別によっては、遊技機 1 0 に対する主電源のオフ時に設定することも考えられる。

【0060】

また、特定の条件は、大当たり抽選での抽選結果や大当たり遊技とは無関係に、また遊技状態の移行とは無関係に設定される場合、特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球が入球すること以外の条件として設定される。例えば、特定の条件は、遊技盤 3 1 に設定される遊技領域における特殊アウト玉口 3 7 3 以外の特定領域を遊技球 9 9 が通過することであってもよい。具体的には、特定の条件は、一般入賞口 3 1 3 に特定数の遊技球 9 9 が入賞されること、第 1 入賞口 3 1 4 に特定数の遊技球 9 9 が入賞されること、第 2 入賞口 3 1 5 に特定数の遊技球 9 9 が入賞されること、スルーゲート 3 1 7 を特定数の遊技球 9 9 が通過することなどであってもよい。

【0061】

また、特定の条件の他の例としては、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特定数の遊技球（出玉）を獲得すること、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特定数の差玉（マイナス差玉を含む）を獲得すること、保留大当たり連荘が発生すること、変動遊技又は大当たり遊技において特定演出が実行されることなどが挙げられる。

【0062】

ここで、図 1 0（A）は図 8 の X 2 - X 2 切断線に沿う断面図、図 1 0（B）は後述のストッパ部 3 8 3 が上限位置にある場合の図 8 の X 3 - X 3 切断線に沿う断面図、図 1 0（C）はストッパ部 3 8 3 が下限位置にある場合の図 8 の X 3 - X 3 切断線に沿う断面図である。以下、図 1 0 に加えて図 6 及び図 8 を参照して遊技球滞留部 3 8 の構成を説明する。

【0063】

図 6、図 8、及び図 1 0 に示すように、遊技球滞留部 3 8 は、滞留レーン 3 8 1、排出レーン 3 8 2 及びストッパ部 3 8 3 を備える。

【0064】

滞留レーン 3 8 1 は、クレーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球された遊技球 9 9 を受け入れ、この遊技球 9 9 の滞留を許容する。滞留レーン 3 8 1 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 3 8 1 は、深さ寸法が遊技球の直径よりも小さく、滞留レーン 3 8 1 に滞留された遊技球 9 9 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 3 8 1 に滞留された遊技球 9 9 の数、つまり所定期間内にクレーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球された遊技球 9 9 の数を把握可能である。また、滞留レーン 3 8 1 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 3 8 1 に滞留された遊技球 9 9 の数の把握が容易となる。なお、滞留レーン 3 8 1 に滞留された遊技球 9 9 を視認可能にすることに代えて又は加えて、滞留レーン 3 8 1 に滞留された遊技球 9 9 の数を表示するようにしてもよい。滞留レーン 3 8 1 に滞留された遊技球 9 9 の数を表示は、例えばランプの点灯個数、図柄表示部 3 4

1での画像表示などが考えられる。

【0065】

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35（図12参照）によって検出可能な位置に誘導する。

【0066】

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、即ち所定期間内にクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した特殊アウト玉の数をカウントするために利用される。具体的には、図12に示すように、特殊アウト玉センサ384は、主制御装置4のMPU41に接続されており、MPU41によって特殊アウト玉センサ384からの出力がモニタリングされることで、MPU41が排出レーン382を遊技球99が移動したか否かを判断する。また、MPU41は、特殊アウト玉センサ384によって遊技球99が検出された場合に特殊アウト玉検知コマンドを設定し、この特殊アウト玉検知コマンドを後述の図23のメイン処理でのステップS1301の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信する。一方、音声ランプ制御装置5は、特殊アウト玉検知コマンドを受信した場合、MPU51によって特殊アウト玉の数をカウントし、特殊アウト玉の数と遊技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。

【0067】

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（例えば光学式センサ）により遊技球99を検出してもよい。また、特殊アウト玉センサ384は、音声ランプ制御装置5に接続されていてもよい。この場合、主制御装置4のMPU41では特殊アウト玉検知コマンドが設定されないが、音声ランプ制御装置5では、特殊アウト玉センサ384からの出力に基づいて特殊アウト玉の数がカウントされる。

【0068】

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（A）参照）。排出レーン382に導かれた遊技球99は、アウト玉センサ35（図12参照）によって検出可能な位置に導かれる。

【0069】

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。

【0070】

ここで、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) は遊技設定値と 7 セグメント表示部の表示例との対応関係を示す図である。

【0071】

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可能である。7 セグメント表示部 39 は、主制御装置 4 の RAM 412 に記憶された遊技設定値を、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 の数に対応した数のセグメントが点灯又は消灯の制御対象となる。つまり、7 セグメント表示部 39 では、特殊アウト玉口 373 に入球される遊技球 99 の数に応じて段階まで遊技設定値が表示される。そして、7 セグメント表示部 39 では、7 つのセグメント A ~ G によって数字の表示が可能であるため、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 7 個以上である場合に、遊技設定値を示す数字が表示される。具体的には、図 11 (B) に示すように、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 7 個以上である場合、遊技設定値が 1 の場合にセグメント B 及び C が点灯されることで数字の 1 が表示され、遊技設定値が 2 の場合にセグメント 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、遊技設定値が 3 の場合にセグメント A ~ D 及び G が点灯されることで数字の 3 が表示され、遊技設定値が 4 の場合にセグメント B、C、F 及び G が点灯されることで数字の 4 が表示され、遊技設定値が 5 の場合にセグメント 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、遊技設定値が 6 の場合にセグメント A、C ~ G が点灯されることで数字の 6 が表示される。

【0072】

なお、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 (特殊アウト玉) の数が 7 個を超える場合、7 セグメント表示部 39 の点灯状態を特殊アウト玉の数が 7 個の場合と同様としてもよいが、7 個を超える分については、例えば点灯中のセグメントの色を変化させ、又は所定のパターンで点灯させるなどして遊技設定値以外の出玉性能に関する性能情報を示唆又は明示することも考えられる。この場合、特殊アウト玉の数が 7 個を超える場合、遊技設定値を認識可能であるだけでなく他の性能情報を推測又は認識可能になる。これにより、7 個を超える遊技球 99 が特殊アウト玉口 373 に入球される場合、7 個の超える分の遊技球 99 が無駄になることがないばかりか、遊技設定値だけでなく他の性能情報を推測又は認識可能な遊技性を提供することが可能になる。

【0073】

ここで、セグメント A は、遊技設定値が 2、3、5 又は 6 の場合に点灯され得る。そのため、セグメント A が点灯された場合に遊技設定値が 2、3、5 及び 6 のいずれかであると判断でき、セグメント A が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技設定値が 1 及び 4 のいずれかであると判断できる (図 40 (A) 参照)。つまり、セグメント A が点灯された場合には、遊技者にとって最も不利な遊技設定値 1 が否定され、遊技者に有利な遊技設定値 5 及び 6 である可能性が残される。これとは逆に、セグメント A が制御対象となって点灯されなかった場合、遊技者にとって最も不利な遊技設定値 1 である可能性が残される。そのため、セグメント A が点灯される場合、遊技設定値 1 が否定され、遊技設定値 5 及び 6 の可能性が残されているため、遊技者にとって有利な遊技設定値である可能性が比較的に高くなる。

【0074】

セグメント B は、遊技設定値が 1、2、3 又は 4 の場合に点灯され得る。そのため、セグメント B が点灯された場合に遊技設定値が 1、2、3 及び 4 のいずれかであると判断でき、セグメント B が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技設定値が 5 及び 6 のいずれかであると判断できる (図 40 (A) 参照)。つまり、セグメント B が点灯されなかつ

た場合には、遊技者にとって遊技者に有利な遊技設定値 5 又は 6 であることが確定する。そのため、セグメント B が点灯されるか否かは、遊技者にとって有利な遊技設定値であるか否かを判断する上で極めて重要な要素である。

【0075】

セグメント C は、遊技設定値が 1、3、4、5 又は 6 の場合に点灯され得る。そのため、セグメント C が点灯された場合に遊技設定値が 1、3、4、5 及び 6 のいずれかであると判断でき、セグメント C が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技設定値が 2 であると判断できる（図 40（A）参照）。つまり、セグメント C が点灯された場合には、遊技者にとって比較的に不利な遊技設定値 2 が否定されるが、遊技者に有利な状態であるかは遊技設定値 5 及び 6 である可能性が残される一方で遊技設定値 1 である可能性も同時に残される。そのため、セグメント C が点灯されるか否か単独では遊技者にとって有利な遊技設定値であるか判断が困難であり、その意味においてセグメント C の重要度が低いが、セグメント C と同時にセグメント C 以外の他のセグメントが制御対象となった場合に、当該他のセグメントが点灯されるか否かという事実と併用して判断する上で重要である。例えば、当該他のセグメントとしてセグメント E が点灯された場合、後述のように遊技設定値 2 及び 6 のいずれかであると判断できる。そのため、セグメント C が点灯し、さらにセグメント E が点灯した場合には遊技者にとって最も有利な遊技設定値 6 であることが確定する。一方、セグメント C が制御対象となったにも関わらず点灯せず、セグメント E が点灯した場合には遊技者にとって比較的に不利な遊技設定値 2 であることが確定する。

【0076】

セグメント D は、遊技設定値が 2、3、5 又は 6 の場合に点灯され得る。そのため、セグメント D が点灯された場合に遊技設定値が 2、3、5 及び 6 のいずれかであると判断でき、セグメント D が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技設定値が 1 及び 4 のいずれかであると判断できる（図 40（A）参照）。つまり、セグメント D が点灯された場合にはセグメント A と同様に、遊技者に最も不利な遊技設定値 1 が否定され、遊技者に有利な遊技設定値 5 及び 6 である可能性が高まる。そのため、セグメント D が点灯されることは、遊技者にとって有利な状態である可能性が高いと判断でき、これとは逆に、セグメント D が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技者にとって不利な状態である可能性が高いと判断できる。

【0077】

セグメント E は、遊技設定値が 2 又は 6 の場合に点灯され得る。そのため、セグメント E が点灯された場合に遊技設定値が 2 及び 6 のいずれかであると判断でき、セグメント E が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技設定値が 1、3、4 及び 5 のいずれかであると判断できる（図 40（A）参照）。つまり、セグメント E が点灯された場合に遊技設定値 6 である可能性が残されるため、セグメント E と同時に他のセグメントによって遊技設定値 6 が肯定されると共に遊技設定値 2 が否定されることで、遊技者にとって最も有利な遊技設定値 6 であるか否かを判断できる。例えば、セグメント B が制御対象となって点灯されなかった場合、セグメント C が点灯された場合、及びセグメント F が点灯された場合、遊技設定値 6 が肯定されると共に遊技設定値 2 が否定されるため、これらの条件のいずれかが満たされる場合にセグメント E が点灯されることで、遊技設定値 6 であることが確定する。

【0078】

セグメント F は、遊技設定値が 4、5 又は 6 の場合に点灯され得る。そのため、セグメント F が点灯された場合に遊技設定値が 4、5 及び 6 のいずれかであると判断でき、セグメント F が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技設定値が 1、2 及び 3 のいずれかであると判断できる（図 40（A）参照）。つまり、セグメント F が点灯された場合には、遊技者にとって有利な上位 3 つの遊技設定値 4、5 又は 6 であると判断できる。これとは逆に、セグメント F が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技者にとって不利な下位 3 つの遊技設定値 1、2 又は 3 であると判断できる。そのため、セグメント F が制御対象となって点灯されるか否かによって遊技設定値の高低を判断できるため、遊技者は現

10

20

30

40

50

在遊技を進行している遊技機 10 での遊技を継続するか否かを判断し易くなる。

【0079】

セグメント G は、遊技設定値が 2、3、4、5 及び 6 の場合に点灯され得る。そのため、セグメント G が点灯された場合に遊技設定値が 2、3、4、5 及び 6 のいずれかであると判断でき、セグメント G が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技設定値が 1 であると判断できる（図 40（A）参照）。つまり、セグメント G が制御対象となって点灯されるか否かによって遊技者にとって最も不利な遊技設定値 1 であるか否かを判断できる。そのため、セグメント G が制御対象となって点灯されなかった場合に遊技設定値 1 であることが確定するため、遊技者は現在遊技を進行している遊技機 10 での遊技を終了する契機が与えられる。

10

【0080】

このように、セグメント A～G は、それぞれ遊技設定値を推測する上での重要度が同一ではなく重要度が異なる。例えば、セグメント A～G はそれぞれ、単独での遊技設定値そのものの推測のし易さ、単独での遊技設定値の高低の判断のし易さが異なり、他のセグメントとの組み合わせによる遊技設定値やその高低の推測のし易さが異なる。そのため、どのような順序で各セグメントが制御対象となるかによって遊技設定値の推測のし易さが異なる。そして、本実施形態では、遊技設定値ごとに予め定められた複数の制御順位パターンから選択されるパターンに従った順序でセグメント A～G が制御対象とされる（図 40（B）参照）。後述のように、制御順位パターンは、遊技設定値が推測し難い順序で各セグメント A～G が制御対象とされるものが含まれる。

20

【0081】

なお、制御対象となるセグメント A～G は、制御順位パターンに依らず、抽選により決定してもよい。この場合、特殊アウト玉口 373 に入球される遊技球 99 の数が複数である場合、特殊アウト玉口 373 に入球される遊技球 99 の数に応じた回数の抽選が行われ、抽選により決定されたセグメント A～G が順次制御対象となる。また、制御対象となるセグメント A～G を抽選により決定する場合、セグメント A～G の選択率を均一にしてもよいが、少なくとも 1 つのセグメントの選択率を他のセグメントの選択率と異ならせてもよい。例えば、遊技設定値の推測が困難なセグメントの選択率を高くする一方で、遊技設定値の推測が容易なセグメントの選択率を低くすることが考えられる。これにより、特定の条件が満たした回数が少ない場合に容易に遊技設定値が推測されることを防止できる。

30

【0082】

また、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遊技設定値の推測が容易となる。そして、本実施形態では、後述のように各セグメント A～G が制御対象となっていることが明示されず、遊技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し、制御対象のセグメントを当該セグメントを点灯させる場合とは異なる色で点灯させることで当該セグメントが制御対象であることを遊技者に明示することが考えられる。

40

【0083】

〔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。

【0084】

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。

【0085】

50

図 1 2 に示すように、周辺制御ユニット 1 4 0 は、払出制御装置 7、発射制御装置 8、及び電源制御装置 9 を備える。払出制御装置 7 は、払出装置 1 3 2 による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置 8 は、発射ハンドル 2 2 の操作に応じて遊技球発射機構 3 2 を制御する。電源制御装置 9 は、遊技機 1 0 が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機 1 0 内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【 0 0 8 6 】

〔遊技機 1 0 のシステム構成〕

次に、図 1 2 ～図 1 9 を参照しつつ、遊技機 1 0 のシステム構成について説明する。

【 0 0 8 7 】

〔メイン制御ユニット 3 3 1 〕

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。

【 0 0 8 8 】

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り、本発明の主制御手段の一例である。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。

【 0 0 8 9 】

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 5、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、可変入賞口 3 1 6、及びスルーゲート 3 1 7 への入球の有無を判断する。また、MPU 4 1 は、アウト玉センサ 3 5 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。

【 0 0 9 0 】

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、大当たり開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、エンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、特殊アウト玉検知コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドを出力する。

【 0 0 9 1 】

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 7 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。

【 0 0 9 2 】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0093】

シフトコマンドは、保留数 N 又は保留数 M が減少する場合に、第 1 保留エリア R E A 1 ～第 4 保留エリア R E A 4 又は第 1 保留エリア R E B 1 ～第 4 保留エリア R E B 4 での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。シフトコマンドは、後述の図 2 3 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。

【0094】

大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技状態に移行する際に、後述の図 2 3 のメイン処理での遊技状態移行処理において設定される。また、大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技が開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであるため、音声ランプ制御装置 5 では大当たり遊技開始コマンドを受信することで、大当たり遊技が開始されることだけでなく、オープニングが開始されることも把握できる。但し、大当たり開始コマンドとは別にオープニング開始コマンドを設定し、オープニング開始コマンドによって音声ランプ制御装置 5 にオープニングが開始されることを把握させるようにしてもよい。

【0095】

ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、後述の図 2 3 のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。なお、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技開始コマンドによってオープニングが終了し、開閉実行モードが開始されることを把握できるが、ラウンド遊技開始コマンドとは別にオープニングの終了時にオープニング終了コマンドを設定し、又は開閉実行モードが開始時に開閉実行モード開始コマンドを設定するようにしてもよい。また、ラウンド遊技開始コマンドとは別に、ラウンド遊技開始時に、これから開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドを設定し、そのコマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。

【0096】

大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、後述の図 2 3 のメイン処理での大当たり遊技制御処理において設定される。

【0097】

特殊アウト玉検知コマンドは、特殊アウト玉センサ 3 8 4 によつての検出された遊技球がクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球した特殊アウト玉であることを示すコマンドであり、後述の図 2 0 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において設定される。なお、音声ランプ制御装置 5 では、特殊アウト玉検知コマンドに基づいて所定期間での特殊アウト玉数をカウントし、7 セグメント表示部 3 9 での点灯又は消灯の制御対象となるセグメント数（ステップ数）が決定される。

【0098】

遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、後述の図 2 7 の遊技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。

【0099】

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。

【0100】

また、主制御装置 4 には、M P U 4 1 に動作クロックを供給する手段として、発振回路及

10

20

30

40

50

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

【0101】

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

10

【0102】

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

【0103】

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

20

【0104】

抽選用カウンタ412aには、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタC3とが含まれる。また、抽選用カウンタ412aには、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCIN1と、メイン表示部37及び図柄表示部341における変動表示時間を決定する変動種別カウンタCS1とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ412aには、第2入賞口315の電動役物315bを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普通当たり乱数カウンタC4と、普通当たり乱数カウンタC4の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタCIN2とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

30

【0105】

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

40

【0106】

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

50

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。

【0107】

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

10

【0108】

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

20

【0109】

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

【0110】

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

30

【0111】

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

【0112】

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

40

【0113】

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

【0114】

50

実行エリアA Eは、メイン表示部3 7及び図柄表示部3 4 1における図柄変動表示が開始される際に、第1保留格納エリアR E Aの第1保留エリアR E A 1又は第2保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1に格納された当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第2保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1の当否情報が優先して実行エリアA Eに移動され、第2保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1に当否情報が存在せず保留数記憶エリアN A Bが0である場合に、第1保留格納エリアR E Aの第1保留エリアR E A 1の当否情報が実行エリアA Eに移動される。

【0 1 1 5】

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

【0 1 1 6】

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

【0 1 1 7】

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

【0 1 1 8】

大当たり乱数カウンタC 1は、例えば0～6 3 7の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。特に大当たり乱数カウンタC 1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタC I N 1の値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N 1は、大当たり乱数カウンタC 1と同様の範囲内（0～7 3 8）で更新されるループカウンタである。大当たり乱数カウンタC 1は、定期的に更新され、遊技球が第1入賞口3 1 4又は第2入賞口3 1 5に入賞したタイミングで保留格納エリア4 1 2 bに格納される。

【0 1 1 9】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 4 1 1における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して2種類設定されている。ここで、図1 4（A）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図1 4（B）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【0 1 2 0】

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

【0 1 2 1】

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。

【0122】

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

10

【0123】

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

20

【0124】

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。

【0125】

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

30

【0126】

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

40

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

50

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値に応じて6つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも1つあればよい。つまり、遊技設定値は6段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定値に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを1つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設け、高確率モードに対しては段階的な遊技設定値を設けず、大当たり確率を一樣とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一樣とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。

【0130】

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。

【0131】

ここで、図14(C)は振分テーブルの一例を示す図である。図14(C)に示す例では、変動遊技の種別が第1入賞口314への入賞を契機とする第1特別図柄遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、変動遊技の種別が第2入賞口315への入賞を契機とする第2特別図柄遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個であり、16R確変大当たりとなる第4の乱数の数は5～14の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。即ち、遊技機10は、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技における確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。また、遊技機10では、第1特別図柄に比べて第2特別図柄遊技における16R確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ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（低確率モードかつ非高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。

【0132】

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。

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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

【0136】

一方、5 R 通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば50回、100回などの予め設定された規定回数的大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者にした場合に終了する。

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

ここに、リーチとは、図柄表示部341における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す主図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部341における有効ライン上の3つの停止位置のうち2つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの1

つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部 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。

【0142】

電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 1 2 における電役保留エリア 4 1 2 c 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 4 1 2 c に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値によって電動役物 3 1 5 b を所定時間だけ開放状態にするか否かの抽選が行われる。例えば、電動役物開放カウンタ C 4 が 0 ~ 1 9 9 である場合に当選、電動役物開放カウンタ C 4 が 2 0 0 ~ 2 5 0 である場合に外れであることが考えられる。

【0143】

変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。具体的に、変動種別カウンタ C S 1 は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、図柄表示部 3 4 1 で表示される図柄変動表示の変動パターン種別（変動表示時間）を決定するものである。このように、変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置 5 では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな変動遊技演出種別が、変動パターン種別（変動表示時間）に応じて決定される。変動種別カウンタ C S 1 は、M P U 4 1 により後述するメイン処理が 1 回実行されるごとに 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、変動種別カウンタ C S 1 の値は、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングで保留格納エリア 4 1 2 b に格納される。

【0144】

そして、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 と予め設定された変動テーブルとに基づいて変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、M P U 4 1 は、R O M 4 1 1 の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル、又は外れ変動テーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モード及び高確率モードごとに個別に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【0145】

ここで、図 1 5 (A)、図 1 5 (B) 及び図 1 5 (C) は、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルの一例を示す図である。図 1 5 (A)、図 1 5 (B) 及び図 1 5 (C) に示すように、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルでは、変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて変動パターンが予め対応付けられている。そして、M P U 4 1 は、大当たり抽選での抽選結果が「5 R 通常大当たり」である場合は通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「5 R 確変大当たり」又は「1 6 R 確変大当たり」である場合は確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、変動パターンの種別を特定する。

【0146】

より具体的に、図 1 5 (A) 及び図 1 5 (B) に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて変動パターン「0 1」~「0 3」のいずれかが選択される。ここに、変動パターン「0 1」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が

10

20

30

40

50

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

10

【0147】

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

20

【0148】

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。

30

【0149】

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。

【0150】

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。

40

【0151】

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

50

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。

【0152】

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

10

【0153】

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。

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

50

般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」、「第2入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

【0157】

「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において遊技盤31に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図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35によって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

10

【0158】

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

【0159】

20

「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において第1入賞口314への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ314aによって第1入賞口314への入賞が検出された場合に、後述の図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。

【0160】

「第2入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードである状態）において第2入賞口315への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第2入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ315aによって第2入賞口315への入賞が検出された場合に、後述の図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

【0161】

「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態（高確率モードであって高頻度サポートモードである状態）において可変入賞口316への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ316aによって可変入賞口316への入賞が検出された場合に、後述の図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。

40

【0162】

なお、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」、「第2入賞口払出玉数」及び「可変入賞口払出玉数」は、後述の図28の特定性能情報更新処理において、「アウト玉数」が60000玉に達した場合（ステップS1806：Yes）、0玉にクリアされる（ステップS1810）。

【0163】

「遊技設定値」は、大当たり抽選（当否判定）で用いる低確率モード当否テーブル（図1

50

4 (A) 参照) 及び高確率モード当否テーブル (図 1 4 (B) 参照) を選択するためのものである。換言すれば、「遊技設定値」は、低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率を規定する。本実施形態では、後述のように 4 段階の遊技設定値 (大当たり確率の異なる 4 種類の低確率モード当否テーブル (図 1 4 (A) 参照) 及び高確率モード当否テーブル (図 1 4 (B) 参照)) が準備されている。「遊技設定値」は、後述の図 2 7 の遊技設定値変更処理において更新される。

【0164】

「ベース情報」は、通常遊技状態 (低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態) における払戻率 (出玉率) である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第 1 入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」= $100 \times (\text{「一般入賞口払出玉数」} + \text{「第 1 入賞口払出玉数」}) / \text{「アウト玉数」}$ である。

「ベース情報」は、現状ベース B L、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 に関する情報を含む。ここで、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 は、後述の図 2 8 の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達するごとに更新される (ステップ S 1 8 0 7 及び S 1 8 0 8)。具体的には、直近のアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に到達したときの「ベース」は前回 6 万玉ベース B 1 として、もう一つ前のアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に到達したときの「ベース」は前々回 6 万玉ベース B 2 として、それぞれ R A M 4 1 2 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 6 0 0 0 0 玉に到達するまでは現状ベース B L として演算され (ステップ S 1 8 0 3)、現状ベース B L が R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。

【0165】

なお、本実施形態では、「ベース情報」が「現状ベース B L」、「前回 6 万玉ベース B 1」及び「前々回 6 万玉ベース B 2」を含んでおり、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 1 0 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。

【0166】

「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 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 及び可変入賞口 3 1 6) への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」= $100 \times \text{「可変入賞口払出玉数」} / \text{「総払出玉数」}$ である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図 2 8 の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積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 1 0 0 回)) に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選 (例えば 1 0 0 0 回) が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数 (例えば 6 万玉) に達するまでの期間) に対する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。

【0167】

「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口 (一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 及び可変入賞口 3 1 6) への入賞による総払出玉数において、第 2 入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」= $100 \times (\text{「第 2 入賞口払出玉数」} + \text{「可変入賞口払出玉数」}) / \text{「総払出玉数」}$ である。「役物比率情報」は、例えば後述の図 2 8 の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間 (例えば一定数

の大当たり回数（例えば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。

【０１６８】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機１０の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第１入賞口３１４への入賞を契機としてメイン表示部３７の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。

10

「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３７の図柄変動表示を開始させるごとに１ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。

【０１６９】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）における一定数のマイナス差玉当たりの、第１入賞口３１４への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部３７の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「２５０玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第１入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで１０００円に対して２５０玉の貸玉を受ける場合、１０００円平均の７セグメント表示器３７２の図柄変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たり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でのステップＳ１８０５において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機１０が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば１００回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば１０００回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば６万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定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。

20

30

【０１７０】

「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。

40

【０１７１】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードではない状態）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図２６の変動開始処理でのステップＳ１６０６でメイン表示部３７の図柄変動表示を開始させる場合に、ステップＳ１６０３での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば１ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に０回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによってＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機１０の主電源のオフによって遊技情報格納エリア４１２ｄからクリアされないようにして

50

もよい。

【0172】

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「遊技設定値」を表示するものである。性能情報表示装置4Aは、性能表示モニタ43、性能表示スイッチ44、遊技設定値表示部45、設定値変更操作部46及びROM47を備える。ここで、図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。

【0173】

図17に示すように、性能表示モニタ43は、遊技機10での「ベース情報」を表示するものであり、内枠12を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図3参照）。性能表示モニタ43は、複数（本実施形態では4つ）の7セグメント表示器431～434により構成されており、4ケタ7セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ43は、主制御装置4に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット331における主制御装置4以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット331以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部37の2つの7セグメント表示器372, 373を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

【0174】

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

【0175】

性能表示モニタ43は、4つの7セグメント表示器431～434のうちの左2つの7セグメント表示器431, 432が「ベース種別」が略記号で表示される識別セグであり、右2つの7セグメント表示器433, 434がMPU41によって演算されるベース値（%）が表示される比率セグである。例えば、現状ベースBLが31%であるある場合には、識別セグである左2つの7セグメント表示器431, 432において現状ベースBLの略記号である「BL」が「8.」、「L」として表示され、比率セグである右2つの7セグメント表示器433, 434においてベース値である「31」が「3」、「1」として表示される。つまり、4つの7セグメント表示器431～434では、左から順に、「8.」、「L」、「3」、「1」と表示される。

【0176】

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

【0177】

ここで、図18（A）は、性能表示モニタ43での表示例である。図18（A）に示すように、性能表示スイッチ44がオフである場合、7セグメント表示器431～434が消灯状態であるため、ベース情報が非表示状態とされる。図18（B）～図18（D）に示すように、性能表示スイッチ44がオンにされると、性能表示スイッチ44がオフにされ

10

20

30

40

50

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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

【０１８２】

設定値変更操作部４６は、押下操作によって７セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、７セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって遊技設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部４６は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図１８は、主制御装置の遊技設定値表示部４５での表示例を示す図である。

【０１８３】

図１８（Ａ）に示すように、遊技設定値表示部４５が消灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器が通電されることで遊技設定値表示部４５に数字が表示される。このときに表示される数字は、ＲＡＭ４１２の遊技情報格納エリア４１２ｄに格納された遊技設定値であり、現在の遊技設定値を示している。図示した例では、遊技設定値は「１」である。一方、遊技設定値表示部４５が点灯状態である場合に設定値変更操作部４６に対する押下操作がなされると、７セグメント表示器への通電が遮断されることで遊技設定値表示部４５が消灯状態となる。

【０１８４】

図 1 8 (B) に示すように、遊技設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する回転操作がなされると、遊技設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更される。図示した例では、遊技設定値表示部 4 5 が右回転されることで遊技設定値表示部 4 5 に表示される数字が大きくなり、遊技設定値表示部 4 5 が左回転されることで遊技設定値表示部 4 5 に表示される数字が小さくなる。そして、遊技設定値表示部 4 5 が回転されることで遊技設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が遊技設定値として R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、目的とする遊技設定値に対応する数字を遊技設定値表示部 4 5 に表示させた状態で設定値変更操作部 4 6 を押下して 7 セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が遊技設定値として決定される。これにより、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された遊技設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル (図 1 4 (A) 参照) 又は高確率モード当否テーブル (図 1 4 (B) 参照) に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【 0 1 8 5 】

なお、遊技設定値を変更する方法は、設定値変更操作部 4 6 を回転させてから遊技設定値表示部 4 5 の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部 4 6 を回転させてから操作ボタン 2 0 (図 1 参照) を押下することで遊技設定値を決定する方法、操作ボタン 2 0 (図 1 参照) を連打又は長押しすることで遊技設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更させてから遊技設定値表示部 4 5 の電源をオフにする方法、主制御装置 4 などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで遊技設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更させてから鍵を抜く方法などであってもよい。

【 0 1 8 6 】

[サブ制御ユニット 3 3 2]

図 1 2 に示すように、サブ制御ユニット 3 3 2 は、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 を備えており、主制御ユニット 3 3 1 から入力される制御信号に基づいて図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【 0 1 8 7 】

[音声ランプ制御装置 5]

音声ランプ制御装置 5 は、M P U 5 1 及び入出力 I / F 5 2などを備える。M P U 5 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、M P U 5 1 には、R O M 5 1 1 及び R A M 5 1 2 が内蔵されている。

【 0 1 8 8 】

R O M 5 1 1 は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、R O M 5 1 1 には、変動遊技演出、大当たり遊技演出などで使用される音声、ランプ点滅パターンなどの情報も記憶されている。R A M 5 1 2 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 5 1 によって実行される処理の一次記憶領域 (作業領域) として使用される。なお、R A M 5 1 2 は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【 0 1 8 9 】

音声ランプ制御装置 5 は、R O M 5 1 1 に記憶されている制御プログラムに従った処理を M P U 5 1 によって実行することにより、主制御装置 4 から入力されるコマンド (制御信号) に基づいて、表示制御装置 6 にコマンド (制御信号) を入力し、図柄表示部 3 4 1 の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置 5 は、図柄表示部 3 4 1 の表示に合わせてスピーカ 2 6 からの再生音声出力及び電飾部 2 7 の点滅態様も制御する。例えば、M P U 5 1 は、後述の変動遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部 3 4 1 での画像表示、スピーカ 2 6 からの再生音声出力及び電飾部 2 7 の点滅態様を制御する。

【 0 1 9 0 】

入出力 I / F 5 2 は、音声ランプ制御装置 5 に信号を入力し、音声ランプ制御装置 5 から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力 I / F 5 2 には、主制御装置 4 及び表示制御装置 6 が接続されている。そして、主制御装置 4 から音声ラン

10

20

30

40

50

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

〔表示制御装置 6〕

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

【0195】

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

【0196】

MPU 6 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置であり、MPU 6 1 には、ROM 6 1 1 及び RAM 6 1 2 が内蔵されている。また、表示制御装置 6 には、時間を計時

10

20

30

40

50

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。

【0197】

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主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。

【0198】

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。

【0199】

【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。

【0200】

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。

【0201】

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。

【0202】

払出装置132は、前述したように、タンク131から上皿23に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部132aと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ132bとを備える。払出制御装置7は、払出センサ132bによる検出結果に基づいて駆動部132aを制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置7には、状態復帰スイッチ73が設けられている。状態復帰スイッチ73は、例えば、払出装置132の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

【0203】

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

10

20

30

40

50

【0204】

〔発射制御装置8〕

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

10

【0205】

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

【0206】

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

20

【0207】

〔電源制御装置9〕

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

30

【0208】

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

40

【0209】

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。

【0210】

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

50

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。

【0211】

〔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。

10

【0212】

〔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。

【0213】

<ステップS1001>

20

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35、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35によってアウト玉が検出された場合には、RAM412の遊技情報格納エリア412dに記憶されたアウト玉数に1加算して遊技情報格納エリア412dのアウト玉数を更新する。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。なお、遊技情報格納エリア412dのアウト玉数は、60000玉に達することで前回6万玉ベースB1が演算された場合に0玉にクリアされる（図28の特定性能情報更新処理でのステップS1810参照）。

30

【0214】

<ステップS1002>

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

【0215】

40

<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。

【0216】

<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

50

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。

【0217】

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。

【0218】

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

【0219】

〔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。

【0220】

<ステップS1101>

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

【0221】

<ステップS1102及びS1103>

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

【0222】

<ステップS1104>

ステップS1104では、MPU41は、図20のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタCS1（図23のステップS1302及びS1312）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における保留格納エ

10

20

30

40

50

リア412bの第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【0223】

<ステップS1105>

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

【0224】

<ステップS1106>

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

【0225】

<ステップS1107及びS1108>

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

【0226】

<ステップS1109>

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

【0227】

<ステップS1110>

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

【0228】

〔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。

【0229】

10

20

30

40

50

<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NA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）。

【0230】

<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。

10

【0231】

<ステップS1203及びS1204>

ステップS1203では、MPU41は、後述の図27の遊技設定値変更処理におけるステップS1712で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図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の遊技設定値変更処理におけるステップS1712で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図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。

20

【0232】

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

30

【0233】

<ステップS1205>

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

【0234】

40

<ステップS1206>

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

【0235】

50

<ステップ S 1 2 0 7>

ステップ S 1 2 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 及び保留数 N を第 1 保留コマンドに設定する。このように、第 1 保留コマンドに、ステップ S 1 2 0 1 で読み出された保留数 N が含まれるため、第 1 保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 は、第 1 保留コマンドに含まれる保留数 N を参照することにより、当該第 1 保留コマンドが第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれに格納された当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【 0 2 3 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 3 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。

【 0 2 3 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。

【 0 2 3 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、エンディング開始コマンド、遊技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 4 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。

【 0 2 4 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

10

20

30

40

50

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313、可変入賞口316などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをRAM412に設定する。このとき、MPU41は、通常遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードでない状態）では、一般入賞口313又は第1入賞口314に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される一般入賞口払出玉数又は第1入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、MPU41は、時短遊技状態（低確率モードであって高頻度サポートモードである状態）又は確変遊技状態（高確率モードであって高頻度サポートモードである状態）では、第2入賞口315に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される第2入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、MPU41は、大当たり遊技状態では、可変入賞口316に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0242】

<ステップS1304>

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

【0243】

<ステップS1305>

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

【0244】

<ステップS1306>

ステップS1306では、MPU41は、後述の図26の変動開始処理におけるステップS1602又はS1603での大当たり抽選の抽選結果に基づいて、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、MPU41は、所定の条件を満たす場合に遊技状態を、開閉実行モードが実行される大当たり遊技状態、高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変遊技状態、低確率モードかつ高頻度サポートモードである時短遊技状態、低確率モードで高頻度サポートモードではない通常遊技状態などに移行させる。

【0245】

例えば、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合、当該抽選結果を報知する変動遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる。このとき、M

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

【0246】

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

【0247】

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

【0248】

<ステップS1307>

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

【0249】

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

【0250】

<ステップS1308>

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

【0251】

<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。

【0252】

<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

10

20

30

40

50

、前述したS 1 3 0 1以降の各処理を実行する。一方、M P U 4 1は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップS 1 3 1 0：N o）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップS 1 3 1 0：Y e s）、ステップS 1 3 1 0、ステップS 1 3 1 1及びステップS 1 3 1 2を繰り返し実行する。

【0 2 5 3】

＜ステップS 1 3 1 1＞

ステップS 1 3 1 1では、M P U 4 1は、乱数初期値カウンタC I N 1，C I N 2を更新する。具体的には、M P U 4 1は、乱数初期値カウンタC I N 1，C I N 2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を0にクリアする。

10

【0 2 5 4】

＜ステップS 1 3 1 2＞

ステップS 1 3 1 2では、M P U 4 1は、変動種別カウンタC S 1を更新する。具体的には、変動種別カウンタC S 1でのカウンタ値に1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を0にクリアする。そして、M P U 4 1は、変動種別カウンタC S 1を更新した後、処理をステップS 1 3 1 0に戻す。

【0 2 5 5】

〔変動遊技制御処理〕

20

ここで、図2 4は、図2 3のメイン処理でのステップS 1 3 0 4において実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図2 4を参照しつつ、変動遊技制御処理を説明する。

【0 2 5 6】

＜ステップS 1 4 0 1＞

図2 4に示すように、ステップS 1 4 0 1では、M P U 4 1は、遊技機1 0が大当たり遊技中であるか否かを判断し、大当たり遊技中である場合は（ステップS 1 4 0 1：Y e s）、当該変動遊技制御処理を終了し、大当たり遊技中でない場合は（ステップS 1 4 0 1：N o）、処理をステップS 1 4 0 2に移行する。大当たり遊技の実行の有無は、例えば図2 3のメイン処理でのステップS 1 3 0 6の遊技状態移行処理において、大当たり遊技状態への移行時にオンに設定され、大当たり遊技状態から他の遊技状態への移行時にオフに設定される大当たり遊技フラグに基づいて判断される。

30

【0 2 5 7】

＜ステップS 1 4 0 2＞

ステップS 1 4 0 2では、M P U 4 1は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップS 1 4 0 2：Y e s）、処理をステップS 1 4 0 3に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップS 1 4 0 2：N o）、処理をステップS 1 4 0 6に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、後述の図2 6の変動開始処理でのステップS 1 6 0 6の変動表示開始時にオンに設定され、変動表示時間が経過した場合に（ステップS 1 4 0 3：Y e s）、当該変動遊技制御処理のステップS 1 4 0 5でオフに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。

40

【0 2 5 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。

【0 2 5 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

50

示部 37 の 7 セグメント表示器 372, 373 において、当該変動遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた図柄を停止表示させ（ステップ S1404）、変動表示中フラグがオフに設定する（ステップ S1405）。

【0260】

<ステップ S1406>

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

10

【0261】

<ステップ S1407>

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

【0262】

<ステップ S1408>

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

20

【0263】

[データ設定処理]

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

【0264】

<ステップ S1501>

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

30

【0265】

<ステップ S1502～S1504>

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

40

【0266】

<ステップ S1505～S1507>

ステップ S1505 は、保留数 M が 0 である場合に移行するが（ステップ S1501：No）、ステップ S1501 は、図 24 のステップ S1406 において保留数 M 及び保留数 N の両方又は一方が 0 でない場合に移行する（ステップ S1406：No）。そのため、

50

MPU41は、保留数Mが0である場合（ステップS1501：No）、保留数Nが0でないと判断できるため、ステップS1505～S1507の処理を実行する。

【0267】

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

10

【0268】

<ステップS1508>

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

20

【0269】

〔変動開始処理〕

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

【0270】

<ステップS1601>

図26に示すように、ステップS1601では、MPU41は、遊技状態が高確率モードである否かを判断する。高確率モードであるか否かは、例えば図23のメイン処理でのステップS1306の遊技状態移行処理でオンに設定される高確率モードフラグがオンに設定されているか否かに基づいて判断される。MPU41は、遊技状態が高確率モードである場合（ステップS1601：Yes）、処理をステップS1602に移行し、遊技状態が高確率モードでない場合（ステップS1601：No）、即ち遊技状態が低確率モードである場合、処理をステップS1603に移行する。

30

【0271】

<ステップS1602及びS1603>

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

40

【0272】

なお、ステップS1602及びS1603では、後述の図27の遊技設定値変更処理におけるステップS1712で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は

50

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の遊技設定値変更処理におけるステップS1710で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【0273】

<ステップS1604>

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

【0274】

<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。

【0275】

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

【0276】

<ステップS1606>

ステップS1606では、MPU41は、メイン表示部37の図柄変動表示を開始させ、当該変動開始処理を終了する。なお、MPU41は、メイン表示部37の図柄変動表示を開始させた場合、変動表示中フラグをオンに設定する。この変動表示中フラグは、図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37の図柄変動表示中であるか否かを判断するために参照される。また、MPU41は、メイン表示部37の図柄変動表示を開始させた場合、RAM412に設定される遊技情報格納エリア412dに保存された「累積大当たり抽選回数」に1加算する。さらに、MPU41は、ステップS1603での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア412dに保存された「連続外れ回数」に1加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を0回にクリアする。

【0277】

〔遊技設定値変更処理〕

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

【0278】

＜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）、当該遊技設定値変更処理を終了し、図柄変動表示中でない場合は（ステップS1701：No）、処理をステップS1702に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、図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。

10

【0279】

＜ステップS1702＞

図柄変動表示中でない場合は（ステップS1701：No）、MPU41は、大当たり遊技状態であるか否かを判断し（ステップS1702）、大当たり遊技状態である場合は（ステップS1702：Yes）、当該遊技設定値変更処理を終了し、大当たり遊技状態でない場合は（ステップS1702：No）、処理をステップS1703に移行させる。例えば、大当たり遊技であるか否かは、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。

20

【0280】

＜ステップS1703＞

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

30

【0281】

＜ステップS1704～S1706＞

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

40

【0282】

＜ステップS1707＞

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

50

に設定されている場合（ステップ S 1 7 0 7 : N o）、即ち遊技設定値表示部 4 5 が消灯状態で電源がオンにされない場合、当該遊技設定値変更処理を終了する。

【 0 2 8 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）、M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転されたか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 8）。即ち、M P U 4 1 は、遊技設定値を変更する回転操作がなされたか否かを判断する。M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合（ステップ S 1 7 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 1 7 0 9 に移行し、設定値変更操作部 4 6 が回転されていない場合（ステップ S 1 7 0 8 : N o）、処理をステップ S 1 7 1 1 に移行する。

