

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6928491号
(P6928491)

(45) 発行日 令和3年9月1日 (2021.9.1)

(24) 登録日 令和3年8月11日 (2021.8.11)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2 0 0 6 . 0 1)

F I

A 6 3 F 5 / 0 4 6 5 0

A 6 3 F 5 / 0 4 6 5 1

A 6 3 F 5 / 0 4 6 0 3 D

請求項の数 1 (全 42 頁)

(21) 出願番号	特願2017-115776 (P2017-115776)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年6月13日 (2017.6.13)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-204 (P2019-204A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成31年1月10日 (2019.1.10)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年5月12日 (2020.5.12)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	櫻井 茂樹

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】

遊技を行う遊技機において、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
演出の制御を行う演出制御手段と、
前記遊技制御手段によって制御される特定ランプと、
有利状態に制御する有利状態手段と、
画像を表示する表示手段と、
遊技者に対して過度な遊技を抑制させる文字画像を前記表示手段に表示させる抑制報知を行う抑制報知手段と、を備え、
前記有利状態の終了条件には、当該有利状態中に計数された計数値が特定値に達したときに成立する第1終了条件と、当該第1終了条件が成立する前に成立可能な第2終了条件とが含まれ、
前記抑制報知手段は、
前記第1終了条件が成立したときに前記抑制報知を行う第1抑制報知手段と、
前記第2終了条件が成立したときに前記抑制報知を行う第2抑制報知手段とを含み、
前記抑制報知は、前記有利状態における遊技の結果を示す結果画像が表示されている間において、前記文字画像をフェードインさせることで前記表示手段における当該文字画像の表示を開始させ、当該文字画像を前記表示手段に鮮明な状態で所定期間に亘って表示させ、当該文字画像をフェードアウトさせることで前記表示手段における当該文字画像の表

示を終了させることで行われ、

前記第 1 抑制報知手段によって行われる前記抑制報知と、前記第 2 抑制報知手段によって行われる前記抑制報知とのいずれにおいても、前記所定期間は一定であり、

前記第 1 抑制報知手段によって行われる前記抑制報知と、前記第 2 抑制報知手段によって行われる前記抑制報知とは、前記表示手段に表示される前記文字画像が共通し、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態中に、前記特定ランプを点灯させることで前記有利状態の制御中である旨を示唆し、

前記有利状態中に計数された計数値が前記特定値未満であるときには、前記有利状態に関わる特定処理を実行し、

前記有利状態中に計数された計数値が前記特定値以上であるときには、前記特定処理を実行することなく、記憶部に記憶された前記有利状態に関わる情報を初期化する初期化処理を実行した後に、前記特定ランプを消灯させる消灯処理を実行する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられた入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

【0003】

このような遊技機として、遊技者が遊技に大金を投じたりより多くの出玉を求めたりといった所謂のめり込みを防止するために、遊技者に対して注意喚起の報知を行う遊技機があった（たとえば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2014 - 8184 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述した遊技機においては、遊技者にとって有利な状態に制御された場合における注意喚起の報知について何ら鑑みられておらず、改善の余地があった。

【0006】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者に対する報知について改善した遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

遊技を行う遊技機において、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

演出の制御を行う演出制御手段と、

前記遊技制御手段によって制御される特定ランプと、

有利状態に制御する有利状態手段と、

画像を表示する表示手段と、

遊技者に対して過度な遊技を抑制させる文字画像を前記表示手段に表示させる抑制報知

10

20

30

40

50

を行う抑制報知手段と、を備え、

前記有利状態の終了条件には、当該有利状態中に計数された計数値が特定値に達したときに成立する第１終了条件と、当該第１終了条件が成立する前に成立可能な第２終了条件とが含まれ、

前記抑制報知手段は、

前記第１終了条件が成立したときに前記抑制報知を行う第１抑制報知手段と、

前記第２終了条件が成立したときに前記抑制報知を行う第２抑制報知手段とを含み、

前記抑制報知は、前記有利状態における遊技の結果を示す結果画像が表示されている間において、前記文字画像をフェードインさせることで前記表示手段における当該文字画像の表示を開始させ、当該文字画像を前記表示手段に鮮明な状態で所定期間に亘って表示させ、当該文字画像をフェードアウトさせることで前記表示手段における当該文字画像の表示を終了させることで行われ、

10

前記第１抑制報知手段によって行われる前記抑制報知と、前記第２抑制報知手段によって行われる前記抑制報知とのいずれにおいても、前記所定期間は一定であり、

前記第１抑制報知手段によって行われる前記抑制報知と、前記第２抑制報知手段によって行われる前記抑制報知とは、前記表示手段に表示される前記文字画像が共通し、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態中に、前記特定ランプを点灯させることで前記有利状態の制御中である旨を示唆し、

前記有利状態中に計数された計数値が前記特定値未満であるときには、前記有利状態に関わる特定処理を実行し、

20

前記有利状態中に計数された計数値が前記特定値以上であるときには、前記特定処理を実行することなく、記憶部に記憶された前記有利状態に関わる情報を初期化する初期化処理を実行した後に、前記特定ランプを消灯させる消灯処理を実行する。

遊技機は、以下のように構成されてもよい。

遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１）において、

有利状態（たとえば、有利区間）に制御する有利状態手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間に制御する処理）と、

前記有利状態の開始契機から計数値（たとえば、カウントゲーム数）を計数する計数手段（たとえば、メイン制御部４１によるカウントゲーム数を計数する処理）と、

30

前記計数手段により計数される前記計数値が特定値（たとえば、１５００ゲーム）に達することで前記有利状態の制御を終了する終了手段（たとえば、メイン制御部４１による初期化処理）と、

前記有利状態を継続させるための権利（たとえば、ＡＴゲーム）を付与する付与手段（たとえば、メイン制御部４１によるＡＴゲームを付与する処理）と、

前記有利状態における所定時点（たとえば、有利区間中に消化するゲーム数が１５００ゲームに達することが確定した時点）において、前記付与手段に付与された権利により前記計数値が前記特定値に達することが確定する場合、前記所定時点から前記終了手段により前記有利状態の制御が終了されるまでの期間において、前記権利と異なる特典（たとえば、設定値示唆、ポイント）を付与する特殊制御を行う特殊制御手段（たとえば、メイン制御部４１による特殊制御を行う処理）とを備える、遊技機。

40

【０００８】

（１） 遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１）において、

有利状態（たとえば、有利区間）に制御する有利状態手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間に制御する処理）と、

遊技者に対して過度な遊技を抑制させる抑制報知を行う抑制報知手段（たとえば、サブ制御部９１による抑制報知を行う処理）とを備え、

前記有利状態の終了条件には、当該有利状態中に計数された計数値（たとえば、カウントゲーム数）が特定値（たとえば、１５００ゲーム）に達したときに成立する第１終了条件（たとえば、図１１のＳ３８でＮＯと判断されること）と、当該第１終了条件が成立す

50

る前に成立可能な第2終了条件（たとえば、図11のS39，S40，S41でともにNOと判断されること）とが含まれ、

前記抑制報知手段は、前記第1終了条件が成立したときに前記抑制報知を行う（たとえば、メイン制御部41は、図11のS38でNOと判断したときにS42で図12の初期化処理を実行してS424で通常フラグをセットして通常区間に制御する旨のコマンドをサブ制御部91に送信し、サブ制御部91は当該コマンドに基づき抑制報知を行う）。

【0009】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記有利状態の終了に伴って、第1状態（たとえば、RT3）から当該第1状態よりも不利な第2状態（たとえば、初期RTであるRT0）へと状態を移行させる移行制御手段（たとえば、メイン制御部41による図12のS422の処理）を備える。

10

【0010】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記抑制報知手段は、前記第2終了条件が成立したときに前記抑制報知を行う（たとえば、メイン制御部41は、図11のS39，S40，S41でともにNOと判断したときにS42で図12の初期化処理を実行してS424で通常フラグをセットして通常区間に制御する旨のコマンドをサブ制御部91に送信し、サブ制御部91は当該コマンドに基づき抑制報知を行う）。

【0011】

（4） 上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

20

前記抑制報知とは異なる所定報知（たとえば、小役示唆）を行う所定報知手段（たとえば、メイン制御部41による制御に基づきサブ制御部91が小役示唆を実行する処理）を備え、

前記抑制報知は特定動作が行われるか否かに関わらず所定期間（たとえば、3秒間）が経過するまで終了しない（たとえば、図14（B）に示すように、抑制報知は3秒間経過する前のBET動作で終了しない）のに対して、前記所定報知は期間の経過に関わらず特定動作が行われたときに終了する（たとえば、図14（A）に示すように、小役示唆は3秒間経過する前のBET動作で終了する）。

【図面の簡単な説明】

【0012】

30

【図1】（a）は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、（b）は、スロットマシンの主な内部構成の一例を示す図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】入賞役を説明するための図である。

【図4】抽選対象役を説明するための図である。

【図5】押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図6】移行出目の図柄組合せを説明するための図である。

【図7】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図8】遊技状態の概要を示す図である。

【図9】（a）は、有利区間移行抽選テーブルを示す図である。（b）は、AT抽選テーブルを示す図である。（c）は、上乗せ抽選テーブルを示す図である。

40

【図10】メイン制御部が実行する通常区間処理を示すフローチャートである。

【図11】メイン制御部が実行する有利区間処理を示すフローチャートである。

【図12】メイン制御部が実行する初期化処理を示すフローチャートである。

【図13】本実施の形態に係るデモ状態における抑制報知を説明するための図である。

【図14】本実施の形態に係る有利状態終了における抑制報知を説明するための図である。

。

【図15】抑制報知の実行期間を説明するためのタイミングチャートである。

【図16】変形例に係る有利状態終了における抑制報知を説明するための図である。

【図17】液晶表示器における到達確定演出例、およびバトル演出例を示す図である。

50

【図 1 8】変形例に係る抑制報知の態様を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。以下の実施の形態では、本発明がスロットマシンに適用された場合の一例を説明する。

【0014】

〔スロットマシンの構成〕

図 1 (a) は、本実施形態に係るスロットマシン 1 の正面図であり、図 1 (b) は、スロットマシン 1 の主な内部構成の一例を示す図である。図 2 は、リールの図柄配列を示す図である。

10

【0015】

図 1 (a) に示すように、スロットマシン 1 は、前面扉 1 b に液晶表示器 5 1 が設けられている。前面扉 1 b における液晶表示器 5 1 の下方には、透視窓 3 が形成されている。遊技者は、この透視窓 3 を介して筐体 1 a 内部に並設されているリール 2 L , 2 C , 2 R を視認可能である。図 2 に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。

【0016】

図 1 (a) に示すように、前面扉 1 b には、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技用価値（メダル数）として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リールの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R、および演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 などが設けられている。

20

【0017】

前面扉 1 b には、報知手段の一例として、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部 1 3 が設けられている。遊技用表示部 1 3 には、クレジットとして記憶されているメダル数が表示されるクレジット表示器 1 1、メダルの払出枚数やエラー時にエラーコードなどが表示される遊技補助表示器 1 2、設定されている賭数を報知するための 1 BET LED 1 4、2 BET LED 1 5、3 BET LED 1 6、メダル投入が可能であることを報知する投入要求 LED 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が可能であることを報知するスタート有効 LED 1 8、およびリプレイ入賞後のリプレイゲーム中であることを報知するリプレイ中 LED 2 0 が設けられている。

30

【0018】

遊技用表示部 1 3 には、LED ランプを点灯することで後述する有利区間中であることを報知する有利区間報知ランプ 1 9 が設けられている。なお、本実施の形態においては、スタートスイッチ 7 の操作後においてウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリール 2 L , 2 C , 2 R の回転開始を待機している状態）中であることを報知するウェイト中 LED が設けられていないが、このようなウェイト中 LED が設けられていてもよい。

40

【0019】

クレジットおよび設定済の賭数を精算する際の遊技者による精算スイッチ 10 の操作を精算操作ともいう。なお、リプレイ入賞が発生したときには、自動で賭数が設定されるが、この場合、精算操作がされたとしても賭数は精算されない。つまり、自動で賭数が設定されている場合に精算操作されたときには、クレジットのみが精算される。なお、リプレイ入賞の有無にかかわらず、精算操作されたときにはクレジットのみが精算されるものであってもよいし、クレジットおよび賭数のいずれも精算されるものであってもよい。

【0020】

液晶表示器 5 1 は、複数種類の画像を表示可能である。具体的には、本実施の形態に係

50

るスロットマシン 1 では、遊技中状態や非遊技中状態といった各状態に制御可能であり、液晶表示器 5 1 は、それぞれに応じた画像を表示する。

【 0 0 2 1 】

遊技中状態とは、実際に単位遊技（たとえば、1 ゲーム）が行われている状態である。具体的には、B E T 操作、メダル投入、またはリプレイ入賞による自動 B E T によって次の 1 ゲームを開始するための賭数が行われてから、払出処理（たとえば、メダルの払い出し、クレジットの更新、後述する遊技補助表示器 1 2 の更新などを行う処理）が完了するまでの状態を、遊技中状態と称する。遊技中状態においては、通常用の背景画像（通常背景ともいう）や演出用の背景画像などが液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 0 2 2 】

非遊技中状態とは、遊技中状態とは異なり、単位遊技が行われていない状態である。具体的には、払出処理が完了してから次の 1 ゲームを開始するための賭数が行われるまでの状態を、非遊技中状態と称する。つまり、非遊技中状態は、遊技者が遊技をしていない状態である。

【 0 0 2 3 】

非遊技中状態には、非デモ状態とデモ状態とが含まれる。具体的には、遊技中状態から非遊技中状態に移行してから、たとえば 3 0 秒間が経過するまでは非デモ状態となり、3 0 秒間が経過した後はデモ状態となる。なお、3 0 秒間は一例であり、経過時間は任意に設定可能である。

【 0 0 2 4 】

非デモ状態においては、遊技中状態と同様にたとえば通常背景が液晶表示器 5 1 に表示される。デモ状態においては、デモ状態用のデモ画像が液晶表示器 5 1 に表示される。たとえば、後述する図 1 3 に示すように、デモ画像として、ダイヤモンド型の枠内に「D E M O」という文字が示された画像が液晶表示器 5 1 に表示される。前述したように、デモ画像は、遊技者が遊技をしていない非遊技中状態においてしばらく経過してから液晶表示器 5 1 に表示される画像であるため、遊技者が遊技をしていない旨を示唆する画像であるといえる。

【 0 0 2 5 】

上述したように非遊技中状態において、たとえば 3 0 秒間が経過したときにデモ状態に制御されるものに限らず、精算操作が行われたときにもデモ状態に制御される。具体的には、リプレイに入賞しておらず自動で賭数が設定されていない場合において、精算操作が行われると、デモ状態に制御される。なお、リプレイに入賞している場合には自動で賭数が設定されているため、精算操作が行われてもデモ状態に制御されない。

【 0 0 2 6 】

また、設定変更が行われたときには遊技に関する情報が初期化される。このため、設定変更時にスロットマシン 1 への電力が遮断されてその後電断から復帰した場合、当該設定変更後には、デモ状態に制御される。また、スロットマシン 1 への電力が遮断された後、特定時刻（たとえば、午前 3 時）を跨いで電断から復帰した場合にも、遊技に関する情報が初期化される。このような場合においても、電断から復帰した後は、デモ状態に制御される。

【 0 0 2 7 】

スロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 に投入するか M A X B E T スイッチ 6 の操作などにより規定数の賭数（たとえば 3 ）を設定する。これにより、入賞ライン L N が有効となり、かつスタートスイッチ 7 への操作が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。賭数設定済の状態ではメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。なお、以下では、メダル投入部 4 にメダルを投入することにより次の遊技の賭数を設定すること、および M A X B E T スイッチ 6 を操作することにより次の遊技の賭数を設定することを、総称して B E T 動作という。

【 0 0 2 8 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 が操作されると、リール 2 L , 2 C , 2

10

20

30

40

50

R が回転して図柄が変動表示され、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されると対応するリールの回転が停止することで、透視窓 3 の上中下段に 3 つの図柄が表示結果として導出表示される。規定数の賭数（たとえば、3）が設定されると、入賞ライン L N が有効化されて、ゲームが開始可能な状態となる。

【 0 0 2 9 】

入賞ライン L N 上に入賞図柄の組合せが停止して入賞が発生したときには、入賞に応じて、所定枚数のメダルが遊技者に対して付与されて、クレジット加算か、クレジットが上限数（50）に達した場合にはメダル払出口 9 からメダルが払い出される。メダル払出口 9 からメダルが払い出されるときには、メイン制御部 4 1 によって制御された図示しないホッパーモータの駆動によって、メダル払出口 9 からメダルが払い出される。

10

【 0 0 3 0 】

図 1（b）に示すように、スロットマシン 1 の内部には、遊技の進行を制御する（遊技を制御するともいえる）とともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板 4 0、およびコマンドに応じて演出を制御する演出制御基板 9 0 などが設けられている。遊技制御基板 4 0 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するメイン制御部 4 1 を備える。演出制御基板 9 0 は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するサブ制御部 9 1 を備える。メイン制御部 4 1 は、ワークメモリとして使用される R A M 4 1 c と、プログラムに従って遊技制御基板 4 0 に接続された各部を制御するメイン C P U 4 1 a とを備える。サブ制御部 9 1 は、ワークメモリとして使用される R A M 9 1 c と、プログラムに従って演出制御基板 9 0 に接続された各部を制御するサブ C P U 9 1 a とを備える。

20

【 0 0 3 1 】

M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R、および精算スイッチ 1 0 が操作されると、当該操作されたことを検出するための検出信号がメイン制御部 4 1 に入力される。メイン制御部 4 1 は、これら各種スイッチからの検出信号に基づき、これら各種スイッチへの操作を検出する。