10

【 0 2 8 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）、M P U 4 1 は、遊技設定値表示部 4 5 での表示を変更する処理を実行する（ステップ S 1 7 0 9）。例えば、M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が右方向に所定角度回転された場合に回転前に遊技設定値表示部 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遊技設定値表示部 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 2 8 5】

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

20

【 0 2 8 6】

<ステップ S 1 7 1 0>

ステップ S 1 7 1 0 では、M P U 4 1 は、遊技設定値表示部 4 5 に表示中の数字を遊技設定値として R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d の遊技設定値に上書き保存し、当該遊技設定値変更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部 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 に保存されている遊技設定値が有効な遊技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遊技設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更することで、R A M 4 1 2 に保存される遊技設定値が変更される。そして、目的とする遊技設定値に対応する数字が遊技設定値表示部 4 5 に表示された状態で遊技設定値表示部 4 5 の電源をオフにすることで遊技設定値を確定させることができる。

30

【 0 2 8 7】

<ステップ S 1 7 1 1>

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

40

50

遊技設定値を示す数字が消灯され、上述のように遊技設定値が確定される。

【0288】

<ステップS1712及びS1713>

遊技設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS1711：Yes）、MPU41は、ステップS1710でRAM412の遊技情報格納エリア412dに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図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、当該遊技設定値変更処理を終了する。

【0289】

ここで、ステップS1712では、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図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遊技設定値の当否テーブルが選択されるため、遊技設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの遊技設定値と高確率モードでの遊技設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの遊技設定値を「1」とし、高確率モードの遊技設定値を「4」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の遊技設定値とすることが可能になる。

【0290】

〔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S1309で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。図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。

【0291】

<ステップS1801～S1803>

図28に示すように、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存された各種払出玉数の読み出しを行い（ステップS1801）、さらにRAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたアウト玉数の読み出しを行う（ステップS1802）。ここで、各種払出玉数は、ベース情報など更新に必要な払出玉数であり、一般入賞口払出玉数、第1入賞口払出玉数、第2入賞口払出玉数及び可変入賞口払出玉数が該当する。そして、MPU41は、読み出した一般入賞口払出玉数、第1入賞口払出玉数、及びアウト玉数に基づいて現状ベースBLを算出し、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報の現状ベースBLを上書き更新する（ステップS1803）（図29（A）参照）。なお、現状ベースBL（%）は、 $100 \times (\text{一般入賞口払出玉数} + \text{第1入賞口払出玉数}) / \text{アウト玉数}$ として計算される。

【0292】

<ステップS1804及びS1805>

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

【0293】

<ステップS1806>

ステップS1806では、MPU41は、ステップS1802で読み出したアウト玉数が

10

20

30

40

50

60000玉に達しているか否かを判断し、アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS1806：Yes）、処理をステップS1807に移行し、アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS1806：No）、当該特定性能情報更新処理を終了する。

【0294】

<ステップS1807～S1810>

アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS1806：Yes）、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されているベース情報を更新する（ステップS1807）。具体的には、図29（A）及び図29（B）に示すように、MPU41は、ベース情報において、前回6万玉ベースB1を前々回6万玉ベースにシフトさせ（ステップS1807）、ステップS1803で更新された現状ベースBLを前回6万玉ベースB1にシフトさせ（ステップS1808）、現状ベースBLを0にクリアする（ステップS1809）。そして、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dにおける各種払出玉数及びアウト玉数を0玉にクリアし（ステップS1810）、当該特定性能情報更新処理を終了する。

【0295】

【性能表示モニタの表示制御処理】

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

【0296】

<ステップS1901>

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

【0297】

<ステップS1902>

BL表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1901：No）、MPU41は、B1表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1902）。ここで、B1表示中フラグは、性能表示モニタ43において前回6万玉ベースB1が表示されていることを示すフラグであり、後述の図31のステップS1912でオンに設定される。MPU41は、B1表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1902：Yes）、処理を図32のステップS1918に移行し、B1表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1902：No）、処理をステップS1903に移行する。

【0298】

<ステップS1903>

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

【0299】

<ステップ S 1 9 0 4>

B 2 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 9 0 3 : N o）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 4）。性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 1 9 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 1 9 0 5 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップ S 1 9 0 4 : N o）、当該表示制御処理を終了する。

【0300】

<ステップ S 1 9 0 5 ~ S 1 9 0 7>

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

【0301】

<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 2 9 示すように、M P U 4 1 は、図 3 0 のステップ S 1 9 0 7 でセットされる B L 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 9 0 8）、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 9）。M P U 4 1 は、減算後の B L 表示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。

【0302】

<ステップ S 1 9 1 0 ~ S 1 9 1 3>

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

【0303】

<ステップ S 1 9 1 4>

減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 9 0 9 : N o）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 1 9 1 4）。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステ

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

【0 3 0 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 : Y e s)、M P U 4 1は、B L表示中フラグをオフに設定し(ステップS 1 9 1 5)、B L表示時間カウンタの値を0にクリアし(ステップS 1 9 1 6)、当該表示制御処理を終了する。

10

【0 3 0 5】

<ステップS 1 9 1 7及びS 1 9 1 8>

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

20

【0 3 0 6】

<ステップS 1 9 1 9 ~ S 1 9 2 2>

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

30

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

40

【0 3 0 8】

<ステップS 1 9 2 4及びS 1 9 2 5>

性能表示スイッチ4 4がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS 1 9 2 3 : Y e

50

s)、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。

【0309】

<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。

10

【0310】

<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

【0311】

<ステップS1932>

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

30

【0312】

<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。

40

【0313】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図34～図40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。

【0314】

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

50

。また、音声ランプ制御装置 5 では、M P U 5 1 が、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 の制御処理、音声ランプ制御装置 5 の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時の N M I 割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

【 0 3 1 5 】

〔音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理〕

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

【 0 3 1 6 】

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

【 0 3 1 7 】

〔カウンタ更新処理〕

カウンタ更新処理（ステップ S 2 0 0 1）では、M P U 5 1 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、制御順位パターン種別カウンタなどの更新を実行する。具体的には、M P U 5 1 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主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 ～ 9 9 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 ～ 1 0 9 の間でループするループカウンタである。一方、M P U 5 1 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 3 4 1 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 3 4 1 の変動表示が終了したことなどを把握できる。また、M P U 5 1 は、制御順位パターン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。ここで更新される制御順位パターン種別カウンタは、7 セグメント表示部 3 9 のセグメント A ～ G の制御対象となる順位を決定するために使用される。例えば、制御順位パターン種別カウンタは 0 ～ 9 9 の間でループするループカウンタである。

【 0 3 1 8 】

〔コマンド判定処理〕

コマンド判定処理（ステップ S 2 0 0 2）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 5 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。

【 0 3 1 9 】

＜ステップ S 2 1 0 1＞

図 3 5 に示すように、ステップ S 2 1 0 1 では、M P U 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、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 2 1 0 1：Y e s）、処理をステップ S 2 1 0 2 に移行する。一方、M P U 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：N o）、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、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 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。

【0320】

＜ステップS2102＞

ステップS2102では、MPU51は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、変動パターンコマンドである場合（ステップS2102：Yes）、処理をステップS2103に移行し、コマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップS2102：No）、処理をステップS2108に移行する。

【0321】

＜ステップS2103＞

ステップS2103では、MPU51は、主制御装置4から受信した変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（主図柄の停止図柄組み合わせ及び演出種別（演出パターン））を決定する。具体的に、MPU51は、変動パターンコマンドと、予めROM511に記憶されている第1停止図柄選択テーブル（図36（A）参照）、変動種別テーブル（図36（B）参照）及び演出種別テーブル（図37（A）～図37（C）参照）と、RAM512に記憶されている演出種別カウンタの値とに基づいて変動パターンを決定する。また、MPU51は、変動パターンコマンドに当たり種別に関する情報が含まれている場合、当たり種別に応じた当たりフラグをオンに設定する。具体的には、MPU51は、当たり種別が5R通常当たりである場合に5R通常当たりフラグをオンに設定し、当たり種別が5R確変当たりである場合に5R確変当たりフラグをオンに設定し、当たり種別が16R確変当たりである場合に16R確変当たりフラグをオンに設定する。

【0322】

主図柄の停止図柄組み合わせは、第1停止図柄、第2停止図柄及び最終停止図柄からなる。第1停止図柄は、図柄表示部341において最初に停止表示される主図柄であり、第2停止図柄は、2番目に停止表示される主図柄であり、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37（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37（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37（C）参照）が含まれる。

【0323】

ここに、図36（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36（A）に示すように、第1停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部341において最初に停止表示させる主図柄（第1停止図柄）が定められている。なお、図36（A）は、主図柄が「1」～「9」であり、「333」が確変当たり（5R確変当たり及び16R確変当たりのいずれか）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通常当たり、5R確変当たり及び16R確変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。

【0324】

抽選結果が「5R通常当たり」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」以外の主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通常当たり」の場合、5R確変当たり又は16R確変当たり（確変当たり）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。

【0325】

また、抽選結果が「5R確変当たり」には、第1停止図柄として「7」の振り分けはなく、「7」以外の主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確変当たり」の場合、16R確変当たりであることを示す「777」の

10

20

30

40

50

図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合であっても、5 R 確変大当たりであることを示す「3 3 3」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合であっても、主図柄の停止表示結果が5 R 通常大当たりを示唆する「3 3 3」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「5 R 確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」を除く「3」以外の主図柄が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において5 R 確変大当たりであることを明示する5 R 確変昇格演出を実行させる。

【0326】

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

【0327】

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。

【0328】

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての主図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の主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、主図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

【0329】

また、図36(B)は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図36(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「5 R 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「16 R 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。

【0330】

さらに、図37(A)～図37(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37(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37(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37(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。

10

【0331】

なお、本実施の形態では、変動種別各々に対応する演出種別が5種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は6種類以上であってよい。また、図37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。

【0332】

図37(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、例えば主図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に主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。

20

【0333】

また、図37(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。

30

【0334】

さらに、図37(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

40

50

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。

【0335】

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主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。

【0336】

＜ステップS2104＞

図35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。

【0337】

＜ステップS2105＞

ステップS2105では、MPU51は、図柄表示部341における主図柄の停止図柄組み合わせ、及び変動種別（演出パターン種別）の内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力する。表示変動パターンコマンドは、ステップS2103で決定された主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主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主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。

【0338】

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主図柄（例えば3つ）の変動表示を実行し、複数の主図柄の変動が順に停止表示させる。主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。

【0339】

＜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、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS2106：Yes）、処理をステップS2107に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS2106：No）、処理をステップS2109に移行する。

【0340】

＜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。

10

20

30

40

50

【0341】

<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。

【0342】

<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。

10

【0343】

<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する（ステップS2310）。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S2204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。

20

【0344】

<ステップS2111>

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

30

【0345】

<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する（ステップS2312）。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S2204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。

【0346】

<ステップS2113>

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

40

【0347】

<ステップS2114>

50

ステップ S 2 1 1 4 では、M P U 5 1 は、特殊アウト玉検知フラグをオンに設定する。特殊アウト玉検知フラグは、図 3 8 の遊技設定値表示処理でのステップ S 2 2 0 7 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。

【 0 3 4 8 】

<ステップ S 2 1 1 5 >

ステップ S 2 1 1 5 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 の大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 2 1 1 5 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 6 に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 2 1 1 5 : N o）、処理をステップ S 2 1 1 7 に移行する。

10

【 0 3 4 9 】

<ステップ S 2 1 1 6 >

ステップ S 2 1 1 6 では、M P U 5 1 は、エンディング開始演出フラグをオンに設定する。エンディング演出開始フラグは、図 3 4 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 0 0 4 の大当たり遊技演出処理において、エンディング演出処理を実行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 3 8 の遊技設定値表示処理でのステップ S 2 2 0 1 において、遊技球滞留部 3 8 のストッパ部 3 8 3 を上限位置から下限位置に下動させるか否かを判断する場合に参照される。

20

【 0 3 5 0 】

<ステップ S 2 1 1 7 >

ステップ S 2 1 1 7 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、図 2 3 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 の大当たり遊技制御処理において設定される。ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 2 1 1 7 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 8 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 2 1 1 7 : N o）、処理をステップ S 2 1 1 9 に移行する。

【 0 3 5 1 】

<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 3 9 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。

30

【 0 3 5 2 】

<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遊技設定値変更コマンドであるか否かを判断する。遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、図 2 9 の遊技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遊技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遊技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。

40

【 0 3 5 3 】

<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 に記憶されている遊技設定値を遊

50

技設定値変更コマンドに含まれる変更後の遊技設定値に変更して記憶する。なお、RAM 512に記憶された遊技設定値は、後述の図39の7セグメント表示部制御処理でのステップS2305で読み出され、7セグメント表示部39でのセグメントの制御順位を決定するために参照される。

【0354】

<ステップS2121>

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

【0355】

〔変動遊技演出処理〕

図34の説明に戻り、副タイマ割込み処理の変動遊技演出処理（ステップS2003）では、大当たり抽選での抽選結果を報知する変動遊技において、変動パターンコマンドを受信した場合に図35のコマンド判定処理のステップS2103で決定される演出パターンに即した変動遊技演出が図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などで実行される。

【0356】

〔大当たり遊技演出処理〕

副タイマ割込み処理の大当たり遊技演出処理（ステップS2004）では、図35のコマンド判定処理のステップS2107の大当たり遊技演出決定処理において決定されたオープニング演出、エンディング演出及び開閉実行モード演出が実行される。

【0357】

〔遊技設定値表示処理〕

副タイマ割込み処理の遊技設定値表示処理（ステップS2005）では、遊技球滞留部38のストッパ部383の上下動が制御されると共に、7セグメント表示部39の各セグメントの点灯及び消灯が制御される。ここで、図38は、図35のコマンド判定処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0358】

<ステップS2201>

図38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35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に設定されている場合（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に設定されている場合（ステップS2201：No）、処理をステップS2206に移行する。

【0359】

<ステップS2202>

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2201：Yes）、MPU51は、図35のコマンド判定処理のステップS2103でオンに設定され得る5R通常大当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S2202）。即ち、MPU51は、5R通常大当りフラグによって遊技球滞留部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タイミングであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、5R通常大当りフラグがオンに設定されている場合（ステップS2202：Yes）、処理をステップS2203に移行し、5R通常大当りフラグがオフに設定されている場合（ステップS2202：No）、処理をステップS2206に移行する。

【0360】

<ステップS2203>

5R通常大当りフラグがオンに設定されている場合（ステップS2202：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S2203）。これにより、遊技球滞留部38の滞留レーン381に遊技球9

10

20

30

40

50

9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。

【0361】

<ステップS2204及び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S2203）、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S2204）。ストッパ部下動中フラグは、図35のコマンド判定処理でのステップS2112でオンに設定される特殊アウト玉検知フラグがオンに設定されているかを判断するためにステップS2207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する（ステップS2205）。

10

【0362】

<ステップS2206>

ステップS2206では、MPU51は、図35のコマンド判定処理のステップS2103でオンに設定され得る大当たり種別フラグ（5R通常大当たりフラグ、5R確変大当たりフラグ、16R確変大当たりフラグ）をオフに設定する。

【0363】

<ステップS2207>

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS2201：No）、MPU51は、ステップS2204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S2207）。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に設定されている場合（ステップS2207：Yes）、処理をステップS2208に移行し、ストッパ部下動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2207：No）、当該遊技設定値表示処理を終了する。

20

【0364】

<ステップS2208及びS2209>

ストッパ部下動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2207：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S2208）。特殊アウト玉検知フラグは、特殊アウト玉センサ384によって遊技球が検出されたことを示すフラグであり、図35のコマンド判定処理でのステップS2114でオンに設定される。ここで、MPU51は、特殊アウト玉検知フラグがオンに設定されている場合（ステップS2208：Yes）、RAM512に記憶に設定される特殊アウト玉カウンタの値に1を加算し（ステップS2208）、処理をステップS2210に移行し、特殊アウト玉検知フラグがオフに設定されている場合（ステップS2208：No）、処理をステップS2210に移行する。

30

【0365】

<ステップS2210及びS2211>

ステップS2210では、MPU51は、ステップS2205でセットされる下動時間カウンタの値から1を減算する。そして、MPU51は、減算後の下動時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS2211）。即ち、MPU51は、下限位置にある遊技球滞留部38のストッパ部383を上限位置に復帰させるタイミングであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、下動時間カウンタの値が0である場合（ステップS2211：Yes）、処理をステップS2212に移行し、下動時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2211：No）、当該遊技設定値表示処理を終了する。

40

【0366】

<ステップS2212及びS2213>

下動時間カウンタの値が0である場合（ステップS2211：Yes）、MPU51は、

50

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 2212）、ステップ S 2204 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 2213）。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。

【0367】

<ステップ S 2214>

ステップ S 2214 では、MPU 51 は、7 セグメント表示部 39 の点灯状態を制御する 7 セグメント表示部制御処理を実行する。なお、7 セグメント表示部制御処理については、図 39 を参照して以下において詳細に説明する。

【0368】

[7 セグメント表示部制御処理]

ここで、図 39 は、図 38 の遊技設定値表示処理で実行される 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る。

【0369】

<ステップ S 2301>

図 39 に示すように、ステップ S 2301 では、MPU 51 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。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）を終了させるタイミングであることを示すフラグであり、図 35 のコマンド判定処理でのステップ S 2118 でオンに設定される。即ち、MPU 51 は、7 セグメント表示部 39 において点灯されているセグメントを消灯させるタイミングであるか否かを判断する。ここで、MPU 51 は、大当たり遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2301：Yes）、処理をステップ S 2310 に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2301：No）、処理をステップ S 2302 に移行する。

【0370】

<ステップ S 2302>

大当たり遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2301：No）、MPU 51 は、7 セグメント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 2302）。7 セグメント表示中フラグは、7 セグメント表示部 39 のセグメントのいずれかが点灯している可能性があることを示すフラグであり、後述のステップ S 2309 でオンに設定される。

【0371】

<ステップ S 2303 及び S 2304>

ステップ S 2303 では、MPU 51 は、図 38 のステップ S 2209 で加算され RAM 512 に記憶される特殊アウト玉カウンタの値を取得し、この特殊アウト玉カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2304）。特殊アウト玉カウンタの値は、所定期間（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）において、可変入賞口 316 に入賞してクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に入球した特殊アウト玉の数である。そして、MPU 51 は、特殊アウト玉カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2304：Yes）、7 セグメント表示部 39 のセグメントを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。一方、特殊アウト玉カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2304：No）、処理をステップ S 2305 に移行する。

【0372】

<ステップ S 2305 及び S 2306>

ステップ S 2305 では、MPU 51 は、RAM 512 に記憶された遊技設定値を取得し、この遊技設定値に基づいて制御順位パターン種別を選択する（ステップ S 2306）。具体的には、MPU 51 は、遊技設定値ごとに設定される 6 つの制御順位パターン種別選択テーブル（図 40（B）及び図 40（C）参照）から遊技設定値に応じた制御順位パターン種別選択テーブルを選択すると共に、制御順位パターン種別カウンタの値を取得し、

10

20

30

40

50

制御順位パターン種別選択テーブルから制御順位パターン種別カウンタの値に応じた制御順位パターン種別を選択する。

【0373】

ここで、制御順位パターン種別を説明する前に、図40(A)を参照して7セグメント表示部39における各セグメントA～G(図11(A)参照)の点灯状態又は消灯状態と表示数値との対応関係を説明する。

【0374】

図40(A)に示すように、遊技設定値として表示される数値1～6に対する7セグメント表示部39の各セグメントA～Gの制御状態(電力の供給(点灯)又は遮断(消灯))を示すものである。遊技者は、特殊アウト玉の数に応じて制御対象となったセグメントA～Gが点灯状態であるか又は消灯状態であるか基づいて7セグメント表示部39に表示される数字(遊技設定値)を推測することが可能である。例えば、セグメントAに電力が供給されてセグメントAが点灯状態とされることで、上述のように遊技設定値2, 3, 5, 6のいずれかであり、セグメントAへの電力が遮断されてセグメントAが消灯状態とされることで遊技設定値1, 4のいずれかであると判断できる。他のセグメントB～Gについても同様に、点灯状態であるか消灯状態であるかに基づいて遊技設定値を推測することが可能である。但し、上述のように、セグメントA～Gは、遊技設定値を推測する上での重要度、即ち単独での遊技設定値そのものの推測のし易さ、単独での遊技設定値の高低の判断のし易さが異なり、他のセグメントとの組み合わせによる遊技設定値やその高低の推測のし易さが異なる。そして、セグメントA～Gのうちの複数のセグメントの点灯状態及び消灯状態のいずれであるかの組み合わせによって、より正確に遊技設定値を判断可能であり、制御対象なるセグメントの数が多いほどより正確に遊技設定値を判断でき、少なくとも7つのセグメントA～Gの全てが制御対象となることで、遊技設定値を認識することができる(図11(B)参照)。また、遊技設定値と制御順位によっては7つのセグメントA～Gの全てが制御対象となる前に遊技設定値を認識することができる。

【0375】

ここで、図40(B)は遊技設定値1の場合の制御順位パターン種別選択テーブルであり、図40(C)は遊技設定値1の場合の制御順位パターン種別選択テーブルである。遊技設定値2～4に対する制御順位パターン種別選択テーブルは省略するが、制御順位パターン種別選択テーブルは遊技設定値ごとに設定されている。制御順位パターン種別選択テーブルは、7セグメント表示部39におけるセグメントA～Gのうちのいずれが点灯対象となるかの優先順位を決定するためのテーブルであり、制御順位パターン種別カウンタによって制御順位パターンが規定されている。

【0376】

本実施形態では、制御順位パターンが遊技設定値毎に7個ずつ規定されている。各遊技設定値に対して規定される7個の制御順位パターンは、遊技設定値の推測が困難な制御順位パターンを含み、遊技設定値の推測が困難な制御順位パターンのものが選択され易くすることが好ましい。例えば、遊技設定値が1である場合、図40(B)に示すようにパターンA1が最も選択され易く、次いでパターンB1が選択され易く、次いでパターンC1～E1が選択され易く、パターンF1及びG1は選択され難い。

【0377】

具体的には、図40(A)に示すように、遊技設定値が1である場合に制御対象が1つである場合、セグメントAは制御対象となって点灯されない段階で2つの遊技設定値1及び2のいずれかであると判断でき、セグメントBは制御対象となって点灯された段階で4つの遊技設定値1～4のいずれかであると判断でき、セグメントCは制御対象となって点灯された段階で5つの遊技設定値1, 3, 4～6のいずれかであると判断でき、セグメントDは制御対象となって点灯されない段階で2つの遊技設定値1及び4のいずれかであると判断でき、セグメントEは制御対象となって点灯されない段階で4つの遊技設定値1, 3, 4, 5のいずれかであると判断でき、セグメントFは制御対象となって点灯されない段階で3つの遊技設定値1～3のいずれかであると判断でき、セグメントGは制御対象とな

って点灯されない段階で遊技設定値が1であることが確定する。つまり、セグメントCは、遊技設定値1を含む5つの遊技設定値のいずれかであると判断できるために遊技設定値を推測し難く、セグメントB及びEは、遊技設定値1を含む4つの遊技設定値のいずれかであると判断できるために遊技設定値を推測し難いため、制御対象となる優先順位が高くされる傾向になる。一方、セグメントGが点灯されない時点で遊技設定値が1であることが確定するため、セグメントGが制御対象となる優先順位は7つのセグメントA～Gの中では最も低くされている。セグメントFは遊技設定値1を含む3つの遊技設定値のいずれか、セグメントA、Dは遊技設定値1を含む2つの遊技設定値のいずれかであると判断できるため、これらのセグメントA、D、FはセグメントB、C及びEに比べて優先順位が低くされる傾向がある反面、セグメントGよりも優先順位が高くされる傾向にある。

10

【0378】

なお、遊技設定値が6である場合、図40(A)から予想されるように、セグメントC、G→セグメントA、D→セグメントF→セグメントB、Eの順に優先順位が高くされる傾向がある。そして、遊技設定値が6である場合、図40(C)に示すようにパターンA6～D6が最も選択され易く、次いでパターンE6が選択され易く、パターンF6及びG6は選択され難い。また、遊技設定値2～5についても同様に、遊技設定値が推測し難いセグメントが制御対象となる優先順位を高くなる傾向となるように制御順位パターン種別及びその選択率が適宜決定される。

【0379】

なお、本実施形態では、遊技設定値ごとに制御順位パターン種別選択テーブルを用意し、遊技設定値に対応する制御順位パターン種別選択テーブルに基づいて制御対象となるセグメントA～Gの順位を決定しているが、特殊アウト玉センサ384で遊技球99が検知されるごとに制御対象となるセグメントA～Gを抽選により選択するようにしてもよい。

20

【0380】

<ステップS2307～2309>

図39の説明に戻り、ステップS2307では、MPU51は、ステップS2303で取得された特殊アウト玉カウンタの値と、ステップS2308で遊技設定値に応じて選択された制御順位パターン種別とに基づいて7セグメント表示部39の各セグメントA～Gを制御する。そして、MPU51は、特殊アウト玉カウンタの値をクリアし(ステップS2308)、さらに7セグメント表示中フラグをオンに設定し(ステップS2309)、当該7セグメント表示部制御処理を終了する。

30

【0381】

ここで、遊技設定値が1で制御順位パターンとしてパターンA1(図40(B)参照)が選択された場合の7セグメント表示部39の各セグメントA～Gの制御例を説明する。

【0382】

例えば、特殊アウト玉カウンタの値が1である場合、制御対象であるセグメントCに電力が供給されることでセグメントCが点灯される。この場合、遊技設定値2が否定され、遊技設定値が1, 3, 4, 5, 6のいずれかであると判断できる。

【0383】

特殊アウト玉カウンタの値が2である場合、制御対象であるセグメントEの消灯状態が維持される。この場合、今回の制御対象がセグメントEであるか否かは判断できないため、セグメントEの消灯状態が維持された場合でも遊技設定値が1, 4, 5, 6のいずれかは判断できない。

40

【0384】

特殊アウト玉カウンタの値が3である場合、制御対象であるセグメントBに電力が供給されることでセグメントBが点灯される。この場合、特殊アウト玉の数3でセグメントB, Cが点灯しているため、遊技設定値5, 6が否定され、遊技設定値が1, 3, 4のいずれかであると判断できる。

【0385】

特殊アウト玉カウンタの値が4である場合、制御対象であるセグメントAの消灯状態が維

50

持される。この場合、今回の制御対象がセグメントAであるか否かは判断できないため、セグメントAの消灯状態が維持された場合でも遊技設定値が1, 3, 4のいずれかは判断できない。

【0386】

特殊アウト玉カウンタの値が5である場合、制御対象であるセグメントDの消灯状態が維持される。この場合、セグメントB, Cが点灯し、残り5つのセグメントA, D～Gのうちの3つのセグメントが制御対象となって消灯しているため、2つのセグメントE, Fが消灯される遊技設定値3が否定される。そのため、遊技設定値が1, 4のいずれかであると判断できる。

【0387】

特殊アウト玉カウンタの値が6である場合、制御対象であるセグメントFの消灯状態が維持される。この場合、セグメントB, Cが点灯し、残り5つのセグメントA, D～Gのうちの4つのセグメントが制御対象となって消灯しているため、3つのセグメントA, D, Eが消灯される遊技設定値4が否定される。そのため、遊技設定値は1であることが確定する。

【0388】

特殊アウト玉カウンタの値が7以上である場合、制御対象であるセグメントGの消灯状態が維持される。この場合、特殊アウト玉カウンタの値が6の場合と同様に、遊技設定値が1であることが確定する。

【0389】

また、遊技設定値が6で制御順位パターンとしてパターンC6（図40（C）参照）が選択された場合の7セグメント表示部39の各セグメントA～Gの制御例を説明する。

【0390】

例えば、特殊アウト玉カウンタの値が1である場合、制御対象であるセグメントGに電力が供給されることでセグメントGが点灯される。この場合、遊技設定値1が否定され、遊技設定値が2, 3, 4, 5, 6のいずれかであると判断できる。

【0391】

特殊アウト玉カウンタの値が2である場合、制御対象であるセグメントDに電力が供給されることでセグメントDが点灯される。この場合、特殊アウト玉の数2でセグメントD, Gが点灯しているため、遊技設定値4が否定され、遊技設定値が2, 3, 5, 6のいずれかであると判断できる。

【0392】

特殊アウト玉カウンタの値が3である場合、制御対象であるセグメントAに電力が供給されることでセグメントAが点灯される。この場合、特殊アウト玉の数3でセグメントA, D, Gが点灯しているため、遊技設定値が2, 3, 5, 6のいずれかは判断できない。

【0393】

特殊アウト玉カウンタの値が4である場合、制御対象であるセグメントCに電力が供給されることでセグメントCが点灯される。この場合、特殊アウト玉の数4でセグメントA, C, D, Gが点灯しているため、遊技設定値2が否定され、遊技設定値が3, 5, 6のいずれかであると判断できる。

【0394】

特殊アウト玉カウンタの値が5である場合、制御対象であるセグメントFに電力が供給されることでセグメントFが点灯される。この場合、特殊アウト玉の数5でセグメントA, C, D, F, Gが点灯しているため、遊技設定値3が否定され、遊技設定値が5, 6のいずれかであると判断できる。

【0395】

特殊アウト玉カウンタの値が6である場合、制御対象であるセグメントBの消灯状態が維持される。この場合、特殊アウト玉の数6でセグメントA, C, D, F, Gが点灯し、セグメントB, Eのいずれかが消灯しているため、遊技設定値が5, 6のいずれかであるかは判断できない。

10

20

30

40

50

【0396】

特殊アウト玉カウンタの値が7以上である場合、制御対象であるセグメントEに電力が供給されることでセグメントEが点灯される。この場合、特殊アウト玉の数が7個以上でセグメントA、C、D、E、F、Gが点灯しているため、遊技設定値が6であることが確定する。

【0397】

以上のように、ステップS2303で取得された特殊アウト玉カウンタの値と、ステップS2308で遊技設定値に応じて選択された制御順位パターン種別とに基づいて7セグメント表示部39の各セグメントA～Gを制御されることで、遊技設定値、特殊アウト玉カウンタの値、及び制御順位パターン種別に基づいて、7セグメント表示部39での7つのセグメントA～Gのうちの対応するセグメントが点灯状態とされる。これにより、遊技者は、特殊アウト玉の数と、7セグメント表示部39での表示内容に基づいて遊技設定値を推察することが可能になる。

【0398】

なお、7セグメント表示部39のうちの複数のセグメントA～Gが制御対象となった場合、これらのセグメントA～Gを同時に制御してもよいし、制御順位に従って時間差でセグメントA～Gを制御してもよい。セグメントA～Gを同時に制御する場合、全てのセグメントA～G又は特殊アウト玉の数に応じた数の制御対象セグメントを点滅させた後に制御対象セグメントを点灯又は消灯させるようにしてもよい。一方、時間差で複数のセグメントA～Gを制御する場合、その時間差は、例えば0.1～5秒程度とされ、また制御対象となっているセグメントA～Gを点滅させることで制御対象であることを明示した後に制御対象セグメントA～Gを点灯又は消灯させるようにしてもよい。

【0399】

<ステップS2310～2312>

図39の説明に戻り、大当たり遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS2301：Yes）、MPU51は、7セグメント表示部39における点灯中のセグメントを消灯する（ステップS2310）。そして、MPU51は、7セグメント表示部39が表示中であることを示す7セグメント表示中フラグをオンに設定し（ステップS2311）、さらに大当たり遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップS2312）、当該7セグメント表示部制御処理を終了する。

【0400】

ところで、遊技機としては、大当たり抽選での大当たり当選確率が異なる複数の遊技設定値を有し、遊技ホール側が遊技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遊技設定値を低く設定することを希望する。そして、遊技設定値を低く設定した場合には、遊技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、遊技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。また、遊技機としては、例えば大当たり確定時、大当たり遊技の開始時、大当たり遊技の終了時などの予め定められるタイミングにおいて、抽選により選択される画像によって遊技設定値を示唆又は明示するものがある。

【0401】

一方、遊技者は、よりで出玉期待値の高い遊技機10で遊技を行うべく、遊技設定値を有する遊技機に対しては遊技設定値を推測（複数の遊技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では相反することを希望する傾向がある。

【0402】

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所定期間において、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、所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

10

20

30

40

50

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、遊技設定値を推測又は認識とされることはない。

【0403】

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により遊技設定値の推測又は認識は困難である（図40参照）。一方、所定期間は、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）されるまでの間である。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、遊技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、より正確に遊技設定値を推測でき、少なくとも特殊アウト玉口373に7個以上の遊技球99が入球される場合には遊技設定値を確実に認識できる。

【0404】

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、遊技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。遊技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。これに対して、本実施形態では、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段階的に遊技設定値を推測する情報が表示され、遊技設定値の推測又は認識が困難な遊技性を有する。従って、本実施形態のような遊技設定値の示唆又は明示は、従来からスロットマシンなどの遊技機で採用されているものとは根本的に異なる新規なものである。

【0405】

以上のように、本実施形態では、遊技設定値が推測又は確認可能である反面、遊技設定値を複数の遊技設定値に絞り込む推測、又は遊技設定値を認識するためにはより多くの遊技球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、遊技設定値の推測又は認識でき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、遊技者に遊技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、遊技設定値を推測又は認識できる利点がある。加えて、大当たり抽選に当選することを条件として遊技設定値の推測又は認識が可能であり、遊技設定値の推測の正確性が確変大当たりの継続により遊技設定値の推測の正確性が高まると共に場合によっては遊技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。

【0406】

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、遊技設定値が推測又は認識可能なタイミング（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、遊技設定値が推測又は認識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、遊技設定値が推測又は認識可

能なタイミングを知り得ない遊技者であっても、遊技設定値が推測又は認識可能となる。加えて、遊技設定値が推測又は認識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。

【0407】

また、所定期間の始期が初当たりの大当たり遊技の開始時期であることで、遊技設定値が推測又は認識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、上述のように遊技設定値の推測又は認識できるまでのハードルが高いことで、遊技設定値をある程度推測し、又は認識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、遊技設定値を高い確度で推測し、又は認識する段階では、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、遊技設定値を高い確度で推測し、又は認識できる場合に、遊技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、遊技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、遊技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。

【0408】

なお、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、初当たり及び大当たり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。また、所定期間が終了するごとに、7セグメント表示部39に特殊アウト玉数に応じたセグメントA～Gを制御対象とし、1回の大当たり遊技につき1回ずつ7セグメント表示部39を制御するようにしてもよい。この場合、大当たり遊技の終了時点で7セグメント表示部39の点灯セグメントを消灯させてもよいし、初当たりが確変大当たりである場合には通常大当たり当選し、当該通常大当たり遊技が終了するまで7セグメント表示部39の表示させた状態を維持してもよい。そして、1回の大当たりに対して1つつ所定期間を設定する場合において初当たりが確変大当たりである場合、前回の大当たりによる7セグメント表示部39の表示状態に対して、今回の大当たりでの特殊アウト玉口373に入球された遊技球99（特殊アウト玉）の数に応じた数のセグメントを上乗せして制御対象としてもよい。つまり、初当たりが確変大当たりである場合には、初当たりに対する大当たり遊技から通常大当たりの大当たり遊技の開閉実行モードの終了までの間での特殊アウト玉を大当たり遊技ごとに累積し、当該大当たり遊技ごとに累積された特殊アウト玉の数に応じたセグメントA～Gを制御対象としてもよい。

【0409】

本実施形態では、遊技設定値に代えて又は加えて、7セグメント表示部39に他の情報の一部又は全部を表示するようにしてもよい。他の情報としては、例えば遊技の進行上における遊技者の利益状態に関する利益情報が挙げられる。この利益情報としては、例えば、入賞口313～316に基づく出玉性能を示す性能情報や出玉期待値（例えば一定数の遊技球（例えば6万玉）を打ち出した場合の発射遊技球合計数（総アウト玉数）に対して期待される出玉数（払出遊技球数）の割合）の他、潜伏確変、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別（例えば確変大当たり、通常大当たり（時短モード移行大当たり））、潜伏確変時の低確率モードへの転落などが挙げられる。

【0410】

性能情報や出玉期待値については、通常大当たり遊技のエンディングで、潜伏確変及び低確率モードへの転落については変動遊技で、大当たり種別においては、大当たり遊技で、利益情報の一部又は全部を7セグメント表示部39に表示すればよい。また、変動遊技にお

10

20

30

40

50

いて利益情報の一部又は全部を7セグメント表示部39に表示する場合、特殊アウト玉口373への遊技球99の入球とは異なる特定の条件を満たす場合に利益情報の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される。この場合の特定の条件としては、例えば変動遊技への移行後に大当たり抽選回数や普図抽選回数が特定回数に到達することなどが挙げられる。また、変動遊技において利益情報として潜伏確変や潜伏確変から低確率モードへの転落を7セグメント表示部39に表示する場合、潜伏確変における大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなるまで、又は潜伏確変から転落するまでが、特定の条件を満たすかの判断対象となる所定期間となる。

【0411】

但し、7セグメント表示部39に表示させる利益情報としては、他の契機によって利益状態が把握できるものよりも、特定の条件が満たされる場合に7セグメント表示部39に表示される場合を除いて、利益状態を把握できないものであることが好ましい。前者の例には、例えば大当たり抽選での大当たり種別、潜伏確変及びその転落が含まれる。後者の例には、入賞口313～316に基づく出玉性能を示す性能情報や出玉期待値が含まれる。

【0412】

ここで、入賞口313～316に基づく出玉性能を示す性能情報の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される場合、遊技者は、例えば遊技機10の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口313～316に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口313～316に基づく出玉性能を推測して楽しみ、また入賞口313～316に基づく出玉性能が把握できる場合にはその性能情報に基づいて遊技中の遊技機10での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【0413】

ここで、入賞口313～316に基づく出玉性能を示す性能情報としては、単位大当たり抽選回数情報、ベース情報、連続役物比率情報、役物比率情報などが挙げられる。

【0414】

単位大当たり抽選回数は、通常遊技状態（低確率モードで高頻度サポートモードではない状態）での大当たり抽選の受け易さを示す指標であるため、単位大当たり抽選回数情報の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示されることで、大当たり抽選の受け易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、単位大当たり抽選回数を推測して楽しみ、また単位大当たり抽選回数が把握できる場合にはその単位大当たり抽選回数に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【0415】

ベース情報は、第1入賞口314及び一般入賞口313への入賞のし易さを示す指標であるため、ベース情報の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示されることで、第1入賞口314及び一般入賞口313への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、ベースを推測して楽しみ、またベースが把握できる場合にはそのベースに基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【0416】

連続役物比率情報は、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度（大当たり遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口316への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、連続役物比率を推測又は認識可能であるため、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度、及び可変入賞口316への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、また連続役物比率が把握できる場合にはその連続役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【0417】

役物比率情報は、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度（大当たり遊技状態の滞在比率）、電動役物315bのサポートを受ける高頻度サポ

10

20

30

40

50

ートモードの滞在比率、及び可変入賞口316及び第2入賞口315への入賞のし易さ（大当たり遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報の一部又は全部が表示されることで、役物比率を推測又は認識可能であるため、大当たり抽選での抽選結果が大当たり遊技状態に移行させるものとなる頻度、電動役物315bのサポートを受ける高頻度サポートモードの滞在比率、及び可変入賞口316及び第2入賞口315への入賞のし易さを知り得ることが可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、また役物比率が把握できる場合にはその役物比率に基づいて遊技中の遊技機での遊技を継続するかを判断する機会が付与される。

【0418】

一方、出玉期待値が7セグメント表示部39に表示される場合、遊技設定値に基づく出玉性能に加えて、遊技盤31に打設された釘の状態や遊技盤31の表面性状を考慮した出玉性能を評価できる。そのため、遊技者は、出玉性能をより適切に推測又は認識することが可能になる。また、出玉期待値は、ボーダーラインに対する充足率として、7セグメント表示部39に表示してもよい。

【0419】

また、ストップ部383を省略し、特殊アウト玉口373に入球した遊技球99を滞留させることなく遊技盤31の背面側に排出するようにしてもよい。この場合、所定期間が終了するまで特殊アウト玉数をカウントし、所定期間の終了後に特殊アウト玉数に応じた数のセグメントA～Gを制御対象としてもよく、特殊アウト玉が特殊アウト玉センサ384によって検出されるごとに制御順位パターン種別に応じた順序でセグメントA～Gを制御対象としてもよい。前者の場合には所定期間が特定の条件となるが、後者の場合には特殊アウト玉口373への遊技球の入球（又は特殊アウト玉センサ384による特殊アウト玉の検出）が特定の条件となる。

【0420】

〔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。

【0421】

〔第2の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、遊技盤31の右側領域に入球困難な特殊アウト玉口373を有するクルーン装置37、及び遊技球滞留部38を設け、所定期間において可変入賞口316に入球してクルーン装置37の特殊アウト玉口373に遊技球が入球されることを条件に、所定期間での特殊アウト玉数に応じた数の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で7セグメント表示部39に遊技設定値に対応する数値の一部又は全部が表示される場合について説明した。

【0422】

一方、本実施形態は、開閉実行モードのラウンド遊技において上限数（本実施形態では「9」）を超える遊技球が可変入賞口に入賞されるごとに（いわゆるオーバー入賞が発生することを条件に）、制御順位パターン種別に応じた順序で7セグメント表示部のセグメントが制御対象とされる点で前述の第1の実施形態とは異なる。つまり、7セグメント表示部のセグメントが制御対象とされる条件（特定の条件）は、特殊アウト玉口373のような特定領域を遊技球が通過することには限定されない。

【0423】

そして、本実施形態の遊技機では、可変入賞口でのオーバー入賞を条件として、所定期間でのオーバー入賞数に応じた数の7セグメント表示部のセグメントが制御対象となるため、前述の第1の実施形態におけるクルーン装置37及び遊技球滞留部38を必要としない。これにより、遊技機10の構成を簡易化しつつも、前述の第1の実施形態の効果を享受できる。

【0424】

また、オーバー入賞が発生した場合、遊技者は、上限数の遊技球が可変入賞口に入賞されることにより得られる利益よりも大きな利益を獲得できるため、オーバー入賞を条件としてセグメントが制御対象となることで、単にオーバー入賞としての利益だけでなく遊技設定値を推測又は認識できる機会が付与され、オーバー入賞によって遊技者により大きな利益が与えられる。即ち、遊技者が獲得した利益が大きくなるほど特定の条件が満たされる可能性高まる例であり、例えば通常得られる利益の期待値を超える利益が得られる場合に特定の条件が成立する。

【0425】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図41～図43を参照して説明する。なお、本実施形態は、前述の第1の実施形態とは上述の相違点を有するため、コマンド判定処理、大当たり遊技演出処理及び遊技設定値表示処理の手順が前述の第1の実施形態とは異なる。