【 0 0 3 2 】

メイン制御部 4 1 からは、遊技用表示部 1 3 に含まれる各種表示器を点灯制御あるいは表示制御するための制御信号が遊技用表示部 1 3 に出力される。遊技用表示部 1 3 に含まれる各種表示器は、メイン制御部 4 1 からの制御信号に基づき、点灯あるいは所定情報を表示する。

30

【 0 0 3 3 】

サブ制御部 9 1 からは、液晶表示器 5 1、およびスピーカ 5 3 , 5 4 のそれぞれを制御するための制御信号が液晶表示器 5 1、およびスピーカ 5 3 , 5 4 のそれぞれに出力される。液晶表示器 5 1 は、サブ制御部 9 1 からの制御信号に基づき、所定情報を表示する。スピーカ 5 3 , 5 4 は、サブ制御部 9 1 からの制御信号に基づき、音声を出力する。なお、図 1（b）は、あくまで一例であり、スロットマシン 1 の内部にはその他の構成も設けられている。

【 0 0 3 4 】

40

〔入賞役〕

図 3 は、入賞役を説明するための図である。図 3 の名称欄には、入賞役の名称が示され、図柄の組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄組合せが示されている。また、無効ラインに揃う図柄の組合せ欄には、入賞となる図柄組合せが入賞ラインに停止したときに無効ラインに停止する図柄組合せであって遊技者が認識しやすい図柄組合せが示されており、図中の「/」は、「または」を意味する。付与欄には、入賞時に付与される価値（メダル払出、再遊技付与など）が示されている。

【 0 0 3 5 】

入賞役には、特別役、小役、および再遊技役が含まれる。特別役は小役に当選する確率が高いボーナス状態への移行を伴う役である。小役は、メダルを付与する役である。再遊

50

技役（リプレイ）は、再遊技を付与する役である。ここで、再遊技とは、遊技者所有の遊技用価値（たとえば、クレジット）を用いることなく次の遊技を行うことが可能であることをいう。換言すると、再遊技とは、遊技者所有の遊技用価値を用いることなくリールが変動可能となることであることをいう。

【 0 0 3 6 】

図 3 に示すように、入賞役のうち特別役には B B が含まれる。B B は、ボーナス（たとえば、ビッグボーナス）という有利状態への移行を伴う入賞役である。B B の付与欄には、入賞により移行されるボーナスの終了条件が示されている。ボーナスは、予め定められたメダル枚数以上払出されることにより終了する。具体的には、B B に当選・入賞して制御されるボーナスについては、当該ボーナス中に払い出されたメダル枚数が 3 5 1 枚以上

10

【 0 0 3 7 】

図 3 に示すように、入賞役のうちの小役には、中段ベル、右下がりベル、上段ベル 1 ～ 8、右下がりスイカ、上段スイカ、中段スイカ、下段チェリー、右上がりチェリー、中段チェリー、および 1 枚役 1, 2 が含まれる。各小役は、それぞれ図柄組合せが設定されている。

【 0 0 3 8 】

図 3 に示すように、入賞役のうちの再遊技役には、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ 1, 2、昇格リプレイ 1, 2、特殊リプレイ、および特別リプレイが含まれる。

【 0 0 3 9 】

20

〔 抽選対象役 〕

次に、抽選対象役について説明する。図 4 は、抽選対象役を説明するための図である。抽選対象役は、スロットマシン 1 が実行する内部抽選の対象となる役である。内部抽選は、メイン制御部 4 1 によって実行され、導出を許容する図柄組合せを決定する処理である。なお、内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されたことを当選ともいう。

【 0 0 4 0 】

図 4 の「抽選対象役」欄と「入賞役の組合せ」欄に示すように、内部抽選においては、一の抽選対象役に当選することで、複数の入賞役に同時に当選し得る。たとえば、強スイカに当選した場合は、右下がりスイカ、上段スイカおよび 1 枚役 1 の入賞が許容される。換言すると、内部抽選で強スイカに当選したときには、右下がりスイカ、上段スイカおよび 1 枚役 1 に同時当選したことになる。

30

【 0 0 4 1 】

図 4 に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技状態ごとに決まった抽選対象役を読み出し、内部抽選を行い、入賞の発生を許容するか否かを決定する。たとえば、メイン制御部 4 1 が備える乱数回路（図示省略）は、所定範囲（0 ～ 6 5 5 3 5）に属する判定値を所定の更新規則にしたがって更新する。メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されたときに乱数回路が更新している判定値を抽出する。そして、メイン制御部 4 1 は、抽出した判定値が抽選対象役ごとに予め定められた所定範囲に属する判定値に該当すれば、該当した抽選対象役の当選を決定する。

【 0 0 4 2 】

40

図 4 中の抽選対象役欄には、その名称を示し、遊技状態欄には、R T の種類ごとに、丸印でその抽選対象役が抽選対象であることを示し、丸印の下の数値により当選確率にかかわる判定値数を示している。スロットマシン 1 では、制御可能な遊技状態として、R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 4、およびボーナスが設けられている。

【 0 0 4 3 】

図 4 に示すように、抽選対象役のうちの特別役には、ボーナス 1 ～ 1 2 が含まれる。ボーナス 1 ～ 1 2 のうち、ボーナス 1 は B B に単独で当選する役であって、ボーナス 2 ～ 1 2 は、小役である弱スイカ 1 ～ 3、強スイカ、弱チェリー 1 ～ 3、強チェリー 1 ～ 3、および中段チェリーのうちのいずれかと B B とが同時当選する役である。

【 0 0 4 4 】

50

抽選対象役のうちの小役には、ベル、左ベル 1 ～ 4、中ベル 1 ～ 4、右ベル 1 ～ 4、弱スイカ 1 ～ 4、強スイカ、弱チェリー 1 ～ 4、強チェリー 1 ～ 3、中段チェリー、および 1 枚役 1, 2 が含まれる。抽選対象役のうちの再遊技役（リプレイ）には、通常リプレイ、リプレイ GR 1 ～ 6、リプレイ GR 11 ～ 13、リプレイ GR 21 ～ 23、リプレイ GR 31 ～ 33、およびリプレイ GR 41 ～ 43 が含まれる。以下では、弱スイカ 1 ～ 4 および強スイカをまとめてスイカともいう。弱チェリー 1 ～ 4、強チェリー 1 ～ 3、および中段チェリーをまとめてチェリーともいう。

【 0 0 4 5 】

ボーナス 1 ～ 12 は、RT 0 ～ 3 中において、内部抽選の抽選対象となる役である。小役および通常リプレイは、RT 0 ～ 4 において、内部抽選の抽選対象となる役である。リプレイ GR 1 ～ 6、リプレイ GR 11 ～ 13、リプレイ GR 21 ～ 23、リプレイ GR 31 ～ 33、およびリプレイ GR 41 ～ 43 は、遊技状態ごとに、内部抽選の抽選対象となるか否かが予め定められている役である。たとえば、リプレイ GR 41 ～ 43 は、RT 3 においてのみ、抽選対象となる役である。

【 0 0 4 6 】

〔 設定値 〕

本実施の形態のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率（賭数設定に用いられたメダルの総数と、入賞によって払い出されたメダルの総数との比率）が変わる。詳しくは、内部抽選などにおいて設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わる。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、たとえば、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち払出率の点からでは、設定値として 6 が設定されているときに遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【 0 0 4 7 】

〔 複数の入賞役が同時当選したときのリール制御 〕

図 5 および図 6 を用いて、複数の入賞役が同時当選したときのリール制御を説明する。図 5 は、押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。図 6 は、移行出目の図柄組合せを説明するための図である。

【 0 0 4 8 】

図 5 に示すように、当選役欄には、当選した抽選対象役を示す。押し順欄には、ストップスイッチを操作する順番を示す。たとえば、「左中右」とは、左ストップスイッチ 8 L、中ストップスイッチ 8 C、右ストップスイッチ 8 R の順で操作して、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の順でリールを停止させることを示す。また、「左第 1 停止」とは、左ストップスイッチ 8 L を最初に操作し、それ以降の操作手順は問わないことを意味する。停止する図柄組合せ欄には、押し順欄に示す押し順で停止操作されたときに発生する入賞役を示す。

【 0 0 4 9 】

なお、スタートスイッチ 7 の操作によってリール 2 L, 2 C, 2 R が回転している場合において、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R のうち、第 1 の操作（最初の操作）によって第 1 のリールを停止させることを第 1 停止操作、第 2 の操作（2 番目の操作）によって第 2 のリールを停止させることを第 2 停止操作、第 3 の操作（最後の操作）によって第 3 のリールを停止させることを第 3 停止操作あるいは最終停止操作ともいう。

【 0 0 5 0 】

本実施の形態においては、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作態様（操作手順）に応じて導出される表示結果が異なる押し順役が設けられている。操作態様には、操作順序（ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作する順番、押し順ともいう）と、操作タイミング（各ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作するタイミング）とが含まれる。

【 0 0 5 1 】

図 5 に示すように、押し順役のうち、押し順に応じて導出される表示結果が異なる役には、左ベル 1 ～ 4、中ベル 1 ～ 4、右ベル 1 ～ 4、リプレイ GR 1 ～ 6、リプレイ GR 1

10

20

30

40

50

1 ~ 1 3、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3、リプレイ G R 3 1 ~ 3 3、およびリプレイ G R 4 1 ~ 4 3 が含まれる。

【 0 0 5 2 】

たとえば、左ベル 1 ~ 4 のうちのいずれかに当選した場合に、押し順が左第 1 停止であるときは、右下がりベルが入賞するように右下がりベルを構成する図柄組合せが導出される。左ベル 1 ~ 4 のうちのいずれかに当選した場合に、押し順が左第 1 停止以外であれば、上段ベルが入賞するように上段ベルを構成する図柄組合せが導出されるか、あるいは図 5 に示す移行出目が導出される。移行出目は、上段ベルの入賞を取りこぼした場合に導出される取りこぼし目であって、いずれの入賞も発生しない図柄組合せである。移行出目は、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のうちのいずれかに当選した場合にのみ導出が許容される出目である。

10

【 0 0 5 3 】

[遊技状態]

図 7 および図 8 を用いて、スロットマシン 1 が制御する遊技状態を説明する。図 7 は、遊技状態の遷移を説明するための図である。図 8 は、遊技状態の概要を示す図である。

【 0 0 5 4 】

前述したように、スロットマシン 1 では、制御可能な遊技状態として、R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 4、およびボーナスが設けられている。R T 0、R T 1、および R T 4 は、内部抽選におけるリプレイの合算確率が約 $1 / 7.3$ である。R T 2 は、内部抽選におけるリプレイの合算確率が約 $1 / 2.08$ である。R T 3 は、内部抽選におけるリプレイの合算確率が約 $1 / 1.37$ である。すなわち、R T 3 は、R T 0、R T 1、R T 2、および R T 4 よりもリプレイの合算確率が高い遊技状態である。また、R T 2 は、R T 0、R T 1、および R T 4 よりもリプレイの当選確率が高い遊技状態である。このため、R T 0 および R 1 を不利 R T、R T 2 および R T 3 を有利 R T ともいう。

20

【 0 0 5 5 】

なお、R T 0 ~ R T 4 においては、再遊技役以外の抽選対象役である小役に当選する確率は変わらないように設定されている。また、R T 0、R T 1、R T 4 におけるリプレイの合算確率は、当選した小役を取りこぼすことなく入賞させた場合に払い出されるメダルの合計枚数が、メダルあるいはクレジットを賭数の設定に用いたメダルの合計枚数を超えず、メダルが増加しない確率に設定されている。

30

【 0 0 5 6 】

ボーナス中は、たとえば、ベルが極めて高い確率で当選するように定められている。ベルは、操作タイミングに関わらず入賞を発生し得る役である。このため、ボーナス中においては、操作タイミングおよび押し順に関わらず、極めて高い確率でベル入賞を発生させることができ、メダル枚数を効率的に増加させることができる。このため、ボーナスは、遊技者にとっての有利状態である。

【 0 0 5 7 】

B B に当選し、かつ当該 B B 入賞を取りこぼしたときには、R T 4 に制御される。B B に当選したときに設定される当選フラグは、当選している B B の入賞が発生するまで持ち越される。また、R T 4 についても、B B 当選から B B 入賞発生まで継続して制御される。R T 4 中において B B 入賞が発生すると、ボーナスに制御されて、図 3 を用いて説明したメダル枚数以上払い出されることによりボーナス終了となり、R T 0 へ制御される。

40

【 0 0 5 8 】

なお、B B が他の抽選対象役と同時当選している場合は、B B 以外の抽選対象役が優先的に入賞するようにリール制御される。そのため、R T 4 において小役または再遊技役に当選する確率が高い場合は、B B 入賞が発生しにくく、ボーナスに移行しにくくなる。そこで、R T 4 においては、B B 入賞が発生する確率が他の遊技状態よりも高くなっている。つまり、R T 4 においては、B B に対応する図柄組合せが導出される確率が他の遊技状態よりも高くなっている。具体的には、R T 4 においては、当選している B B が単独当選するように、内部抽選でハズレになる確率が他の遊技状態よりも高くなっている。本実施

50

の形態においては、前述したように、R T 4においては、再遊技役に当選する確率がR T 2またはR T 3に比べて低くなるように設定されている。これにより、R T 4においては、B Bに単独で当選しやすく、いつまでもボーナスに移行できないということが起こりにくくなっている。

【0059】

図7に示すとおり、R T 0～R T 3へは、出目によって移行する。入賞役の当選確率が定められた設定値を変更するための設定変更を終えた直後の遊技状態はR T 0である。つまり、設定変更が行われた後（たとえば、開店後）において、遊技者が最初に遊技する遊技状態はR T 0である。このため、R T 0を初期R Tともいう。R T 0からR T 1へは移行出目の導出により移行する。

10

【0060】

R T 1からR T 2へは昇格リプレイ1, 2の入賞により移行する。R T 2からR T 3へは特殊リプレイの入賞により移行する。また、R T 2において移行出目が出るか、または転落リプレイ1が入賞するとR T 1に戻る。R T 3において移行出目が出るとR T 1に戻り、転落リプレイ2が入賞するとR T 2に戻る。

【0061】

したがって、遊技者は、現状の有利な遊技状態に留まるか、あるいはより有利な状態へ移行するために、出目に注意を払う必要がある。ところが、昇格リプレイ1、昇格リプレイ2、特殊リプレイ、転落リプレイ1、転落リプレイ2のいずれが導出されるかが、内部抽選の当選状況のみならず、リール2L, 2C, 2Rの停止順によって変化する。つまり、現状の有利な遊技状態に留まることができるか、より有利な状態へ移行できるか、あるいは不利な遊技状態へ転落するかが、ストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順によって決まる。

20

【0062】

たとえば、図5に示すように、昇格リプレイ1, 2および特殊リプレイは、リプレイGR1～6またはリプレイGR31～33が当選し、かつ対応する押し順でストップスイッチが操作されたときに入賞する。また、図5に示すように、転落リプレイ1, 2は、リプレイGR11～13またはリプレイGR21～23が当選し、かつ通常リプレイの入賞条件となるリール以外を第1停止とした場合に入賞する。

【0063】

本実施の形態に係るスロットマシン1は、遊技者にとって有利となる押し順（正解手順）を報知する機能を備えている。そのような報知のための機能をナビという。また、ナビが行われる期間をA T（アシストタイム）という。A Tは、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様を遊技者に報知するナビが実行される報知状態である。

30

【0064】

ここで、押し順役のうち、左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4は、押し順によって入賞する役が変化する。このような押し順役を、まとめて押し順ベルともいう。また、押し順役のうち、リプレイGR1～6、リプレイGR11～13、リプレイGR21～23、およびリプレイGR31～33は、押し順によって、遊技状態が移行する。このような押し順役をまとめて押し順リプレイともいう。

40

【0065】

押し順ベルが当選したゲームにおいては、主役（本実施の形態においては、中段ベル、右下がりベル）が入賞するための正解手順でストップスイッチが操作されたときの方が、主役が入賞しない不正解手順でストップスイッチが操作されたときよりも、遊技者にとって有利になり得る。たとえば、本実施の形態では、押し順ベルが当選したゲームにおいて、正解手順でストップスイッチが操作されたときには、中段ベルや右下がりベルが必ず入賞して8枚のメダルが払い出されることで純増枚数が増えるのに対して、不正解手順でストップスイッチが操作されたときには、入賞を取りこぼすことがある。また、押し順リプレイにおいては、有利な遊技状態に移行する契機となる役または有利な遊技状態に留まるための役を入賞させるための押し順が正解手順である。ここで、純増枚数とは、払い出さ

50

れたメダル枚数から使用したメダル枚数を引いた枚数をいう。また、正解手順ではない手順を不正解手順ともいう。なお、正解手順は、押し順に限らず、操作タイミングであってもよいし、押し順と操作タイミングとが組み合わされたものでもよい。

【0066】

所定の条件が成立するとATに制御される。AT中においては、押し順役のうち、押し順ベルまたは押し順リプレイに当選したときに当選した押し順役の正解手順が報知される。これにより、押し順ベルに当選した場合は移行出目を導出することなく、右下がりベルまたは中段ベルに入賞することができ、メダルを獲得することができるとともに、不利RTであるRT1に制御されることを防止することができる。また、押し順リプレイに当選したときは、昇格リプレイ1, 2または特殊リプレイに入賞させることができるため、遊技状態をRT3に移行させることができる。また、RT2においては、転落リプレイ1への入賞を回避することができ、RT3においては、転落リプレイ2への入賞を回避することができるため、RT3に留まることができる。なお、AT中に正解手順を報知する対象となる役を、まとめてナビ対象役ともいう。

10

【0067】

〔ナビ〕

AT中は、当選状況に応じて、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ラインLN上に停止させるための押し順（正解手順）を特定可能なナビが実行される。AT中において、メイン制御部41は、遊技補助表示器12を用いて、内部抽選処理において当選したナビ対象役に応じた正解手順を特定可能な情報を報知するための処理を実行する。