10

【0426】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理（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41は、本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。なお、本実施形態では、遊技球滞留部38が省略されるために特殊アウト玉検知コマンドが設定されることがないため、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ステップは省略される。

20

【0427】

<ステップS2401及びS2402>

図41に示すように、本実施形態でのコマンド判定処理は、前述の第1の実施形態でのコマンド判定処理と同様のステップS2101～S2112の処理を実行した後、MPU51は、受信したコマンドが可変入賞口入賞コマンドであるか否かを判断する（ステップS2401）。そして、MPU51は、受信したコマンドが可変入賞口入賞コマンドである場合（ステップS2401：Yes）、可変入賞口入賞フラグをオンに設定し（ステップS2402）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、受信したコマンドが可変入賞口入賞コマンドでない場合（ステップS2401：No）、前述の第1の実施形態でのコマンド判定処理と同様のステップS2115～S2121の処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【0428】

[大当たり遊技演出処理]

本実施形態の副タイマ割込み処理の大当たり遊技演出処理（ステップS2004）では、図41のコマンド判定処理のステップS2107の大当たり遊技演出決定処理において決定されたオープニング演出、エンディング演出及び開閉実行モード演出が実行される。ここで、図42は、図34の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0429】

<ステップS2501>

図42に示すように、ステップS2501では、MPU51は、図41のコマンド判定処理におけるステップS2108でオンに設定される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し、大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップS2501：Yes）、処理をステップS2502に移行し、大当たり遊技演出開始フラグがオフの場合（ステップS2501：No）、処理をステップS2504に移行する。

40

【0430】

<ステップS2502及びS2503>

大当たり遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップS2501：Yes）、MPU51は、大当たり遊技演出開始フラグをオフに設定すると共に（ステップS2502）、オー

50

プニング演出開始処理を実行し（ステップS2503）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。オープニング演出開始処理では、MPU51は、図41のコマンド判定処理のステップS2107の大当たり遊技演出決定処理で決定されたオープニング演出をスピーカ26及び電飾部27において実行させると共に、表示制御装置6に対してオープニング演出としての画像演出を図柄表示部341に開始させるオープニング演出開始コマンドを送信する。これにより、図柄表示部341では、オープニング演出に対応する画像が表示される。

【0431】

<ステップS2504>

ステップS2504では、MPU51は、図41のコマンド判定処理でのステップS2310でオンに設定されるラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、ラウンド遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップS2504：Yes）、処理をステップS2505に移行し、ラウンド遊技開始フラグがオフの場合（ステップS2504：No）、処理をステップS2508に移行する。

10

【0432】

<ステップS2505～S2507>

ラウンド遊技演出開始フラグがオンの場合（ステップS2504：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定すると共に（ステップS2505）、ラウンド遊技演出開始処理を実行し（ステップS2506）、さらにラウンド遊技実行中フラグをオンに設定し（ステップS2507）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。ここで、ステップS2506のラウンド遊技演出開始処理では、MPU51は、図41のコマンド判定処理でのステップS2107の大当たり遊技演出決定処理で決定された開閉実行モード演出シナリオにおける該当するラウンドでのラウンド遊技演出をスピーカ26及び電飾部27において実行させると共に、表示制御装置6に対して該当ラウンドでのラウンド遊技演出としての画像演出を図柄表示部341に開始させるラウンド遊技開始コマンドを送信する。このラウンド遊技開始コマンドには、当該ラウンド数を示すラウンド数情報が含まれる。これにより、図柄表示部341では、当該ラウンドのラウンド遊技演出に対応する画像が表示される。

20

【0433】

<ステップS2508>

ステップS2508では、MPU51は、図41のコマンド判定処理におけるステップS2112でオンに設定されるラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップS2508：Yes）、処理をステップS2509に移行し、ラウンド遊技演出終了フラグがオフの場合（ステップS2508：No）、処理をステップS2511に移行する。

30

【0434】

<ステップS2509及びS2510>

ラウンド遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップS2508：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定すると共に（ステップS2509）、ラウンド遊技実行中フラグをオフに設定し（ステップS2510）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

40

【0435】

<ステップS2511>

ステップS2511では、MPU51は、図41のコマンド判定処理におけるステップS2116でオンに設定されるエンディング開始フラグがオンに設定されているか否かを判断し、エンディング開始フラグがオンの場合（ステップS2511：Yes）、処理をステップS2512に移行し、エンディング開始フラグがオフの場合（ステップS2511：No）、処理をステップS2514に移行する。

【0436】

<ステップS2512>

50

エンディング開始フラグがオンの場合（ステップS2511：Yes）、MPU51は、エンディング演出開始処理を実行し（ステップS2512）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。エンディング演出開始処理では、MPU51は、図41のコマンド判定処理でのステップS2107の大当たり遊技演出決定処理で決定されたエンディング演出をスピーカ26及び電飾部27において実行させると共に、表示制御装置6に対してエンディング演出としての画像演出を図柄表示部341に開始させるエンディング演出開始コマンドを送信する。これにより、図柄表示部341では、エンディング基本演出に対応する画像が表示される。

【0437】

<ステップS2513>

ステップS2513では、MPU51は、図41のコマンド判定処理におけるステップS2118でオンに設定される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し、大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップS2513：Yes）、処理をステップS2514に移行し、大当たり遊技演出終了フラグがオフの場合（ステップS2513：No）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【0438】

<ステップS2514及びS2515>

大当たり遊技演出終了フラグがオンの場合（ステップS2513：Yes）、MPU51は、大当たり遊技演出終了フラグをオフに設定すると共に（ステップS2514）、エンディング演出終了処理を実行し（ステップS2515）、当該大当たり遊技演出処理を終了する。

【0439】

[遊技設定値表示処理]

副タイマ割込み処理の遊技設定値表示処理（ステップS2005）では、開閉実行モードのラウンド遊技において可変入賞口316に対するオーバー入賞した遊技球数に応じて、7セグメント表示部39における制御対象となるセグメントA～Gの点灯及び消灯が制御される。ここで、図43は、図34の副タイマ割込処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0440】

<ステップS2601>

図43に示すように、ステップS2601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41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に設定されている場合（ステップS2601：Yes）、処理をステップS2602に移行し、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS2601：No）、処理をステップS2605に移行する。

【0441】

<ステップS2602>

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS2601：No）、MPU51は、図42のステップS2507でオンに設定されるラウンド遊技実行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S2602）。即ち、MPU51は、可変入賞口316が開放中であり、可変入賞口316でのオーバー入賞が発生し得るタイミングであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、ラウンド遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2602：Yes）、処理をステップS2603に移行し、ラウンド遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2602：No）、当該遊技設定値表示処理を終了する。

【0442】

<ステップS2603>

ラウンド遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2602：Yes）、MPU51は、図41のコマンド判定処理でのステップS2402でオンに設定される可変入賞口入賞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S2603）。即ち、MPU51は、可変入賞口入賞フラグに基づいて可変入賞口316への遊技球の入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU51は、可変入賞口入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS2603：Yes）、処理をステップS2604に移行し、可変入賞口入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS2603：No）、当該遊技設定値表示処理を終了する。

【0443】

<ステップS2604～S2606>

可変入賞口入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS2603：Yes）、MPU51は、RAM512に設定される可変入賞口入賞カウンタの値に1加算し（ステップS2604）、可変入賞口入賞フラグをオフに設定する（ステップS2605）。そして、MPU51は、加算後の可変入賞口入賞カウンタの値が可変入賞口316を閉鎖させるための遊技球の入賞数の上限数を超えているか否かを判断する（ステップS2606）。ここで、MPU51は、可変入賞口入賞カウンタの値が上限数を超えている場合（ステップS2606：Yes）、処理をステップS2606に移行し、可変入賞口入賞カウンタの値が上限数を超えていない場合（ステップS2606：No）、当該遊技設定値表示処理を終了する。

【0444】

<ステップS2607>

可変入賞口入賞カウンタの値が上限数を超えている場合（ステップS2606：Yes）、MPU51は、RAM512に設定されるオーバー入賞カウンタの値に1加算し（ステップS2607）、当該遊技設定値表示処理を終了する。オーバー入賞カウンタは、後述の図44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において制御対象とされるセグメント数を決定するために参照される。

【0445】

<ステップS2608>

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2601：Yes）、MPU51は、図41のコマンド判定処理のステップS2103でオンに設定され得る5R通常大当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S2607）。即ち、MPU51は、5R通常大当りフラグによって7セグメント表示部39において遊技設定値に対応する数字の一部又は全部を表示させるタイミングであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、5R通常大当りフラグがオンに設定されている場合（ステップS2608：Yes）、処理をステップS2609に移行し、5R通常大当りフラグがオフに設定されている場合（ステップS2608：No）、当該遊技設定値表示処理を終了する。

【0446】

<ステップS2609及びS2610>

5R通常大当りフラグがオンに設定されている場合（ステップS2608：Yes）、MPU51は、図41のコマンド判定処理のステップS2103でオンに設定され得る大当たり種別フラグ（5R通常大当りフラグ、5R確変大当りフラグ、16R確変大当りフラグ）をオフに設定する（ステップS2609）。そして、MPU51は、7セグメント表示部39の点灯状態を制御する7セグメント表示部制御処理を実行する（ステップS2610）。なお、7セグメント表示部制御処理については、図44を参照して以下において詳細に説明する。

【0447】

[7セグメント表示部制御処理]

本実施形態の7セグメント表示部制御処理では、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の特殊アウト玉カウンタの値（図39参照）に代えて、図43の遊技設定

10

20

30

40

50

値表示処理でのステップ S 2 6 0 7 で加算されるオーバー入賞カウンタの値に基づいて 7 セグメント表示部 3 9 での制御対象となるセグメント A ~ G の数が決定される。ここで、図 4 4 は、図 4 3 の遊技設定値表示処理でのステップ S 2 6 1 0 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 4 8】

<ステップ S 2 7 0 1 及び S 2 7 0 2 >

図 4 4 に示すように、図 4 1 のコマンド判定処理におけるステップ S 2 1 1 8 でオンに設定される大当たり遊技演出終了フラグがオフに設定され（ステップ S 2 3 0 1 : N o）、後述のステップ S 2 3 0 9 でオンに設定される 7 セグメント表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 3 0 2 : N o）、ステップ S 2 6 0 6 で加算されるオーバー入賞カウンタの値を取得し（ステップ S 2 7 0 1）、図 4 3 の遊技設定値表示処理でのステップ S 2 6 0 6 で加算されるオーバー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 2 7 0 2）。

【0 4 4 9】

<ステップ S 2 7 0 3 >

オーバー入賞カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 7 0 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、R A M 5 1 2 に記憶された遊技設定値を取得し（ステップ S 2 3 0 5）、この遊技設定値に応じて選択される制御順位パターン種別選択テーブル（図 4 0（B）及び図 4 0（C）参照）に基づいて制御順位パターン種別を選択した上で（ステップ S 2 3 0 6）、ステップ S 2 7 0 1 で取得されたオーバー入賞カウンタの値と、ステップ S 2 3 0 6 で遊技設定値に応じて選択された制御順位パターン種別とに基づいて、7 セグメント表示部 3 9 の各セグメント A ~ G を制御する。そして、M P U 5 1 は、オーバー入賞カウンタの値をクリアし（ステップ S 2 7 0 3）、さらに 7 セグメント表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 2 3 0 9）、当該 7 セグメント表示部制御処理を終了する。

【0 4 5 0】

ところで、大当たり遊技におけるラウンド遊技間のインターバルにおいて打ち出し遊技球数を節約するために、インターバルでの遊技球の打ち出しを停止する、いわゆる止め打ちという技法がある。このような止め打ちを行う場合、遊技者は、ラウンド遊技において可変入賞口 3 1 6 に入賞される遊技球数をカウントしつつ遊技球の打ち出し及び打ち出し停止を繰り返し行う。そのため、遊技者は、ラウンド遊技において図柄表示部 3 4 1 を殆ど確認することなく、可変入賞口 3 1 6 を注視することになる。

【0 4 5 1】

これに対して、本実施形態では、開閉実行モードのラウンド遊技（最終ラウンドを除く）でオーバー入賞が発生した場合、オーバー入賞が発生したラウンド遊技の次のラウンド遊技において出玉性能示唆画像が表示される。そのため、止め打ちを行う遊技者に対して、オーバー入賞を発生させるための余分な遊技球を打ち出させることが可能になり、またラウンド遊技において図柄表示部 3 4 1 に着目させることが可能になる。特に、止め打ちを行う遊技者は、遊技機 1 0 を選択する基準として出玉性能を重視する傾向が強いため、図柄表示部 3 4 1 に着目させるために、オーバー入賞で 7 セグメント表示部 3 9 に遊技設定値に対応する数値の一部又は全部を表示させることの意義は大きい。

【0 4 5 2】

また、本実施形態では、オーバー入賞により 7 セグメント表示部 3 9 に遊技設定値を示す数字の一部又は全部を表示する場合、前述の第 1 の実施形態におけるクルーン装置 3 7 及び遊技球滞留部 3 8 を省略できる。これにより、本実施形態では、製造コスト的に有利である。

【0 4 5 3】

ところで、本実施形態では、特別の条件は、可変入賞口 3 1 6 への遊技球 9 9 のオーバー入賞のような遊技の進行中に特定の事象が発生することを契機として成立する。特定の事象は、遊技者が利益を受けること、例えば通常得られる利益の期待値を超える利益が得られること、大当たりに当選することなどを契機として発生する。即ち、遊技者が獲得した

10

20

30

40

50

利益が大きくなるほど特定の条件が満たされる可能性が高まる。このようにして成立する特別の条件としては、大当たり遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球のオーバー入賞以外に、以下のものが挙げられる。

【0454】

(1) 大当たり連荘回数が所定回数を超える場合

大当たり遊技は、可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球によって遊技球 9 9 を獲得するものであるため、大当たり連荘回数が多いほど遊技者が獲得できる利益が大きくなる。そして、大当たり連荘回数が所定回数を超える場合に特定の条件が成立するようにすれば、単なる出玉獲得の側面からの大当たり連荘への期待だけでなく、遊技設定値に関する情報などの利益情報を推測又は認識可能な情報を取得できることに対する期待も含めて遊技を楽しむことができる。

10

この場合の所定回数は、適宜設定すればよいが、例えば確変突入率や確変継続率などに基づいて決定され、大当たり連荘回数の期待値として決定することが考えられる。具体的には、所定回数としては、大当たり種別を問わない大当たり連荘平均回数、初当たりが確変大当たりである場合の大当たり平均連荘回数が挙げられる。なお、本実施形態では、確変大当たりの振分率が 75% であり、通常大当たりの振分率が 25% あるため（図 14 (C) 参照）、大当たり種別を問わない大当たり連荘平均回数（所定回数）は 4 回であり、初当たりが確変大当たりである場合の大当たり平均連荘回数（所定回数）は 5 回である。

また、所定回数は 1 回であってもよい。即ち、大当たり連荘が継続するたびに特定の条件が成立するようにしてもよい。

20

また、所定回数が 1 回でない場合、最初に特定の条件が満たされて以降の特定の条件は、さらに所定回数的大当たり連荘が継続する場合に成立するようにしてもよいし、最初に特定の条件が成立する場合の所定回数とは異なる特定回数（例えば 1 回）の大当たり連荘が継続する場合に成立するようにしてもよい。

【0455】

(2) 大当たり連荘中の出玉数が所定玉数を超える場合

大当たり遊技は、可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球によって遊技球 9 9 を獲得するものであるため、可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数が多いほど遊技者が獲得できる利益が大きくなる。そして、大当たり連荘中の出玉数が所定玉数を超える場合に特定の条件が成立するようにすれば、単なる出玉獲得の側面からの大当たり連荘への期待だけでなく、遊技設定値に関する情報などの利益情報を推測又は認識可能な情報を取得できることに対する期待も含めて遊技を楽しむことができる。

30

この場合の所定玉数は、適宜設定すればよいが、例えば確変突入率、確変継続率、ラウンド数振り分け、可変入賞口 3 1 6 の賞球数、可変入賞口 3 1 6 が閉鎖する上限数（カウント数）などに基づいて決定され、大当たり連荘中の出玉数の期待値として決定することが考えられる。

大当たり連荘中の出玉数の期待値は、大当たり種別を問わない出玉期待値、及び初当たりが確変大当たりである場合の出玉期待値のいずれであってもよい。

なお、大当たり連荘中の出玉数に代えて、大当たり連荘中の差玉数が所定玉数を超える場合に特定の条件が成立するようにしてもよい。

40

【0456】

(3) 高確率モードでの出玉数が所定玉数を超える場合

高確率モードは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高いだけでなく、電動役物 3 1 5 b を作動させるか否かの普図当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高い。そのため、高確率モードでは、普図当たりによって電動役物 3 1 5 b が高頻度で作動されることで、第 2 入賞口 3 1 5 に多くの遊技球 9 9 が入球させることが可能になる。そのため、高確率モードでの滞在期間が長いほど（普図当たり抽選の抽選回数が多いほど）、高確率モードで獲得できる遊技球 9 9 の数（出玉）が多くなる。一方、遊技者は、高確率モードでのハマリを嫌い、高確率モードにおいて短い滞在期間で大当たり抽選に当選することを望む傾向がある。そして、高確率モードでの出玉数が所定玉数を超える場合に

50

特定の条件が成立するようにすれば、高確率モードでのハマリによって遊技設定値などに関する情報などの利益情報を推測又は認識可能な情報を取得できる可能性が高まる。そのため、高確率モードでのハマリを嫌う遊技者であっても、ハマリによって遊技球 99 の獲得とは異なる利益を得ることができるため、ハマリに対する嫌悪感が緩和される。

この場合の所定玉数は、適宜設定すればよいが、例えば高確率モードでの大当たり確率（大当たり間ハマリ平均抽選回数）、普図当たり確率、第 2 入賞口 315 の賞球数や開放時間などに基づいて決定され、高確率モードでの大当たり抽選に当選するのに要する大当たり抽選回数（大当たり間遊技回数）の平均値から算出される出玉期待値が挙げられる。

但し、特定の条件を高確率モードでの出玉数が所定玉数を超える場合に設定するのは、止め打ちなどの特殊な技法を駆使することなく遊技球 99 を連続的に打ち出した場合に、大当たり間遊技回数の平均値から算出される出玉期待値がプラスになる場合（大当たり間遊技で出玉が増える場合）に適用するのが好ましい。典型的には、高確率モードにおいて少量の遊技球の獲得が可能な小当たりの抽選を行い、この小当たりの抽選に高確率で当選する遊技機 10、又は大当たり抽選において高確率で少量の遊技球の獲得が可能な小当たりに当選する遊技機 10 に適用される。また、小当たりは、16R 確変大当たりのような特定種別の確変大当たり遊技の終了後に移行する高確率モードにおいて限定的に高確率で当選可能にされることも考えられる。

なお、高確率モードの出玉数に代えて、高確率モードでの差玉数が所定玉数を超える場合に特定の条件が成立するようにしてもよい。

また、高確率モードで小当たりに高確率で当選する遊技機 10 では、大当たり間遊技での小当たり回数が所定回数に到達するごとに特定の条件が成立するようにしてもよい。この場合の所定回数は、適宜設定すればよいが、例えば高確率モードでの大当たり確率（大当たり間ハマリ平均抽選回数）、小当たり確率などに基づいて決定され、高確率モードでの小当たり平均回数が考えられる。

【0457】

（４）図柄表示部 341 で停止表示される主図柄の組み合わせが特定図柄の組み合わせである場合

大当たり抽選での抽選結果は、図柄表示部 341 で停止表示される主図柄の組み合わせによって報知又は示唆される。例えば、本実施形態では、7 のゾロ目である場合に 16R 確変大当たりが確定し、3 のゾロ目である場合に 16R 確変大当たり及び 5R 確変大当たりのいずれかの確変大当たりが確定し、3 及び 7 以外にゾロ目である場合に 16R 確変大当たり、5R 確変大当たり及び 5R 通常大当たりのいずれかの当たりが確定し、ゾロ目ではないバラケ目である場合に外れが確定する。つまり、図柄表示部 341 で停止表示される主図柄の組み合わせは、遊技者が獲得できる利益の大きさを示唆又は明示するため、特別な条件として、遊技者が獲得できる利益が大きい主図柄の組み合わせ（例えば 3 又は 7 のゾロ目）が停止表示されることに設定することも考えられる。

【0458】

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。

【0459】

〔第 3 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、所定期間において可変入賞口 316 に入球してクルーン装置 37 の特殊アウト玉口 373 に遊技球が入球されることを条件に、所定期間での特殊アウト玉数に応じた数の 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で 7 セグメント表示部 39 に遊技設定値に対応する数値の一部又は全部が表示される場合について説明した。

【0460】

一方、本実施形態は、所定期間に特殊アウト玉口 373 に遊技球が入球されることを条件に遊技設定値が示唆又は明示される点で前述の第 1 の実施形態と共通するが、遊技設定値が 7 セグメント表示部 39 においてアルファベットとして示唆又は明示される点で前述の

10

20

30

40

50

第1の実施形態とは異なる。つまり、遊技ホール側で設定された遊技設定値などの利益情報は、数値によって直接的に表示されるのではなく、アルファベットなどによって間接的に表示されるように構成することもできる。

【0461】

そして、本実施形態の遊技機では、遊技設定値がアルファベットによって間接的に表示されることで、遊技者による遊技設定値の推測又は認識を前述の第1の実施形態に比べて困難化することが可能になる。これにより、遊技設定値が早期に遊技者に推測又は認識されることを防止でき、その結果、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

【0462】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図45及び図46を参照して説明する。

【0463】

ここで、図45(A)は本実施形態に係る遊技機の7セグメント表示部39で表示されるアルファベットと遊技設定値との対応関係を示す図、図45(B)は7セグメント表示部における各セグメントの点灯又は消灯状態と表示アルファベットとの対応関係を示す図である。なお、図45(B)におけるアルファベットの右の括弧内は遊技設定値を示している。

【0464】

図45(A)に示すように、所定期間に可変入賞口316で発生したオーバー入賞の遊技球の数が7個以上である場合、遊技設定値が1の場合にセグメントA～C、E～Gが点灯されることでアルファベットのAが表示され、遊技設定値が2の場合にすべてのセグメントA～Gが点灯されることでアルファベットのBが表示され、遊技設定値が3の場合にセグメントA、D～Fが点灯されることでアルファベットのCが表示され、遊技設定値が4の場合にセグメントA～Fが点灯されることでアルファベットのDが表示され、遊技設定値が5の場合にセグメントD～Gが点灯されることでアルファベットのEが表示され、遊技設定値が6の場合にセグメントA、E～Gが点灯されることでアルファベットのFが表示される。

【0465】

図45(B)に示すように、遊技設定値として表示されるアルファベットA～Fに対する7セグメント表示部39の各セグメントA～Gの制御状態（電力の供給（点灯）又は遮断（消灯））を示すものである。遊技者は、特殊アウト玉の数に応じて制御対象となったセグメントA～Gが点灯状態であるか又は消灯状態であるか基づいて7セグメント表示部39に表示されるアルファベット（遊技設定値）を推測することが可能である。例えば、セグメントAに電力が供給されてセグメントAが点灯状態とされる場合にアルファベットA～F（遊技設定値1～6）のいずれかであり、セグメントAへの電力が遮断されてセグメントAが消灯状態とされる場合に該当するアルファベット（遊技設定値）が存在しないために、セグメントA単独では点灯又は消灯からアルファベット（遊技設定値）を判断できない。同様に、セグメントE及びF単独の場合も点灯又は消灯からアルファベット（遊技設定値）を判断できない。一方、セグメントBに電力が供給されてセグメントBが点灯状態とされることでアルファベットA、B及びD（遊技設定値1、2及び4）のいずれかであると判断でき、セグメントBへの電力が遮断されてセグメントBが消灯状態とされることでアルファベットC、E及びF（遊技設定値3、5及び6）のいずれかであると判断できる。同様に、セグメントC、D及びG単独の場合も点灯又は消灯からアルファベット（遊技設定値）を推測（絞り込む）することが可能である。そして、セグメントA～Gのうちの複数のセグメントの点灯状態及び消灯状態のいずれであるかによって、より正確にアルファベットとして表示される遊技設定値を判断可能であり、制御対象なるセグメントの数が多いほどより正確に遊技設定値を判断でき、少なくとも7つのセグメントA～Gの全てが制御対象となることで、遊技設定値を認識することができる。また、遊技設定値と制御順位によっては7つのセグメントA～Gの全てが制御対象となる前に遊技設定値を認識することができる。

10

20

30

40

50

【0466】

このように、7セグメント表示部39において遊技設定値をアルファベットにより表示する場合でも、前述の第1の実施形態のように遊技設定値を数字によって表示する場合と同様に、例えば単独での遊技設定値そのものの推測のし易さ、単独での遊技設定値の高低の判断のし易さが異なり、他のセグメントとの組み合わせによる遊技設定値やその高低の推測のし易さが異なる。そのため、どのような順序で各セグメントが制御対象となるかによって遊技設定値の推測のし易さが異なる。そして、本実施形態では、前述の第1の実施形態と同様に、遊技設定値ごとに予め定められた複数の制御順位パターンから選択されるパターンに従った順序でセグメントA～Gが制御対象とされる（図46（A）及び図46（B）参照）。

10

【0467】

ここで、図46は、図39の7セグ表示部制御処理で使用される制御順位パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。具体的には、図46（A）は遊技設定値1の場合の制御順位パターン種別選択テーブルであり、図46（B）は遊技設定値1の場合の制御順位パターン種別選択テーブルである。遊技設定値2～4に対する制御順位パターン種別選択テーブルは省略するが、図46（A）及び図46（B）に示すように、制御順位パターン種別選択テーブルは遊技設定値ごとに7個ずつ設定されている。この制御順位パターン種別選択テーブルは、7セグメント表示部39におけるセグメントA～Gのうちのいずれが点灯対象となるかの優先順位を決定するためのテーブルであり、制御順位パターン種別カウンタによって制御順位パターンが規定されている。

20

【0468】

具体的には、図46（A）に示すように、遊技設定値が1の場合、パターンA1～F1のように、3段階目までの制御対象がセグメントA，E，Fの組み合わせである場合には、セグメントA，E，Fが点灯されたとしても、遊技設定値は1～6のいずれであるか判断できない。

【0469】

また、4段階目で制御対象がセグメントGとされてセグメントGが点灯された場合、即ちセグメントA，E，F，Gが点灯された場合、7セグメント表示部39ではアルファベットのFが表示されるため、遊技設定値は1，2，5，6のいずれかであると判断できる。そして、5段階目で制御対象がセグメントDとされた場合、セグメントDが点灯されないことから（消灯状態が維持されることから）、依然として遊技設定値は1，2，5，6から絞り込むことはできない。

30

【0470】

また、6段階目で制御対象がセグメントB又はCとされてセグメントB又はCが点灯された場合、推測されるアルファベットがA又はBとなるため、遊技設定値が1又は2であると判断できる。そして、7段階目で制御対象がセグメントB又はCとされてセグメントB又はCが点灯された場合、アルファベットのAが完成し、遊技設定値が1であることと認識できる。

【0471】

一方、遊技設定値が1の場合のパターンG1では、1段階目で制御対象がセグメントGとされてセグメントGが点灯された場合、アルファベットA，B，E，Fのいずれかであるため、遊技設定値が1，2，5，6のいずれかであると判断できる。また、2段階目～4段階目でセグメントA，E，Fが制御対象とされてセグメントA，E，Fが点灯された場合、依然として遊技設定値は1，2，5，6から絞り込むことはできない。

40

【0472】

そして、5段階目で制御対象がセグメントDとされた場合、セグメントDが点灯されないことから（消灯状態が維持されることから）、依然として遊技設定値は1，2，5，6から絞り込むことはできない。但し、アルファベットBは非点灯のセグメントが存在しないことから、5段階目で4つのセグメントA，E～Gが点灯されている段階でアルファベットのBではないことから遊技設定値としては2が否定されるため、遊技設定値は1，5，6

50

のいずれかであると判断できる。

【0473】

また、6段階目で制御対象がセグメントB又はCとされてセグメントB又はCが点灯された場合、アルファベットのE及びFではないことから遊技設定値としては5及び6が否定されるため、7段階目のセグメントが制御対象となる前に遊技設定値が1であると認識できる。

【0474】

図46(B)に示すように、遊技設定値が6の場合、遊技設定値1の場合とは異なり、セグメントB、C、Dの優先順位が同列とされている。これは、セグメントB、C、Dはいずれも制御対象とされた場合に点灯しないことから、これらのセグメントB、C、Dの制御対象とする順位とは無関係に遊技設定値の絞り込みを行うことができるからである。

10

【0475】

ところで、前述の第1の実施形態では、遊技設定値に対応する数字の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される。しかしながら、遊技設定値を数字によって7セグメント表示部39に表示する場合、遊技者に遊技設定値を推測され易くなるため、遊技に対する興味が早期に低下することが懸念され、また遊技設定値が低い遊技機10の稼働率が低下することが懸念される。

【0476】

これに対して、本実施形態では、7セグメント表示部39において遊技設定値に対応するアルファベットの一部又は全部が表示される。そのため、遊技設定値に対応する数字の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される場合に比べて、遊技者が遊技設定値を推測するのが困難になるため、遊技に対する興味が早期に低下することが抑制され、また遊技設定値が低い遊技機10の稼働率が低下することが抑制される。

20

【0477】

なお、遊技設定値をアルファベットに対応させる場合、A～Fに対応させる必要はなく、他のアルファベットに対応させてもよい。また、1つの遊技設定値を複数のアルファベットに対応させてもよい。例えば、遊技設定値1の場合にアルファベットA及びGに対応させ、遊技設定値2～6についても同様に複数のアルファベットから選択されるようにしてもよい。また、アルファベットに代えて、遊技設定値を記号に対応させてもよい。また、遊技設定値をアルファベットと数字や記号に対応させてもよい。例えば、遊技設定値が1の場合は数字の1及びアルファベットAのいずれかから選択されるようにし、遊技設定値2～6についても同様に対応するアルファベット及び数字から選択されるようにしてもよい。

30

【0478】

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。

【0479】

〔第4の実施形態〕

前述の第1の実施形態では、所定期間において可変入賞口316に入球してクルーン装置37の特殊アウト玉口373に遊技球99が入球されることを条件に、所定期間での特殊アウト玉数に応じた数の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で7セグメント表示部39に遊技設定値に対応する数値の一部又は全部が表示される場合について説明した。

40

【0480】

一方、本実施形態は、所定期間に特殊アウト玉口に遊技球が入球されることを条件に、遊技設定値と所定期間での特殊アウト玉数に応じて、遊技設定値を示す遊技設定値表示顔画像（以下、単に「顔画像」という場合がある）が図柄表示部に表示される点で前述の第1の実施形態とは異なる。つまり、遊技設定値などに関する利益情報は、7セグメント表示部に表示される場合に限定されず、液晶表示装置などの他の形態の表示装置に表示されてもよく、複数のパーツより構成される顔画像などの画像として間接的に表示されるように

50

構成することもできる。

【0481】

そして、本実施形態の遊技機では、遊技設定値が図柄表示部において顔画像として表示されることで、前述の第1の実施形態のように7セグメント表示部39に設ける必要がない。これにより、遊技機10の構成を簡易化しつつ、前述の第1の実施形態の効果を享受できる。また、複数のパーツより構成される顔画像によって間接的に遊技設定値が表示されることで、前述の第1の実施形態に比べて、遊技設定値が早期に遊技者に推測又は認識されることを防止でき、その結果、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

【0482】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図47～図54を参照して説明する。なお、本実施形態は、前述の第1の実施形態とは上述の相違点を有するため、遊技設定値の表示態様及び遊技設定値表示処理の手順が前述の第1の実施形態とは異なる。

【0483】

ここで、図47(A)は、本実施形態に係る遊技機10での大当たり遊技におけるエンディング画面の一例を示す図である。図47(A)に示すように、本実施形態では、通常大当たり遊技でのエンディング画面において、遊技設定値を示す顔画像が特殊アウト玉数に応じたステップまで表示される。本実施形態では、ステップ7で顔画像の全部が表示され、ステップ1～6では顔画像の一部が段階的に表示される(図48～図52参照)。ここで、通常大当たり遊技でのエンディング画面において顔画像の一部又は全部が表示されるのは、前述の第1の実施形態で説明した通り、特殊アウト玉数を滞留させる所定期間の終期を通常大当たりでの開閉実行モードの終了時点に設定する場合、当該通常大当たりでのエンディング画面において顔画像の一部又は全部を表示することが合理的だからである。

【0484】

ここで、図47(B)は、遊技設定値表示顔画像表示順位(特殊アウト玉数と表示部位との対応関係)の一例を示す図である。図47(B)に示すように、顔画像はステップ1～7の7段階で表示され、上述のようにステップ7で顔画像の全部が表示され、ステップ1～6では顔画像の一部が段階的に表示される。ステップ1は、所定期間での特殊アウト玉数が1個の場合に対応しており、ステップ1では顔画像のうちの輪郭が表示される。ステップ2は、所定期間での特殊アウト玉数が2個の場合に対応しており、ステップ2では顔画像のうちの耳が表示される。ステップ3は、所定期間での特殊アウト玉数が3個の場合に対応しており、ステップ3では顔画像のうちの鼻が表示される。ステップ4は、所定期間での特殊アウト玉数が4個の場合に対応しており、ステップ4では顔画像のうちの口が表示される。ステップ5は、所定期間での特殊アウト玉数が5個の場合に対応しており、ステップ5では顔画像のうちの髪の毛(帽子の有無)が表示される。ステップ6は、所定期間での特殊アウト玉数が6個の場合に対応しており、ステップ6では顔画像のうちの眉が表示される。ステップ7は、所定期間での特殊アウト玉数が7個以上の場合に対応しており、ステップ7では顔画像のうちの目が表示される。即ち、本実施形態では、特殊アウト玉口373に入球した遊技球99の数に応じて、固定された順序で顔画像のパーツが段階的に順次表示される。なお、ステップ1～3での表示内容は全ての遊技設定値で共通であり、ステップ3までは遊技設定値が1～6のいずれであるか判断できない。一方、ステップ4～7では、複数の表示内容のうち、遊技設定値に応じて選択される表示内容で顔画像のパーツが表示される。具体的には、後述のように、ステップ4では口が開いたものと閉じたもののいずれかとして表示され、ステップ5では髪の毛のみが加えられた顔画像が髪の毛と共に帽子が加えられた顔画像が表示され、ステップ6では眉が吊り上がったものと垂れ下がったもののいずれかとして表示され、ステップ7では目が開いたものと閉じたもののいずれかとして表示される。なお、ステップ4～7では、口、髪の毛、眉、目が2種類の表示内容から選択される表示内容で表示されるが、選択可能な表示内容は2種類以外であってもよいし、ステップ4～7で選択可能な表示内容の数が同じである必要もない。

【0485】

ここで、図 4 8 は、遊技設定値と顔画像との対応関係を示す図である。図 4 8 に示すように、輪郭、耳及び鼻が共通で、口、髪の毛（帽子の有無）、眉及び目のうちの少なくとも 1 つが異なる 16 個の顔画像 A～P が設定されており、遊技設定値ごとに複数の顔画像が対応付けられている。具体的には、遊技設定値 1 には顔画像 A～C が対応付けられており、遊技設定値 2 には顔画像 D～F が対応付けられており、遊技設定値 3 には顔画像 G～I が対応付けられており、遊技設定値 4 には顔画像 J 及び K が対応付けられており、遊技設定値 5 には顔画像 L 及び M が対応付けられており、遊技設定値 6 には顔画像 N～P が対応付けられている。

【0486】

ここで、図 4 9～図 5 2 は、顔画像の表示パターンの一例を示す図である。

【0487】

図 4 9～図 5 2 に示すように、特殊アウト玉数が 1 個の場合（ステップ 1）、図柄表示部 3 4 1 の通常大当たりのエンディング画面に顔の輪郭を表す画像が表示される。特殊アウト玉数が 2 個の場合（ステップ 2）、図柄表示部 3 4 1 の通常大当たりのエンディング画面に顔の輪郭を表す画像に加えて耳を表す画像が表示される。特殊アウト玉数が 3 個の場合（ステップ 3）、図柄表示部 3 4 1 の通常大当たりのエンディング画面に顔の輪郭及び耳を表す画像に加えて鼻を表す画像が表示される。上述のように、ステップ 1～3 では、16 個の顔画像 A～P の全てで共通である。

【0488】

特殊アウト玉数が 4 個の場合（ステップ 4）、ステップ 3 の画像に口が加えられた顔画像が表示される。口は、開いたものと、閉じたもののいずれかとして表示される。ステップ 4 において開いた口が加えられた顔画像の場合（図 4 9 及び図 5 0 参照）、顔画像 A、B、D、I、J、L、N、O のいずれかであり、この段階では遊技設定値が 1～6 のいずれであるか判断できない。一方、ステップ 4 において閉じた口が加えられた顔画像の場合（図 5 1 及び図 5 2 参照）、顔画像 C、E、F、G、H、K、M、P のいずれかであり、この段階では遊技設定値が 1～6 のいずれであるか判断できない。

【0489】

特殊アウト玉数が 5 個の場合（ステップ 5）、ステップ 4 の画像に髪の毛のみが加えられた顔画像か、髪の毛と共に帽子が加えられた顔画像が表示される。ステップ 5 において髪の毛のみが加えられた顔画像の場合に口が開いている場合（図 4 9 参照）、顔画像 A、B、L 及び N のいずれかであり、遊技設定値 2、3 及び 4 が否定されるため、遊技設定値が 1、5 及び 6 のいずれかであると判断できる。ステップ 5 において髪の毛のみが加えられた顔画像の場合に口が閉じて開いている場合（図 5 1 参照）、顔画像 E、G、K 及び P のいずれかであり、遊技設定値 1 及び 5 が否定されるため、遊技設定値が 2～4 及び 6 のいずれかであると判断できる。ステップ 5 において髪の毛と共に帽子が加えられた顔画像の場合に口が開いている場合（図 5 0 参照）、顔画像 D、J、M 及び O のいずれかであり、遊技設定値 1 及び 3 が否定されるため、遊技設定値が 2、4～6 のいずれかであると判断できる。ステップ 5 において髪の毛と共に帽子が加えられた顔画像の場合に口が閉じて開いている場合（図 5 2 参照）、顔画像 C、F、H 及び I のいずれかであり、遊技設定値 4～6 が否定されるため、遊技設定値が 1～3 のいずれかであると判断できる。

【0490】

特殊アウト玉数が 6 個の場合（ステップ 6）、ステップ 5 の画像に眉が加えられた顔画像が表示される。眉は、吊り上がったものと、垂れ下がったもののいずれかとして表示される。ステップ 6 において吊り上がった眉が加えられた顔画像の場合に口が開いており帽子を被っていない場合（図 4 9 参照）、顔画像 A 及び N のいずれかであり、遊技設定値が 1 及び 6 のいずれかであると判断できる。ステップ 6 において垂れ下がった眉が加えられた顔画像の場合に口が開いており帽子を被っていない場合（図 4 9 参照）、顔画像 B 及び L のいずれかであり、遊技設定値が 1 及び 5 のいずれかであると判断できる。ステップ 6 において吊り上がった眉が加えられた顔画像の場合に口が開いており帽子を被っている場合（図 5 0 参照）、顔画像 O 及び M のいずれかであり、遊技設定値が 5 及び 6 のいずれかで

10

20

30

40

50

あると判断できる。ステップ6において垂れ下がった眉が加えられた顔画像の場合に口が開いており帽子を被っている場合（図50参照）、顔画像D及びJのいずれかであり、遊技設定値が2及び4のいずれかであると判断できる。ステップ6において吊り上がった眉が加えられた顔画像の場合に口が閉じており帽子を被っていない場合（図51参照）、顔画像E及びPのいずれかであり、遊技設定値が2及び6のいずれかであると判断できる。ステップ6において垂れ下がった眉が加えられた顔画像の場合に口が閉じており帽子を被っていない場合（図51参照）、顔画像G及びKのいずれかであり、遊技設定値が3及び4のいずれかであると判断できる。ステップ6において吊り上がった眉が加えられた顔画像の場合に口が閉じており帽子を被っている場合（図52参照）、顔画像C及びHのいずれかであり、遊技設定値が1及び3のいずれかであると判断できる。ステップ6において垂れ下がった眉が加えられた顔画像の場合に口が閉じており帽子を被っている場合（図52参照）、顔画像F及びIのいずれかであり、遊技設定値が2及び3のいずれかであると判断できる。

10

【0491】

特殊アウト玉数が7個以上の場合（ステップ7）、ステップ6の画像に目が加えられた顔画像が表示される。目は、開いたものと、閉じたもののいずれかとして表示される。そして、目が加えられることによって顔画像が完成し、顔画像A～Pのいずれであるかを判断できる。これにより、遊技者は遊技設定値を認識できる。

【0492】

〔遊技設定値表示処理〕

本実施形態では、副タイマ割込み処理の遊技設定値表示処理（ステップS2005）において、前述の第1の実施形態と同様に、遊技球滞留部38のストッパ部383の上下動が制御される。また、本実施形態では、通常大当たりのエンディングで図柄表示部341に表示されるエンディング画面において、遊技設定値を示す顔画像の一部又は全部が表示される制御が実行される。ここで、図53は、図34の副タイマ割込処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

20

【0493】

＜ステップS2801＞

図53に示すように、本実施形態の遊技設定値表示処理では、前述の第1の実施形態と同様にステップS2201～S2212が実行されることで、遊技球滞留部38のストッパ部383の上下動が制御される。また、ステップS2801では、遊技設定値を示す顔画像の一部又は全部が表示される顔画像表示処理が実行される。以下、顔画像表示処理について、図54を参照して詳細に説明する。

30

【0494】

〔顔画像表示処理〕

ここで、図54は、図53の遊技設定値表示処理で実行される顔画像表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0495】

＜ステップS2901＞

図54に示すように、ステップS2901では、MPU51は、顔画像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。顔画像表示中フラグは、顔画像の一部又は全部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S2909でオンに設定される。ここで、MPU51は、顔画像表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2901：Yes）、当該顔画像表示処理を終了し、顔画像表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2901：No）、処理をステップS2902に移行する。

40

【0496】

＜ステップS2902及びS2903＞

ステップS2902では、MPU51は、図38のステップS2209で加算されRAM512に記憶される特殊アウト玉カウンタの値を取得し、この特殊アウト玉カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS2903）。特殊アウト玉カウンタの値は、所

50

定期間（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）において、可変入賞口316に入賞してクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した特殊アウト玉の数である。そして、MPU51は、特殊アウト玉カウンタの値が0である場合（ステップS2903：Yes）、当該顔画像表示処理を終了する。一方、特殊アウト玉カウンタの値が0でない場合（ステップS2903：No）、処理をステップS2904に移行する。

【0497】

<ステップS2904～S2906>

ステップS2904では、MPU51は、ステップS2902で取得した特殊アウト玉カウンタの値（特殊アウト玉数）に基づいて、顔画像の表示ステップ数を算出する。即ち、MPU51は、顔画像をどの段階まで表示させるかを決定する。そして、MPU51は、RAM512に記憶された遊技設定値を取得し（ステップS2905）、この遊技設定値に基づいて顔画像種別を選択する（ステップS2906）。具体的には、MPU51は、遊技設定値が1の場合に顔画像A～Cから顔画像を選択し、遊技設定値が2の場合に顔画像D～Fから顔画像を選択し、遊技設定値が3の場合に顔画像G～Iから顔画像を選択し、遊技設定値が4の場合に顔画像J及びKから顔画像を選択し、遊技設定値が5の場合に顔画像L及びMから顔画像を選択し、遊技設定値が6の場合に顔画像N～Pから顔画像を選択する（図48参照）。

【0498】

<ステップS2907～2309>

ステップS2907では、MPU51は、ステップS2906において決定される顔画像種別と、ステップS2904で算出される顔画像表示ステップ数とを示す顔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、表示制御装置6は、図柄表示部341に表示される通常大当たりでのエンディング画面において、ステップS2904で算出される顔画像表示ステップ数に応じた段階まで顔画像の一部又は全部を表示させる。そして、MPU51は、RAM512に記憶された特殊アウト玉カウンタの値をクリアし（ステップS2908）、顔画像表示中フラグをオフに設定し（ステップS2909）、当該顔画像表示処理を終了する。

【0499】

ところで、前述の第1の実施形態では、遊技設定値に対応する数字の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される。しかしながら、遊技設定値を数字によって7セグメント表示部39に表示する場合、遊技者に遊技設定値を推測され易くなるため、遊技に対する興味が早期に低下することが懸念され、また遊技設定値が低い遊技機10の稼働率が低下することが懸念される。

【0500】

これに対して、本実施形態では、図柄表示部341に遊技設定値に対応する顔画像の一部又は全部が表示される。そのため、遊技設定値に対応する数字の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される場合に比べて、遊技者が遊技設定値を推測するのが困難になるため、遊技に対する興味が早期に低下することが抑制され、また遊技設定値が低い遊技機10の稼働率が低下することが抑制される。

【0501】

また、本実施形態では、図柄表示部341で遊技設定値を示す顔画像が表示されるため、前述の第1の実施形態のように7セグメント表示部39を別途設ける必要はない。そのため、7セグメント表示部39を設ける場合に比べて製造コスト的に有利であり、7セグメント表示部39を制御する場合に比べて制御が容易になる。

【0502】

なお、本実施形態では、通常大当たり遊技でのエンディングにおいて図柄表示部341に表示されるエンディング画面に、遊技設定値を示す顔画像の一部又は全部が表示されるが、遊技設定値を示す画像は顔画像には限定されず他の画像であってもよい。例えば、全身画像、動物、記号、記号列、文字、文字列、数字、数字列などの画像によって遊技設定値

10

20

30

40

50

を示すようにしてもよい。例えば、図 5 5 に示すように数字画像により遊技設定値を示すようにしてもよいし、図 5 6 に示すようにアルファベット画像により遊技設定値を示すようにしてもよい。

【0503】

図 5 5 に示す例は、前述の第 1 の実施形態において 7 セグメント表示部 3 9 に遊技設定値を示す数字を表示することに代えて、エンディング画面に遊技設定値を示す数字画像の一部又は全部が表示されるものである。図 5 6 に示す例は、前述の第 3 の実施形態において 7 セグメント表示部 3 9 に遊技設定値を示すアルファベットを表示することに代えて、エンディング画面に遊技設定値を示すアルファベット画像の一部又は全部が表示されるものである。

10

【0504】

また、本実施形態では、可変入賞口 3 1 6 に入賞した遊技球がクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に入球することを条件に、その入球数に応じた段階まで図柄表示部 3 4 1 に表示されるエンディング画面に、遊技設定値を示す顔画像の一部又は全部を表示しているが、前述の第 3 の実施形態のように、可変入賞口 3 1 6 でオーバー入賞が発生することを条件に、オーバー入賞数に応じた段階まで図柄表示部 3 4 1 に表示されるエンディング画面に、遊技設定値を示す顔画像の一部又は全部を表示してもよい。

【0505】

また、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。

20

【0506】

〔第 5 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、所定期間において可変入賞口 3 1 6 に入球してクルーン装置 3 7 の特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球が入球されることを条件に、所定期間での特殊アウト玉数に応じた数の 7 セグメント表示部 3 9 のセグメント A ~ G が制御対象とされることで 7 セグメント表示部 3 9 に遊技設定値に対応する数値の一部又は全部が表示される場合について説明した。

【0507】

また、所定期間に特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球が入球されることを条件に、遊技設定値と所定期間での特殊アウト玉数に応じて、遊技設定値を示す顔画像が図柄表示部 3 4 1 に表示される場合について説明した。

30

【0508】

一方、本実施形態は、所定期間に特殊アウト玉口 3 7 3 に遊技球が入球されることを条件に、遊技設定値と所定期間での特殊アウト玉数に応じて、図柄表示部に表示される遊技設定値を推測又は認識可能な遊技設定値表示画像の数が少なくなる点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。つまり、遊技設定値に関する情報などの利益情報は、表示内容が増加（付加）される方法により表示される場合に限らず、表示内容（遊技設定値の候補）が減少（削除）される方法で表示されるようにしてもよい。

【0509】

そして、本実施形態の遊技機では、遊技設定値が図柄表示部において表示されることで、前述の第 1 の実施形態のように 7 セグメント表示部 3 9 に設ける必要がない。これにより、前述の第 4 の実施形態と同様に、遊技機の構成を簡易化しつつ、前述の第 1 の実施形態の効果を享受できる。また、表示内容（遊技設定値の候補）が減少（削除）される方法で遊技設定値が表示される場合、前述の第 4 の実施形態に比べて図柄表示部に対する画像表示の制御が簡易化されるという利点がある。

40

【0510】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 との相違点を中心に図 5 7 ~ 図 6 0 を参照して説明する。なお、本実施形態は、前述の第 1 の実施形態とは上述の相違点を有するため、遊技設定値の表示態様及び遊技設定値表示処理の手順が前述の第 1 の実施形態とは異なる。

50

【0511】

ここで、図57(A)は、本実施形態に係る遊技機での通常大当たり遊技におけるエンディング画面を示す図である。図57(A)に示すように、本実施形態では、通常大当たり遊技でのエンディング画面において、遊技設定値及び特殊アウト玉数に応じたステップの遊技設定値画像が表示される。本実施形態では、特殊アウト玉数が5個のステップ6で遊技設定値を認識可能な遊技設定値画像が表示され、特殊アウト玉数が0個～4個のステップ1～5では遊技設定値を推測可能な遊技設定値画像が段階的に表示され、ステップ数（特殊アウト玉数）が大きいほど遊技設定値が推測し易くなる（図58参照）。

【0512】

具体的には、遊技設定値画像は、6つの領域に分割されており、ステップ1（特殊アウト玉数が0個）では各領域に遊技設定値に対応した海洋生物画像が表示される。また、各海洋生物画像には、数字が付されており、この数字が遊技設定値に対応している。具体的には、遊技設定値が1に対応する海洋生物画像は左上領域に表示されるタコである。遊技設定値が2に対応する海洋生物画像は中上領域に表示されるハリセンボンである。遊技設定値が3に対応する海洋生物画像は右上領域に表示されるカメである。遊技設定値が4に対応する海洋生物画像は左下領域に表示されるサメである。遊技設定値が5に対応する海洋生物画像は中下領域に表示されるエビである。遊技設定値が6に対応する海洋生物画像は右下領域に表示されるアンコウである。

【0513】

また、遊技設定値画像は、特殊アウト玉数に応じた数の領域の海洋生物画像が視認困難とされる（図58参照）。例えば、特殊アウト玉数が0個の場合（ステップ1）には6つの海洋生物画像の全てが視認容易である。これに対して、特殊アウト玉数が1個の場合（ステップ2）には1つの海洋生物画像が視認困難（5つの海洋生物画像が視認容易）であり、5つの遊技設定値から実際の設定値を推測することになる。特殊アウト玉数が2個の場合（ステップ3）には2つの海洋生物画像が視認困難（4つの海洋生物画像が視認容易）であり、4つの遊技設定値から実際の設定値を推測することになる。特殊アウト玉数が3個の場合（ステップ4）には3つの海洋生物画像が視認困難（3つの海洋生物画像が視認容易）であり、3つの遊技設定値から実際の設定値を推測することになる。特殊アウト玉数が4個の場合（ステップ5）には4つの海洋生物画像が視認困難（2つの海洋生物画像が視認容易）であり、2つの遊技設定値から実際の設定値を推測することになる。特殊アウト玉数が5個の場合（ステップ6）には5つの海洋生物画像が視認困難（1つの海洋生物画像が視認容易）であり、遊技設定値が認識可能になる。

【0514】

ここで、図57(B)は、画像消去順位（ステップ数（特殊アウト玉数）と消去画像（視認困難とされる画像）との対応関係）の一例を示す図である。

【0515】

図57(B)に示すように、画像消去順位は、遊技設定値ごとに規定されており、遊技設定値に対応する海洋生物画像が消去対象となることはない。また、ステップ6において最終的に消去される海洋生物画像は、最も遊技設定値が高い海洋生物画像である。即ち、遊技設定値1～5では最終的に消去される海洋生物画像は遊技設定値6に対応するアンコウであり、遊技設定値6では最終的に消去される海洋生物画像は遊技設定値5に対応するタコである。これにより、最終ステップ6に至るまでの過程で最高設定値に対応する海洋生物画像を残すことができるため、遊技者は遊技機10の遊技設定値が最高設定値であることを期待しつつ遊技を楽しむことができる。

【0516】

図58(A)及び図58(B)に示すように、例えば、特殊アウト玉数が0個のステップ1の場合、遊技設定値画像は、全て（6つ）の海洋生物画像が表示されたものとなる。特殊アウト玉数が1個のステップ2の場合、遊技設定値が1の場合に遊技設定値3に対応するカメが視認困難とされることで遊技設定値3が否定され、遊技設定値が1、2、4～6のいずれかであると判断でき、遊技設定値が6の場合に遊技設定値2に対応するハリセン

ボンが視認困難とされることで遊技設定値 2 が否定され、遊技設定値が 1、3～6 のいずれかであると判断できる。特殊アウト玉数が 2 個のステップ 3 の場合、遊技設定値が 1 の場合に遊技設定値 4 に対応するサメが視認困難とされることで遊技設定値 4 がさらに否定され、遊技設定値が 1、2、5 及び 6 のいずれかであると判断でき、遊技設定値が 6 の場合に遊技設定値 3 に対応するカメが視認困難とされることで遊技設定値 3 がさらに否定され、遊技設定値が 1、4～6 のいずれかであると判断できる。特殊アウト玉数が 3 個のステップ 4 の場合、遊技設定値が 1 の場合に遊技設定値 2 に対応するハリセンボンが視認困難とされることで遊技設定値 2 がさらに否定され、遊技設定値が 1、5 及び 6 のいずれかであると判断でき、遊技設定値が 6 の場合に遊技設定値 4 に対応するサメが視認困難とされることで遊技設定値 4 がさらに否定され、遊技設定値が 1、5 及び 6 のいずれかであると判断できる。特殊アウト玉数が 4 個のステップ 5 の場合、遊技設定値が 1 の場合に遊技設定値 5 に対応するエビが視認困難とされることで遊技設定値 5 がさらに否定され、遊技設定値が 1 及び 6 のいずれかであると判断でき、遊技設定値が 6 の場合に遊技設定値 5 に対応するエビが視認困難とされることで遊技設定値 5 がさらに否定され、遊技設定値が 1 及び 6 のいずれかであると判断できる。特殊アウト玉数が 5 個以上のステップ 6 の場合、遊技設定値が 1 の場合に遊技設定値 6 に対応するアンコウが視認困難とされることで遊技設定値 6 がさらに否定され、遊技設定値が 1 であると認識でき、遊技設定値が 6 の場合に遊技設定値 1 に対応するタコが視認困難とされることで遊技設定値 6 がさらに否定され、遊技設定値が 1 であると認識できる。

【0517】

〔遊技設定値表示処理〕

本実施形態では、副タイマ割込み処理の遊技設定値表示処理（ステップ S 2 0 0 5）において、前述の第 1 の実施形態と同様に、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。また、本実施形態では、通常大当たりのエンディングで図柄表示部 3 4 1 に表示されるエンディング画面において、遊技設定値を示す遊技設定値画像の一部又は全部が表示される制御が実行される。ここで、図 5 9 は、図 3 4 の副タイマ割込処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0518】

<ステップ S 2 8 0 1>

図 5 9 に示すように、本実施形態の遊技設定値表示処理では、前述の第 1 の実施形態と同様にステップ S 2 2 0 1～S 2 2 1 2 が実行されることで、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。また、ステップ S 3 0 0 1 では、遊技設定値を示す遊技設定値画像が表示される遊技設定値画像表示処理が実行される。以下、遊技設定値画像表示処理について、図 6 0 を参照して詳細に説明する。

【0519】

〔遊技設定値画像表示処理〕

ここで、図 6 0 は、図 5 9 の遊技設定値表示処理で実行される遊技設定値画像表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0520】

<ステップ S 3 1 0 1>

図 6 0 に示すように、ステップ S 3 1 0 1 では、MPU 5 1 は、遊技設定値画像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。遊技設定値画像表示中フラグは、遊技設定値画像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 3 1 0 9 でオンに設定される。ここで、MPU 5 1 は、設定画像表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 1：Yes）、当該遊技設定値画像表示処理を終了し、遊技設定値画像表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 1 0 1：No）、処理をステップ S 3 1 0 2 に移行する。

【0521】

<ステップ S 3 1 0 2 及び S 3 1 0 3>

ステップ S 3 1 0 2 では、MPU 5 1 は、図 3 8 のステップ S 2 2 0 9 で加算され RAM

10

20

30

40

50

512に記憶される特殊アウト玉カウンタの値を取得し、この特殊アウト玉カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3103)。特殊アウト玉カウンタの値は、所定期間(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)において、可変入賞口316に入賞してクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球した特殊アウト玉の数である。そして、MPU51は、特殊アウト玉カウンタの値が0である場合(ステップS3103:Yes)、当該遊技設定値画像表示処理を終了する。一方、特殊アウト玉カウンタの値が0でない場合(ステップS3103:No)、処理をステップS3104に移行する。

【0522】

<ステップS3104~S3106>

ステップS3104では、MPU51は、ステップS3102で取得した特殊アウト玉カウンタの値(特殊アウト玉数)に基づいて、海洋生物画像を視認困難にする数(ステップ数)を算出する。そして、MPU51は、RAM512に記憶された遊技設定値を取得し(ステップS3105)、この遊技設定値に応じて画像消去順位テーブル(図57(B)参照)に基づいて画像消去順位を選択する(ステップS3106)。具体的には、MPU51は、画像消去順位として、遊技設定値が1の場合に「消去なし」→「カメ」→「サメ」→「ハリセンボン」→「エビ」→「アンコウ」を選択し、遊技設定値が2の場合に「消去なし」→「カメ」→「サメ」→「エビ」→「タコ」→「アンコウ」を選択し、遊技設定値が3の場合に「消去なし」→「ハリセンボン」→「サメ」→「エビ」→「タコ」→「アンコウ」を選択し、遊技設定値が4の場合に「消去なし」→「ハリセンボン」→「カメ」→「エビ」→「タコ」→「アンコウ」を選択し、遊技設定値が5の場合に「消去なし」→「ハリセンボン」→「カメ」→「サメ」→「タコ」→「アンコウ」を選択し、遊技設定値が6の場合に「消去なし」→「ハリセンボン」→「カメ」→「サメ」→「タコ」→「エビ」を選択する。

【0523】

<ステップS3107~2309>

ステップS3107では、MPU51は、ステップS3106において決定される画像消去順位と、ステップS3104で算出されるステップ数とを示す遊技設定値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、表示制御装置6は、図柄表示部341に表示されるエンディング画面において、ステップS3104で算出されるステップ数に応じた段階まで海洋生物画像が視認困難とされた遊技設定値画像を表示させる。そして、MPU51は、RAM512に記憶された特殊アウト玉カウンタの値をクリアし(ステップS3108)、遊技設定値画像表示中フラグをオフに設定し(ステップS3109)、当該遊技設定値画像表示処理を終了する。

【0524】

ところで、前述の第1の実施形態では、遊技設定値に対応する数字の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される。しかしながら、遊技設定値を数字によって7セグメント表示部39に表示する場合、遊技設定値に対応する数字を表示するための7セグメント表示部39が必要になる。

【0525】

これに対して、本実施形態では、図柄表示部341に遊技設定値に対応する複数の海洋生物画像の一部又は全部が表示される。そのため、前述の第1の実施形態のように7セグメント表示部39を別途設ける必要はない。そのため、7セグメント表示部39を設ける場合に比べて製造コスト的に有利であり、7セグメント表示部39を制御する場合に比べて制御が容易になる。

【0526】

なお、本実施形態では、通常大当たり遊技でのエンディングにおいて図柄表示部341に表示されるエンディング画面に、数字を付した遊技設定値画像が表示されるが、遊技設定値画像は数字を省略したものであってもよく、数字に代えてアルファベット、記号などを付したものであってもよい。

10

20

30

40

50

【0527】

また、本実施形態では、可変入賞口316に入賞した遊技球がクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球することを条件に、その入球数に応じた段階まで図柄表示部341に表示されるエンディング画面に、遊技設定値を示す海洋生物画像を表示しているが、前述の第3の実施形態のように、可変入賞口316でオーバー入賞が発生することを条件に、オーバー入賞数に応じた数の海洋生物画像を図柄表示部341に表示されるようにしてもよい。

【0528】

また、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。

【0529】

【第6の実施形態】

前述の第1の実施形態では、所定期間において可変入賞口316に入球してクルーン装置37の特殊アウト玉口373に遊技球が入球されることを条件に、所定期間での特殊アウト玉数に応じた数の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で7セグメント表示部39に遊技設定値に対応する数値の一部又は全部が表示される場合について説明した。

【0530】

また、前述の第4の実施形態では、所定期間に特殊アウト玉口373に遊技球が入球されることを条件に、遊技設定値と所定期間での特殊アウト玉数に応じて、遊技設定値を示す遊技設定値表示顔画像が図柄表示部341に表示される場合について説明した。

【0531】

一方、本実施形態は、所定期間に特殊アウト玉口373に遊技球が入球されることを条件に、出玉期待値と所定期間での特殊アウト玉数に応じて、出玉期待値を示す出玉期待値顔画像（以下、単に「顔画像」という場合がある）が図柄表示部341に表示される点で前述の第1及び第4の実施形態とは異なる。つまり、図柄表示部などの表示装置に表示される利益情報は、遊技設定値に関する情報に限らず、出玉期待値に関する情報などの他の情報であってもよい。

【0532】

そして、本実施形態の遊技機では、出玉期待値に関する情報が図柄表示部において表示されることで、前述の第1の実施形態のように遊技設定値に関する情報が表示される場合に比べて、遊技設定値に基づく出玉性能に加えて、遊技盤31に打設された釘の状態や遊技盤31の表面性状を考慮した出玉性能を総合的に評価できる。これにより、遊技設定値を推測する楽しみを享受しつつ、遊技機10の総合的な出玉性能を推測して楽しむことができる。また、遊技設定値を認識することはできないため、遊技に対する興味が早期に低下することが抑制され、また遊技設定値が低い遊技機10の稼働率が低下することが抑制される。

【0533】

ここで、出玉期待値は、例えば一定数の遊技球（例えば6万玉）を打ち出した場合の発射遊技球合計数（総アウト玉数）に対して期待される出玉数（払出遊技球数）の割合である。出玉期待値は、発射遊技球合計数（総アウト玉数）と期待される出玉数（払出遊技球数）とが同数の場合に100%であり、期待される出玉数（払出遊技球数）のほうが多い場合に100%超であり、期待される出玉数（払出遊技球数）のほうが少ない場合に100%未満となる。つまり、出玉期待値が100%を超える場合に遊技者に有利であり、その数値が高いほど出玉性能が高い。一方、出玉期待値が100%を下回る場合に遊技者に不利であり、その数値が低いほど出玉性能が低い。

【0534】

また、期待される出玉数（払出遊技球数）は、通常遊技状態（低確率モードかつ非高頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び大当たり遊技状態の理論比率と、そ

10

20

30

40

50

それぞれの遊技状態での理論出玉数から演算できる。ここで、各遊技状態の理論比率は、例えば遊技設定値（低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率（図7（A）及び図7（B）参照））、大当たり種別の振分率（図7（C）参照）、単位大当たり抽選回数、役物比率などに基づいて算出される。また、通常遊技状態で期待される出玉数（払出遊技球数）は、例えば単位大当たり抽選回数、ベースなどに基づいて算出される。通常遊技状態以外（時短遊技状態、確変遊技状態及び大当たり遊技状態）で期待される出玉数（払出遊技球数）は、例えば初当たりに対する理論平均連荘回数、大当たり種別の振分率（図7（C）参照）、各大当たり種別での理論差玉数、連続役物比率、役物比率などに基づいて算出される。

【0535】

また、本実施形態では、出玉期待値は、ランクS、A～Eの6つに分類される。ランクSは出玉期待値が120%以上であり、ランクAは出玉期待値が110%以上120%未満であり、ランクBは出玉期待値が110%以上120%未満であり、ランクCは出玉期待値が110%以上120%未満であり、ランクDは出玉期待値が110%以上120%未満であり、ランクEは出玉期待値が80%未満である。

【0536】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図61～図64を参照して説明する。なお、本実施形態は、前述の第1及び第4の実施形態とは上述の相違点を有するため、副タイマ割込処理、遊技設定値の表示態様及び遊技設定値表示処理の手順が前述の第1の実施形態とは異なる。

【0537】

本実施形態では、通常大当たり遊技でのエンディング画面において、遊技設定値を示す顔画像が特殊アウト玉数に応じたステップまで表示される。本実施形態では前述の第4の実施形態と同様に、ステップ7で顔画像の全部が表示され、ステップ1～6では顔画像の一部が段階的に表示される（図48～図52参照）。ここで、図61は、本実施形態に係る遊技機10での出玉期待値と出玉期待値顔画像との対応関係を示す図である。図61に示すように、顔画像は、前述の第4の実施形態と同様に顔画像A～Pの16個である。出玉期待値がランクSの場合には顔画像A～Cのいずれかが選択され、出玉期待値がランクAの場合には顔画像D～Fのいずれかが選択され、出玉期待値がランクBの場合には顔画像G～Iのいずれかが選択され、出玉期待値がランクCの場合には顔画像J又はKが選択され、出玉期待値がランクDの場合には顔画像L又はMが選択され、出玉期待値がランクEの場合には顔画像N～Pのいずれかが選択される。

【0538】

〔副タイマ割込処理〕

ここで、図62は、音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図62に示すように、本実施形態では、副タイマ割込処理の遊技設定値表示処理（ステップS2005）において、前述の第1の実施形態と同様に、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）及び大当たり遊技演出処理（ステップS2004）が実行される。また、本実施形態の副タイマ割込処理では、遊技設定値表示処理に代えて、出玉期待値表示処理が実行される（ステップS2005）。以下、出玉期待値表示処理について、図63を参照して説明する。

【0539】

〔出玉期待値表示処理〕

本実施形態では、副タイマ割込み処理の遊技設定値表示処理（ステップS2005）において、前述の第1の実施形態と同様に、遊技球滞留部38のストッパ部383の上下動が制御される。また、本実施形態では、通常大当たりのエンディングで図柄表示部341に表示されるエンディング画面において、遊技設定値を示す遊技設定値表示顔画像の一部又は全部が表示される制御が実行される。ここで、図63は、図62の副タイマ割込処理で実行される遊技設定値表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0540】

<ステップS2801>

図63に示すように、本実施形態の遊技設定値表示処理では、前述の第1の実施形態と同様にステップS2201～S2212が実行されることで、遊技球滞留部38のストッパ部383の上下動が制御される。また、ステップS3201では、MPU51は、出玉期待値を示す出玉設定値画像を所定のステップまで表示する顔画像表示処理が実行される。以下、顔画像表示処理について、図64を参照して詳細に説明する。

【0541】

[顔画像表示処理]

ここで、図64は、図63の遊技設定値表示処理で実行される顔画像表示処理の手順の一例を示すフローチャートである。図64に示すように、本実施形態の顔画像表示処理は、前述の第4の実施形態での顔画像表示処理（図54参照）と同様であるが、ステップS3301及びS3302の処理が前述の第4の実施形態での顔画像表示処理とは異なる。

【0542】

<ステップS3301及びS3302>

本実施形態の顔画像表示処理では、開閉実行モードの終了後に顔画像が表示されていない場合に（ステップS2901：No）、特殊アウト玉カウンタの値に基づいて顔画像の表示ステップを算出する（ステップS2901～S2904）。そして、MPU51は、ステップS3301において出玉期待値を演算する。出玉期待値は、上述のように、例えば出玉期待値は、例えば遊技設定値の他、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などから算出される。さらに、MPU51は、出玉期待値のランクに基づいてエンディング画面において表示させる顔画像種別を選択する（ステップS3302）。また、MPU51は、顔画像を図柄表示部341に表示させるための顔画像表示コマンドを表示制御装置6に送信し、特殊アウト玉カウンタの値をクリアすると共に顔画像表示中フラグをオンに設定し（ステップS2907～S2909）、当該顔画像表示処理を終了する。

【0543】

ところで、前述の第1の実施形態では、遊技設定値に対応する数字の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される。しかしながら、遊技設定値を数字によって7セグメント表示部39に表示する場合、遊技者に遊技設定値を推測され易くなるため、遊技に対する興味が早期に低下することが懸念され、また遊技設定値が低い遊技機10の稼働率が低下することが懸念される。

【0544】

これに対して、本実施形態では、図柄表示部341に出玉期待値に対応する顔画像の一部又は全部が表示される。この出玉期待値は、遊技設定値を反映した指標であるが、遊技設定値そのものを示すものではない。そのため、遊技設定値に対応する数字の一部又は全部が7セグメント表示部39に表示される場合に比べて、出玉期待値を示す顔画像の一部又は全部を表示する場合には、遊技設定値を認識することはできないため、遊技に対する興味が早期に低下することが抑制され、また遊技設定値が低い遊技機10の稼働率が低下することが抑制される。

【0545】

また、図柄表示部341に出玉期待値に対応する顔画像の一部又は全部が表示されることで、遊技設定値に基づく出玉性能に加えて、遊技盤31に打設された釘の状態や遊技盤31の表面性状を考慮した出玉性能を評価できる。これにより、遊技設定値を推測する楽しみを享受しつつ、遊技機10の総合的な出玉性能を推測して楽しむことができる。

【0546】

また、本実施形態では、図柄表示部341で遊技設定値を示す顔画像が表示されるため、前述の第1の実施形態のように7セグメント表示部39を別途設ける必要はない。そのため、7セグメント表示部39を設ける場合に比べて製造コスト的に有利であり、7セグメント表示部39を制御する場合に比べて制御が容易になる。

【0547】

なお、本実施形態では、通常大当たり遊技でのエンディングにおいて図柄表示部341に表示されるエンディング画面に、出玉期待値を示す顔画像の一部又は全部が表示されるが、出玉期待値を示す画像は顔画像には限定されず他の画像であってもよい。例えば、全身画像、動物、数字、記号、文字列、数字列などの画像によって遊技設定値を示すようにしてもよい。

【0548】

また、出玉期待値は、前述の第1の実施形態のように7セグメント表示部39に表示するようにしてもよい。この場合、例えば出玉期待値のランクを示すアルファベット又は数字を7セグメント表示部39に表示してもよいし、7セグメント表示部39を複数並べた構成として複数の7セグメント表示部39に出玉期待値の数値を表示してもよい。

10

【0549】

また、出玉期待値は、ボーダーラインに対する充足率として評価してもよい。ここで、ボーダーラインは、出玉期待値を100%とするために、単位金額（例えば1000円）当たりの貸玉に対して必要とされる大当たり抽選回数であり、このボーダーラインは大当たり抽選確率通りに大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなると仮定して演算される。つまり、ボーダーラインは、理論確率通りに大当たり当選する場合に差玉が±0になる単位金額（例えば1000円）当たりの大当たり抽選回数である。また、ボーダーラインの演算方法は、種々提案されているが、例えばボーダーラインは、1000円での貸玉数／（大当たり遊技での平均出玉数／トータル確率）として計算できる。ここで、1000円当たりの貸玉数は一般に250玉である。また、大当たり遊技での平均出玉数は、大当たり遊技のラウンド遊技数が理論値通りに振り分けられた場合の1回の大当たり遊技当たりの出玉数である。また、トータル確率は、高確率モードと低確率モードとに理論値通りに振り分けられた場合の平均大当たり当選確率である。そして、ボーダーラインに対する充足率は、単位大当たり抽選回数とボーダーラインとの比率として演算される。このボーダーラインの充足率は、100%を超えると、その値が大きいほど遊技者に有利であり、100%未満であると、その値が小さいほど遊技者に不利である。例えば、単位大当たり抽選回数が18回であり、ボーダーラインが20回である場合、ボーダーラインに対する充足率は90%であり、遊技者に不利である。

20

【0550】

また、本実施形態では、可変入賞口316に入賞した遊技球がクルーン装置37の特殊アウト玉口373に入球することを条件に、その入球数に応じた段階まで図柄表示部341に表示されるエンディング画面に、遊技設定値を示す顔画像の一部又は全部を表示しているが、前述の第3の実施形態のように、可変入賞口316でオーバー入賞が発生することを条件に、オーバー入賞数に応じた段階まで図柄表示部341に表示されるエンディング画面に、遊技設定値を示す顔画像の一部又は全部を表示してもよい。

30

【0551】

また、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。

【0552】

また、第1から第6の実施形態では、所定期間に特定の条件が満たされる場合に遊技設定値や出玉期待値などに関する利益情報が表示される場合について説明したが、利益状態が表示されるための特定の条件としては、以下に説明する設計変更も可能である。

40

【0553】

例えば、特定の条件としては、遊技者参加型の条件を設定することもできる。具体的には、例えば、遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象を遊技者に予想させ、遊技者の予想が的中した場合に利益情報の推測又は認識が可能となる情報を遊技者に提供することも考えられる。

【0554】

ここで、遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象としては、特定の起算点（例えば遊技

50

者に予想させる変動遊技、大当たり遊技のオープニング、特定のラウンド遊技、特定のインターバル、エンディング）から大当たりに当選するまでに要する大当たり抽選回数（遊技回数）、特定の起算点の後の大当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別（5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり）や大当たり時に停止表示される主図柄の種別（例えば1～9）、特定タイミングで実行される遊技での演出種別が挙げられる。

【0555】

なお、大当たりに当選するまでに要する大当たり抽選回数を遊技者に予想させる場合、ピンポイントで予想的中させるのが困難であるため、例えば大当たり抽選回数が50回以内、50回超～100回以内、100回超～150回以内などのように複数のグループから予想させることが考えられる。

10

【0556】

また、演出種別の予想形態としては、例えば変動遊技演出の最終の個別演出種別の予想（非リーチ演出、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出のいずれであるか）、リーチ演出が実行される場合の最終のリーチ演出種別（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出のいずれであるか）の予想、予告演出が実行される場合の予告演出種別（ステップアップ演出、ランクアップ演出、カットイン演出及びセリフ演出のいずれであるか）の予想などの演出種別が挙げられる。また、演出種別の予想形態は、変動遊技演出に限定されず、大当たり遊技演出での演出種別の予想であってもよい。例えば、オープニングで実行されるオープニング演出種別の予想、特定のラウンド遊技で実行されるラウンド遊技演出種別の予想、エンディングで実行されるエンディング演出種別などが考えられる。

20

【0557】

また、利益情報の推測又は認識が可能となる情報の遊技者への提供は、例えば第1から第6の実施形態において上述したように、7セグメント表示部39、図柄表示部341などの表示装置を利用する方法を採用できる。

【0558】

また、遊技者の予想が的中した場合に、提供可能な複数の情報から遊技者が希望する情報を提供するようにしてもよい。例えば、7セグメント表示部39を利用して利益情報の推測又は認識が可能となる情報を遊技者に提供する場合には、遊技者の予想が的中した場合に制御対象となるセグメントA～Gを遊技者に選択させることも考えられる。制御対象となるセグメントA～Gの選択は、例えば図柄表示部341の前面にタッチパネルを設け、遊技者の予想が的中した場合に図柄表示部341に制御対象となるセグメントA～Gを選択可能な画像を表示することで、遊技者によるタッチパネルに対する操作に基づいて実現できる。また、図柄表示部341に制御対象となるセグメントA～Gを選択可能な画像を表示する場合、上皿23などに設けられる十字キーなどの操作部に対する操作によって制御対象となるセグメントA～Gを選択可能としてもよい。

30

【0559】

予想が的中した場合に複数の情報から遊技者が希望する情報が提供されるようにすれば、遊技者は、遊技設定値の高低を判断可能な情報、遊技者に最も有利な遊技設定値6である可能性の有無を判断可能な情報、遊技者にとって最も不利な遊技設定値1などの特定の遊技設定値を否定する情報などを選択できる。例えば、7セグメント表示部39において数字によって遊技設定値が表示される場合、セグメントBを選択することで遊技設定値5又は6であるか、遊技設定値1～4であるかを判断可能である。具体的には、セグメントBを選択して点灯した場合には遊技設定値1～4であり、点灯しなかった場合には遊技設定値5又は6であると判断できる（図40（A）参照）。また、セグメントGを選択した場合には遊技設定値1を否定するか否かを判断可能である（図40（A）参照）。そして、予想が的中した後に再び予想が的中した場合、依然に選択したことのない新規な情報を選択した場合、依然に得た情報との組み合わせによって、利益情報の推定の確度が向上し、又は利益情報の認識できる可能性が高まる。これにより、予想の的中による新たな情報を

40

50

得ることを目的とする遊技継続の動機付けを与えることができる。また、遊技者は、自身の判断によって希望する情報を得ることができるため、遊技を継続するか否かの自身の基準に基づいて希望する情報を決定し、遊技を継続するか否かの判断を早期に行うことが可能になる。

【0560】

このように、遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象を遊技者に予想させ、遊技者の予想が的中することを特定の条件とした場合、遊技者は変動遊技や大当たり遊技において予想が的中するか否かを楽しむことができる。また、遊技の進行に伴い受動的に遊技設定値に関する情報などの利益情報の推測又は認識が可能となる場合に比べて、遊技への参加意識が向上し、利益情報を推測又は認識する過程をより一層楽しむことができる。

10

【0561】

なお、複数の事象を予想させ、予想が的中した事象数に応じた数又は内容の情報を遊技者に提供してもよく、予想難易度に応じた数又は内容の情報を遊技者に提供してもよい。この場合、予想の的中によって、遊技設定値の推測又は認識するために必要な複数の情報又は遊技設定値を高確度で推測可能な情報を一度に得ることができる。そのため、予想を的中させることの重要度が高められ、遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象を遊技者に予想すること、さらには自身の予想が的中するか否かを確認することをより一層楽しむことができる。

【0562】

また、複数の選択肢から遊技者に予想させる場合、各選択肢にオッズを付与してもよい。オッズは、例えば選択肢に含まれる事象の発生難易度に応じて設定される。具体的には、例えば変動遊技演出での最終のリーチ演出種別を予想させる場合、ノーマルリーチ演出のオッズは「1」、スーパーリーチ演出のオッズは「2」、スペシャルリーチ演出のオッズは「3」というように各選択肢のオッズが設定される。これにより、遊技者は、オッズを参照して予想対象となっている事象の発生難易度を把握できるため、オッズを参考にして予想を楽しむことができる。そして、各選択肢にオッズを付与する場合に遊技者の予想が的中した場合、オッズに対応させた情報を付与することも可能である。例えば、7セグメント表示部39を利用して利益情報の推測又は認識が可能となる情報を遊技者に提供する場合、オッズに応じた数のセグメントA～Gを点灯又は消灯の制御対象とすることも考えられる。具体的には、オッズが1の選択肢を遊技者が予想して的中した場合には1つのセグメントが制御対象となり、オッズが2の選択肢を遊技者が予想して的中した場合には2つのセグメントが制御対象となり、オッズが3の選択肢を遊技者が予想して的中した場合には3つのセグメントが制御対象となる。このようにしてオッズに対応して情報を提供することで、遊技者は少ない情報量でもよいので安全のために的中率が高い選択肢、多くの情報量を得るために危険を承知で的中率の低い選択肢、及び安全策も危険策も採らずに中間的な情報量で中間的な中率の選択肢から遊技者が自己の嗜好や状況などに応じて選択して楽しむことができる。

20

30

【0563】

また、遊技者が将来的に起こり得る事象を予測させる場合、遊技機10は、遊技者の予想を考慮することなく、通常通りに予想対象となっている事象が決定されるように構成される。つまり、遊技機10において恣意的に予想が外れるように予想対象の事象の結果を決定することではなく、これとは逆に、恣意的に予想が当たるように予想対象の事象の結果を決定することはない。もちろん、遊技機10において恣意的に予想を外し、又は予想を当てる構成を採用してもよい。

40

【0564】

ところで、従来の遊技機としては、変動遊技において実行される演出群に関して、複数の演出群から遊技モードとして遊技者が選択できるものがある。例えば、スペシャルリーチ、大当たり確定演出、先読み予告演出などの特定演出の大当たり期待度（信頼度）や選択率（0%を含む）が異なる複数の演出モードから演出モードを選択可能な遊技機、変動遊技演出でのメインキャラクタや登場キャラクタが異なる複数の演出モードから演出モード

50

を選択可能な遊技機などがある。この種の遊技機において遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象として演出種別を設定した場合には、演出種別の予想後に演出モードの変更がなされた場合、変更後の演出モードに遊技者が予想した演出が存在しない事態、遊技者が選択した演出の選択率が演出モードの変更前後で異なるという事態が発生することが想定される。この不具合は、例えば演出モードが変更された場合に演出種別を再選択させることで解決することが可能である。また、複数の演出モードにおいて共通の個別演出種別が存在する場合、このような共通の個別演出のみを選択肢として設定することで、演出モードの変更に対応できる。また、複数の演出モードのモード相互で演出種別の対応付けを行っておき、演出モードの変更がなされた場合には変更前の演出モードで選択された演出に対応する変更後の演出モードでの演出が選択されたものとして対処することも考えられる。この場合には、変更前の演出モードにおいて選択された演出は、変更後の演出モードにおいてどの演出に対応するかを遊技者に報知することが好ましい。

10

【0565】

また、遊技者参加型の特定の条件の他の例としては、遊技機10において操作演出を実行させるための操作ボタン20の操作要求が遊技者になされた回数が所定回数に到達することが考えられる。また、操作ボタン20の操作要求が遊技者になされた回数のうち、遊技者によって操作ボタン20が操作された回数が所定回数に到達することを特定の条件として設定することも考えられる。これにより、操作演出を実行させるための操作要求があった場合に遊技者に対して操作ボタン20を操作させる動機付けを与えることができるため、操作ボタン20が操作されず、操作演出が実行されないという事態の発生を抑制できる。

20

【0566】

また、遊技機10がループ確変機以外のものである場合、遊技機10の種別に対応した特定の条件の設定も可能である。例えば、ST機やV-ST機の場合として構成された遊技機10では、ST中の特定期間において大当たり抽選に当選した場合に特定の条件が成立したものとすることもできる。特定期間は、例えば大当たり当選時に残されているSTが多い期間（例えばSTの50%以下、40%以下、30%以下、20%以下、10%以下など）に設定することが考えられる。即ち、大当たり遊技の終了後に少ない変動遊技回数で大当たり遊技が実行される場合に特定の条件が成立したものとすることもよい。これとは逆に、STの終了間際（例えば残りSTが20%以下、10%以下、5%以下など）に大当たり抽選に当選した場合に特定の条件が成立したものとすることもできる。

30

【0567】

また、ST機やV-ST機において、STのどの段階で大当たり抽選に当選するか、あるいは当選しないかを遊技者に予想させ、遊技者の予想が的中した場合に利益情報の推測又は認識が可能となる情報を遊技者に提供することも考えられる。この場合の選択肢としては、例えばSTが100回の場合、20回以内、20回超40回以内、40回超60回以内、60回超80回以内、80回超100回以内、100回以内に当たらないなどとする考えられる。そして、遊技者に予想させる場合、上述のように各選択肢にオッズを付与し、オッズに対応した情報を遊技者に提供するようにしてもよい。

【0568】

また、遊技者にとって不利な状況が発生した場合に、特定の条件を成立させることも考えられる。遊技者にとって不利な状況の例としては、以下のものが挙げられる。

40

【0569】

(1) 大当たり抽選での抽選結果として通常大当たりが所定回数連続した場合（1回を含む）

(2) 大当たり抽選での抽選結果として遊技者にとって最も有利な大当たり（本実施形態では16R確変大当たり）以外の大当たり（本実施形態では5R確変大当たり及び5R通常大当たり）が所定回数連続した場合（1回を含む）

(3) 特定回数的大当たりのうちで通常大当たりが所定回数以上含まれる場合（通常大当たりの割合が所定割合以上である場合）

(4) 特定回数的大当たりのうちで遊技者にとって最も有利な大当たり（本実施形態では

50

16R確変大当たり)以外の大当たり(本実施形態では5R確変大当たり及び5R通常大当たり)が所定回数以上含まれる場合(最も有利な大当たりの割合が所定割合以下である場合)

(5) 高確率モードでの大当たり抽選での抽選結果が連続して所定回数以上外れとなる場合

(6) 高確率モードの差玉が一定数以下(例えばマイナス差玉)である場合

(7) 低確率モードでの大当たり抽選での抽選結果が連続して所定回数以上外れとなる場合

(8) 低確率モードの差玉が一定数以上マイナス差玉となる場合

【0570】

また、ST機やV-ST機では、遊技者にとって不利な状況として、STに突入した場合にST中に大当たりが発生しない場合、大当たり抽選での抽選結果としてSTに突入しない(通常)大当たりが所定回数連続した場合(1回を含む)、残りST回数所定数以上(例えば80回以上、90回以上など)である場合(ST開始から早期に大当たりに当選した場合)などが挙げられる。

【0571】

また、所定期間に不利な状況が発生した場合にポイントを加算し、所定期間での合計ポイントに応じて利益情報を推測又は認識可能な情報を提供してもよい。この場合の不利な状況は、1つ設定してもよいし複数種設定してもよい。不利な状況を複数種設定する場合、それぞれの不利な状況が発生した場合のポイントを同一としてもよいし、少なくとも一部を異なるものとしてもよい。