20

【0068】

メイン制御部41は、AT中においてナビ対象役に当選したときには、当該ナビ対象役に応じた正解手順を特定可能な押し順コマンドを出力する。その結果、サブ制御部91は、押し順コマンドに基づきナビ演出を実行可能となる。ナビ演出とは、AT中において、メイン制御部41がナビするときサブ制御部91によって実行されるナビである。サブ制御部91は、液晶表示器51を用いて、押し順コマンドに応じた正解手順を特定可能な情報（たとえば、押し順）を報知する。このように、メイン制御部41およびサブ制御部91双方において、正解手順を特定可能な情報を報知することによりナビが実行される。

【0069】

〔遊技区間〕

メイン制御部41は、遊技区間に制御する。遊技区間には、通常区間、待機区間、および有利区間が含まれる。

30

【0070】

有利区間は、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様（操作手順（押し順）、操作タイミング）を遊技者に指示する指示機能に係る性能を持つ区間である。有利区間においては、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビが少なくとも1回実行される。具体的には、押し順ベルに当選したときに、正解手順を報知するナビが実行される。通常区間においては、ナビが実行されない。つまり、有利区間は、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビが少なくとも1回実行される点で、通常区間よりも遊技者にとって有利である。

40

【0071】

また、「有利区間」には、ATに制御されている区間と、CZ（チャンスゾーン）に制御されている区間とが含まれる。CZとは、ATへの制御に関する有利度が通常区間に比べて高い状態である。ATへの制御に関する有利度が高いとは、ATに制御されやすいこと、ATに制御するための権利であるATゲームが多く付与されやすいことが含まれる。ATは、CZよりも有利度が高い。たとえば、本実施の形態の場合、ATではナビが実行され得る期間（ナビ期間とも称する）が少なくとも50ゲーム保障されているのに対して、CZは、ナビ期間が10ゲームしか保障されていない。さらに、ATでは、後述する上乗せ抽選に当選することでナビ期間が延長可能であるのに対して、CZではナビ期間の延長はない。このように、ATは、CZよりもナビ期間が長く保障されているため、たとえ

50

ば、押し順ベル当選時に主役を入賞させるゲームを増やすことができ、C Z よりも有利度が高くなる。

【0072】

設定変更後は、通常区間に制御され、有利区間に移行するための有利区間移行抽選（後述する図9（a）の有利区間移行抽選）に当選したことに基づいて有利区間に移行する。なお、有利区間移行抽選による当選がB B 当選と同じタイミングであった場合、B B 入賞するまで有利区間への制御が待機される待機区間となることがある。待機区間に制御されている場合、B B 入賞したことに基づいて有利区間に移行する。

【0073】

有利区間に制御されている場合、所定の終了条件が成立したことに基づいて通常区間に移行する。所定の終了条件には、有利区間中に計数された計数值（後述するカウントゲーム数）が特定値（たとえば、1500ゲーム）に達したときに成立する条件と、当該条件が成立する前に成立可能な条件であって有利区間に制御するための権利がなくなったときに成立する条件とが含まれる。有利区間に制御するための権利としては、C Z に制御するためのC Z ゲームおよびA T に制御するためのA T ゲームが挙げられる。

【0074】

有利区間に制御されている間は、ストップスイッチ8 L , 8 C , 8 R の操作態様を遊技者に指示する指示機能に係る抽選が行われる。指示機能に係る抽選には、たとえば、A T に制御するか否かを決定する抽選（後述する図9（b）のA T 抽選）、A T に制御する期間を延長する抽選（後述する図9（c）の上乗せ抽選）などが含まれる。待機区間に制御されている間は、ナビ演出、有利区間移行抽選、および指示機能に係る抽選のいずれも行われない。

【0075】

メイン制御部41は、有利区間への制御を終了する終了条件が成立したときに初期化处理をして、通常区間への制御を開始する。初期化处理が実行されると、有利区間に関するデータが全て初期化され、実行中の有利区間が終了して通常区間に戻る。たとえば、実行中の有利区間がC Z である場合、C Z ゲーム数が未だ残っていてもC Z が終了する。また、たとえば、実行中の有利区間がA T である場合、A T ゲーム数が未だ残っていてもA T が終了する。

【0076】

たとえば、メイン制御部41は、有利区間中における消化ゲーム数をカウントする。そして、メイン制御部41は、カウントしたゲーム数（カウントゲーム数とも称する）が1500ゲームに達すると、カウントゲーム数をリセットするとともに初期化处理を実行する。

【0077】

さらに、初期化处理においては、初期R T であるR T 0 に移行させるための初期R T 移行制御が行われる。なお、ボーナス中に有利区間の終了条件が成立した場合は、有利区間に関するデータは全て初期化されるものの、遊技状態はボーナスに制御されたままとなり、ボーナスが終了すると初期R T であるR T 0 に移行する。つまり、ボーナス中に有利区間の終了条件が成立した場合、メイン制御部41は、有利区間への制御は終了するものの、ボーナスへの制御は継続する。

【0078】

設定変更後においては通常区間に制御され、有利区間に移行するための有利区間移行抽選に当選したことに基づいて有利区間に移行する。有利区間が終了した後は初期化处理によって通常区間に制御されるが、図7に示すように、R T 1 ~ 3 において有利区間への制御を終了する場合には、通常区間に移行するとともに、初期R T であるR T 0 に遊技状態も移行する。このため、有利区間への制御を終了した後は、設定変更を行った直後の状態と同じ状態に制御される。

【0079】

ここで、たとえば、スロットマシン1における1ゲーム当たりの純増枚数は2枚未満で

10

20

30

40

50

ある。このため、カウントゲーム数が制限回数となる1500ゲームに達した場合の合計純増枚数は最大でも3000枚を超えることがない。つまり、本実施の形態においては、有利区間が継続して純増枚数が増え続けたとしても、初期化処理によって有利区間および有利RTが終了することで、純増枚数が3000枚を超えることがない。これにより、遊技の射幸性が高まることを抑えることができる。なお、初期化処理が実行される条件は、有利区間中の消化ゲーム数と1ゲーム当たりの純増枚数との積を考慮して適宜設定すればよい。たとえば、1ゲーム当たりの純増枚数が3枚未満であれば、カウントゲーム数の制限回数を1000ゲームにすればよい。また、初期化処理が実行されるとき合計純増枚数は最大3000枚に限らず、2000枚など、その他の枚数を適用させてもよい。たとえば、合計純増枚数を最大2000枚に設定した場合、純増枚数が2枚未満であれば、カウントゲーム数の制限回数を1000ゲームにすればよい。

10

【0080】

[有利区間移行抽選]

通常区間中に実行される有利区間移行抽選について図9(a)を用いて説明する。図9(a)は、有利区間移行抽選テーブルを示す図である。

【0081】

本実施の形態において、メイン制御部41は、通常区間中において、図9(a)に示す有利区間移行抽選テーブルに従って、有利区間移行抽選を行う。メイン制御部41は、有利区間移行抽選を実行することで、移行しない、または、CZ、およびATのうちのいずれかの状態に移行することを決定する。ここで、移行しないと決定することを有利区間移行抽選に当選しなかったともいう。

20

【0082】

メイン制御部41は、有利区間移行抽選においてCZに制御することを決定した場合には、CZに制御する権利となるCZゲームを所定ゲーム数(たとえば、10ゲーム)付与する。メイン制御部41は、ATに制御することを決定した場合には、ATに制御する権利としてATゲームを所定ゲーム数(たとえば、50ゲーム)付与する。

【0083】

メイン制御部41は、CZに制御することを決定した場合には、CZに制御することを示すCZフラグをRAM41cの所定領域にセットするとともに、CZに制御する期間を管理するために、RAM41cの所定領域に格納されたCZゲームカウンタに付与するCZゲーム数をセットする。メイン制御部41は、ATに制御することを決定した場合には、ATに制御することを示すATフラグをRAM41cの所定領域にセットするとともに、ATに制御する期間を管理するために、RAM41cの所定領域に格納されたATゲームカウンタに付与するATゲーム数をセットする。CZフラグ、およびATフラグをまとめて有利フラグともいう。

30

【0084】

メイン制御部41は、CZゲームカウンタが1以上である場合にCZに制御し、ATゲームカウンタが1以上である場合にATに制御する。メイン制御部41は、CZに制御してから1ゲーム消化するごとに、CZゲームカウンタの値を1ずつ減算し、全てのCZゲームを消化したときにCZを終了する。メイン制御部41は、ATに制御されてからRT状態がRT3に移行するまでの期間はATゲームカウンタの値を減算しないものの、RT3に移行した後は、1ゲーム消化するごとにATゲームカウンタの値を1ずつ減算し、全てのATゲームを消化したときにATを終了する。ここで、ATに制御されてから遊技状態がRT3に移行するまでの期間を準備期間ともいう。

40

【0085】

[指示機能に係る抽選]