【0572】

[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。

ても、音声出力手段から出力される楽曲により着目させることができ、また楽曲変化が発生した単位遊技がいずれの単位遊技であるかを確認させるために画像表示手段にも着目させることが可能になる。

【0573】

[付記A1]

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報(遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など)を表示可能な利益情報表示手段(39, 341)と、

所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段(39, 341)に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段(51)と、を備えることを特徴とする遊技機。

【0574】

付記A1に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容(利益情報の一部又は全部)によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【0575】

[付記A2]

前記表示制御手段(51)は、前記利益情報を認識可能な状態まで段階的に表示可能であり、前記所定期間において上限数の特定の条件が満たされる場合に最終段階の利益情報を認識可能に表示することを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【0576】

付記A2に係る遊技機では、上限数の特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に最終段階の利益情報が表示されるため、この利益情報に基づいて利益状態を認識可能であるため、利益状態を認識した遊技者は、当該遊技機で遊技を継続して行うかを判断する機会が与えられる。これにより、利益状態が低い遊技機で遊技を継続することによる不利益の発生を抑制できる。

【0577】

[付記A3]

前記表示制御手段(51)は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記所定期間の経過後に前記利益情報表示手段(39, 341)に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御することを特徴とする付記A1又は付記A2に記載の遊技機。

10

【0578】

付記A3に係る遊技機では、所定期間の経過後に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。そのため、遊技者は、所定期間の経過後の利益情報表示手段の表示内容(利益情報の一部又は全部)によって利益状態を推測又は認識可能である。これにより、所定期間が経過するまでの間、利益情報表示手段にどのような内容が表示されるかを期待して遊技を楽しむことができる。

【0579】

[付記A4]

前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数を認識可能であ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。

20

【0580】

付記A4に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数を認識可能であるため、遊技者は所定期間に満たされた特定の条件の回数を容易に把握できる。そのため、遊技者は、例えば上限数以上に特定の条件が満たされたことを確認した場合、利益状態が認識可能な最終段階の利益情報が利益情報表示手段に表示されることを事前に把握できる。また、所定期間に満たされた特定の条件の回数が上限数に満たない場合であっても、所定期間に満たされた特定の条件の回数を考慮して利益情報表示手段に表示内容(利益情報の一部)に基づいて利益状態を推測することができる。これにより、利益状態を推測の確度が増すと共に利益状態を推測する楽しみも増すため、遊技性がさらに向上される。

30

【0581】

[付記A5]

前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じた数の遊技球を視認可能に滞留させる滞留手段(38)をさらに備えることを特徴とする付記A4に記載の遊技機。

【0582】

付記A5に係る遊技機では、滞留手段に滞留される遊技球の数によって簡易に所定期間に満たされた特定の条件の回数を簡易に認識することができる。

【0583】

[付記A6]

前記特定の条件は、特定領域(363)を遊技球が通過することを契機として成立し得ることを特徴する付記A1から付記A5のいずれかに記載の遊技機。

40

【0584】

付記A6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、遊技領域の特定領域を遊技球が通過することを契機として利益情報表示手段に表示される利益情報に関する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。

【0585】

50

〔付記 A 7〕

遊技盤（31）の背面側に排出する排出口（318、373）をさらに備え、前記特定領域は、前記排出口（318、373）であることを特徴とする付記 A 6 に記載の遊技機。

〔0586〕

〔付記 A 8〕

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（318、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 7 に記載の遊技機。

〔0587〕

〔付記 A 9〕

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）をさらに備え、
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 8 に記載の遊技機。

〔0588〕

付記 A 9 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排出口に入球した遊技球の数に応じて利益情報表示手段に表示される利益情報に関する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。

〔0589〕

〔付記 A 10〕

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入球可能であることを特徴とする付記 A 9 に記載の遊技機。

〔0590〕

付記 A 10 に係る遊技機では、特別遊技において遊技球の入球が可能な可変入賞口を通過した遊技球が入球可能な第2排出口に入球した遊技球の数に応じて利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、特別遊技において遊技領域に遊技球を打ち出して可変入賞口に遊技球を入賞させることで第2排出口に遊技球が入球され得る。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、利益情報表示手段の表示内容（利益情報の一部又は全部）によって利益状態を推測又は認識可能になる。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。

〔0591〕

〔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、前記特定領域は、前記複数の入賞口（313～316）のうちの少なくとも1つであることを特徴とする付記 A 6 に記載の遊技機。

〔0592〕

〔付記 A 12〕

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）をさらに備え、

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

前記特定領域は、前記可変入賞口（３１６）であることを特徴とする付記Ａ１１に記載の遊技機。

【０５９３】

付記Ａ１１及び付記Ａ１２に係る遊技機では、可変入賞口などの賞球が払い出される入賞口に対する遊技球の入球を契機として利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、賞球という利益を遊技者が獲得することを契機として、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという利益を獲得できる遊技性が付与される。そのため、入賞口への遊技球の入球によって単に賞球が得られる遊技機に比べて、入賞口への遊技球の入球の重要性が増すため、入賞口への遊技球の入球に着目させ、入賞口への遊技球の入球に対して興味を抱かせることができ、遊技の興味が向上される。

10

【０５９４】

〔付記Ａ１３〕

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）と、前記複数の入賞口（３１３～３１６）に入球されなかった遊技球を遊技盤の背面側に排出する第１排出口（３１８）と、

前記可変入賞口（３１６）に入球した遊技球を前記遊技盤の背面側に排出する前記第１排出口（３１８）とは異なる第２排出口（３７３）及び前記第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、

20

をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１２に記載の遊技機。

【０５９５】

付記Ａ１３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。

【０５９６】

〔付記Ａ１４〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定（当たり抽選）を行う契機を付与する第１入賞口（３１４）を含み、

30

前記第１入賞口（３１４）は、前記遊技盤（３１）の左側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、

前記可変入賞口（３１６）は、前記遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能であることを特徴とする付記Ａ１３に記載の遊技機。

【０５９７】

付記Ａ１４に係る遊技機では、遊技盤の左側領域に発射された遊技球が第１入賞口に入球可能であるため、特別遊技への移行判定を受けるためには、いわゆる左打ちを行う必要がある。一方、遊技盤の右側領域に発射された遊技球が可変入賞口に入球可能であるため、特別遊技では、いわゆる右打ちを行う必要がある。そして、振分手段は、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球を第２排出口に振分可能である。そのため、特別遊技への移行判定を受けるための遊技においては利益状態の推測又は認識が困難である一方で、特別遊技において利益状態の推測又は認識が可能である。このように、特別遊技などの右打ち時に利益状態の推測又は認識が可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなるまで遊技を継続させるモチベーションを付与することができる。

40

【０５９８】

〔付記Ａ１５〕

前記第２排出口（３７３）は、前記第３排出口（３７８）に比べて入球困難であることを特徴とする付記Ａ１３又は付記Ａ１４に記載の遊技機。

50

【 0 5 9 9 】

〔付記 A 1 6〕

前記第 2 排出口（ 3 7 3 ）は、前記第 3 排出口（ 3 7 8 ）よりも上方に設けられていることを特徴とする付記 A 1 5 に記載の遊技機。

【 0 6 0 0 】

〔付記 A 1 7〕

前記第 2 排出口（ 3 7 3 ）は、前記第 3 排出口（ 3 7 8 ）よりも開口面積が小さいことを特徴とする付記 A 1 5 又は付記 A 1 6 に記載の遊技機。

【 0 6 0 1 】

付記 A 1 5 から付記 A 1 7 に係る遊技機では、第 3 排出口に比べて第 2 排出口への遊技球の入球が困難であるため、特定の条件を満たし難く、利益状態の推測又は把握が容易ではない。そのため、遊技者の利益状態が低い場合、例えば有利判定確率が低い場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に容易に把握されることで、早期に遊技機での遊技が中止されるという事態の発生を抑制できる。

10

【 0 6 0 2 】

〔付記 A 1 8〕

前記特別遊技は、前記可変入賞口（ 3 1 6 ）が開閉され、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、

前記可変入賞口（ 3 1 6 ）は、前記単位遊技が開始されることによって開放されることで遊技球の入球が可能であり、所定時間の経過又は上限数の遊技球の入球によって閉鎖され、前記特定の条件は、前記可変入賞口（ 3 1 6 ）に上限数を超える遊技球が入球されることであることを特徴とする付記 A 1 2 に記載の遊技機。

20

【 0 6 0 3 】

付記 A 1 8 に係る遊技機では、特別遊技の単位遊技において可変入賞口への上限数を超える過剰入賞（いわゆるオーバー入賞）があった場合に利益情報表示手段に利益情報に関する表示がなされる。換言すれば、過剰入賞させなければ利益状態の推測又は認識を行うことができない。これにより、特別遊技の単位遊技において打ち出し遊技球数を低減させる目的で単位遊技の終盤や単位遊技間（インターバル）において遊技球の発射を停止する、いわゆる止め打ちが行われることを抑制できる。

【 0 6 0 4 】

30

〔付記 A 1 9〕

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、

遊技球の通過によって前記移行判定を行う契機を与える始動口（ 3 1 4 、 3 1 5 ）と、をさらに備え、

前記特定領域は、前記始動口（ 3 1 4 、 3 1 5 ）であることを特徴とする付記 A 6 に記載の遊技機。

【 0 6 0 5 】

付記 A 1 9 に係る遊技機では、特別遊技状態への移行判定のための判定条件を成立させる始動口への遊技球の入球を契機として利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、判定条件の成立という利益を遊技者が獲得することを契機として、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという利益を獲得できる遊技性が付与される。そのため、始動口への遊技球の入球によって単に判定条件が成立する利益が得られる遊技機に比べて、始動口への遊技球の入球の重要性が増すため、始動口への遊技球の入球に着目させ、始動口への遊技球の入球に対して興味を抱かせることができ、遊技の興味が向上される。

40

【 0 6 0 6 】

〔付記 A 2 0〕

前記所定期間において前記特定領域（ 3 7 3 ）を通過した遊技球を滞留させ、前記所定期

50

間の経過後に遊技球を開放する滞留手段（３８）をさらに備え、
前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記所定期間の経過後に前記利益情報表示手段（３９，３４１）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御することを特徴とする付記Ａ６から付記Ａ１９のいずれかに記載の遊技機。

【０６０７】

付記Ａ２０に係る遊技機では、所定期間の経過後に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。そのため、遊技者は、所定期間の経過後の利益情報表示手段の表示内容（利益情報の一部又は全部）によって利益情報を推測又は認識可能である。これにより、所定期間が経過するまでの間、利益情報表示手段にどのような内容が表示されるかを期待して遊技を楽しむことができる。

10

【０６０８】

〔付記Ａ２１〕

前記滞留手段（３８）は、遊技球の移動を制限する第１位置（上限位置）と、遊技球の移動を許容する第２位置（下限位置）との間で移動可能な可動部材（３８３）を備え、
前記可動部材（３８３）は、少なくとも前記所定期間の始期において前記第１位置にあり、前記所定期間の終期において前記第２位置にあることを特徴とする付記Ａ２０に記載の遊技機。

【０６０９】

付記Ａ２１に係る遊技機では、可動部材を移動させるという簡易な構成かつ制御によって滞留手段において遊技球が滞留される状態と滞留されない状態とを切り替えることができる。

20

【０６１０】

〔付記Ａ２２〕

前記滞留手段（３８）に滞留された遊技球は、視認可能であることを特徴とする付記Ａ２０又は付記Ａ２１に記載の遊技機。

【０６１１】

付記Ａ２２に係る遊技機では、滞留手段に滞留された遊技球が視認可能であるため、遊技者は滞留手段に滞留された遊技球数（満たされた特定の条件の数）を容易に把握できる。そのため、遊技者は、例えば上限数以上の遊技球が滞留手段に滞留されたことを確認した場合、利益状態が認識可能な最終段階の利益情報が利益情報表示手段に表示されることを事前に把握できる。また、上限数に満たない遊技球が滞留手段に滞留された場合であっても、視認される遊技球数を考慮して利益情報表示手段に表示内容（利益情報の一部）に基づいて利益状態を推測することができる。これにより、利益状態を推測の確度が増すと共に利益状態を推測する楽しみも増すため、遊技性がさらに向上される。

30

【０６１２】

〔付記Ａ２３〕

前記特定の条件は、遊技の進行中に特定の事象が発生することを契機として成立す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。

【０６１３】

付記Ａ２３に係る遊技機では、遊技中に特定の事象が発生することで成立する特定の条件が所定期間に満たされる場合に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、遊技の進行中に特定の事象が発生するか否かを楽しむことができると共に、特定の事象が発生することで特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができる。このように、遊技の進行中に特定の事象の発生を契機として利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

40

【０６１４】

〔付記Ａ２４〕

前記特定の事象は、遊技者が利益を得ることを契機として発生するものであることを特徴

50

とする付記 A 2 3 に記載の遊技機。

【0615】

付記 A 2 4 に係る遊技機では、遊技者が利益を得ることを契機として特定の事象が発生することで特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、利益を得ることを契機として利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【0616】

〔付記 A 2 5〕

前記特定の事象は、遊技者が利益を得ることを契機とし、前記利益を得ることで新たな利益が得られた場合に発生するものであることを特徴とする付記 A 2 4 に記載の遊技機。

10

【0617】

付記 A 2 5 に係る遊技機では、遊技者が利益を得ることを契機として新たな利益が得られることによって特定の事象が発生することで特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、利益を得ることを契機として新たな利益が得られる場合に、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【0618】

〔付記 A 2 6〕

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）をさらに備え、

20

前記特定の事象は、前記特別遊技状態に移行されることであることを特徴とする付記 A 2 4 又は付記 A 2 5 に記載の遊技機。

【0619】

付記 A 2 6 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行されるという利益を遊技者が獲得することを契機として、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、特別遊技状態に移行される場合に、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

30

【0620】

〔付記 A 2 7〕

前記特別遊技は、前記可変入賞口（316）が開閉され、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、

前記可変入賞口（316）は、前記単位遊技が開始されることによって開放されることで遊技球の入球が可能であり、所定時間の経過又は上限数の遊技球の入球によって閉鎖され、前記特定の条件は、前記可変入賞口（316）に上限数を超える遊技球が入球されることであることを特徴とする付記 A 2 6 に記載の遊技機。

【0621】

付記 A 2 7 に係る遊技機では、特別遊技の単位遊技において可変入賞口への上限数を超える過剰入賞（いわゆるオーバー入賞）という利益を獲得した場合に利益情報表示手段に利益情報に関する表示がなされる。これにより、特別遊技の単位遊技での過剰入賞という利益が得られる場合に、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。また、過剰入賞させなければ利益状態の推測又は認識を行うことができないため、特別遊技の単位遊技において打ち出し遊技球数を低減させる目的で単位遊技の終盤や単位遊技間（インターバル）において遊技球の発射を停止する、いわゆる止め打ちが行われることを抑制できる。

40

【0622】

〔付記 A 2 8〕

前記特定の条件は、前記移行判定手段（41）によって特別遊技状態（大当たり遊技状態

50

）に移行させると判定された回数が所定回数に到達することであることを特徴とする付記 A 2 6 に記載の遊技機。

【0 6 2 3】

付記 A 2 8 に係る遊技機では、所定期間に特別遊技状態に所定回数移行される場合に利益情報表示手段に利益情報に関する表示がなされる。これにより、所定期間に特別遊技状態に所定回数移行されるという利益の積み重ねによって、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【0 6 2 4】

〔付記 A 2 9〕

前記特定の事象は、遊技者が不利益を受けることを契機として発生するものであることを特徴とする付記 A 2 3 に記載の遊技機。

【0 6 2 5】

〔付記 A 3 0〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（4 1）をさらに備え、

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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 通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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、

前記不利益は、前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定において前記特別遊技状態に移行させるとの判定結果が得られる場合に、所定回数連続して前記第 1 特別遊技状態に移行させる判定結果が得られることであることを特徴とする付記 A 2 9 に記載の遊技機。

【0 6 2 6】

〔付記 A 3 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）をさらに備え、

前記不利益は、前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定において、所定回数連続して前記特別遊技状態に移行させるとの判定結果が得られないことであることを特徴とする付記 A 2 9 に記載の遊技機。

【0 6 2 7】

〔付記 A 3 2〕

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（4 1）と、

判定条件の成立に基づいて、遊技状態を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、

をさらに備え、

前記遊技状態は、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）と、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）と、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）と、を含み、

前記遊技状態移行手段（4 1）は、

前記第 1 遊技状態又は前記第 2 遊技状態において、前記移行判定手段（4 1）によって前

10

20

30

40

50

記特別遊技状態に移行させると判定された場合に、前記遊技状態を前記特別遊技状態に移行させ、

前記第2遊技状態において、前記移行判定手段(41)による上限数の前記移行判定を受けるまでの間に、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なかった場合に、前記遊技状態を前記第2遊技状態に移行させ、

前記不利益は、前記第2遊技状態において前記上限数の半分以上の前記移行判定を受けるまでに、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ことであることを特徴とする付記A31に記載の遊技機。

【0628】

付記A29から付記A32に係る遊技機では、遊技者が不利益を得ることを契機として特定の事象が発生することで特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。具体的には、例えば通常大当たりが連続する場合、外れが連続して大当たりとならない場合、ST機において残りST回数が多い場合に、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。即ち、遊技者が不利益を得ることに対する救済措置として、利益情報を推測又は認識可能な情報が与えられる。これにより、遊技者に対する不利益を救済できると共に、不利益の救済として利益情報を推測又は認識可能な情報が与えられるという遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【0629】

〔付記A33〕

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)をさらに備え、

前記特別遊技は、前記可変入賞口(316)が開閉され、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A1から付記A32のいずれかに記載の遊技機。

【0630】

付記A33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を楽しむことができる。

【0631】

〔付記A34〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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通常大当たり遊技状態)と、当該特別遊技状態の終了後に、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A33に記載の遊技機。

【0632】

付記A34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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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

10

20

30

40

50

ため、1回の初当たりに対して利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

【0633】

〔付記A35〕

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）をさらに備え、

前記特別遊技は、前記可変入賞口（316）が開閉され、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時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（41）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定されることを特徴とする付記A1から付記A34のいずれかに記載の遊技機。

10

【0634】

〔付記A36〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記A35に記載の遊技機。

【0635】

ところで、価値付与遊技の終了時点から大当たり遊技の終了時点までの間は、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大当たり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A35及び付記A36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大当たり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、利益情報を利益情報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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

20

【0636】

〔付記A37〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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、前記第1特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記A36に記載の遊技機。

【0637】

付記A37に係る遊技機では、所定期間の終期が第1特別遊技状態での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。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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間で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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で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

40

50

発当りに比べて所定期間が長く、第2特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

【0638】

〔付記A38〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、前記利益情報表示手段（39，341）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有することを特徴とする付記A1から付記A37のいずれかに記載の遊技機。

10

【0639】

付記A38に係る遊技機では、利益情報が複数の情報を含み、利益情報表示手段が複数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、利益情報の認識に必要な複数の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、複数の情報のうちのどの情報を表示させるかによって利益情報を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、遊技の興味が向上される。

【0640】

〔付記A39〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記A38に記載の遊技機。

20

【0641】

付記A39に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されるため、対応関係に基づいて利益情報を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、複数の情報のうちのどの情報を表示されるかを楽しみにしつつ、利益情報の推測を楽しむことができる。

【0642】

〔付記A40〕

前記表示制御手段（51）は、前記複数の表示領域のうち、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を制御対象とすることを特徴とする付記A39に記載の遊技機。

30

【0643】

付記A40に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【0644】

〔付記A41〕

前記利益情報表示手段（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A38から付記A40のいずれかに記載の遊技機。

40

【0645】

付記A41に係る遊技機では、利益情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような利益情報表示手段は、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、利益情報が表示される利益情報表示手段を装備可能である。

【0646】

〔付記A42〕

前記利益情報表示手段（39）は、前記複数の発光領域の点灯又は消灯が制御されること

50

によって数字又はアルファベットを表示可能であることを特徴とする付記 A 4 1 に記載の遊技機。

【0647】

付記 A 4 2 に係る遊技機では、利益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るため、利益情報を数字又はアルファベットに対応させて表示することができる。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利益情報の一部又は全部が表示されるため利益情報の推測又は認識がし易く、高度な知識を要することなく利益情報を推測する過程を簡易に楽しむことができる。

【0648】

〔付記 A 4 3〕

前記利益情報表示手段（341）は、前記利益状態を示唆又は明示する利益状態画像を表示可能であることを特徴とする付記 A 3 8 から付記 A 4 0 のいずれかに記載の遊技機。

【0649】

付記 A 4 3 に係る遊技機では、利益情報表示手段に利益情報を認識可能な利益状態画像を表示可能であるため、利益状態画像の態様や利益状態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、利益状態画像の態様や利益状態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利益状態を推測又は認識させることができる。これにより、利益状態を推測又は認識することに対する遊技性が向上される。

【0650】

〔付記 A 4 4〕

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）をさらに備え、

前記利益情報表示手段（341）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する飾り図柄（主図柄）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 4 3 に記載の遊技機。

【0651】

付記 A 4 4 に係る遊技機では、利益状態画像が移行判定の結果を報知又は示唆する飾り図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に表示される。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利益状態画像を表示させることができる。これにより、利益状態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利益状態画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【0652】

〔付記 A 4 5〕

前記利益状態画像は、複数の画像要素を含み、

前記表示制御手段（51）は、

前記所定期間において前記特定の条件が満たされる回数に応じて前記利益情報表示手段（341）に前記複数の画像要素を段階的に表示させ、

上限数の前記特定の条件が満たされる場合に、前記利益情報表示手段（341）に前記利益状態画像を表示させることを特徴とする付記 A 4 3 から付記 A 4 4 に記載の遊技機。

【0653】

付記 A 4 5 に係る遊技機では、所定期間において特定の条件が満たされる回数に応じて利益情報表示手段に複数の画像要素が段階的に表示される。そのため、遊技者は、上限数の特定の条件が満たされる場合には利益状態を認識可能であり、上限数の特定の条件が満たされない場合には、満たされる特定の条件の数に応じて利益情報表示手段に表示される画像要素の組み合わせによって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が認識又は推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

10

20

30

40

50

【0654】

〔付記A46〕

前記利益情報表示手段（341）は、前記利益状態画像を含む複数の利益状態候補画像を表示可能な複数の個別領域を有し、

前記利益情報表示手段（341）は、前記所定期間において前記特定の条件が満たされない場合に、前記複数の個別領域のそれぞれに前記利益状態候補画像を表示し、

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じた数の前記利益状態画像を除く前記利益状態候補画像の視認性を変化させることを特徴とする付記A45に記載の遊技機。

【0655】

〔付記A47〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じた数の前記利益状態画像を除く前記利益状態候補画像を視認不能又は困難とすることを特徴とする付記A46に記載の遊技機。

【0656】

付記A46及び付記A47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回数に応じて利益状態画像を除く利益状態候補画像の視認性を変化させる。そのため、遊技者は、上限数の特定の条件が満たされる場合には利益状態画像によって利益状態を認識可能であり、上限数の特定の条件が満たされない場合には、満たされる特定の条件の数に応じて利益情報表示手段に表示される視認性に変化の無い利益状態候補画像によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が認識又は推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【0657】

〔付記A48〕

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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする付記A1から付記A47のいずれかに記載の遊技機。

【0658】

付記A48に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうち特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

【0659】

〔付記A49〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記A48に記載の遊技機。

【0660】

付記A49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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測する程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

【0661】

〔付記A50〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで

10

20

30

40

50

規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記 A 4 9 に記載の遊技機。

【0662】

付記 A 5 0 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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができ、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽しむことができる。

10

【0663】

〔付記 A 5 1〕

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、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記 A 4 8 に記載の遊技機。

【0664】

付記 A 5 1 に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が満たされる場合に、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記 A 5 0 に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

20

【0665】

〔付記 A 5 2〕

前記表示制御手段（51）は、前記特定の条件が満たされる場合に遊技者によって前記操作手段に対する操作がなされた場合、前記利益情報表示手段（39, 341）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御することを特徴とする付記 A 1 から付記 A 5 1 のいずれかに記載の遊技機。

30

【0666】

付記 A 5 2 に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に遊技者によって操作手段に対する操作がなされた場合、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。そのため、遊技者は、特定の条件が満たされる場合に操作手段を操作することで利益情報の一部又は全部を得ることができる。これにより、利益情報表示手段に利益情報の一部又は全部を表示させるために遊技者に積極的に参加させることで遊技性が向上される。

【0667】

〔付記 A 5 3〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、前記利益情報表示手段（39, 341）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有し、前記所定期間に前記特定の条件が満たされる場合に、前記操作手段に対する操作によって前記複数の表示領域から前記表示制御手段（51）による制御対象となる表示領域を選択可能であることを特徴とする付記 A 5 2 に記載の遊技機。

40

【0668】

付記 A 5 3 に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に複数の表示領域から複数の情報のいずれかの情報（利益情報の一部の情報）を表示させる表示領域を遊技者が選択できる。そのため、遊技者は、自身の判断で表示領域を選択し、利益情報の一部を得ること

50

で利益状態を推測す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たびに異なる表示領域を選択することで異なる情報を得ることが可能になるため、異なる情報の組み合わせに基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

【0669】

〔付記A54〕

前記特定の条件は、遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象を遊技者に予想させ、遊技者の予想が的中することであることを特徴とする付記A53に記載の遊技機。

【0670】

〔付記A55〕

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、

前記遊技の進行において演出が実行される演出手段（341）と、

をさらに備え、

前記特別遊技は、遊技者に対する有利さの異なる複数の特別遊技を含み、

前記事象は、前記移行判定手段（41）での前記移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなってから次に前記移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなるまでの移行判定回数、次に前記移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなった場合に特別遊技の種別、及び前記演出手段において実行される演出種別のうちの少なくとも1つを含むことを特徴とする付記A54に記載の遊技機。

【0671】

付記A54及び付記A55に係る遊技機では、遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象を遊技者に予想させ、遊技者の予想が的中することを特定の条件とした場合、遊技者は変動遊技や大当たり遊技において予想が的中するか否かを楽しむことができる。また、遊技の進行に伴い受動的に遊技設定値に関する情報などの利益情報の推測又は認識が可能となる場合に比べて、遊技への参加意識が向上し、利益情報を推測又は認識する過程をより一層楽しむことができる。

【0672】

〔付記A56〕

前記所定期間に前記特定の条件が満たされる場合、前記複数の表示領域から、前記所定期間に満たされる前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を、前記操作手段に対する操作によって前記表示制御手段（51）による制御対象として選択可能であることを特徴とする付記A55に記載の遊技機。

【0673】

〔付記A57〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記A55又は付記A56に記載の遊技機。

【0674】

付記A56及び付記A57に係る遊技機では、複数の表示領域から、所定期間に満たされる特別の条件の回数に応じた数の表示領域を、操作手段に対する操作によって選択可能である。そのため、所定期間の間に特定の条件が複数回満たされる場合に、その回数に応じた数の表示領域を選択することで複数の情報のうちの2以上の情報を得ることができる。これにより、1度の所定期間の経過で2以上の情報を得ることが可能になるため、異なる情報の組み合わせに基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

【0675】

〔付記A58〕

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）であることを特徴とする付記A1から付記A57のいずれかに記載の遊技機。

【0676】

付記 A 5 8 に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【 0 6 7 7 】

〔付記 A 5 9〕

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記 A 5 8 に記載の遊技機。

【 0 6 7 8 】

付記 A 5 9 に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【 0 6 7 9 】

〔付記 A 6 0〕

前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記 A 5 8 又は付記 A 5 9 に記載の遊技機。

【 0 6 8 0 】

付記 A 6 0 に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【 0 6 8 1 】

〔付記 A 6 1〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）を含み、

前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記 A 6 0 に記載の遊技機。

【 0 6 8 2 】

付記 A 6 1 に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可

10

20

30

40

50

能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0683】

〔付記A62〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第1入賞口とは機能が異なる一般入賞口（313）と、を含み、前記性能情報は、遊技盤（31）への遊技球の発射玉数に対する、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（313）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記A60に記載の遊技機。

10

【0684】

付記A62に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第1入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【0685】

〔付記A63〕

前記複数の入賞口（313～316）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）を含み、前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（316）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記A60に記載の遊技機。

【0686】

付記A63に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

30

40

【0687】

〔付記A64〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第2入賞口（315）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）と、を含み、前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球

50

の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記Ａ６０に記載の遊技機。

【０６８８】

付記Ａ６４に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６８９】

〔付記Ａ６５〕

前記性能情報は、出玉期待値に関する情報であることを特徴とする付記Ａ１から付記６４のいずれかに記載の遊技機。

【０６９０】

〔付記Ａ６６〕

前記出玉期待値は、一定数の遊技球（例えば６万玉）を発射した場合の発射遊技球合計数（総アウト玉数）に対して期待される出玉数（払出遊技球数）の割合であることを特徴とする付記Ａ６５に記載の遊技機。

【０６９１】

付記Ａ６５及び付記Ａ６６に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、出玉期待値に関する情報を含むため、出玉期待値に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉期待値は、例えば一定数の遊技球（例えば６万玉）を打ち出した場合の発射遊技球合計数（総アウト玉数）に対して期待される出玉数（払出遊技球数）の割合である。出玉期待値は、発射遊技球合計数（総アウト玉数）と期待される出玉数（払出遊技球数）とが同数の場合に１００％であり、期待される出玉数（払出遊技球数）のほうが多い場合に１００％超であり、期待される出玉数（払出遊技球数）のほうが少ない場合に１００％未満となる。つまり、出玉期待値が１００％を超える場合に遊技者に有利であり、その数値が高いほど出玉性能が高い。一方、出玉期待値が１００％を下回る場合に遊技者に不利であり、その数値が低いほど出玉性能が低い。このように、出玉期待値は、遊技機の出玉性能との相関性が高いため、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での出玉性能のバラツキがより適切に反映された出玉性能を遊技者に推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、出玉期待値を推測して楽しみ、出玉期待値が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉期待値の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０６９２】

〔付記Ａ６７〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態（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、

遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える

第1入賞口（314）と、

差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（31）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（41）によって前記移行判定を行った単位判定回数を演算する単位判定回数演算手段（41）と、

前記出玉期待値を100%とするために、単位金額（例えば1000円）あたりの貸玉に対して必要とされる移行判定回数であるボーダーラインを演算するボーダーライン演算手段（51）と、

をさらに備え、

前記出玉期待値は、前記ボーダーライン演算手段（51）によって演算される前記ボーダーラインに対する前記判定回数演算手段（41）によって演算される前記単位判定回数の比率であるボーダーライン充足率であることを特徴とする付記A65に記載の遊技機。

【0693】

付記A67に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、出玉期待値の一例であるボーダーライン充足率に関する情報を含むため、ボーダーライン充足率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、ボーダーラインは、出玉期待値を100%とするために単位金額あたりの貸玉に対して必要とされる移行判定回数であり、一般に移行判定の結果が有利判定確率通りに特別遊技に移行させるものとなると仮定して算出される。また、ボーダーライン充足率は、ボーダーラインに対する単位判定回数の比率であり、100%を超えると、その値が大きいほど遊技者に有利であり、100%未満であると、その値が小さいほど遊技者に不利である。そのため、遊技者は、ボーダーライン充足率に関する情報を推測又は認識可能であることで、ボーダーライン充足率を推測して楽しみ、ボーダーライン充足率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、ボーダーライン充足率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0694】

【付記B1】

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（39, 341）と、

所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段（39, 341）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（51）と、

を備え、

前記特定の条件は、特定領域を遊技球が通過することを契機として成立し得ることを特徴とする遊技機。

【0695】

付記B1に係る遊技機では、特定の条件が特定領域を通過することを契機として成立し得るため、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、遊技領域の特定領域を遊技球が通過することを契機として利益情報表示手段に表示される利益情報に関する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。

【0696】

【付記B2】

前記遊技領域に流下する遊技球を前記遊技盤の背面側に排出する排出口（318、373）をさらに備え、

前記特定領域は、前記排出口（318、373）であることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【0697】

【付記B3】

10

20

30

40

50

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（３１８、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Ｂ２に記載の遊技機。

【０６９８】

〔付記Ｂ４〕

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）をさらに備え、

10

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Ｂ３に記載の遊技機。

【０６９９】

付記Ｂ４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排出口に入球した遊技球の数に応じて利益情報表示手段に表示される利益情報に関する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。

【０７００】

〔付記Ｂ５〕

20

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入球可能であることを特徴とする付記Ｂ４に記載の遊技機。

【０７０１】

付記Ｂ５に係る遊技機では、特別遊技において遊技球の入球が可能な可変入賞口を通過した遊技球が入球可能な第２排出口に入球した遊技球の数に応じて利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、特別遊技において遊技領域に遊技球を打ち出して可変入賞口に遊技球を入賞させることで第２排出口に遊技球が入球され得る。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、利益状態を推測又は認識可能になる。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。

30

【０７０２】

〔付記Ｂ６〕

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、前記特定領域は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）の少なくとも１つであることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０７０３】

〔付記Ｂ７〕

40

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）をさらに備え、

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

前記特定領域は、前記可変入賞口（３１６）であることを特徴とする付記Ｂ６に記載の遊技機。

【０７０４】

付記Ｂ６及び付記Ｂ７に係る遊技機では、可変入賞口などの賞球が払い出される入賞口に対する遊技球の入球を契機として利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内

50

容が制御される。これにより、賞球という利益を遊技者が獲得することを契機として、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという利益を獲得できる遊技性が付与される。そのため、入賞口への遊技球の入球によって単に賞球が得られる遊技機に比べて、入賞口への遊技球の入球の重要性が増すため、入賞口への遊技球の入球に着目させ、入賞口への遊技球の入球に対して興味を抱かせることができ、遊技の興味が向上される。

【０７０５】

〔付記Ｂ８〕

前記特別遊技は、前記可変入賞口（３１６）が開閉され、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、

前記可変入賞口（３１６）は、前記単位遊技が開始されることによって開放されることで遊技球の入球が可能であり、所定時間の経過又は上限数の遊技球の入球によって閉鎖され、前記特定の条件は、前記可変入賞口（３１６）に上限数を超える遊技球が入球されることであることを特徴とする付記Ｂ７に記載の遊技機。

【０７０６】

付記Ｂ８に係る遊技機では、特別遊技の単位遊技において可変入賞口への上限数を超える過剰入賞（いわゆるオーバー入賞）があった場合に利益情報表示手段に利益情報に関する表示がなされる。換言すれば、過剰入賞させなければ利益状態の推測又は認識を行うことができない。これにより、特別遊技の単位遊技において打ち出し遊技球数を低減させる目的で単位遊技の終盤や単位遊技間（インターバル）において遊技球の発射を停止する、いわゆる止め打ちが行われることを抑制できる。

【０７０７】

〔付記Ｂ９〕

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、

遊技球の通過によって前記移行判定を行う契機を与える始動口（３１４、３１５）と、をさらに備え、

前記特定領域は、前記始動口（３１４、３１５）であることを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０７０８】

付記Ｂ９に係る遊技機では、特別遊技状態への移行判定のための判定条件を成立させる始動口への遊技球の入球を契機として利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、判定条件の成立という利益を遊技者が獲得することを契機として、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという利益を獲得できる遊技性が付与される。そのため、始動口への遊技球の入球によって単に判定条件が成立する利益が得られる遊技機に比べて、始動口への遊技球の入球の重要性が増すため、始動口への遊技球の入球に着目させ、始動口への遊技球の入球に対して興味を抱かせることができ、遊技の興味が向上される。

【０７０９】

〔付記Ｂ１０〕

前記所定期間において前記特定領域（３７３）を通過した遊技球を滞留させ、前記所定期間の経過後に遊技球を開放する滞留手段（３８）をさらに備え、

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記所定期間の経過後に前記利益情報表示手段（３９、３４１）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御することを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ９のいずれかに記載の遊技機。

【０７１０】

付記Ｂ１０に係る遊技機では、所定期間の経過後に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。そのため、遊技者は、所定期間の経過後の利益情報表示手段の表示内容によって利益状態を推測又は認識可能である。これにより、所定期間が

10

20

30

40

50

経過するまでの間、利益情報表示手段にどのような内容が表示されるかを期待して遊技を楽しむことができる。

【0711】

〔付記B11〕

前記滞留手段（38）は、遊技球の移動を制限する第1位置（上限位置）と、遊技球の移動を許容する第2位置（下限位置）との間で移動可能な可動部材（383）を備え、

前記可動部材（383）は、少なくとも前記所定期間の始期において前記第1位置にあり、前記所定期間の終期において前記第2位置にあることを特徴とする付記B10に記載の遊技機。

【0712】

付記B11に係る遊技機では、可動部材を移動させるという簡易な構成かつ制御によって滞留手段において遊技球が滞留される状態と滞留されない状態とを切り替えることができる。

【0713】

〔付記B12〕

前記滞留手段（38）に滞留された遊技球は、視認可能であることを特徴とする付記B10又は付記B11に記載の遊技機。

【0714】

付記B12に係る遊技機では、滞留手段に滞留された遊技球が視認可能であるため、遊技者は滞留手段に滞留された遊技球数（満たされた特定の条件の数）を容易に把握できる。そのため、遊技者は、例えば上限数以上の遊技球が滞留手段に滞留されたことを確認した場合、利益状態が認識可能に利益情報表示手段に表示されることを事前に把握できる。また、上限数に満たない遊技球が滞留手段に滞留された場合であっても、視認される遊技球数を考慮して利益情報表示手段に表示内容に基づいて利益状態を推測することができる。これにより、利益状態を推測の確度が増すと共に利益状態を推測する楽しみも増すため、遊技性がさらに向上される。

【0715】

〔付記B13〕

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）をさらに備え、

前記特別遊技は、前記可変入賞口（316）が開閉され、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B11又は付記B12に記載の遊技機。

【0716】

付記B13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を楽しむことができる。

【0717】

〔付記B14〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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の開始時点から前記価値付与遊技の

10

20

30

40

50

開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 B 1 3 に記載の遊技機。

【0718】

付記 B 1 4 に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 2 遊技状態よりも低い第 1 遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

【0719】

〔付記 B 1 5〕

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）をさらに備え、

前記特別遊技は、前記可変入賞口（316）が開閉され、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時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（41）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定されることを特徴とする付記 B 1 から付記 B 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0720】

〔付記 B 1 6〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記 B 1 5 に記載の遊技機。

【0721】

ところで、価値付与遊技の終了時点から大当たり遊技の終了時点までの間は、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大当たり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 B 1 5 及び付記 B 1 6 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大当たり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、利益情報を利益情報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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

【0722】

〔付記 B 1 7〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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 通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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、前記第 1 特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記 B 1 6 に記載の遊技機。

【0723】

付記 B 1 7 に係る遊技機では、所定期間の終期が第 1 特別遊技状態での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。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 特別遊技状態での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で所定期間が終了される。一方、第 1 遊技状態の移行判定

10

20

30

40

50

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特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間で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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で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、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

【0724】

〔付記B18〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、前記利益情報表示手段(39, 341)は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有することを特徴とする付記B1から付記B17のいずれかに記載の遊技機。

【0725】

付記B18に係る遊技機では、利益情報が複数の情報を含み、利益情報表示手段が複数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、利益情報の認識に必要な複数の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、複数の情報のうちのどの情報を表示させるかによって利益情報を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、遊技の興味が向上される。

【0726】

〔付記B19〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記B18に記載の遊技機。

【0727】

付記B19に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されるため、対応関係に基づいて利益情報を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、複数の情報のうちのどの情報を表示されるかを楽しみにしつつ、利益情報の推測を楽しむことができる。

【0728】

〔付記B20〕

前記表示制御手段(51)は、前記複数の表示領域のうち、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を制御対象とすることを特徴とする付記B19に記載の遊技機。

【0729】

付記B20に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【0730】

〔付記B21〕

前記利益情報表示手段(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B18から付記B20のいずれかに記載の遊技機。

【０７３１】

付記Ｂ２１に係る遊技機では、利益情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような利益情報表示手段は、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、利益情報が表示される利益情報表示手段を装備可能である。

【０７３２】

〔付記Ｂ２２〕

前記利益情報表示手段（３９）は、前記複数の発光領域の点灯又は消灯が制御されることによって数字又はアルファベットを表示可能であることを特徴とする付記Ｂ２１に記載の遊技機。

10

【０７３３】

付記Ｂ２２に係る遊技機では、利益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るため、利益情報を数字又はアルファベットに対応させて表示することができる。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利益情報の一部又は全部が表示されるため利益情報の推測又は認識がし易く、高度な知識を要することなく利益情報を推測する過程を簡易に楽しむことができる。

【０７３４】

〔付記Ｂ２３〕

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記利益状態を示唆又は明示する利益状態画像を表示可能であることを特徴とする付記Ｂ１７から付記Ｂ２０のいずれかに記載の遊技機。

20

【０７３５】

付記Ｂ２３に係る遊技機では、利益情報表示手段に利益情報を認識可能な利益状態画像を表示可能であるため、利益状態画像の態様や利益状態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、利益状態画像の態様や利益状態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利益状態を推測又は認識させることができる。これにより、利益状態を推測又は認識することに対する遊技性が向上される。

【０７３６】

〔付記Ｂ２４〕

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）をさらに備え、

30

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する飾り図柄（主図柄）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Ｂ２３に記載の遊技機。

【０７３７】

付記Ｂ２４に係る遊技機では、利益状態画像が移行判定の結果を報知又は示唆する飾り図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に表示される。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利益状態画像を表示させることができる。これにより、利益状態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利益状態画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

40

【０７３８】

〔付記Ｂ２５〕

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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする付記Ｂ１７から付記Ｂ２４のいずれかに記載の遊技機。

【０７３９】

付記Ｂ２５に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうちの特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で

50

実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

【０７４０】

〔付記Ｂ２６〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記Ｂ２５に記載の遊技機。

【０７４１】

付記Ｂ２６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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測することができる程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

【０７４２】

〔付記Ｂ２７〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記Ｂ２６に記載の遊技機。

【０７４３】

付記Ｂ２７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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができ、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽しむことができる。

【０７４４】

〔付記Ｂ２８〕

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、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記Ｂ２６に記載の遊技機。

【０７４５】

付記Ｂ２８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、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記Ｂ２８に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

【０７４６】

〔付記Ｂ２９〕

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）であることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ２８のいずれかに記載の遊技機。

【０７４７】

付記Ｂ２９に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため

、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０７４８】

〔付記Ｂ３０〕

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）をさらに備え、

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｂ２９に記載の遊技機。

【０７４９】

付記Ｂ３０に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０７５０】

〔付記Ｂ３１〕

前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ｂ２９又は付記Ｂ３０に記載の遊技機。

【０７５１】

付記Ｂ３１に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０７５２】

〔付記Ｂ３２〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）を含み、

前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｂ３１に記載の遊技機。

【０７５３】

付記Ｂ３２に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報

を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０７５４】

〔付記Ｂ３３〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第１入賞口とは機能が異なる一般入賞口（３１３）と、を含み、前記性能情報は、遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数に対する、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（３１３）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｂ３１に記載の遊技機。

10

【０７５５】

付記Ｂ３３に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第１入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【０７５６】

〔付記Ｂ３４〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記Ｂ３１に記載の遊技機。

30

【０７５７】

付記Ｂ３４に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

40

【０７５８】

〔付記Ｂ３５〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第２入賞口（３１５）と、前記特別遊技状態において

50

遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）と、を含み、
前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記Ｂ３１に記載の遊技機。

【０７５９】

付記Ｂ３５に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０７６０】

〔付記Ｃ１〕

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（３９，３４１）と、

所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段（３９，３４１）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（５１）と、

を備え、

前記特定の条件は、遊技の進行中に特定の事象が発生することを契機として成立することを特徴とする遊技機。

【０７６１】

付記Ｃ１に係る遊技機では、遊技中に特定の事象が発生することで成立する特定の条件が所定期間に満たされる場合に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、遊技の進行中に特定の事象が発生するか否かを楽しむことができると共に、特定の事象が発生することで特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができる。このように、遊技の進行中に特定の事象の発生を契機として利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【０７６２】

〔付記Ｃ２〕

前記特定の事象は、遊技者が利益を得ることを契機として発生するものであることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【０７６３】

付記Ｃ２に係る遊技機では、遊技者が利益を得ることを契機として特定の事象が発生することで特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、利益を得ることを契機として利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【０７６４】

〔付記Ｃ３〕

前記特定の事象は、遊技者が利益を得ることを契機とし、前記利益を得ることで新たな利益が得られた場合に発生するものであることを特徴とする付記Ｃ２に記載の遊技機。

【０７６５】

付記Ｃ３に係る遊技機では、遊技者が利益を得ることを契機として新たな利益が得られることによって特定の事象が発生することで特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、利益を得ることを契機として新たな利益が得られる場合に、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【０７６６】

〔付記Ｃ４〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（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）をさらに備え、

前記特定の事象は、前記特別遊技状態に移行されることを特徴とする付記Ｃ２又は付記Ｃ３に記載の遊技機。

【０７６７】

付記Ｃ４に係る遊技機では、特別遊技状態に移行されるという利益を遊技者が獲得することを契機として、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。これにより、特別遊技状態に移行される場合に、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【０７６８】

〔付記Ｃ５〕

前記特別遊技は、前記可変入賞口（３１６）が開閉され、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、

前記可変入賞口（３１６）は、前記単位遊技が開始されることによって開放されることで遊技球の入球が可能であり、所定時間の経過又は上限数の遊技球の入球によって閉鎖され、前記特定の条件は、前記可変入賞口（３１６）に上限数を超える遊技球が入球されることであることを特徴とする付記Ｃ４に記載の遊技機。

【０７６９】

付記Ｃ５に係る遊技機では、特別遊技の単位遊技において可変入賞口への上限数を超える過剰入賞（いわゆるオーバー入賞）という利益を獲得した場合に利益情報表示手段に利益情報に関する表示がなされる。これにより、特別遊技の単位遊技での過剰入賞という利益が得られる場合に、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。また、過剰入賞させなければ利益状態の推測又は認識を行うことができないため、特別遊技の単位遊技において打ち出し遊技球数を低減させる目的で単位遊技の終盤や単位遊技間（インターバル）において遊技球の発射を停止する、いわゆる止め打ちが行われることを抑制できる。

【０７７０】

〔付記Ｃ６〕

前記特定の条件は、前記移行判定手段（４１）によって特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定された回数が所定回数に到達することであることを特徴とする付記Ｃ４に記載の遊技機。

【０７７１】

付記Ｃ６に係る遊技機では、所定期間に特別遊技状態に所定回数移行される場合に利益情報表示手段に利益情報に関する表示がなされる。これにより、所定期間に特別遊技状態に所定回数移行されるという利益の積み重ねによって、利益情報を推測又は認識可能な情報を得るという付加的な利益が与えられる遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【０７７２】

〔付記 C 7〕

前記特定の事象は、遊技者が不利益を受けることを契機として発生するものであることを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

〔0773〕

〔付記 C 8〕

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）をさらに備え、

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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、

前記不利益は、前記移行判定手段（41）による前記移行判定において前記特別遊技状態に移行させるとの判定結果が得られる場合に、所定回数連続して前記第1特別遊技状態に移行させる判定結果が得られることであることを特徴とする付記 C 7 に記載の遊技機。

〔0774〕

〔付記 C 9〕

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）をさらに備え、

前記不利益は、前記移行判定手段（41）による前記移行判定において、所定回数連続して前記特別遊技状態に移行させるとの判定結果が得られないことであることを特徴とする付記 C 7 に記載の遊技機。

〔0775〕

〔付記 C 10〕

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（41）と、

判定条件の成立に基づいて、遊技状態を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、

をさらに備え、

前記遊技状態は、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）と、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）と、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）と、を含み、

前記遊技状態移行手段（41）は、

前記第1遊技状態又は前記第2遊技状態において、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た場合に、前記遊技状態を前記特別遊技状態に移行させ、

前記第2遊技状態において、前記移行判定手段（41）による上限数の前記移行判定を受けるまでの間に、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なかった場合に、前記遊技状態を前記第2遊技状態に移行させ、

前記不利益は、前記第2遊技状態において前記上限数の半分以上の前記移行判定を受けるまでに、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ことであることを特徴とする付記 C 7 に記載の遊技機。

〔0776〕

付記 C 7 から付記 C 1 0 に係る遊技機では、遊技者が不利益を得ることを契機として特定の事象が発生することで特定の条件が満たされる場合に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。具体的には、例えば通常大当たりが連続する場合、外れが連続して大当たりとならない場合、S T 機において残り S T 回数が多い場合に、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。即ち、遊技者が不利益を得ることに対する救済措置として、利益情報を推測又は認識可能な情報が与えられる。これにより、遊技者に対する不利益を救済できると共に、不利益の救済として利益情報を推測又は認識可能な情報が与えられるという遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【 0 7 7 7 】

10

〔付記 C 1 1〕

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 C 1 から付記 C 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 7 8 】

付記 C 1 1 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を楽しむことができる。

【 0 7 7 9 】

〔付記 C 1 2〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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 通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、前記移行判定手段（4 1）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第 2 遊技状態（高確率モード）に移行される第 2 特別遊技状態（5 R 確変大当たり遊技状態及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態）と、を含み、

20

前記所定期間の始期は、前記第 1 遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 C 1 1 に記載の遊技機。

【 0 7 8 0 】

30

付記 C 1 2 に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 2 遊技状態よりも低い第 1 遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

【 0 7 8 1 】

〔付記 C 1 3〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（4 1）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定されることを特徴とする付記 C 1 から付記 C 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 0 7 8 2 】

〔付記 C 1 4〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記 C 1 3 に記載の遊技機。

【 0 7 8 3 】

ところで、価値付与遊技の終了時点から大当たり遊技の終了時点までの間は、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大当たり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

50

対して、付記 C 1 3 及び付記 C 1 4 に係る遊技機では、所定期間の終期が価値付与遊技の終了時点から大当たり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、利益情報を利益情報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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

【0784】

〔付記 C 1 5〕

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

10

前記所定期間の終期は、前記第1特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記 C 1 4 に記載の遊技機。

【0785】

付記 C 1 5 に係る遊技機では、所定期間の終期が第1特別遊技状態での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。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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間で所定期間が終了することなく、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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で所定期間が終了される。そのため、連荘当たりでは、所定期間が連荘終了の第1特別遊技に跨って設定されるため、単発当たりに比べて所定期間が長く、第2特別遊技状態に移行される回数が多くなるほど所定期間も長くなる。その結果、連荘当たりのほうが単発当たりに比べて特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高く、連荘当たりでは連荘回数が多いほど特定の条件を満たす回数が多くなる可能性が高くなる。これにより、遊技者は、連荘回数が多いほど、獲得できる遊技価値の期待値が多くなるだけでなく、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

20

30

【0786】

〔付記 C 1 5〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、前記利益情報表示手段（39, 341）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有することを特徴とする付記 C 1 から付記 C 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

40

【0787】

付記 C 1 5 に係る遊技機では、利益情報が複数の情報を含み、利益情報表示手段が複数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、利益情報の認識に必要な複数の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、複数の情報のうちのどの情報を表示させるかによって利益情報を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。

【0788】

〔付記 C 1 6〕

50

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記 C 1 5 に記載の遊技機。

【 0 7 8 9 】

付記 C 1 6 に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されるため、対応関係に基づいて利益情報を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、複数の情報のうちのどの情報を表示されるかを楽しみにしつつ、利益情報の推測を楽しむことができる。

【 0 7 9 0 】

〔付記 C 1 7〕

前記表示制御手段（ 5 1 ）は、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段（ 3 9 , 3 4 1 ）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御することを特徴とする付記 C 1 5 又は付記 C 1 6 に記載の遊技機。

【 0 7 9 1 】

〔付記 C 1 8〕

前記表示制御手段（ 5 1 ）は、前記複数の表示領域のうち、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を制御対象とすることを特徴とする付記 C 1 7 に記載の遊技機。

【 0 7 9 2 】

付記 C 1 7 及び付記 C 1 8 に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【 0 7 9 3 】

〔付記 C 1 9〕

前記利益情報表示手段（ 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 C 1 3 から付記 C 1 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 9 4 】

付記 C 1 9 に係る遊技機では、利益情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような利益情報表示手段は、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、利益情報が表示される利益情報表示手段を装備可能である。

【 0 7 9 5 】

〔付記 C 2 0〕

前記利益情報表示手段（ 3 9 ）は、前記複数の発光領域の点灯又は消灯が制御されることによって数字又はアルファベットを表示可能であることを特徴とする付記 C 1 9 に記載の遊技機。

【 0 7 9 6 】

付記 C 2 0 に係る遊技機では、利益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るため、利益情報を数字又はアルファベットに対応させて表示することができる。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利益情報の一部又は全部が表示されるため利益情報の推測又は認識がし易く、高度な知識を要することなく利益情報を推測する過程を簡易に楽しむことができる。

【 0 7 9 7 】

〔付記 C 2 1〕

前記利益情報表示手段（ 3 4 1 ）は、前記利益状態を示唆又は明示する利益状態画像を表示可能であることを特徴とする付記 C 1 4 から付記 C 1 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 9 8 】

付記Ｃ２１に係る遊技機では、利益情報表示手段に利益情報を認識可能な利益状態画像を表示可能であるため、利益状態画像の態様や利益状態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、利益状態画像の態様や利益状態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利益状態を推測又は認識させることができる。これにより、利益状態を推測又は認識することに対する遊技性が向上される。

【０７９９】

〔付記Ｃ２２〕

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）をさらに備え、

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する飾り図柄（主図柄）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Ｃ２１に記載の遊技機。

【０８００】

付記Ｃ２２に係る遊技機では、利益状態画像が移行判定の結果を報知又は示唆する飾り図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に表示される。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利益状態画像を表示させることができる。これにより、利益状態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利益状態画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【０８０１】

〔付記Ｃ２３〕

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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする付記Ｃ１４から付記Ｃ２２のいずれかに記載の遊技機。

【０８０２】

付記Ｃ２３に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうちの特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

【０８０３】

〔付記Ｃ２４〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記Ｃ２３に記載の遊技機。

【０８０４】

付記Ｃ２４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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測することができる程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

【０８０５】

〔付記Ｃ２５〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記Ｃ２４に記載の遊技機。

【０８０６】

付記Ｃ２５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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができ、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽しむことができる。

10

【０８０７】

〔付記Ｃ２６〕

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、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記Ｃ２３に記載の遊技機。

【０８０８】

付記Ｃ２６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、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記Ｃ２５に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

20

【０８０９】

〔付記Ｃ２７〕

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）であることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ２６のいずれかに記載の遊技機。

【０８１０】

付記Ｃ２７に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

30

【０８１１】

〔付記Ｃ２８〕

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｃ２７に記載の遊技機。

40

【０８１２】

付記Ｃ２８に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０８１３】

〔付記Ｃ２９〕

前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口

50

に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ｃ２７又は付記Ｃ２８に記載の遊技機。

【０８１４】

付記Ｃ２９に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

10

【０８１５】

〔付記Ｃ３０〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）を含み、前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｃ２９に記載の遊技機。

【０８１６】

付記Ｃ３０に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【０８１７】

〔付記Ｃ３１〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第１入賞口とは機能が異なる一般入賞口（３１３）と、を含み、前記性能情報は、遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数に対する、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（３１３）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｃ２９に記載の遊技機。

30

【０８１８】

付記Ｃ３１に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第１入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

40

【０８１９】

50

〔付記 C 3 2〕

前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（3 1 6）を含み、

前記性能情報は、前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（3 1 6）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記 C 2 9に記載の遊技機。

〔0 8 2 0〕

付記 C 3 2に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

〔0 8 2 1〕

〔付記 C 3 3〕

前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定を行う契機を与える第 1 入賞口（3 1 4）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定を行う契機を与える第 2 入賞口（3 1 5）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（3 1 6）と、を含み、

前記性能情報は、前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（3 1 6）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第 2 入賞口（3 1 5）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記 C 2 9に記載の遊技機。

〔0 8 2 2〕

付記 C 3 3に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第 2 入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第 2 入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第 2 入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

〔0 8 2 3〕

〔付記 D 1〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別

遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（３９，３４１）と、

所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段（３９，３４１）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（５１）と、

を備え、

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遊技機。

【０８２４】

付記Ｄ１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を楽しむことができる。

【０８２５】

〔付記Ｄ２〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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Ｄ１に記載の遊技機。

【０８２６】

付記Ｄ２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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

【０８２７】

〔付記Ｄ３〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（４１）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定されることを特徴とする付記Ｄ１又は付記Ｄ２に記載の遊技機。

【０８２８】

〔付記Ｄ４〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。

【０８２９】

ところで、価値付与遊技の終了から大当たり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大当たり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Ｄ３及び付記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大当たり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

10

20

30

40

50

される場合、遊技者にとっての空白期間を利用し、利益情報を利益情報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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

【０８３０】

〔付記Ｄ５〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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、前記第１特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｄ４に記載の遊技機。

10

【０８３１】

付記Ｄ５に係る遊技機では、所定期間の終期が第１特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間に設定される。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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で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、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

20

30

【０８３２】

〔付記Ｄ６〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、前記利益情報表示手段（３９，３４１）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ５のいずれかに記載の遊技機。

【０８３３】

付記Ｄ６に係る遊技機では、利益情報が複数の情報を含み、利益情報表示手段が複数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、利益情報の認識に必要な複数の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、複数の情報のうちのどの情報を表示させるかによって利益情報を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。

40

【０８３４】

〔付記Ｄ７〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記Ｄ６に記載の遊技機。

【０８３５】

50

付記 D 7 に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されるため、対応関係に基づいて利益情報を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、複数の情報のうちのどの情報を表示されるかを楽しみにしつつ、利益情報の推測を楽しむことができる。

【 0 8 3 6 】

〔付記 D 8〕

前記表示制御手段（51）は、前記複数の表示領域のうち、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を制御対象とすることを特徴とする付記 D 7 に記載の遊技機。

【 0 8 3 7 】

付記 D 8 に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【 0 8 3 8 】

〔付記 D 9〕

前記利益情報表示手段（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 D 6 から付記 D 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 8 3 9 】

付記 D 9 に係る遊技機では、利益情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような利益情報表示手段は、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、利益情報が表示される利益情報表示手段を装備可能である。

【 0 8 4 0 】

〔付記 D 10〕

前記利益情報表示手段（39）は、前記複数の発光領域の点灯又は消灯が制御されることによって数字又はアルファベットを表示可能であることを特徴とする付記 D 9 に記載の遊技機。

【 0 8 4 1 】

付記 D 10 に係る遊技機では、利益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るため、利益情報を数字又はアルファベットに対応させて表示することができる。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利益情報の一部又は全部が表示されるため利益情報の推測又は認識がし易く、高度な知識を要することなく利益情報を推測する過程を簡易に楽しむことができる。

【 0 8 4 2 】

〔付記 D 11〕

前記利益情報表示手段（341）は、前記利益状態を示唆又は明示する利益状態画像を表示可能であることを特徴とする付記 D 6 から付記 D 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 8 4 3 】

付記 D 11 に係る遊技機では、利益情報表示手段に利益情報を認識可能な利益状態画像を表示可能であるため、利益状態画像の態様や利益状態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、利益状態画像の態様や利益状態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利益状態を推測又は認識させることができる。これにより、利益状態を推測又は認識することに対する遊技性が向上される。

【 0 8 4 4 】

〔付記 D 12〕

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

10

20

30

40

50

行判定手段（４１）をさらに備え、

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する飾り図柄（主図柄）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Ｄ１１に記載の遊技機。

【０８４５】

付記Ｄ１２に係る遊技機では、利益状態画像が移行判定の結果を報知又は示唆する飾り図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に表示される。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利益状態画像を表示させることができる。これにより、利益状態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利益状態画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

10

【０８４６】

〔付記Ｄ１３〕

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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１２のいずれかに記載の遊技機。

【０８４７】

付記Ｄ１３に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうちの特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

20

【０８４８】

〔付記Ｄ１４〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記Ｄ１３に記載の遊技機。

【０８４９】

付記Ｄ１４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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測するできる程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

30

【０８５０】

〔付記Ｄ１５〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記Ｄ１４に記載の遊技機。

40

【０８５１】

付記Ｄ１５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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができ、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽し

50

むことができる。

【０８５２】

〔付記Ｄ１６〕

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、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記Ｄ１３に記載の遊技機。

【０８５３】

付記Ｄ１６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、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記Ｄ１５に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

10

【０８５４】

〔付記Ｄ１７〕

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）であることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１６のいずれかに記載の遊技機。

【０８５５】

付記Ｄ１７に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【０８５６】

〔付記Ｄ１８〕

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｄ１７に記載の遊技機。

30

【０８５７】

付記Ｄ１８に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【０８５８】

〔付記Ｄ１９〕

前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ｄ１３又は付記Ｄ１４に記載の遊技機。

40

【０８５９】

付記Ｄ１９に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になること

50

を期待しつつ遊技を楽しみ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0860】

〔付記D20〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）を含み、前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（31）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（41）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記D19に記載の遊技機。

10

【0861】

付記D20に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第1入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【0862】

〔付記D21〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第1入賞口とは機能が異なる一般入賞口（313）と、を含み、前記性能情報は、遊技盤（31）への遊技球の発射玉数に対する、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（313）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記D19に記載の遊技機。

30

【0863】

付記D21に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第1入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

40

【0864】

〔付記D22〕

前記複数の入賞口（313～316）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）を含み、前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（316）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記D19に記載の遊技機。

【0865】

付記D22に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率

50

に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

10

【0866】

〔付記D23〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第2入賞口（315）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）と、を含み、

前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（316）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記D19に記載の遊技機。

20

【0867】

付記D23に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第2入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第2入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

30

【0868】

〔付記E1〕

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（39, 341）と、

所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段（39, 341）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（51）と、

を備え、

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、

前記利益情報表示手段（39, 341）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有することを特徴とする遊技機。

40

【0869】

50

付記 E 1 に係る遊技機では、利益情報が複数の情報を含み、利益情報表示手段が複数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、利益情報の認識に必要な複数の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、複数の情報のうちのどの情報を表示させるかによって利益情報を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、遊技の興味が向上される。

【0870】

〔付記 E 2〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記 E 1 に記載の遊技機。

【0871】

付記 E 2 に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されるため、対応関係に基づいて利益情報を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、複数の情報のうちのどの情報を表示されるかを楽しみにしつつ、利益情報の推測を楽しむことができる。

【0872】

〔付記 E 3〕

前記表示制御手段（51）は、前記複数の表示領域のうち、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を制御対象とすることを特徴とする付記 E 2 に記載の遊技機。

【0873】

付記 E 3 に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【0874】

〔付記 E 4〕

前記利益情報表示手段（39）は、前記複数の表示領域として複数の発光領域を有することを特徴とする付記 E 1 から付記 E 3 のいずれかに記載の遊技機。

【0875】

付記 E 4 に係る遊技機では、利益情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような利益情報表示手段は、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、利益情報が表示される利益情報表示手段を装備可能である。

【0876】

〔付記 E 5〕

前記利益情報表示手段（39）は、前記複数の発光領域の点灯又は消灯が制御されることによって数字又はアルファベットを表示可能であることを特徴とする付記 E 4 に記載の遊技機。

【0877】

付記 E 5 に係る遊技機では、利益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るため、利益情報を数字又はアルファベットに対応させて表示することができる。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利益情報の一部又は全部が表示されるため利益情報の推測又は認識がし易く、高度な知識を要することなく利益情報を推測する過程を簡易に楽しむことができる。

【0878】

〔付記 E 6〕

前記利益情報表示手段（341）は、前記利益状態を示唆又は明示する利益状態画像を表示可能であることを特徴とする付記 E 1 から付記 E 3 のいずれかに記載の遊技機。

【０８７９】

付記Ｅ６に係る遊技機では、利益情報表示手段に利益情報を認識可能な利益状態画像を表示可能であるため、利益状態画像の態様や利益状態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、利益状態画像の態様や利益状態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利益状態を推測又は認識させることができる。これにより、利益状態を推測又は認識することに対する遊技性が向上される。

【０８８０】

〔付記Ｅ７〕

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）をさらに備え、

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する飾り図柄（主図柄）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Ｅ６に記載の遊技機。

【０８８１】

付記Ｅ７に係る遊技機では、利益状態画像が移行判定の結果を報知又は示唆する飾り図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に表示される。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利益状態画像を表示させることができる。これにより、利益状態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利益状態画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【０８８２】

〔付記Ｅ８〕

前記利益状態画像は、複数の画像要素を含み、

前記表示制御手段（５１）は、

前記所定期間において前記特定の条件が満たされる回数に応じて前記利益情報表示手段（３４１）に前記複数の画像要素を段階的に表示させ、

上限数の前記特定の条件が満たされる場合に、前記利益情報表示手段（３４１）に前記利益状態画像を表示させることを特徴とする付記Ｅ６又は付記Ｅ７に記載の遊技機。

【０８８３】

付記Ｅ８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回数に応じて利益情報表示手段に複数の画像要素が段階的に表示される。そのため、遊技者は、上限数の特定の条件が満たされる場合には利益状態を認識可能であり、上限数の特定の条件が満たされない場合には、満たされる特定の条件の数に応じて利益情報表示手段に表示される画像要素の組み合わせによって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が認識又は推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【０８８４】

〔付記Ｅ９〕

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記利益状態画像を含む複数の利益状態候補画像を表示可能な複数の個別領域を有し、

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記所定期間において前記特定の条件が満たされない場合に、前記複数の個別領域のそれぞれに前記利益状態候補画像を表示し、

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じた数の前記利益状態画像を除く前記利益状態候補画像の視認性を変化させることを特徴とする付記Ｅ８に記載の遊技機。

【０８８５】

〔付記Ｅ１０〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じた

10

20

30

40

50

数の前記利益状態画像を除く前記利益状態候補画像を視認不能又は困難とすることを特徴とする付記 E 9 に記載の遊技機。

【0886】

付記 E 9 及び付記 E 10 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回数に応じて利益状態画像を除く利益状態候補画像の視認性を変化させる。そのため、遊技者は、上限数の特定の条件が満たされる場合には利益状態画像によって利益状態を認識可能であり、上限数の特定の条件が満たされない場合には、満たされる特定の条件の数に応じて利益情報表示手段に表示される視認性に变化の無い利益状態候補画像によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が認識又は推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

10

【0887】

〔付記 E 11〕

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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする付記 E 1 から付記 E 10 のいずれかに記載の遊技機。

【0888】

付記 E 11 に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうちの特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

20

【0889】

〔付記 E 12〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記 E 11 に記載の遊技機。

【0890】

付記 E 12 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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測するできる程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

30

【0891】

〔付記 E 13〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記 E 12 に記載の遊技機。

40

【0892】

付記 E 13 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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができ、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽し

50

むことができる。

【0893】

〔付記E14〕

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、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記E11に記載の遊技機。

【0894】

付記E14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、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記E13に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

10

【0895】

〔付記E15〕

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E1から付記E14のいずれかに記載の遊技機。

【0896】

付記E15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を楽しむことができる。

20

【0897】

〔付記E16〕

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

30

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

【0898】

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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

40

【0899】

〔付記E17〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（41）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定されることを特徴とする付記E1から付記E16のいずれかに記載の遊技機。

【0900】

〔付記E18〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記E17に記載の遊技機。

50

【0901】

ところで、価値付与遊技の終了時点から大当たり遊技の終了時点までの間は、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大当たり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E17及び付記E18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大当たり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、利益情報を利益情報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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

【0902】

[付記E19]

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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通常大当たり遊技状態)と、当該特別遊技状態の終了後に、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、前記第1特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記E18に記載の遊技機。

【0903】

付記E19に係る遊技機では、所定期間の終期が第1特別遊技状態での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。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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間で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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で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、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

【0904】

[付記E20]

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報(遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など)であることを特徴とする付記E1から付記E19のいずれかに記載の遊技機。

【0905】

付記E20に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技

10

20

30

40

50

を楽しむ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0906】

〔付記E21〕

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（41）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記E20に記載の遊技機。

【0907】

付記E21に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しむ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0908】

〔付記E22〕

前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記E20又は付記E21に記載の遊技機。

【0909】

付記E22に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しむ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0910】

〔付記E23〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）を含み、

前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（31）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（41）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記E22に記載の遊技機。

【0911】

付記E23に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第1入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しむ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0912】

10

20

30

40

50

〔付記 E 2 4〕

前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定を行う契機を与える第 1 入賞口（3 1 4）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第 1 入賞口とは機能が異なる一般入賞口（3 1 3）と、を含み、前記性能情報は、遊技盤（3 1）への遊技球の発射玉数に対する、前記第 1 入賞口（3 1 4）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（3 1 3）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記 E 2 2 に記載の遊技機。

〔0 9 1 3〕

付記 E 2 4 に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第 1 入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第 1 入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第 1 入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

〔0 9 1 4〕

〔付記 E 2 5〕

前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（3 1 6）を含み、前記性能情報は、前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（3 1 6）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記 E 2 2 に記載の遊技機。

〔0 9 1 5〕

付記 E 2 5 に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

〔0 9 1 6〕

〔付記 E 2 6〕

前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定を行う契機を与える第 1 入賞口（3 1 4）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定を行う契機を与える第 2 入賞口（3 1 5）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（3 1 6）と、を含み、前記性能情報は、前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（3 1 6）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第 2 入賞口（3 1 5）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記

E 2 2 に記載の遊技機。

【0917】

付記 E 2 6 に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第 2 入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第 2 入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第 2 入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

10

【0918】

〔付記 F 1〕

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（39, 341）と、

20

所定期間に特定の条件が満たされた場合に前記利益情報表示手段（39, 341）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする遊技機。

【0919】

付記 F 1 に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうちの特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

30

【0920】

〔付記 F 2〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記 F 1 に記載の遊技機。

【0921】

付記 F 2 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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測することができる程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

40

【0922】

〔付記 F 3〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記 F 2 に記載の遊技機。

【0923】

50

付記 F 3 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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができ、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽しむことができる。

10

【 0 9 2 4 】

〔付記 F 4〕

前記表示制御手段（ 5 1 ）は、前記所定期間に前記特定の条件が満たされる場合に、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記 F 1 に記載の遊技機。

【 0 9 2 5 】

付記 F 4 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、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記 F 3 に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

20

【 0 9 2 6 】

〔付記 F 5〕

前記所定期間の始期は、前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 F 1 から付記 F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 9 2 7 】

付記 F 5 に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるかを楽しむことができる。

30

【 0 9 2 8 】

〔付記 F 6〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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 通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、前記移行判定手段（ 4 1 ）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 遊技状態よりも高く、前記移行判定の結果が報知される第 2 遊技状態（高確率モード）に移行される第 2 特別遊技状態（ 5 R 確変大当たり遊技状態及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態）と、を含み、

前記所定期間の始期は、前記第 1 遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技の開始時点から前記価値付与遊技の開始時点までの間に設定されることを特徴とする付記 F 5 に記載の遊技機。

40

【 0 9 2 9 】

付記 F 6 に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 2 遊技状態よりも低い第 1 遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

50

【0930】

〔付記F7〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（41）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定されることを特徴とする付記E1から付記E6のいずれかに記載の遊技機。

【0931】

〔付記F8〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記F7に記載の遊技機。

【0932】

ところで、価値付与遊技の終了時点から大当たり遊技の終了時点までの間は、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大当たり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F7及び付記F8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大当たり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、利益情報を利益情報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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

【0933】

〔付記F9〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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、前記第1特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記F8に記載の遊技機。

【0934】

付記F9に係る遊技機では、所定期間の終期が第1特別遊技状態での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。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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間で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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で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、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

10

20

30

40

50

【0935】

[付記F10]

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）であることを特徴とする付記F1から付記F9のいずれかに記載の遊技機。

【0936】

付記F10に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

10

【0937】

[付記F11]

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（41）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記F10に記載の遊技機。

【0938】

付記F11に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【0939】

[付記F12]

前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記F10又は付記F11に記載の遊技機。

30

【0940】

付記F12に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0941】

[付記F13]

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）を含み、

前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（31）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（41）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記F12に記載の遊技機。

【0942】

付記F13に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定

50

回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第1入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0943】

【付記F14】

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第1入賞口とは機能が異なる一般入賞口（313）と、を含み、前記性能情報は、遊技盤（31）への遊技球の発射玉数に対する、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（313）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記F12に記載の遊技機。

【0944】

付記F14に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第1入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0945】

【付記F15】

前記複数の入賞口（313～316）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）を含み、前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（316）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記F12に記載の遊技機。

【0946】

付記F15に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0947】

【付記F16】

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第２入賞口（３１５）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）と、を含み、

前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記Ｆ１２に記載の遊技機。

10

【０９４８】

付記Ｆ１６に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第２入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【０９４９】

〔付記Ｇ１〕

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（３９，３４１）と、

30

所定期間に特定の条件が満たされた場合に前記利益情報表示手段（３９，３４１）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（５１）と、

遊技者による操作を受け付ける操作手段と、

を備え、

前記表示制御手段（５１）は、前記特定の条件が満たされる場合に遊技者によって前記操作手段に対する操作がなされた場合、前記利益情報表示手段（３９，３４１）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御することを特徴とする遊技機。

【０９５０】

付記Ｇ１に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に遊技者によって操作手段に対する操作がなされた場合、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。そのため、遊技者は、特定の条件が満たされる場合に操作手段を操作することで利益情報の一部又は全部を得ることができる。これにより、利益情報表示手段に利益情報の一部又は全部を表示させるために遊技者に積極的に参加させることで遊技性が向上される。

40

【０９５１】

〔付記Ｇ２〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、

前記利益情報表示手段（３９，３４１）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有し、

前記所定期間に前記特定の条件が満たされる場合に、前記操作手段に対する操作によって

50

前記複数の表示領域から前記表示制御手段（５１）による制御対象となる表示領域を選択可能であることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。

【０９５２】

付記Ｇ２に係る遊技機では、特定の条件が満たされる場合に複数の表示領域から複数の情報のいずれかの情報（利益情報の一部の情報）を表示させる表示領域を遊技者が選択できる。そのため、遊技者は、自身の判断で表示領域を選択し、利益情報の一部を得ることで利益状態を推測す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たびに異なる表示領域を選択することで異なる情報を得ることが可能になるため、異なる情報の組み合わせに基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

【０９５３】

〔付記Ｇ３〕

前記特定の条件は、遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象を遊技者に予想させ、遊技者の予想が的中することであることを特徴とする付記Ｇ２に記載の遊技機。

【０９５４】

〔付記Ｇ４〕

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、

前記遊技の進行において演出が実行される演出手段（３４１）と、

をさらに備え、

前記特別遊技は、遊技者に対する有利さの異なる複数の特別遊技を含み、

前記事象は、前記移行判定手段（４１）での前記移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなってから次に前記移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなるまでの移行判定回数、次に前記移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなった場合に特別遊技の種別、及び前記演出手段において実行される演出種別のうちの少なくとも１つを含むことを特徴とする付記Ｇ３に記載の遊技機。

【０９５５】

付記Ｇ３及び付記Ｇ４に係る遊技機では、遊技の進行に伴い将来的に起こり得る事象を遊技者に予想させ、遊技者の予想が的中することを特定の条件とした場合、遊技者は変動遊技や大当たり遊技において予想が的中するか否かを楽しむことができる。また、遊技の進行に伴い受動的に遊技設定値に関する情報などの利益情報の推測又は認識が可能となる場合に比べて、遊技への参加意識が向上し、利益情報を推測又は認識する過程をより一層楽しむことができる。

【０９５６】

〔付記Ｇ５〕

前記所定期間に前記特定の条件が満たされる場合、前記複数の表示領域から、前記所定期間に満たされる前記特定の条件の回数に応じた数の表示領域を、前記操作手段に対する操作によって前記表示制御手段（５１）による制御対象として選択可能であることを特徴とする付記Ｇ２から付記Ｇ４のいずれかに記載の遊技機。

【０９５７】

〔付記Ｇ６〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記Ｇ２から付記Ｇ５のいずれかに記載の遊技機。

【０９５８】

付記Ｇ５及び付記Ｇ６に係る遊技機では、複数の表示領域から、所定期間に満たされる特定の条件の回数に応じた数の表示領域を、操作手段に対する操作によって選択可能である。そのため、所定期間の間に特定の条件が複数回満たされる場合に、その回数に応じた数の表示領域を選択することで複数の情報のうちの２以上の情報を得ることができる。これにより、１度の所定期間の経過で２以上の情報を得ることが可能になるため、異なる情報の組み合わせに基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

10

20

30

40

50

【 0 9 5 9 】

〔付記 G 7〕

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 G 1 から付記 G 6 に記載の遊技機。

【 0 9 6 0 】

付記 G 7 に係る遊技機では、所定期間の始期が特別遊技の開始時点から価値付与遊技の開始時点までの間に設定されるため、少なくとも価値付与遊技が開始されてから特定の条件が満たされるかを楽しむことができる。

【 0 9 6 1 】

〔付記 G 8〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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 G 7 に記載の遊技機。

【 0 9 6 2 】

付記 G 8 に係る遊技機では、所定期間の始期が、移行判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第2遊技状態よりも低い第1遊技状態において、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものである場合に移行される特別遊技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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

【 0 9 6 3 】

〔付記 G 9〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（41）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定されることを特徴とする付記 G 1 から付記 G 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 9 6 4 】

〔付記 G 10〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記 G 9 に記載の遊技機。

【 0 9 6 5 】

ところで、価値付与遊技の終了時点から大当たり遊技の終了時点までの間は、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大当たり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 G 9 及び付記 G 10 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大当たり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、利益情報を利益情報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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

【 0 9 6 6 】

〔付記 G 11〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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

10

20

30

40

50

状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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、前記第１特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｇ１０に記載の遊技機。

【０９６７】

付記Ｇ１１に係る遊技機では、所定期間の終期が第１特別遊技状態での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。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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間で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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で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、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

【０９６８】

〔付記Ｇ１２〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、前記利益情報表示手段（３９，３４１）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有することを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ１１のいずれかに記載の遊技機。

【０９６９】

付記Ｇ１２に係る遊技機では、利益情報が複数の情報を含み、利益情報表示手段が複数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、利益情報の認識に必要な複数の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、複数の情報のうちのどの情報を表示させるかによって利益情報を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、遊技の興味が向上される。

【０９７０】

〔付記Ｇ１３〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記Ｇ１２に記載の遊技機。

【０９７１】

付記Ｇ１３に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されるため、対応関係に基づいて利益情報を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、複数の情報のうちのどの情報を表示されるかを楽しみにしつつ、利益情報の推測を楽しむことができる。

【０９７２】

〔付記Ｇ１４〕

前記表示制御手段（５１）は、前記複数の表示領域のうち、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を制御対象とすることを特徴とする付記Ｇ１３に記載の遊技機。

【０９７３】

付記Ｇ１４に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

10

【０９７４】

〔付記Ｇ１５〕

前記利益情報表示手段（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Ｇ１１から付記Ｇ１４のいずれかに記載の遊技機。

【０９７５】

付記Ｇ１５に係る遊技機では、利益情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような利益情報表示手段は、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、利益情報が表示される利益情報表示手段を装備可能である。

20

【０９７６】

〔付記Ｇ１６〕

前記利益情報表示手段（３９）は、前記複数の発光領域の点灯又は消灯が制御されることによって数字又はアルファベットを表示可能であることを特徴とする付記Ｇ１５に記載の遊技機。

【０９７７】

付記Ｇ１６に係る遊技機では、利益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るため、利益情報を数字又はアルファベットに対応させて表示することができる。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利益情報の一部又は全部が表示されるため利益情報の推測又は認識がし易く、高度な知識を要することなく利益情報を推測する過程を簡易に楽しむことができる。

30

【０９７８】

〔付記Ｇ１７〕

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記利益状態を示唆又は明示する利益状態画像を表示可能であることを特徴とする付記Ｇ１３から付記Ｇ１６のいずれかに記載の遊技機。

【０９７９】

付記Ｇ１７に係る遊技機では、利益情報表示手段に利益情報を認識可能な利益状態画像を表示可能であるため、利益状態画像の態様や利益状態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、利益状態画像の態様や利益状態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利益状態を推測又は認識させることができる。これにより、利益状態を推測又は認識することに対する遊技性が向上される。

40

【０９８０】

〔付記Ｇ１８〕

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）をさらに備え、

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する飾り図柄（主図柄）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Ｇ１７に記載の遊技機。

【０９８１】

付記Ｇ１８に係る遊技機では、利益状態画像が移行判定の結果を報知又は示唆する飾り図

50

柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に表示される。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利益状態画像を表示させることができる。これにより、利益状態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利益状態画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【0982】

〔付記G19〕

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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする付記G1から付記G18のいずれかに記載の遊技機。

10

【0983】

付記G19に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうちの特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

【0984】

〔付記G20〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記G19に記載の遊技機。

20

【0985】

付記G20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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測するできる程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

【0986】

〔付記G21〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記G20に記載の遊技機。

30

【0987】

付記G21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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができる。また、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽しむことができる。

40

【0988】

〔付記G22〕

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、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記G18に記載の遊技機。

50

【0989】

付記G22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、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記G21に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

【0990】

[付記G23]

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）であることを特徴とする付記G1から付記G22のいずれかに記載の遊技機。

10

【0991】

付記G23に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【0992】

[付記G24]

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

20

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（41）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記G23に記載の遊技機。

【0993】

付記G24に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

30

【0994】

[付記G25]

前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記G23又は付記G24に記載の遊技機。

【0995】

付記G25に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

40

【0996】

[付記G26]

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）を含み、

50

前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（４１）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｇ２５に記載の遊技機。

【０９９７】

付記Ｇ２６に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第１入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

10

【０９９８】

〔付記Ｇ２７〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第１入賞口とは機能が異なる一般入賞口（３１３）と、を含み、前記性能情報は、遊技盤（３１）への遊技球の発射玉数に対する、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（３１３）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記Ｇ２５に記載の遊技機。

20

【０９９９】

付記Ｇ２７に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第１入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第１入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

30

【１０００】

〔付記Ｇ２８〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（３１６）を含み、前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（３１６）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記Ｇ２５に記載の遊技機。

40

【１００１】

付記Ｇ２８に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識

50

可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【1002】

〔付記G29〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第2入賞口（315）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）と、を含み、

前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（316）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記G25に記載の遊技機。

【1003】

付記G29に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第2入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第2入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【1004】

〔付記H1〕

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）と、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、

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の背面側に排出する第1排出口（318）と、

前記特別遊技において入球可能であり、前記遊技領域を流下する遊技球を前記遊技盤の背面側に排出する第2排出口（373）及び第3排出口（378）と、

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（39, 341）と、

所定期間に前記検知手段（341）によって前記第2排出口（373）に遊技球が入球されたことが検知された回数に応じて、前記利益情報表示手段（39, 341）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（51）と、

を備え、

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許容され

10

20

30

40

50

る可変入賞口（３１６）を含み、

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）と、前記第２排出口（３７３）及び前記第３排出口（３７８）のいずれかに遊技球を振り分ける振分手段（３７）をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【１００５】

付記Ｈ１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、第２排出口に遊技球が入球される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、第２排出口に遊技球が入球されるか否かに関して、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。

【１００６】

〔付記Ｈ２〕

前記複数の入賞口（３１３～３１６）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（４１）による前記移行判定を行う契機を付与する第１入賞口（３１４）を含み、

前記第１入賞口（３１４）は、前記遊技盤（３１）の左側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、

前記可変入賞口（３１６）は、前記遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能であることを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

【１００７】

付記Ｈ２に係る遊技機では、遊技盤の左側領域に発射された遊技球が第１入賞口に入球可能であるため、特別遊技への移行判定を受けるためには、いわゆる左打ちを行う必要がある。一方、遊技盤の右側領域に発射された遊技球が可変入賞口に入球可能であるため、特別遊技では、いわゆる右打ちを行う必要がある。そして、振分手段は、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球を第２排出口に振分可能である。そのため、特別遊技への移行判定を受けるための遊技においては利益状態の推測又は認識が困難である一方で、特別遊技において利益状態の推測又は認識が可能である。このように、特別遊技などの右打ち時に利益状態の推測又は認識が可能であるため、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなるまで遊技を継続させるモチベーションを付与することができる。

【１００８】

〔付記Ｈ３〕

前記第２排出口（３７３）は、前記第３排出口（３７８）に比べて入球困難であることを特徴とする付記Ｈ１又は付記Ｈ２に記載の遊技機。

【１００９】

〔付記Ｈ４〕

前記第２排出口（３７３）は、前記第３排出口（３７８）よりも上方に設けられていることを特徴とする付記Ｈ３に記載の遊技機。

【１０１０】

〔付記Ｈ５〕

前記第２排出口（３７３）は、前記第３排出口（３７８）よりも開口面積が小さいことを特徴とする付記Ｈ３又は付記Ｈ４に記載の遊技機。

【１０１１】

付記Ｈ３から付記Ｈ５に係る遊技機では、第３排出口に比べて第２排出口への遊技球の入球が困難であるため、特定の条件を満たし難く、利益状態の推測又は把握が容易ではない。そのため、遊技者の利益状態が低い場合、例えば有利判定確率が低い場合に、有利判定確率が低いことが遊技者に容易に把握されることで、早期に遊技機での遊技が中止されるという事態の発生を抑制できる。