有利区間中に実行される指示機能に係る抽選には、AT抽選、および上乗せ抽選が含まれる。

【0086】

図9(b)は、AT抽選テーブルを示す図である。メイン制御部41は、図9(b)に

50

示す A T 抽選テーブルに従って、C Z 中において A T に制御するか否か、および付与する A T ゲーム数を決定する。

【 0 0 8 7 】

メイン制御部 4 1 は、A T 抽選において A T に制御することを決定した場合には、決定した A T ゲーム数を付与する。

【 0 0 8 8 】

メイン制御部 4 1 は、A T に制御することを決定した場合には、A T に制御することを示す A T フラグを R A M 4 1 c の所定領域にセットするとともに、C Z ゲームカウンタの値をリセットする。さらに、メイン制御部 4 1 は、A T に制御する期間を管理するために、R A M 4 1 c の所定領域に格納された A T ゲームカウンタに付与する A T ゲーム数をセ

10

【 0 0 8 9 】

メイン制御部 4 1 は、A T ゲームカウンタが 1 以上である場合に A T に制御する。メイン制御部 4 1 は、A T に制御してから 1 ゲーム消化するごとに、A T ゲームカウンタの値を 1 ずつ減算する。メイン制御部 4 1 は、A T に制御されてから R T 状態が R T 3 に移行するまでの期間は A T ゲームカウンタの値を減算しないものの、R T 3 に移行した後は、1 ゲーム消化するごとに A T ゲームカウンタの値を 1 ずつ減算する。

【 0 0 9 0 】

図 9 (c) は、上乗せ抽選テーブルを示す図である。メイン制御部 4 1 は、図 9 (c) に示す上乗せ抽選テーブルに従って、A T 中において A T ゲームを上乗せするか否か、および上乗せする A T ゲーム数を決定する。

20

【 0 0 9 1 】

メイン制御部 4 1 は、上乗せ抽選において A T ゲームを上乗せすることを決定した場合には、上乗せする A T ゲーム数を付与する。

【 0 0 9 2 】

メイン制御部 4 1 は、A T ゲームを上乗せすることを決定した場合には、A T に制御する期間を管理するために、R A M 4 1 c の所定領域に格納された A T ゲームカウンタに上乗せする A T ゲーム数を加算する。メイン制御部 4 1 は、1 ゲーム消化するごとに A T ゲームカウンタの値を 1 ずつ減算し、全ての A T ゲームを消化したときに A T を終了する。

【 0 0 9 3 】

30

[有利区間中と通常区間中の遊技性]

有利区間中と通常区間中の遊技性について説明する。有利区間中は、C Z または A T に制御される。C Z 中は図 9 (b) の A T 抽選テーブルに示す確率に従って A T 抽選が行われる。C Z 中に A T 抽選に当選した場合は、A T に制御される。なお、C Z および A T のいずれに制御された場合でも、その有利区間中ではナビが少なくとも 1 回実行される。但し、R T 0 中の通常区間において有利区間移行抽選で A T に当選した場合には、押し順ベルに当選してもナビが実行されないようになっている。具体的には、まず、メイン制御部 4 1 は、R T 0 を含むいずれかの遊技状態で通常区間において有利区間移行抽選で A T に当選した場合、ナビを少なくとも 1 回実行するためのナビカウンタに 1 を設定する。このとき、R T 0 以外の遊技状態で A T に当選して当該 A T に制御された場合、メイン制御部 4 1 は、遊技状態が R T 0 以外であることを条件に、押し順ベルに当選したゲームでナビを実行し、ナビカウンタに設定された 1 を消去する。一方、R T 0 の遊技状態で A T に当選して当該 A T に制御された場合、メイン制御部 4 1 は、遊技状態が R T 0 であることを条件に、押し順ベルに当選したゲームではナビを実行せず、ナビカウンタに設定された 1 を維持する。この理由は、R T 0 中に押し順ベルに当選したときにナビが実行され、当該ナビに従ってストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されると、移行出目が導出されずに R T 0 に留まることになってしまうためである。そして、メイン制御部 4 1 は、押し順ベルに当選したゲームで移行出目が導出されて R T 1 に移行した後、押し順ベルに当選したゲームでナビを実行し、ナビカウンタに設定された 1 を消去する。これに対して、メイン制御部 4 1 は、R T 0 を含むいずれかの遊技状態で通常区間において有利区間移行抽選

40

50

でC Zに当選した場合、遊技状態がR T 0であるか否かに関わらずA T当選時と同様にナビカウンタに1を設定し、遊技状態がR T 0であるか否かに関わらず押し順ベルに当選したゲームでナビを実行し、そしてナビカウンタに設定した1を消去する。なお、ナビが1回実行された後であれば押し順ベルに当選したときにナビをしなくてもよい。このようにすれば、C Zに制御されているときにも、R T 0からR T 1に移行することができる。

【0094】

A T中は、ナビ対象役に当選した場合に、ナビ演出によりナビ対象役の正解手順が報知される。R T 1中にA Tが開始され、リプレイG R 1～6のうちのいずれかに当選し、遊技者がナビ演出に従ってストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを操作すると、昇格リプレイ1または2が導出されR T 2に移行する。その後、R T 2中にリプレイG R 3 1～3 3に当選し、遊技者がナビ演出に従ってストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを操作すると、特殊リプレイが導出されR T 3に移行する。

10

【0095】

R T 3中にリプレイG R 2 1～2 3に当選した場合であっても、ナビ演出に従ってストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rが操作されていれば、転落リプレイ2は導出されないため、R T 2へ移行しない。同様に、R T 3中に押し順ベルに当選した場合であっても、ナビ演出に従ってストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rが操作されていれば、R T 1へ移行しない。つまり、遊技者がナビ演出に従ってストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを操作してれば、R T 3から他の遊技状態に移行することはない。また、R T 3中に、遊技者がストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを、正解手順とは異なる不正解手順で操作したことにより、R T 2またはR T 1に移行した場合であっても、その後、ナビ演出に従ってストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rが操作されていれば、R T 3に再び戻る。

20

【0096】

一方、通常区間中は、ナビ対象役に当選した場合であっても、ナビ演出は実行されない。このため、押し順ベルに当選した場合に正解手順で操作される確率は1/3となる。2/3の確率で不正解手順で操作した場合に、上段ベル1～8を取りこぼした場合は移行出目が導出される。同様に、リプレイG R 1 1～1 3のいずれかに当選した場合に転落リプレイ1に入賞する確率は2/3であり、リプレイG R 2 1～2 3のいずれかに当選した場合に転落リプレイ2に入賞する確率は2/3である。また、リプレイG R 1～6のうちのいずれかに当選した場合に昇格リプレイ1または昇格リプレイ2に入賞する確率は1/6であって、リプレイG R 3 1～3 3のうちのいずれかに当選した場合に特殊リプレイに入賞する確率は1/3である。つまり、非A T中においては、移行出目が導出されやすく、転落リプレイ1, 2に入賞しやすい。また、非A T中においては、昇格リプレイ1, 2および特殊リプレイに入賞にくい。通常区間中は、正解手順で操作することができたとしても、ナビ演出が実行されないため、R T 3に留まりにくく、R T 1に留まりやすい。

30

【0097】

つまり、有利区間中に、移行出目や、転落リプレイ1, 2の入賞を発生させる表示結果が導出されて、有利R TであるR T 2やR T 3から、不利R TであるR T 1に移行した場合であっても、A T中であればナビ演出に従ってストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを操作することで、R T 2またはR T 3に復帰することができる。

40

【0098】

一方、通常区間中は、A Tに制御されないため、R T 1に留まりやすい。たとえば、有利区間中にA Tに制御されている場合は、R T 3に留まりやすいため、有利区間を終了するタイミングで、R T 3に制御されている可能性は高い。有利区間の終了に伴って、初期R T移行制御が行われ、R T 3からR T 0に移行する。この場合に、移行出目が導出されてR T 1に移行することはあるものの、有利区間が終了して通常区間に制御されるため、有利区間の終了に伴って、R T 3からR T 0に移行した場合には、R T 3に復帰することが困難である。

【0099】

また、本実施の形態においては、有利区間中にA Tゲーム数は1ずつ減算するものの、

50

A Tゲーム数が上乗せされる場合は、A Tゲームカウンタが再度セットされる。このため、有利区間の終了条件であるA Tゲーム数が全て消化されるタイミングは変動する。

【0100】

〔ゲーム処理〕

メイン制御部41は、ゲーム処理を行って1回のゲームを制御する。ゲーム処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するためのBET処理が行われる。

【0101】

賭数設定後、スタートスイッチ7が操作されると、入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理が行われる。

【0102】

また、内部抽選処理においては、内部抽選が行われた後、当該内部抽選の結果に応じたコマンドを設定するための内部抽選時コマンド設定処理が実行される。メイン制御部41は、内部抽選により設定された内部当選フラグを読み出し、いずれかの抽選対象役に当選したときには当該抽選対象役が属するグループを特定するための内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。

【0103】

図4のグループ欄に、抽選対象役が属するグループが示されている。たとえば、図4に示すように、ベルに対して“ベル”、左ベル1～右ベル4に対して“押し順ベル”、弱スイカ1～4に対して“弱スイカ”、強スイカに対して“強スイカ”、弱チェリー1～4に対して“弱チェリー”、強チェリー1～3に対して“強チェリー”、中段チェリーに対して“中段チェリー”、ボーナス1～12に対して“BB”がそれぞれ定められている。