【１０１２】

〔付記Ｈ６〕

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

10

20

30

40

50

行判定手段（４１）をさらに備え、

前記特別遊技は、前記可変入賞口（３１６）が開閉され、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Ｈ１から付記Ｈ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０１３】

付記Ｈ６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を楽しむことができる。

【１０１４】

〔付記Ｈ７〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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Ｈ６に記載の遊技機。

【１０１５】

付記Ｈ７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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

【１０１６】

〔付記Ｈ８〕

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）をさらに備え、

前記特別遊技は、前記可変入賞口（３１６）が開閉され、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時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（４１）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定されることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ７のいずれかに記載の遊技機。

【１０１７】

〔付記Ｈ９〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ｈ８に記載の遊技機。

【１０１８】

ところで、価値付与遊技の終了時点から大当たり遊技の終了時点までの間は、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大当たり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Ｈ８及び付記Ｈ９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大当たり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、利益情報を利益情報表示手段

10

20

30

40

50

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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

【1019】

〔付記H10〕

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

10

前記所定期間の終期は、前記第1特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記H9に記載の遊技機。

【1020】

付記H10に係る遊技機では、所定期間の終期が第1特別遊技状態での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。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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間で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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で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、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

20

30

【1021】

〔付記H11〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、前記利益情報表示手段（39, 341）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有す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。

【1022】

40

付記H11に係る遊技機では、利益情報が複数の情報を含み、利益情報表示手段が複数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、利益情報の認識に必要な複数の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、複数の情報のうちのどの情報を表示させるかによって利益情報を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、遊技の興味が向上される。

【1023】

〔付記H12〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記H11に記載の遊技機。

【1024】

50

付記H 1 2に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されるため、対応関係に基づいて利益情報を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、複数の情報のうちのどの情報を表示されるかを楽しみにしつつ、利益情報の推測を楽しむことができる。

【1025】

〔付記H 1 3〕

前記表示制御手段(51)は、前記複数の表示領域のうち、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を制御対象とすることを特徴とする付記H 1 1又はH 1 2に記載の遊技機。

【1026】

付記H 1 3に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

【1027】

〔付記H 1 4〕

前記利益情報表示手段(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H 1 1から付記H 1 3のいずれかに記載の遊技機。

【1028】

付記H 1 4に係る遊技機では、利益情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような利益情報表示手段は、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、利益情報が表示される利益情報表示手段を装備可能である。

【1029】

〔付記H 1 5〕

前記利益情報表示手段(39)は、前記複数の発光領域の点灯又は消灯が制御されることによって数字又はアルファベットを表示可能であることを特徴とする付記H 1 3に記載の遊技機。

【1030】

付記H 1 5に係る遊技機では、利益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るため、利益情報を数字又はアルファベットに対応させて表示することができる。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利益情報の一部又は全部が表示されるため利益情報の推測又は認識がし易く、高度な知識を要することなく利益情報を推測する過程を簡易に楽しむことができる。

【1031】

〔付記H 1 6〕

前記利益情報表示手段(341)は、前記利益状態を示唆又は明示する利益状態画像を表示可能であることを特徴とする付記H 1 1から付記H 1 3のいずれかに記載の遊技機。

【1032】

付記H 1 6に係る遊技機では、利益情報表示手段に利益情報を認識可能な利益状態画像を表示可能であるため、利益状態画像の態様や利益状態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、利益状態画像の態様や利益状態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利益状態を推測又は認識させることができる。これにより、利益状態を推測又は認識することに対する遊技性が向上される。

【1033】

〔付記H 1 7〕

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

10

20

30

40

50

行判定手段（４１）をさらに備え、

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する飾り図柄（主図柄）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Ｈ１６に記載の遊技機。

【１０３４】

付記Ｈ１７に係る遊技機では、利益状態画像が移行判定の結果を報知又は示唆する飾り図柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に表示される。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利益状態画像を表示させることができる。これにより、利益状態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利益状態画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

10

【１０３５】

〔付記Ｈ１８〕

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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ１７のいずれかに記載の遊技機。

【１０３６】

付記Ｈ１８に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうちの特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

20

【１０３７】

〔付記Ｈ１９〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記Ｈ１８に記載の遊技機。

【１０３８】

付記Ｈ１９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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測するできる程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

30

【１０３９】

〔付記Ｈ２０〕

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記Ｈ１９に記載の遊技機。

40

【１０４０】

付記Ｈ２０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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができ、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽し

50

むことができる。

【１０４１】

〔付記Ｈ２１〕

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、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記Ｈ１８に記載の遊技機。

【１０４２】

付記Ｈ２１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、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記Ｈ２０に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

10

【１０４３】

〔付記Ｈ２２〕

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ２１のいずれかに記載の遊技機。

【１０４４】

付記Ｈ２２に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【１０４５】

〔付記Ｈ２３〕

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）をさらに備え、

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（４１）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記Ｈ２２に記載の遊技機。

30

【１０４６】

付記Ｈ２３に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

40

【１０４７】

〔付記Ｈ２４〕

前記性能情報は、前記複数の入賞口（３１３～３１６）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記Ｈ２２又は付記Ｈ２３に記載の遊技機。

【１０４８】

付記Ｈ２４に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機

50

の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【1049】

〔付記H25〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）を含み、
前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（31）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（41）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記H24に記載の遊技機。

10

【1050】

付記H25に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第1入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

20

【1051】

〔付記H26〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第1入賞口とは機能が異なる一般入賞口（313）と、を含み、
前記性能情報は、遊技盤（31）への遊技球の発射玉数に対する、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（313）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記H24に記載の遊技機。

30

【1052】

付記H26に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第1入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

40

【1053】

〔付記H27〕

前記複数の入賞口（313～316）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）を含み、
前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（316）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴と

50

する付記 H 2 4 に記載の遊技機。

【1054】

付記 H 2 7 に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

10

【1055】

〔付記 H 2 8〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第2入賞口（315）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）と、を含み、

20

前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（316）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記 H 2 4 に記載の遊技機。

【1056】

付記 H 2 8 に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第2入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第2入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

30

40

【1057】

〔付記 I 1〕

遊技の進行する上での遊技者の利益状態に関する利益情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値、潜伏確変、低確率モードへの降格など）を表示可能な利益情報表示手段（39, 341）と、

所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、前記利益情報表示手段（39, 341）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御する表示制御手段（51）と、

前記所定期間において前記特定領域（373）を通過した遊技球を滞留させ、前記所定期間の経過後に遊技球を開放する滞留手段（38）と、

50

を備え、

前記特定の条件は、特定領域を遊技球が通過することを契機として成立し得り、

前記表示制御手段（５１）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記所定期間の経過後に前記利益情報表示手段（３９，３４１）に表示される前記利益情報に関する表示内容を制御することを特徴とする遊技機。

【１０５８】

付記Ⅰ１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、遊技領域の特定領域を遊技球が通過することを契機として利益情報表示手段に表示される利益情報に関する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。また、付記Ⅰ１に係る遊技機では、所定期間の経過後に利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容が制御される。そのため、遊技者は、所定期間の経過後の利益情報表示手段の表示内容（利益情報の一部又は全部）によって利益情報を推測又は認識可能である。これにより、所定期間が経過するまでの間、利益情報表示手段にどのような内容が表示されるかを期待して遊技を楽しむことができる。

【１０５９】

〔付記Ⅰ２〕

前記滞留手段（３８）は、遊技球の移動を制限する第１位置（上限位置）と、遊技球の移動を許容する第２位置（下限位置）との間で移動可能な可動部材（３８３）を備え、前記可動部材（３８３）は、少なくとも前記所定期間の始期において前記第１位置にあり、前記所定期間の終期において前記第２位置にあることを特徴とする付記Ⅰ１に記載の遊技機。

【１０６０】

付記Ⅰ２に係る遊技機では、可動部材を移動させるという簡易な構成かつ制御によって滞留手段において遊技球が滞留される状態と滞留されない状態とを切り替えることができる。

【１０６１】

〔付記Ⅰ３〕

前記滞留手段（３８）に滞留された遊技球は、視認可能であることを特徴とする付記Ⅰ１又は付記Ⅰ２に記載の遊技機。

【１０６２】

付記Ⅰ３に係る遊技機では、滞留手段に滞留された遊技球が視認可能であるため、遊技者は滞留手段に滞留された遊技球数（満たされた特定の条件の数）を容易に把握できる。そのため、遊技者は、例えば上限数以上の遊技球が滞留手段に滞留されたことを確認した場合、利益状態が認識可能な最終段階の利益情報が利益情報表示手段に表示されることを事前に把握できる。また、上限数に満たない遊技球が滞留手段に滞留された場合であっても、視認される遊技球数を考慮して利益情報表示手段に表示内容（利益情報の一部）に基づいて利益状態を推測することができる。これにより、利益状態を推測の確度が増すと共に利益状態を推測する楽しみも増すため、遊技性がさらに向上される。

【１０６３】

〔付記Ⅰ４〕

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）をさらに備え、

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Ⅰ１から付記Ⅰ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０６４】

付記Ⅰ４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を楽しむことができる。

【１０６５】

〔付記Ⅰ５〕

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

10

前記所定期間の始期は、前記第１遊技状態において前記移行判定の結果が前記特別遊技に移行させるものである場合に移行される前記特別遊技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Ⅰ４に記載の遊技機。

【１０６６】

付記Ⅰ５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。即ち、所定期間の始期は、いわゆる初当たりの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。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利益状態を推測又は認識する機会が保証される。

20

【１０６７】

〔付記Ⅰ６〕

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）をさらに備え、

前記特別遊技は、前記可変入賞口（３１６）が開閉され、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、

30

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了後に前記移行判定手段（４１）での前記移行判定の結果が報知される変動遊技が開始されるまでの間に設定され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。

【１０６８】

〔付記Ⅰ７〕

前記所定期間の終期は、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ⅰ６に記載の遊技機。

【１０６９】

ところで、価値付与遊技の終了時点から大当たり遊技の終了時点までの間は、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大当たり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Ⅰ６及び付記Ⅰ７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大当たり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、利益情報を利益情報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利益情報を利益情報表示手段に表示させることが可能になる。

40

【１０７０】

〔付記Ⅰ８〕

前記特別遊技状態は、当該特別遊技状態の終了後に、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

50

状態（５Ｒ通常大当たり遊技状態）と、当該特別遊技状態の終了後に、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、前記第１特別遊技状態において、前記価値付与遊技の終了時点から前記特別遊技の終了時点までの間に設定されることを特徴とする付記Ⅰ７に記載の遊技機。

【１０７１】

付記Ⅰ８に係る遊技機では、所定期間の終期が第１特別遊技状態での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。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特別遊技状態での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で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特別遊技状態での価値付与遊技の終了から特別遊技の終了までの間で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特別遊技状態での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で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特別遊技での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で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、利益状態を推測又は認識し易くなるという利益を得ることができる。

【１０７２】

〔付記Ⅰ９〕

前記利益情報は、前記利益情報を認識するために必要な複数の情報を含み、前記利益情報表示手段（３９，３４１）は、前記複数の情報を表示するための複数の表示領域を有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。

【１０７３】

付記Ⅰ９に係る遊技機では、利益情報が複数の情報を含み、利益情報表示手段が複数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、利益情報の認識に必要な複数の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、複数の情報のうちのどの情報を表示させるかによって利益情報を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。

【１０７４】

〔付記Ⅰ１０〕

前記複数の表示領域のそれぞれには、前記複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されることを特徴とする付記Ⅰ９に記載の遊技機。

【１０７５】

付記Ⅰ１０に係る遊技機では、複数の表示領域のそれぞれには、複数の情報のうちの対応関係にある特定情報が表示されるため、対応関係に基づいて利益情報を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、複数の情報のうちのどの情報を表示されるかを楽しみにしつつ、利益情報の推測を楽しむことができる。

【１０７６】

〔付記Ⅰ１１〕

前記表示制御手段（５１）は、前記複数の表示領域のうち、前記所定期間に満たされた前記特別の条件の回数に応じた数の表示領域を制御対象とすることを特徴とする付記Ｉ９又は付記Ｉ１０に記載の遊技機。

【１０７７】

付記Ｉ１１に係る遊技機では、所定期間に満たされた特定の条件の回数に応じて、利益情報表示手段に表示される利益情報に関する表示内容を制御される。そのため、遊技者は、所定期間に上限数の特定の条件が満たされるまでの間、利益情報表示手段に表示される内容によって利益状態を推測して楽しむことができると共に、特定の条件が上限数まで満たされるか否かについても楽しむことができる。このように、利益状態が推測可能であることで遊技性が向上し、遊技者に遊技を継続して行うことの動機付けを与えることができる。

10

【１０７８】

〔付記Ｉ１２〕

前記利益情報表示手段（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Ｉ９から付記Ｉ１１のいずれかに記載の遊技機。

【１０７９】

付記Ｉ１２に係る遊技機では、利益情報表示手段が複数の発光領域が有する。このような利益情報表示手段は、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、利益情報が表示される利益情報表示手段を装備可能である。

20

【１０８０】

〔付記Ｉ１３〕

前記利益情報表示手段（３９）は、前記複数の発光領域の点灯又は消灯が制御されることによって数字又はアルファベットを表示可能であることを特徴とする付記Ｉ１２に記載の遊技機。

【１０８１】

付記Ｉ１３に係る遊技機では、利益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るため、利益情報を数字又はアルファベットに対応させて表示することができる。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利益情報の一部又は全部が表示されるため利益情報の推測又は認識がし易く、高度な知識を要することなく利益情報を推測する過程を簡易に楽しむことができる。

30

【１０８２】

〔付記Ｉ１４〕

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記利益状態を示唆又は明示する利益状態画像を表示可能であることを特徴とする付記Ｉ９から付記Ｉ１１のいずれかに記載の遊技機。

【１０８３】

付記Ｉ１４に係る遊技機では、利益情報表示手段に利益情報を認識可能な利益状態画像を表示可能であるため、利益状態画像の態様や利益状態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、利益状態画像の態様や利益状態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利益状態を推測又は認識させることができる。これにより、利益状態を推測又は認識することに対する遊技性が向上される。

40

【１０８４】

〔付記Ｉ１５〕

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）をさらに備え、

前記利益情報表示手段（３４１）は、前記移行判定の結果を示唆又は明示する飾り図柄（主図柄）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Ｉ１４に記載の遊技機。

【１０８５】

付記Ｉ１５に係る遊技機では、利益状態画像が移行判定の結果を報知又は示唆する飾り図

50

柄の変動表示画像を表示可能な画像表示手段に表示される。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利益状態画像を表示させることができる。これにより、利益状態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利益状態画像が表示されるため製造コスト的に有利である。

【1086】

〔付記I16〕

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複数回満たされる場合、前記複数の情報のうちの前記特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御を、所定の順序で実行することを特徴とする付記I1から付記I15のいずれかに記載の遊技機。

10

【1087】

付記I16に係る遊技機では、所定期間に特定の条件が複数回満たされる場合、複数の情報のうちの特定の条件が満たされる回数に応じた数の情報の表示の制御が、所定の順序で実行される。そのため、遊技者は、複数の情報のうちの表示が制御される数、及び順序に基づいて利益状態を推測して楽しむことができる。

【1088】

〔付記I17〕

前記所定の順序は、予め規定される順序であることを特徴とする付記I16に記載の遊技機。

20

【1089】

付記I17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、予め規定される順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の情報のそれぞれは、利益状態を推測するできる程度（重要性）が異なることがある。この場合、予め規定された順序は、利益状態を推測又は認識することが容易な順序や利益状態を推測又は認識することが困難な順序に恣意的に設定することが可能になる。そのため、複数の情報の表示が制御される順序を規定することで、利益情報を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。

【1090】

〔付記I18〕

前記表示制御手段（51）は、前記所定期間に満たされた前記特定の条件の回数に応じて、前記予め定められる順序を規定する複数の順序パターンから選択される順序パターンで規定される順序に従って、前記複数の情報の表示を制御することを特徴とする付記I17に記載の遊技機。

30

【1091】

付記I18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、複数の順序パターンから選択される制御対象パターンの順序に従って複数の情報の表示が制御される。ここで、複数の順序パターンは、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンや利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンを恣意的に設定することが可能になる。そのため、例えば利益状態を推測又は認識困難で複数の順序パターンを多く設定する又は選択され易く設定することで容易に利益状態を推測又は認識できないようにすることができる。また、利益状態が低い場合に早期に遊技中の遊技機での遊技が中止されることを抑制できる。また、利益状態を推測又は認識容易な複数の順序パターンと利益状態を推測又は認識困難な複数の順序パターンとを混在させることで、利益状態を推測することをより一層楽しむことができる。

40

【1092】

〔付記I9〕

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、前記複数の情報から抽選により選択される情報の表示を制御することを特徴とする付記I16に記載の遊技機。

50

【1093】

付記I19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、複数の情報から抽選により選択される情報、即ち複数の情報のうちのランダムで選択される情報の表示が制御される。そのため、複数の情報の表示が制御される順序から利益状態が推測又は認識されることを防止できる。また、付記I18に係る遊技機のように、順序パターンを設定し、その順序パターンを記憶する必要もなく、複数の情報のうちの表示が制御される情報を選択するのに必要な制御が簡易化される。

【1094】

[付記I20]

前記利益情報は、出玉性能を示す指標となる性能情報（遊技設定値、単位大当たり抽選回数、ベース、連続役物比率、役物比率、出玉期待値など）であることを特徴とする付記I1から付記I19のいずれかに記載の遊技機。

10

【1095】

付記I20に係る遊技機では、利益情報が出玉性能を示す指標となる性能情報であるため、利益状態として遊技機の出玉性能を推測又は認識することが可能である。これにより、遊技者は、出玉性能を推測して楽しみ、出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【1096】

[付記I21]

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）をさらに備え、

20

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

前記性能情報は、前記有利判定確率設定手段（41）によって設定される前記有利判定確率に関する情報（遊技設定値）を含むことを特徴とする付記I20に記載の遊技機。

【1097】

付記I21に係る遊技機では、利益情報が遊技機の出玉性能に大きな影響を与える有利判定確率に関する情報を含むため、有利判定確率を推測又は認識可能であることで、遊技機の出玉性能がより適切に反映された指標に基づいて出玉性能を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、有利判定確率を推測して楽しみ、有利判定確率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、有利判定確率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

30

【1098】

[付記I22]

前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むことを特徴とする付記I20又は付記I21に記載の遊技機。

40

【1099】

付記I22に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、複数の入賞口のうちの少なくとも一つの入賞口に基づく出玉性能を示す情報を含むため、遊技者は入賞口に基づく出玉性能を示す性能情報を推測又は認識可能である。そのため、遊技者は、例えば遊技機の製造時の個体差や経年変化などによる遊技機間での入賞口に対する入賞性能のバラツキが反映された出玉性能を推測又は認識することが可能になる。これにより、遊技者は、入賞口に基づく出玉性能を推測して楽しみ、入賞口に基づく出玉性能が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、入賞口に基づく出玉性能の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【1100】

50

〔付記Ⅰ 2 3〕

前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（3 1 4）を含み、
前記性能情報は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで、又は遊技盤（3 1）への遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、前記第1入賞口（3 1 4）への遊技球の入球を契機として前記移行判定手段（4 1）によって前記移行判定を行った単位判定回数に関する情報を含むことを特徴とする付記Ⅰ 2 2に記載の遊技機。

〔1 1 0 1〕

付記Ⅰ 2 3に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、単位判定回数に関する情報を含むため、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、単位判定回数は、差玉数が所定玉数のマイナスに達するまで又は遊技球の発射玉数が特定玉数に達するまでに、第1入賞口への遊技球の入球を契機として移行判定が行われる回数である。つまり、単位判定回数は、通常遊技状態（低確率モードで時短モードではない状態）での移行判定の受け易さを示す指標である。そのため、遊技者は、単位判定回数に関する情報を推測又は認識可能であることで、通常遊技状態での移行判定の受け易さを推測又は認識になる。これにより、遊技者は、単位判定回数を推測して楽しみ、単位判定回数が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、単位判定回数の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

10

〔1 1 0 2〕

〔付記Ⅰ 2 4〕

前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）は、遊技球の入球に基づいて所定数の遊技球の払い出しを行わせ、遊技球の入球によって前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（3 1 4）と、遊技球の入球に基づいて特定数の遊技球の払い出しを行わせ、前記第1入賞口とは機能が異なる一般入賞口（3 1 3）と、を含み、
前記性能情報は、遊技盤（3 1）への遊技球の発射玉数に対する、前記第1入賞口（3 1 4）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数と前記一般入賞口（3 1 3）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数との合算払出玉数の比率である出玉率（ベース）に関する情報を含むことを特徴とする付記Ⅰ 2 2に記載の遊技機。

20

〔1 1 0 3〕

付記Ⅰ 2 4に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が出玉率に関する情報を含むため、出玉率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、出玉率は、発射玉数に対する第1入賞口と一般入賞口との合算払出玉数の比率である。つまり、出玉率は、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを示す指標である。そのため、遊技者は、出玉率に関する情報を推測又は認識可能であることで、第1入賞口及び一般入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、出玉率を推測して楽しみ、出玉率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、出玉率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

30

〔1 1 0 4〕

〔付記Ⅰ 2 5〕

前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）は、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（3 1 6）を含み、
前記性能情報は、前記複数の入賞口（3 1 3～3 1 6）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（3 1 6）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記Ⅰ 2 2に記載の遊技機。

40

〔1 1 0 5〕

付記Ⅰ 2 5に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が連続役物比率に関する情報を含むため、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、連続役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率で

50

ある。つまり、連続役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、連続役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、及び可変入賞口への入賞のし易さを推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、連続役物比率を推測して楽しみ、連続役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、連続役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【1106】

〔付記I26〕

前記複数の入賞口（313～316）は、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第1入賞口（314）と、電動役物のサポートによって遊技球が入球可能であり、遊技球の入球によって前記移行判定手段（41）による前記移行判定を行う契機を与える第2入賞口（315）と、前記特別遊技状態において遊技球の入球が可能な可変入賞口（316）と、を含み、

前記性能情報は、前記複数の入賞口（313～316）への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、前記可変入賞口（316）への遊技球の入球に対する払出玉数と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球に対する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を含むことを特徴とする付記I22に記載の遊技機。

【1107】

付記I26に係る遊技機では、有利情報である性能情報として、性能情報が役物比率に関する情報を含むため、役物比率に関する情報を推測又は認識可能である。ここで、役物比率は、複数の入賞口への遊技球の入球に対する遊技球の払出玉数の合算数である総払出玉数において、可変入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球に対する払出玉数が占める比率である。つまり、役物比率は、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第2入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を示す指標である。そのため、遊技者は、役物比率に関する情報を推測又は認識可能であることで、移行判定の結果が特別遊技に移行させるものとなる頻度（特別遊技状態の滞在比率）、電動役物のサポートを受けるサポート遊技状態（時短遊技状態）の滞在比率、及び可変入賞口及び第2入賞口への入賞のし易さ（特別遊技状態での出玉率）を推測又は認識可能になる。これにより、遊技者は、役物比率を推測して楽しみ、役物比率が認識可能になることを期待しつつ遊技を楽しみ、役物比率の推測又は認識結果に基づいて、遊技を継続するか否かを判断することが可能になる。

【符号の説明】

【1108】

10：遊技機

313：一般入賞口

314：第1入賞口

315：第2入賞口

316：可変入賞口

341：図柄表示部

37：クルーン装置37

373：特殊アウト玉口

38：遊技球滞留部

391：滞留レーン

393：ストップパ部

384：特殊アウト玉センサ

39：7セグメント表示部

4：主制御装置

4 1：M P U

4 1 1：R O M

4 1 2：R A M

4 7：R O M

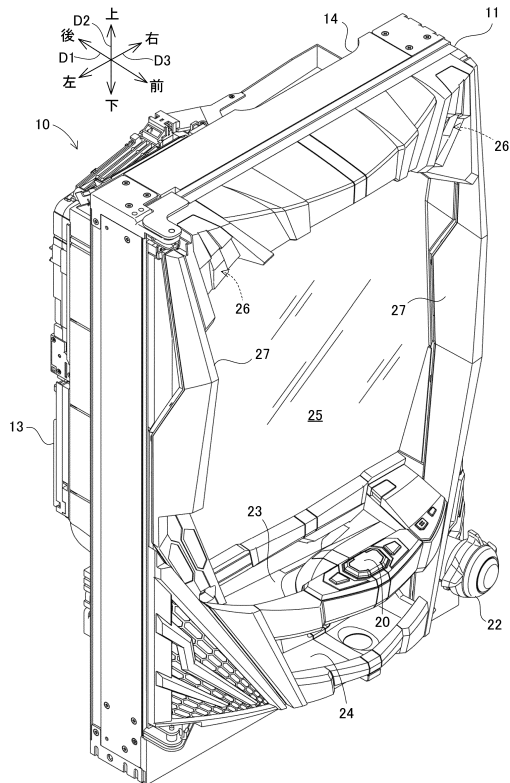
5：音声ランプ制御装置

5 1：M P U

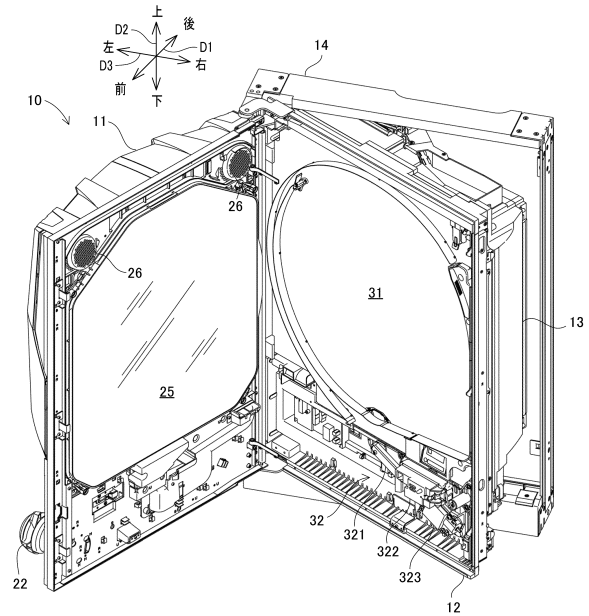
6：表示制御装置

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

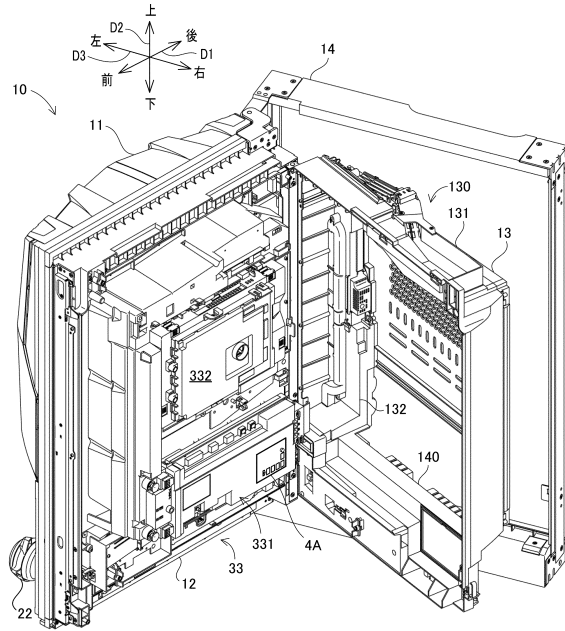
20

30

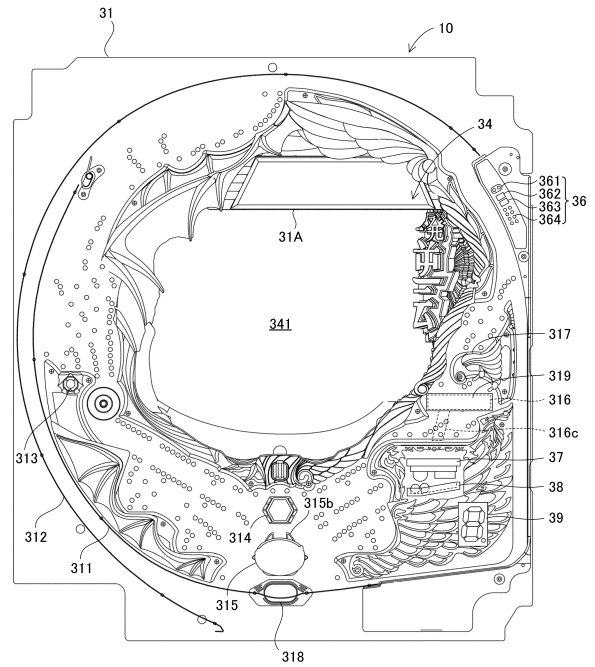
40

50

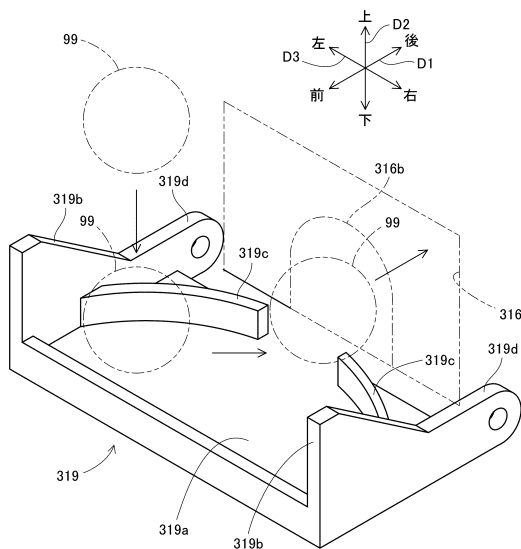
【図 3】



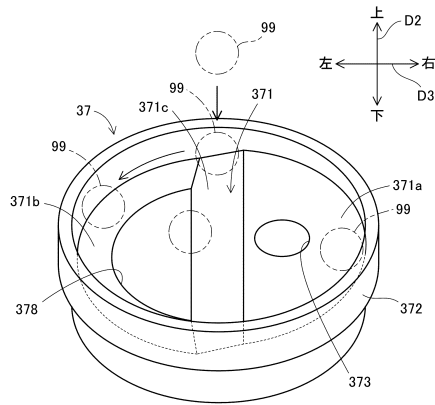
【図 4】



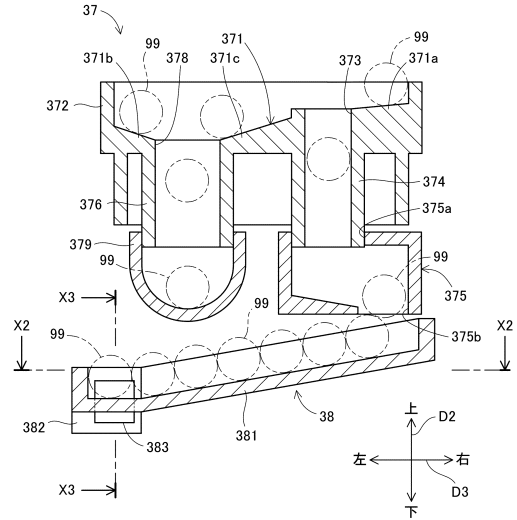
【図 5】



【図 7】

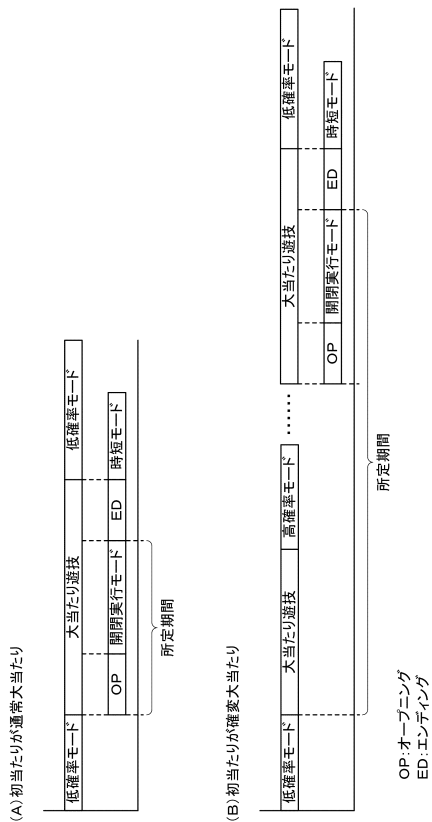


【図 8】

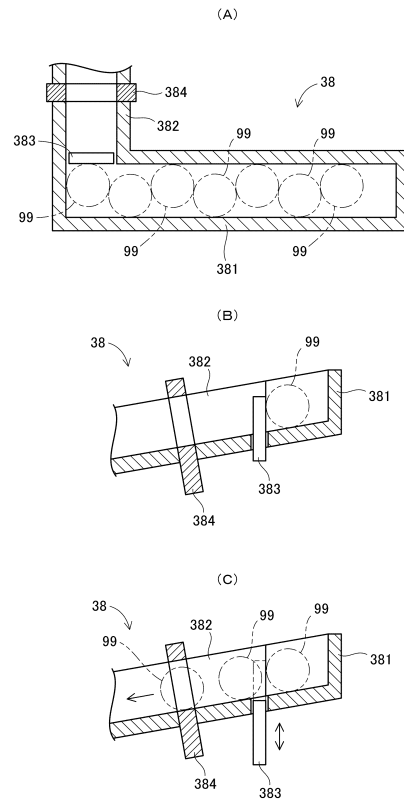


10

【図 9】



【図 10】

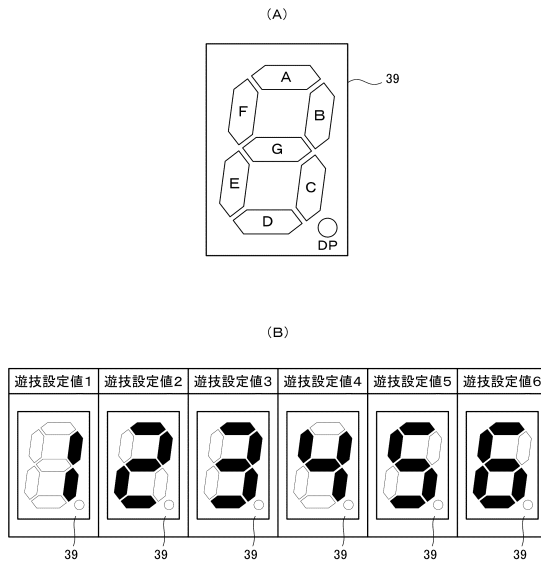


20

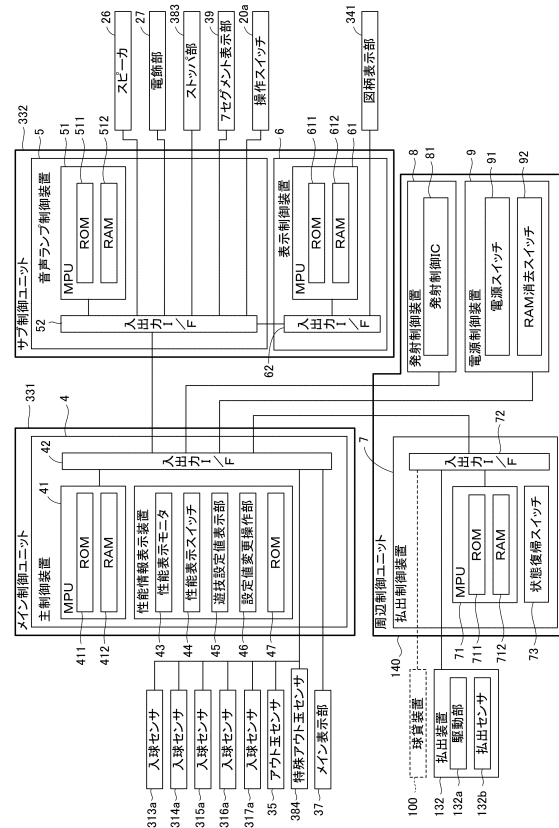
30

40

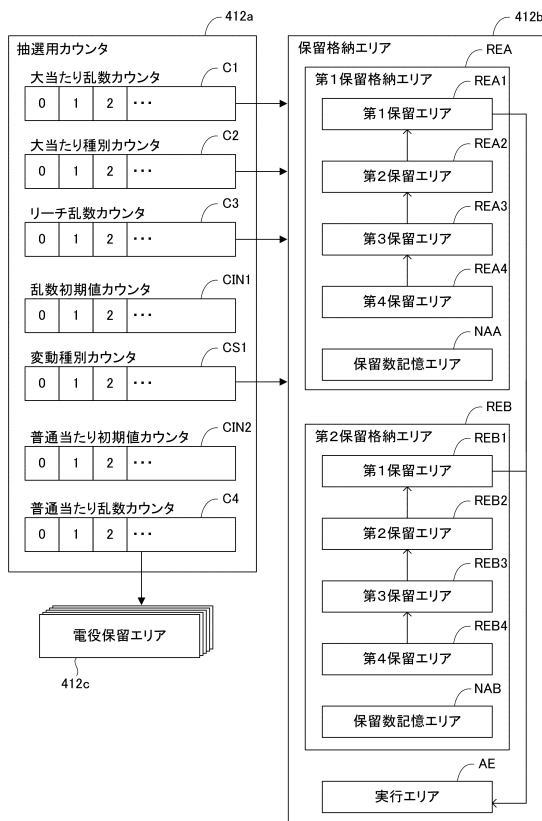
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205 206~65535	大当たり 外れ	約1/318.1
2	0~211 212~65535	大当たり 外れ	約1/309.1
3	0~217 218~65535	大当たり 外れ	約1/300.6
4	0~223 224~65535	大当たり 外れ	約1/292.6
5	0~229 230~65535	大当たり 外れ	約1/284.9
6	0~235 236~65535	大当たり 外れ	約1/277.7

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820 821~65535	大当たり 外れ	約1/79.9
2	0~844 845~65535	大当たり 外れ	約1/77.6
3	0~868 869~65535	大当たり 外れ	約1/75.4
4	0~892 893~65535	大当たり 外れ	約1/73.4
5	0~916 917~65535	大当たり 外れ	約1/71.5
6	0~940 941~65535	大当たり 外れ	約1/69.6

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9 10~14 15~19	5R確変大当たり 16R確変大当たり 5R通常大当たり
第2特図	0~4 5~14 15~19	5R確変大当たり 16R確変大当たり 5R通常大当たり

(D) 外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

10

20

30

40

50

【図 15】

(A) 通常大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

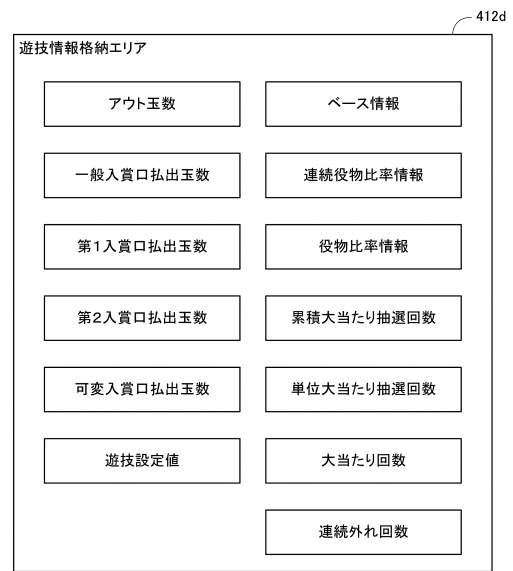
(B) 確変大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(C) 外れ変動テーブル

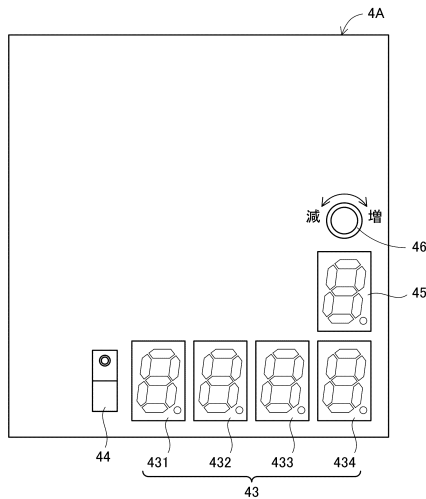
外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