【0104】

また、通常リプレイに対して“通常リプレイ”、リプレイGR1～6、11～13、21～23、31～33に対して“押し順リプレイ”、リプレイGR41～43に対して“特別リプレイ”がそれぞれ定められている。メイン制御部41は、内部抽選において当選した抽選対象役が属するグループを特定し、当該グループに対応する内部当選コマンドを送信する。たとえば、メイン制御部41は、“ベル”であれば、“1”を特定可能な内部当選コマンドを送信し、“押し順ベル”であれば“2”を特定可能な内部当選コマンドを送信する。

【0105】

一方、サブ制御部91は、内部当選コマンドから当選したグループを特定し、当該グループに応じた演出を実行する。

【0106】

メイン制御部41は、A T中においてナビ対象役に当選していると判定したときには、当該ナビ対象役に対応する正解手順を特定するための押し順コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、サブ制御部91側においては、押し順コマンドに基づきナビ演出が実行可能となる。

【0107】

一方、メイン制御部41は、A T中でないか、あるいはナビ抽選対象役に当選していないときには、予め定められた標準手順を特定可能な押し順コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、サブ制御部91側において不正が行われた場合であっても正解手順を特定できないようにしつつ、内部当選コマンドから特定されるグループに応じた演出を実行することができる。

【0108】

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から所定時間（たとえば、4.1秒）経過していることを条件に、リール2L、2C、2Rの回転を開始させた後、ストップスイッチ8L、8C、8Rを有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる。

【0109】

リール2L、2C、2Rが停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄

10

20

30

40

50

組合せに基づいて入賞などが発生したか否かを判定する入賞判定処理が行われる。

【0110】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払い出しまたはクレジット加算や、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、ボーナス中のメダル払出枚数を計数してボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグ（小役・再遊技役等の当選フラグ）の消去など）が行われる。ゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。これにより、1ゲーム分のゲーム処理が終了し、次の1ゲーム分のゲーム処理が開始する。

【0111】

〔抑制報知〕

本実施の形態に係るスロットマシン1においては、遊技者に対して過度な遊技を抑制させるための抑制報知が行われる。抑制報知とは、遊技者に対して遊技にのめり込むことを抑制または注意するための報知、遊技者に対して遊技の終了を促すための報知、遊技者に対して遊技に大金を注ぎ込むことを抑制または注意するための報知、もしくは遊技者に対してメダルの獲得を過剰に求めることを抑制または注意するための報知である。

【0112】

抑制報知が行われると、遊技者に対して過度な遊技を抑制させるための文字画像が液晶表示器51に表示される。たとえば、抑制報知が行われると、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文章が示された文字画像が液晶表示器51に表示される。抑制報知が行われると、液晶表示器51において、遊技者が見やすくかつ遊技者にとって分かりやすい位置にはっきりと、上述したような文字画像が表示される。

【0113】

なお、抑制報知における文字画像では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」という文章と、「のめり込みに注意しましょう。」という文章との順番は問われず、いずれが先に配置されてもよい。また、抑制報知における文字画像では、このような文章が1行に限らず複数行に亘って液晶表示器51に表示されてもよい。さらに、抑制報知における文字画像では、文字のフォント、色、およびサイズなどは問われず、任意に設定可能である。抑制報知における文字画像は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文章に限らず、遊技者に対して過度な遊技を抑制させるための文章であればどのような文章であってもよいし、キャラクタ画像やロゴ画像のような演出画像が文章に組み合わせられてもよい。

【0114】

抑制報知は、後述する図13に示すように、デモ状態に制御されたときに行われる。また、抑制報知は、後述する図14(B)に示すように、有利状態が終了したときに行われる。本実施の形態における有利状態には、ボーナスおよびATが含まれる。つまり、本実施の形態においては、ボーナスが終了したとき、または有利区間(AT)が終了したときに抑制報知が行われる。但し、有利区間(AT)においてBBに入賞した場合、一旦実行中の有利区間(AT)を中断し、ボーナスに制御され、その後、ボーナスが終了すると、中断していた有利区間(AT)に再び制御される。このような場合、ボーナスが終了したときには抑制報知が行われずに、再び制御された有利区間(AT)が終了したときに抑制報知が行われる。

【0115】

いずれのタイミングで行われる抑制報知であっても、当該抑制報知における文字画像は共通である。つまり、デモ状態に制御されたときに行われる抑制報知、および有利状態が終了したときに行われる抑制報知のいずれにおいても、文章の内容、文字のフォント、色、およびサイズは同じである。また、キャラクタ画像やロゴ画像のような演出画像が文章に組み合わせられる場合であっても、デモ状態に制御されたときに行われる抑制報知と有利状態が終了したときに行われる抑制報知とは同じ演出画像が用いられる。

【0116】

10

20

30

40

50

本実施の形態の抑制報知は、フェードイン効果を伴って現れ、フェードアウト効果を伴って消える。たとえば、フェードインによって不鮮明な状態から鮮明な状態へと徐々に変化しながら抑制報知における文字画像が現れる。また、フェードアウトによって鮮明な状態から不鮮明な状態へと徐々に変化しながら抑制報知における文字画像が消える。本実施の形態の抑制報知は、フェードインが行われるフェードイン期間を経て現れ、その後少なくとも所定期間（たとえば、3秒間）に亘って行われ、その後、フェードアウトが行われるフェードアウト期間を経て消える。フェードイン期間、またはフェードアウト期間においては、抑制報知は不完全である。このため、フェードインまたはフェードアウトによって抑制報知における文字画像が現れる場合、フェードインまたはフェードアウトが行われる期間を除いて、抑制報知は完全な状態で少なくとも所定期間（たとえば、3秒間）行われる。なお、たとえば、横スクロールなどによって抑制報知における文字画像が現れ、横スクロールなどによって抑制報知における文字画像が消える場合、抑制報知における文字画像が完全に静止した状態で抑制報知が少なくとも所定期間（たとえば、3秒間）に亘って行われればよい。なお、抑制報知は、完全な状態で少なくとも所定期間（たとえば、3秒間）に亘って行われればよく、当該所定期間に亘って行われた後に終了してもよいし、継続してもよい。抑制報知が所定期間以降も継続する場合、当該抑制報知は特定動作（たとえば、BET動作）で終了してもよい。

10

【0117】

[区間処理]

メイン制御部41は、遊技区間にかかる処理として、通常区間処理、および有利区間処理を実行する。メイン制御部41は、RAM41cの所定領域にセットされているフラグを確認することで、通常区間に制御されているか、または有利区間に制御されているかを判定する。メイン制御部41は、通常フラグがセットされていれば通常区間に制御されていると判定し、通常区間処理を実行し、有利フラグがセットされていれば有利区間処理を実行する。なお、有利フラグには、前述した、CZフラグ、およびATフラグが含まれる。区間処理は、賭け数が設定された後に実行される。なお、設定変更を終えたときには、通常フラグがセットされる。

20

【0118】

[通常区間処理]

図10を参照しながら、メイン制御部41が実行する通常区間処理について説明する。図10は、メイン制御部41が実行する通常区間処理を示すフローチャートである。図10に示すように、メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されたか否かを判定する(S10)。メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されていない場合(S10でNO)、スタートスイッチ7が操作されるまで処理を待機する。一方、メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作された場合(S10でYES)、内部抽選の結果を取得する(S11)。次に、メイン制御部41は、有利区間移行抽選を実行する(S12)。メイン制御部41は、S12において、取得した内部抽選の結果と、図9(a)に示す有利区間移行抽選テーブルとに従って、有利区間移行抽選を実行する。

30

【0119】

次に、メイン制御部41は、ストップスイッチが操作されて全てのリールが停止したか否かを判定する(S13)。メイン制御部41は、未だ全てのリールが停止していない場合(S13でNO)、全てのリールが停止するまで処理を待機する。一方、メイン制御部41は、全てのリールが停止した場合(S13でYES)、全ての図柄を停止して表示結果を導出する(S14)。なお、有利区間ではないため、S11～S14の処理においてはATへの制御が禁止されている。

40

【0120】

次に、メイン制御部41は、有利区間移行抽選で当選したか否かを判定する(S15)。メイン制御部41は、有利区間移行抽選で当選していない場合(S15でNO)、通常区間処理を終了する。一方、メイン制御部41は、有利区間移行抽選で当選した場合(S15でYES)、すなわち、CZまたはATに移行することが決定した場合、ナビカウ

50

タに1を設定する(S16)。ナビカウンタとは、押し順ベル当選時のナビ演出が少なくとも1回は実行されるためのカウンタであり、メイン制御部41のRAM41cの所定領域に格納されている。ナビカウンタは、1が設定された後、押し順ベルに当選してナビ演出が1回実行されるか、あるいはBB当選すると、0にクリアされる。すなわち、CZやATといった有利区間においては押し順ベル当選時にナビ演出が少なくとも1回実行され、ボーナスに移行する場合には例外的にナビ演出が実行されないようになっている。