【図 16】

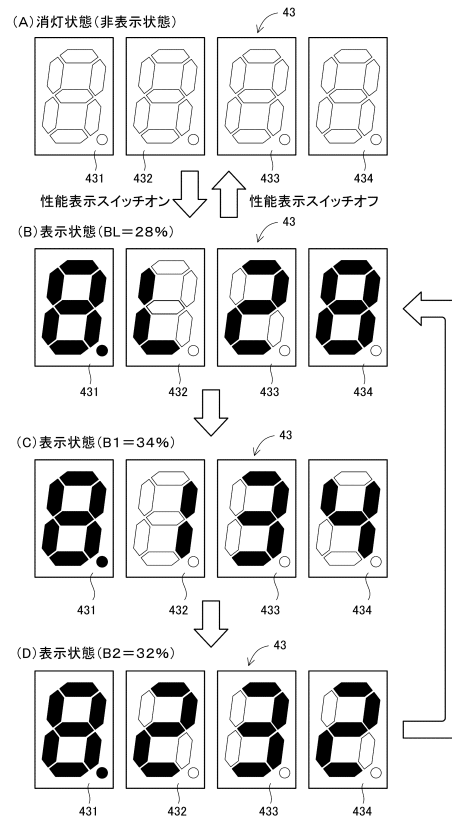


10

【図 17】



【図 18】



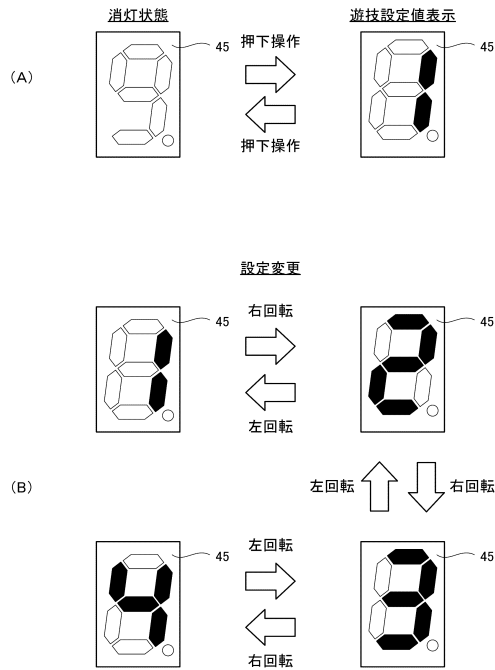
20

30

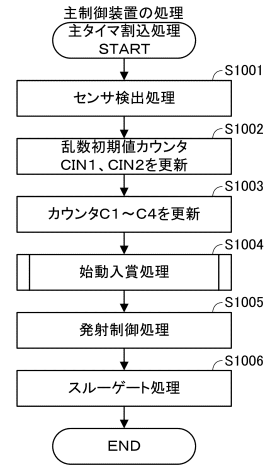
40

50

【図 19】



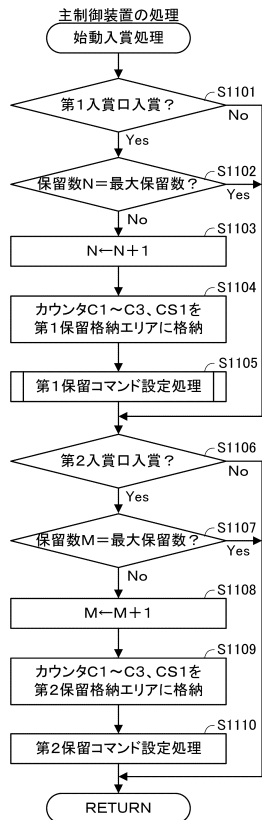
【図 20】



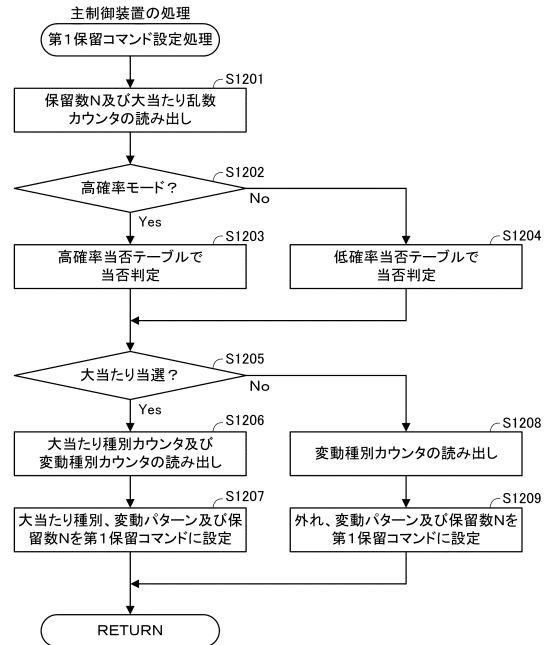
10

20

【図 21】



【図 22】

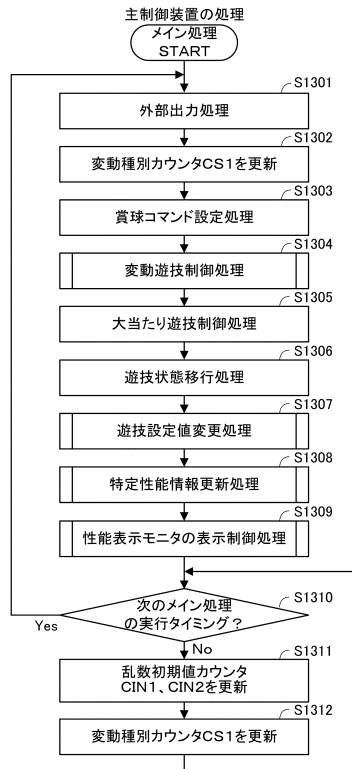


30

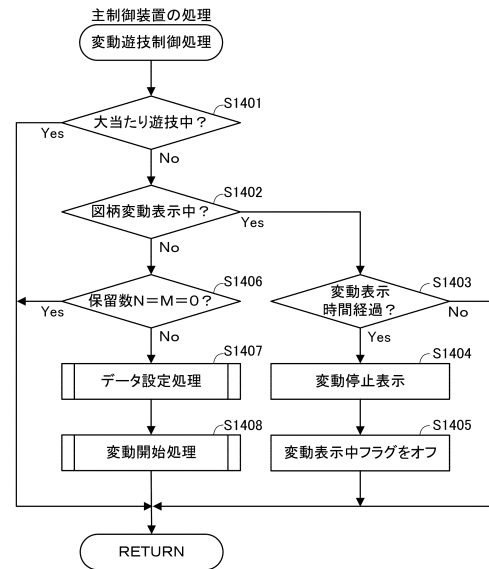
40

50

【図 2 3】



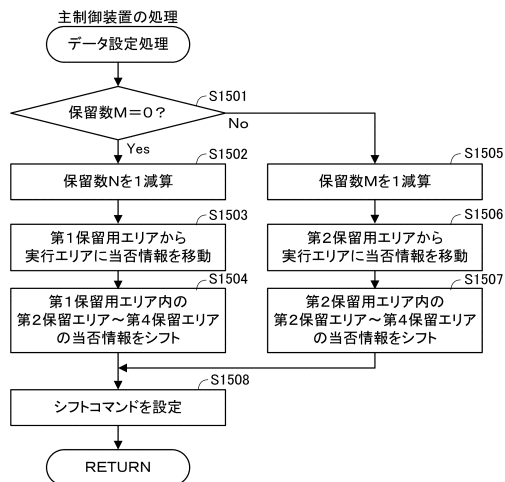
【図 2 4】



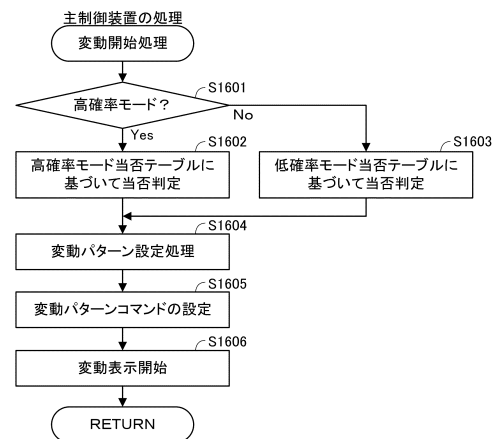
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

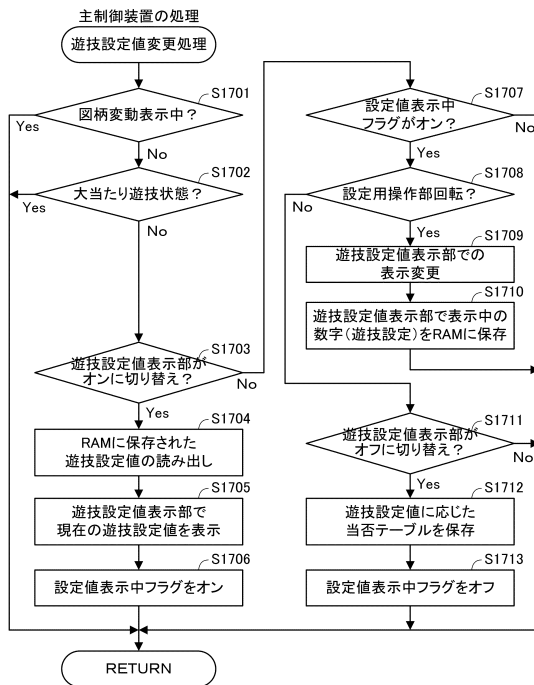


30

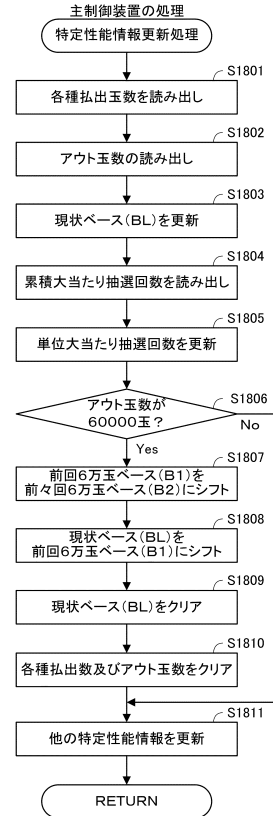
40

50

【図 27】



【図 28】



【図 29】

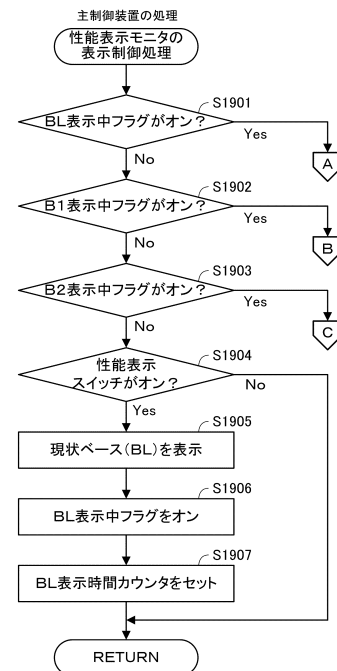
(A) ベース情報 (アウト玉数 < 60000 玉)

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】



10

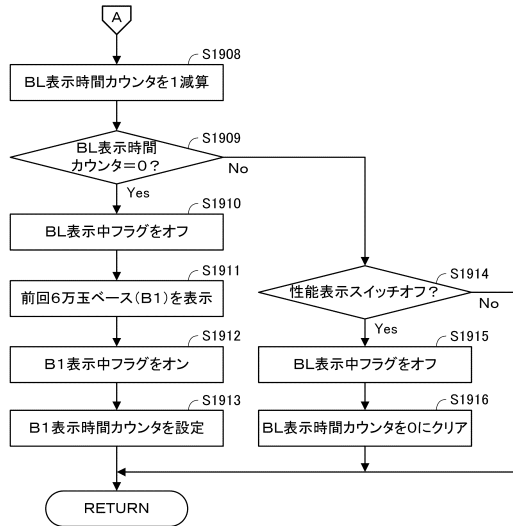
20

30

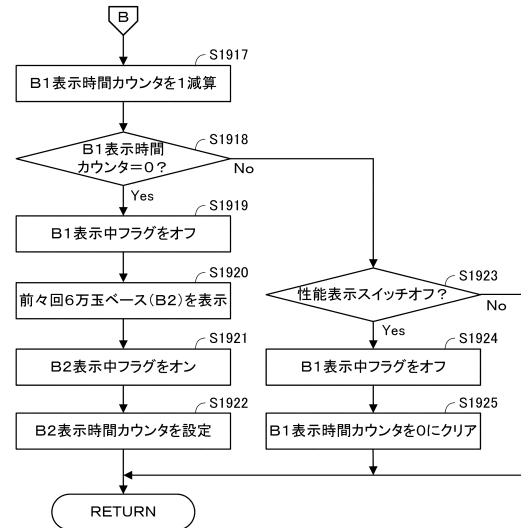
40

50

【図 3 1】

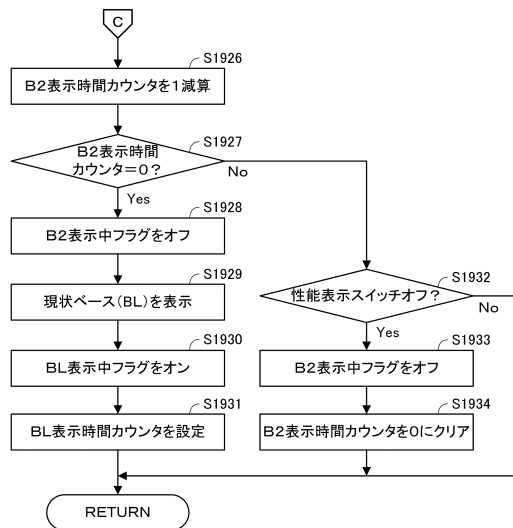


【図 3 2】

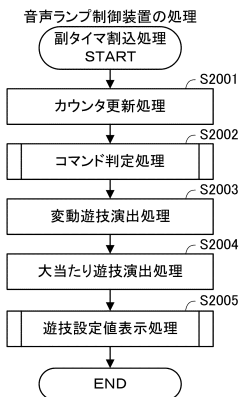


10

【図 3 3】



【図 3 4】



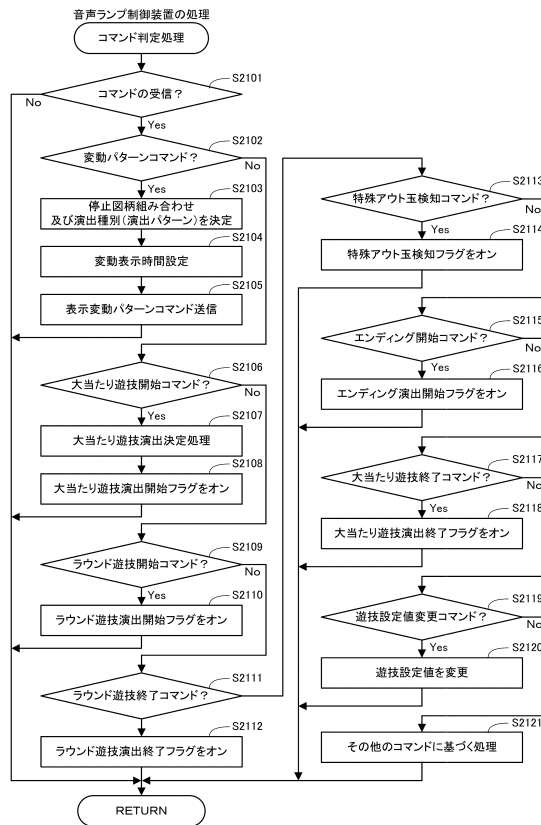
20

30

40

50

【図 3 5】



【図 3 6】

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

(B) 変動種別テーブル

変動パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図 3 7】

(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	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	
10~19		演出パターンX2	演出パターンX3	
20~29	演出パターンX2		演出パターンX4	演出パターンX1
30~39		演出パターンX3		
40~49	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX5	
50~59		演出パターンX5		演出パターンX2
60~69	演出パターンX4			演出パターンX3
70~79				演出パターンX4
80~89	演出パターンX5			
90~99				
100~109				

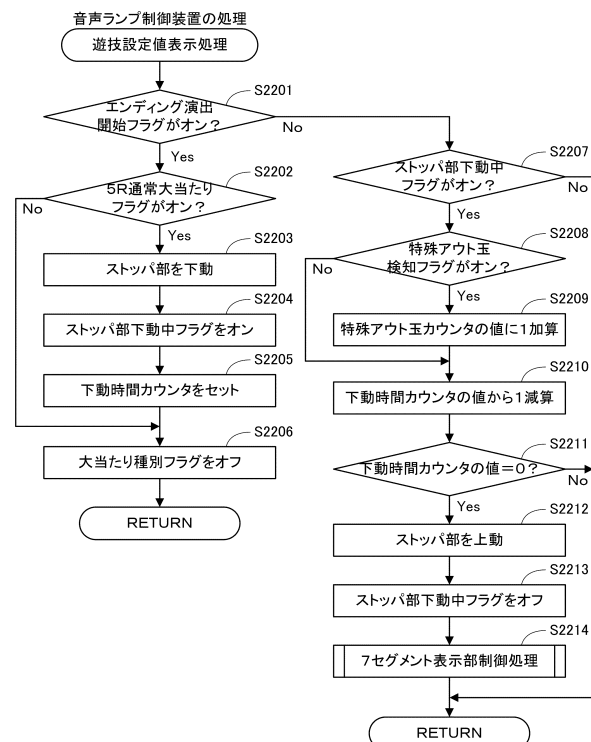
(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン 種別カウンタ	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9			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Y3	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Y4	演出パターンY4
40~49		演出パターンY3	演出パターンY5	
50~59	演出パターンY3	演出パターンY3		
60~69		演出パターンY4	演出パターンY5	
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4		
80~89		演出パターンY5		
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5		
100~109				

(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン 種別カウンタ	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
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Z3	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Z4	演出パターンZ4
40~49		演出パターンZ3	演出パターンZ5	
50~59	演出パターンZ3	演出パターンZ3		
60~69		演出パターンZ4	演出パターンZ5	
70~79	演出パターンZ4	演出パターンZ4		
80~89		演出パターンZ5		
90~99	演出パターンZ5	演出パターンZ5		
100~109				

【図 3 8】



10

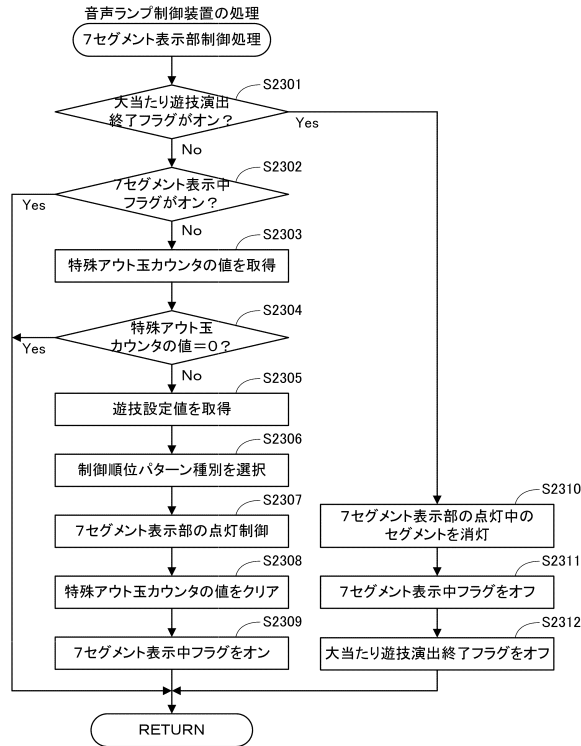
20

30

40

50

【図 39】



【図 40】

(A) 各セグメントと表示数値との対応関係

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

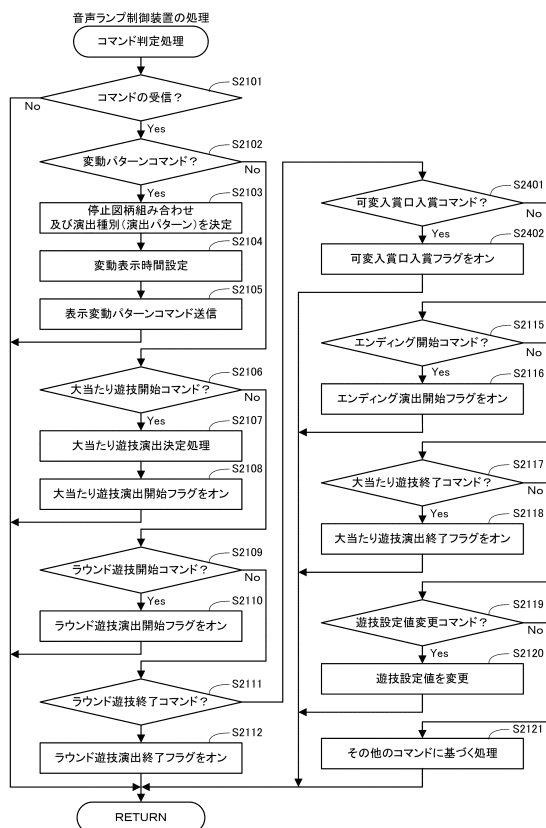
(B) 制御順位パターン種別選択テーブルA(遊技設定値1)

制御順位パターン種別カウンタ	制御順位パターン種別	
0~49	パターンA1	C→E→B→A→D→F→G
50~79	パターンB1	C→E→B→D→A→F→G
80~84	パターンC1	C→E→D→B→A→F→G
85~89	パターンD1	E→C→B→A→D→F→G
90~94	パターンE1	E→B→C→D→A→F→G
95~97	パターンF1	B→C→E→A→D→F→G
98~99	パターンG1	F→C→E→B→D→A→G

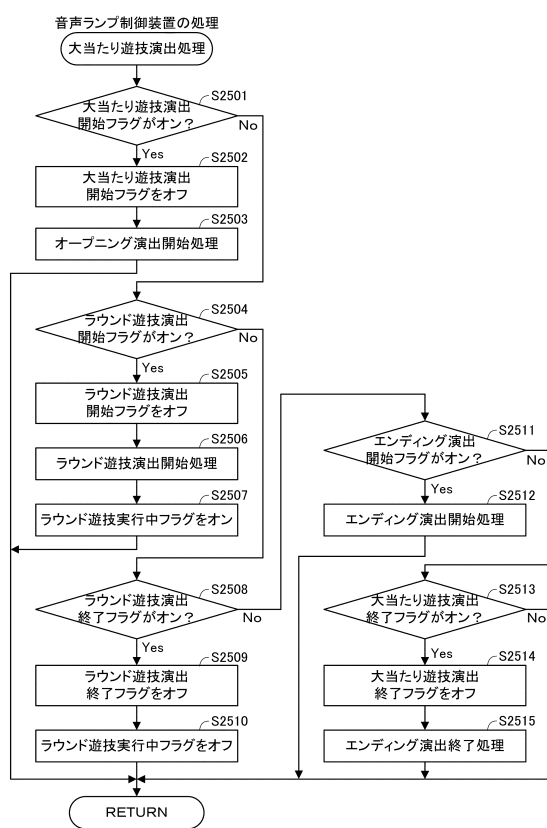
(C) 制御順位パターン種別選択テーブルA(遊技設定値6)

制御順位パターン種別カウンタ	制御順位パターン種別	
0~19	パターンA6	G→A→D→C→F→B→E
20~39	パターンB6	G→A→D→C→B→F→E
40~59	パターンC6	G→D→A→C→F→B→E
60~79	パターンD6	C→G→A→D→F→B→E
80~89	パターンE6	C→G→D→A→B→F→E
90~94	パターンF6	A→G→D→C→F→B→E
95~99	パターンG6	D→G→A→C→B→F→E

【図 41】



【図 42】



10

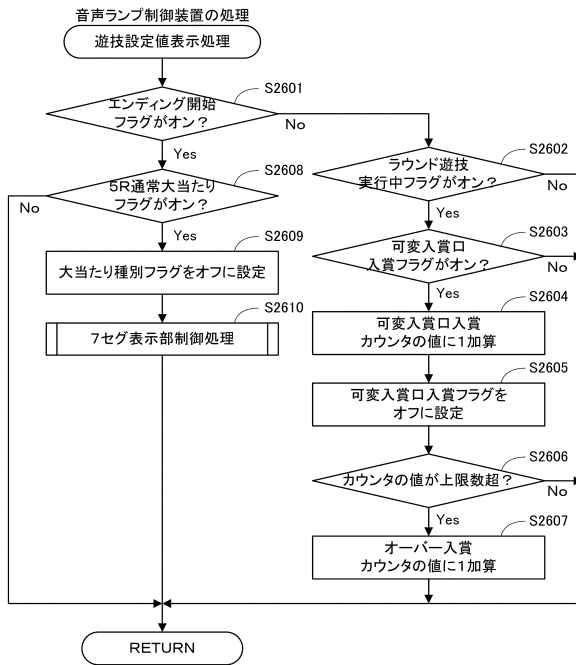
20

30

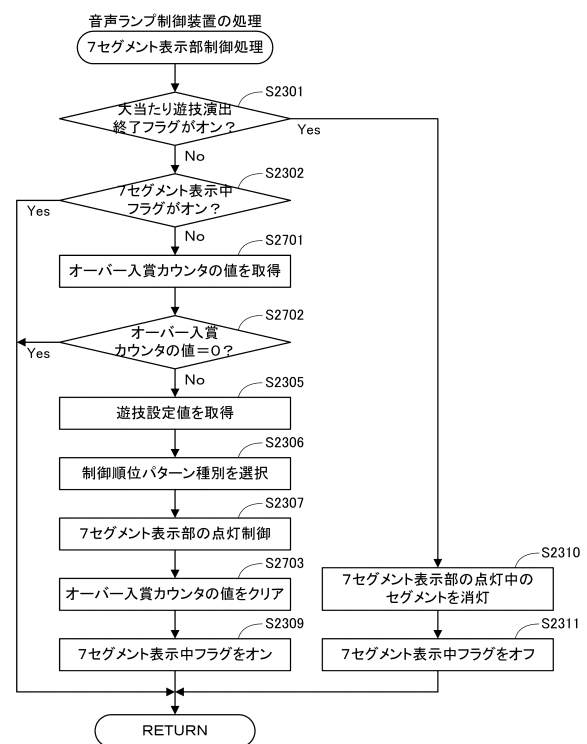
40

50

【図 4 3】



【図 4 4】



10

20

【図 4 5】

(A) 遊技設定値と表示アルファベットとの対応関係

遊技設定値1	遊技設定値2	遊技設定値3	遊技設定値4	遊技設定値5	遊技設定値6
39	39	39	39	39	39

【図 4 6】

(A) 制御順位パターン種別選択テーブル(遊技設定値1)

制御順位パターン 種別カウンタ	制御順位パターン種別	
0~9	パターンA1	A→E→F→G→D→B→C
10~19	パターンB1	A→F→E→G→D→B→C
20~29	パターンC1	E→A→F→G→D→C→B
30~39	パターンD1	E→F→A→G→D→C→B
40~49	パターンE1	F→A→E→G→D→B→C
50~59	パターンF1	F→E→A→G→D→C→B
60~69	パターンG1	G→A→E→F→D→B→C

30

(B) 各セグメントと表示アルファベットとの対応関係

セグメント	表示アルファベット(遊技設定値)	
	点灯	消灯
A	A(1), B(2), C(3), D(4), E(5), F(6)	なし
B	A(1), B(2), D(4)	C(3), E(5), F(6)
C	A(1), B(2), D(4)	C(3), E(5), F(6)
D	B(2), C(3), D(4), E(5)	A(1), F(6)
E	A(1), B(2), C(3), D(4), E(5), F(6)	なし
F	A(1), B(2), C(3), D(4), E(5), F(6)	なし
G	A(1), B(2), E(5), F(6)	C(3), D(4)

アルファベットの右の括弧内は遊技設定値

(B) 制御順位パターン種別選択テーブル(遊技設定値6)

制御順位パターン 種別カウンタ	制御順位パターン種別	
0~9	パターンA1	A→E→F→G→B→C→D
10~19	パターンB1	A→F→E→G→B→D→C
20~29	パターンC1	E→A→F→G→C→B→D
30~39	パターンD1	E→F→A→G→C→D→B
40~49	パターンE1	F→A→E→G→D→B→C
50~59	パターンF1	F→E→A→G→D→C→B
60~69	パターンG1	G→A→E→F→D→B→C

40

50

【図 4 7】

(A) エンディング画面 (通常大当たり時)



(B) 遊技設定値表示顔画像の表示順位

ステップ	特殊アウト玉数	表示部位
1	1個	輪郭 (共通)
2	2個	耳 (共通)
3	3個	鼻 (共通)
4	4個	口
5	5個	髪の毛 (帽子の有無)
6	6個	眉
7	7個以上	目

【図 4 8】

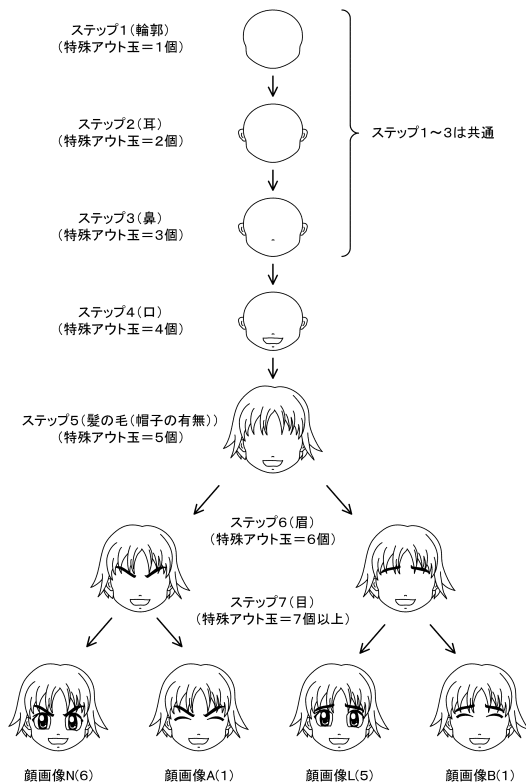
遊技設定値と顔画像との対応関係

	顔画像A	顔画像B	顔画像C
遊技設定値1			
遊技設定値2			
遊技設定値3			
遊技設定値4			
遊技設定値5			
遊技設定値6			

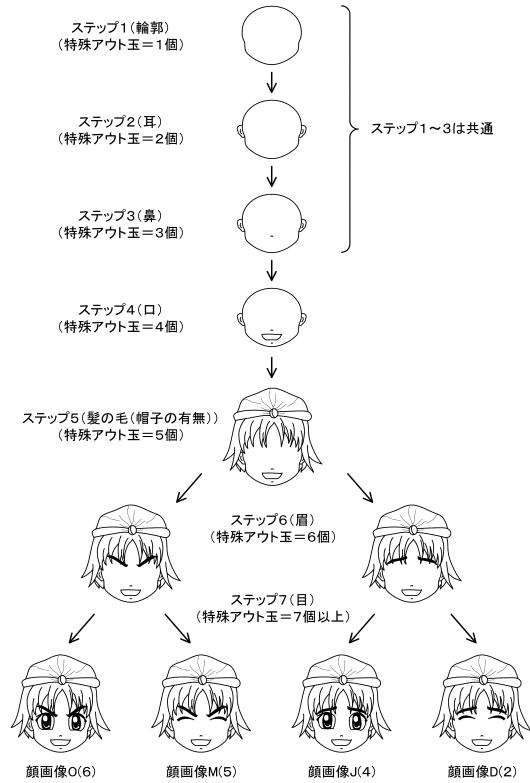
10

20

【図 4 9】



【図 5 0】

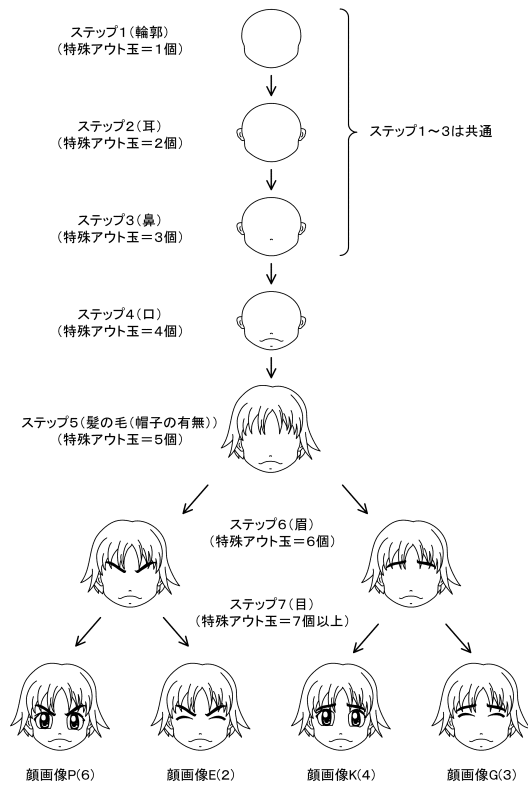


30

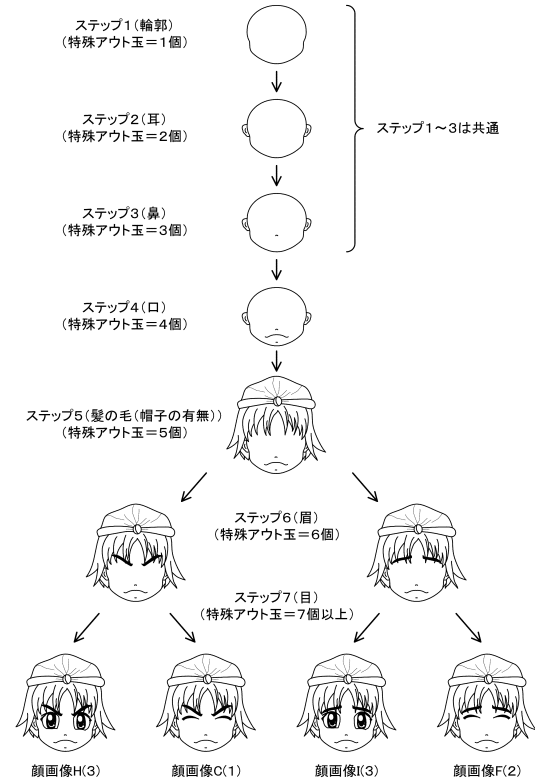
40

50

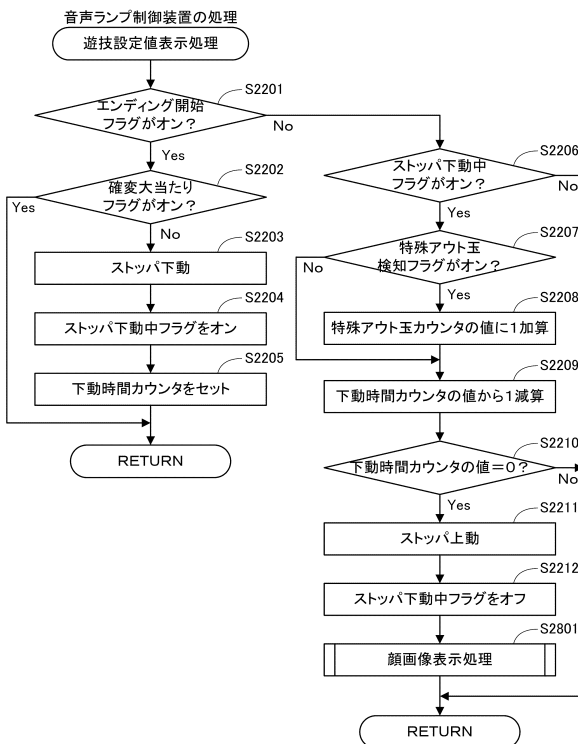
【図 5 1】



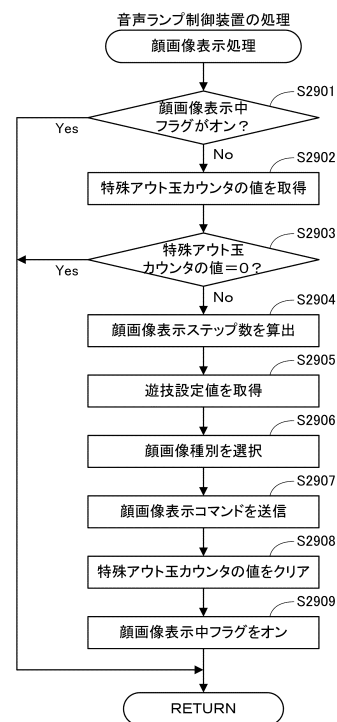
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



10

20

30

40

50

【図 5 5】

(A) エンディング画面 (通常大当たり時)



(B) 遊技設定値表示画像

遊技設定値1	遊技設定値2	遊技設定値3	遊技設定値4	遊技設定値5	遊技設定値6
1 判定結果	2 判定結果	3 判定結果	4 判定結果	5 判定結果	6 判定結果

【図 5 6】

(A) エンディング画面 (通常大当たり時)



(B) 遊技設定値表示画像

遊技設定値1	遊技設定値2	遊技設定値3	遊技設定値4	遊技設定値5	遊技設定値6
A 判定結果	8 判定結果	C 判定結果	0 判定結果	E 判定結果	F 判定結果

【図 5 7】

(A) エンディング画面 (通常大当たり時)



(B) 画像消去順位テーブル

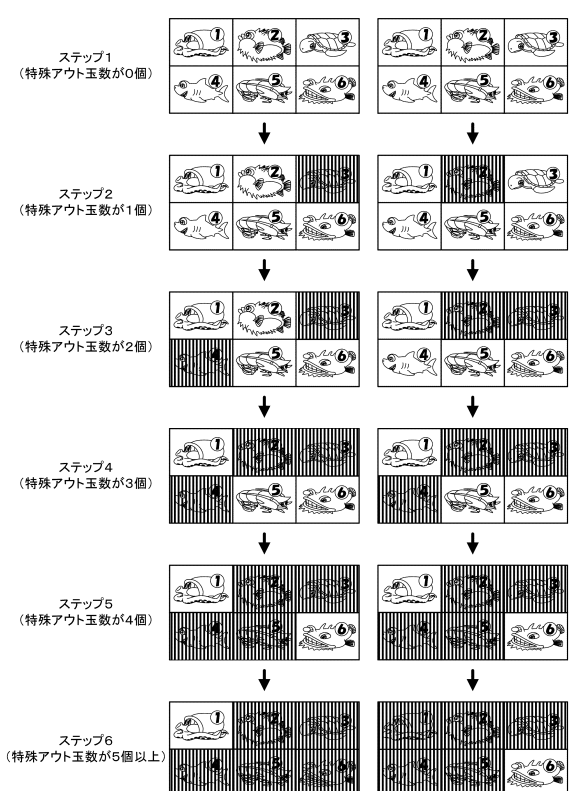
ステップ数 (特殊アウト玉数)	遊技設定値					
	1	2	3	4	5	6
1 (0個)	なし	なし	なし	なし	なし	なし
2 (1個)	カメ (3)	カメ (3)	ハリセンボン (2)	ハリセンボン (2)	ハリセンボン (2)	ハリセンボン (2)
3 (2個)	サメ (4)	サメ (4)	サメ (4)	カメ (3)	カメ (3)	カメ (3)
4 (3個)	ハリセンボン (2)	エビ (5)	エビ (5)	エビ (5)	サメ (4)	サメ (4)
5 (4個)	エビ (5)	タコ (1)	タコ (1)	タコ (1)	タコ (1)	タコ (1)
6 (5個以上)	アンコウ (6)	アンコウ (6)	アンコウ (6)	アンコウ (6)	アンコウ (6)	エビ (5)

括弧内の数字は遊技設定値

【図 5 8】

(A) 遊技設定値1

(B) 遊技設定値6



10

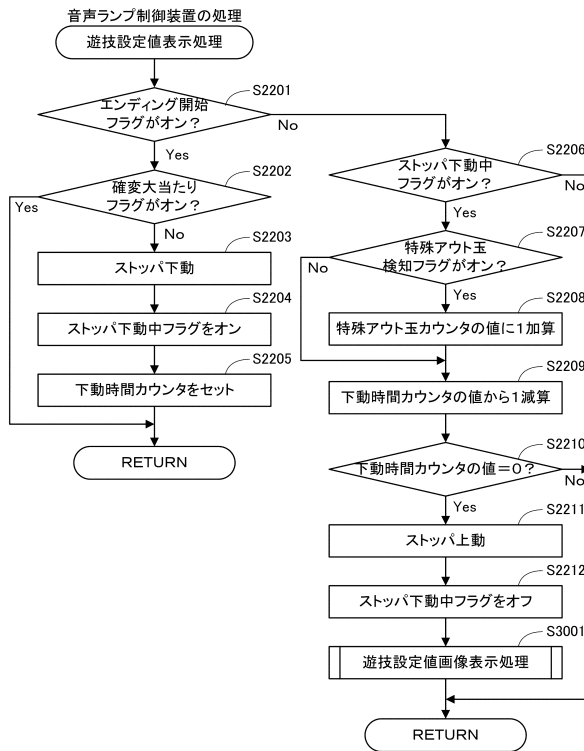
20

30

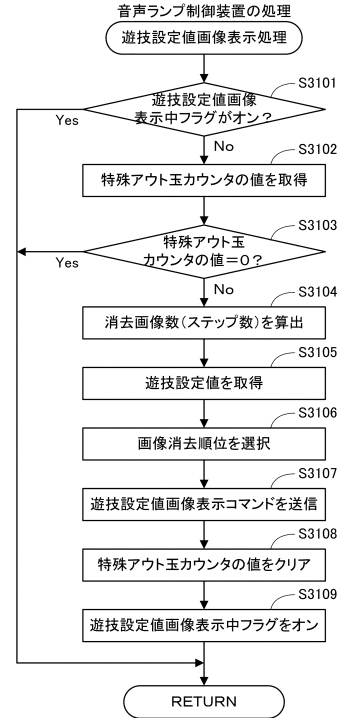
40

50

【図 59】



【図 60】

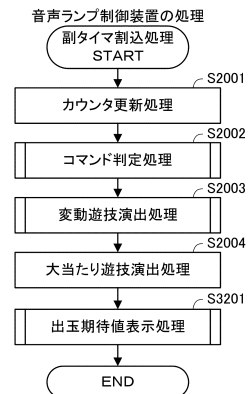


【図 61】

出玉期待値と顔画像との対応関係

	顔画像種別A	顔画像種別B	顔画像種別C
出玉期待値 ランクS (120%以上)			
出玉期待値 ランクA (110%以上 120%未満)			
出玉期待値 ランクB (100%以上 110%未満)			
出玉期待値 ランクC (90%以上 100%未満)			
出玉期待値 ランクD (80%以上 90%未満)			
出玉期待値 ランクE (80%未満)			

【図 62】



10

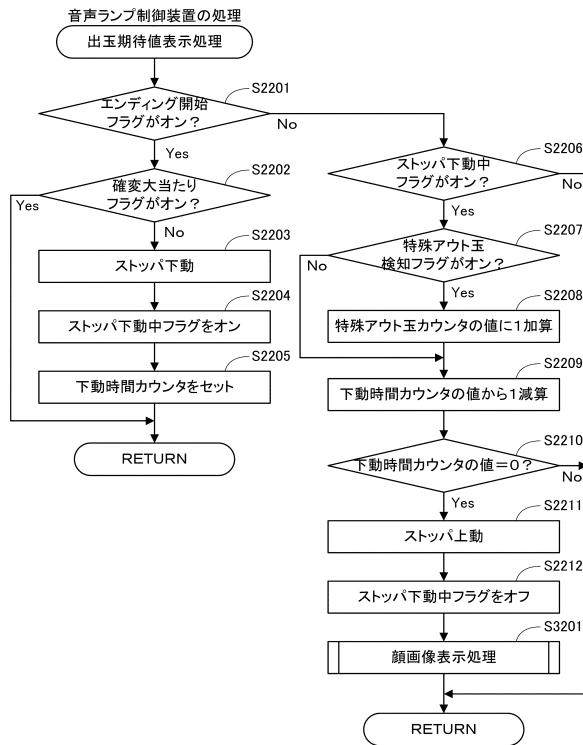
20

30

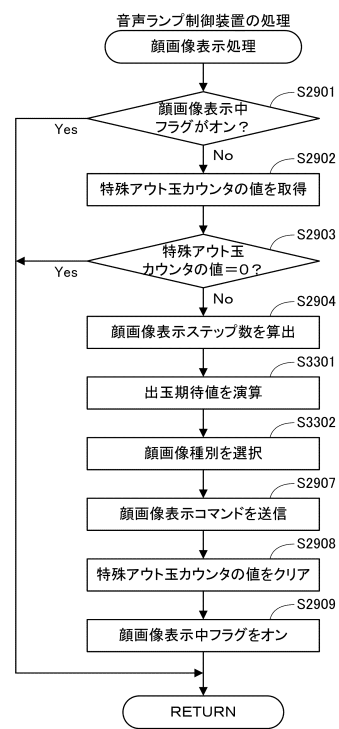
40

50

【図 6 3】



【図 6 4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 石田 睦
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 磯野 逸策
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 稲葉 尚弘
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 赤松 拓典
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 森川 能匡
- (56)参考文献 特許第6733688(JP, B2)
特開2017-104296(JP, A)
特開2000-070484(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02