【0121】

次に、メイン制御部41は、区間移行処理を実行する。区間移行処理において、メイン制御部41は、まず移行抽選対象役がBBと同時当選したか否かを判定する(S17)。メイン制御部41は、移行抽選対象役がBBと同時当選していない場合(S17でNO)、有利区間報知ランプ19を点灯させる(S19)。それ以降、メイン制御部41は、有利区間に制御されている旨を示す有利フラグをRAM41cの所定領域にセットして(S20)、通常区間処理を終了する。

10

【0122】

一方、メイン制御部41は、移行抽選対象役がBBと同時当選した場合(S17でYES)、BB当選したゲームでBB入賞したか否かを判定する(S18)。メイン制御部41は、BB入賞した場合(S18でYES)、S19およびS20の処理を実行し、通常区間処理を終了する。

【0123】

一方、メイン制御部41は、BB入賞しなかった場合(S18でNO)、待機区間に制御されている旨を示す待機フラグをRAM41cの所定領域にセットして(S21)、通常区間処理を終了する。

20

【0124】

[有利区間処理]

図11を参照しながら、メイン制御部41が実行する有利区間処理について説明する。図11は、メイン制御部41が実行する有利区間処理を示すフローチャートである。図11に示すように、メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されたか否かを判定する(S30)。メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されていない場合(S30でNO)、スタートスイッチ7が操作されるまで処理を待機する。一方、メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作された場合(S30でYES)、内部抽選の結果を取得する(S31)。

30

【0125】

次に、メイン制御部41は、指示機能抽選処理を実行する(S32)。具体的には、AT抽選または上乗せ抽選を実行する。メイン制御部41は、内部抽選の結果と、制御されている状態(たとえば、CZ, AT)に基づいて選択される図9(b), (c)の抽選テーブルとに従って、AT抽選または上乗せ抽選を実行する。

【0126】

次に、メイン制御部41は、ストップスイッチが操作されて全てのリールが停止したか否かを判定する(S33)。メイン制御部41は、未だ全てのリールが停止していない場合(S33でNO)、全てのリールが停止するまで処理を待機する。一方、メイン制御部41は、全てのリールが停止した場合(S33でYES)、全ての図柄を停止して表示結果を導出する(S34)。なお、有利区間であるため、S31~S34の処理においては、ATに制御されることもある。

40

【0127】

次に、メイン制御部41は、ATゲームカウンタおよびCZゲームカウンタを更新する(S35)。具体的には、指示機能抽選処理の結果、および、ATゲームやCZゲームの消化を、ATゲームカウンタやCZゲームカウンタに反映する。

【0128】

たとえば、CZ中の指示機能抽選処理においてATに当選した場合、ATゲームカウンタに付与されたATゲーム数をセットするとともに、CZゲームカウンタを0にする。一

50

方、C Z中の指示機能抽選処理において非当選であった場合は、C Zゲームカウンタの値を1減算する。また、A T中において上乗せ当選した場合、付与されたA Tゲーム数をセットする。一方、A T中の指示機能抽選処理において非当選であった場合は、A Tゲームカウンタの値を1減算する。

【0129】

なお、表示結果が導出されたS 3 4の後において、A TゲームカウンタおよびC Zゲームカウンタを実行するようにしたが、指示機能抽選処理を実行したタイミング(S 3 2)の前後で実行してもよい。

【0130】

次に、メイン制御部41は、最大指示区間処理を実行する(S 3 6)。最大指示区間とは、ナビ演出の実行契機(本実施の形態においては、押し順ベルに当選したとき)になったときにナビ演出を実行するための区間である。最大指示区間処理において、メイン制御部41は、押し順ベルに当選しているときにはサブ制御部91に対してコマンドを送信するとともに、ナビカウンタに0を設定する。これにより、サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドに従って中段ベルや右下がりベルを入賞させるための正解手順を報知するナビ演出を実行することになる。また、最大指示区間処理において、メイン制御部41は、B Bに当選しているときにはサブ制御部91に対してコマンドを送信することなくナビカウンタに0を設定する。一方、最大指示区間処理において、メイン制御部41は、押し順ベルおよびB B以外の役に当選、あるいはハズレのときにはナビカウンタを1に維持したままでS 3 7の処理に移行する。

【0131】

次に、メイン制御部41は、クリアカウンタに1を加算する(S 3 7)。そして、メイン制御部41は、クリアカウンタの値が1500に達していないか否か、すなわちカウントゲーム数が1500ゲームに達していないか否かを判定する(S 3 8)。メイン制御部41は、カウントゲーム数が1500ゲームに達している場合(S 3 8でNO)、初期化処理を実行して(S 4 2)、有利区間処理を終了する。

【0132】

一方、メイン制御部41は、カウントゲーム数が未だ1500ゲームに達していない場合(S 3 8でYES)、ナビカウンタの値が0であるか否かを判定する(S 3 9)。メイン制御部41は、ナビカウンタの値が0でない場合(S 3 9でNO)、有利区間処理を終了する。

【0133】

一方、メイン制御部41は、ナビカウンタの値が0である場合(S 3 9でYES)、C Zゲームカウンタの値が0であるか否かを判定する(S 4 0)。メイン制御部41は、C Zゲームカウンタの値が0でない場合(S 4 0でNO)、有利区間処理を終了する。ここで、C Zゲームカウンタの値が0でないということは、C Zに制御する権利がまだ残っていることを意味する。

【0134】

一方、メイン制御部41は、C Zゲームカウンタの値が0である場合(S 4 0でYES)、A Tゲームカウンタの値が0であるか否かを判定する(S 4 1)。メイン制御部41は、A Tゲームカウンタの値が0でない場合(S 4 1でNO)、有利区間処理を終了する。ここで、A Tゲームカウンタの値が0でないということは、A Tに制御する権利がまだ残っていることを意味する。メイン制御部41は、A Tゲームカウンタの値が0である場合(S 4 1でYES)、初期化処理を実行して(S 4 2)、有利区間処理を終了する。

【0135】

このように、メイン制御部41は、カウントゲーム数が1500ゲームに達するという第1終了条件が成立したとき、またはナビカウンタ、C Zゲーム数、およびA Tゲーム数のいずれもが0になるという第2終了条件が成立したときに、初期化処理を実行する。

【0136】

[初期化処理]

10

20

30

40

50

図 1 2 を参照しながら、メイン制御部 4 1 が実行する初期化処理について説明する。図 1 2 は、メイン制御部 4 1 が実行する初期化処理を示すフローチャートである。初期化処理は、有利区間を終了するための終了条件が成立したときに実行される処理である。

【 0 1 3 7 】

図 1 2 に示すように、メイン制御部 4 1 は、クリアカウンタ、A T ゲームカウンタ、C Z ゲームカウンタに 0 を設定する (S 4 2 1)。次に、メイン制御部 4 1 は、初期 R T 移行制御を実行する (S 4 2 2)。初期 R T 移行制御とは、初期 R T である R T 0 に遊技状態を移行させるための制御である。本実施形態においては、次ゲームから R T 0 に制御させるため、R T 0 フラグを R A M 4 1 c の所定領域にセットする。その後、メイン制御部 4 1 は、有利区間報知ランプ 1 9 を消灯させる (S 4 2 3)。

10

【 0 1 3 8 】

次に、メイン制御部 4 1 は、通常区間に制御されている旨を示す通常フラグを R A M 4 1 c の所定領域にセットし (S 4 2 4)、初期化処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

以上のように、メイン制御部 4 1 は、有利区間中のゲーム数をカウントする。たとえば、メイン制御部 4 1 は、有利区間移行抽選に当選した次のゲームを 1 ゲーム目として、それ以降の毎ゲームをカウントして加算していく。カウントゲーム数は R A M 4 1 c の所定領域に格納されたクリアカウンタによってカウントされる。カウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに達すると第 1 終了条件が成立し、メイン制御部 4 1 によって初期化処理が実行される。

20

【 0 1 4 0 】

初期化処理が実行されると、有利区間 (たとえば、C Z , A T) が終了するとともに、有利 R T (たとえば、R T 2 , R T 3) から初期 R T (R T 0) に遊技状態が移行する。したがって、初期化処理が実行されると、有利 R T である R T 3 における A T 状態 (所謂、A R T) が終了する。これにより、有利区間中において遊技者が十分にメダルを獲得したにも関わらず、さらに A T といった有利状態が続くことで遊技者を過度に有利にさせてしまうことを防止することができる。

【 0 1 4 1 】

さらに、初期化処理が実行されると、メイン制御部 4 1 によって通常フラグを R A M 4 1 c の所定領域にセットされる。このとき、メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 に対して初期化処理が実行された旨を示すコマンドが送信される。サブ制御部 9 1 は、当該コマンドを受信すると、前述した抑制報知を行う。これにより、有利区間中において遊技者が十分にメダルを獲得した状況のように遊技者がさらなるメダルの獲得を目指して遊技にのめり込みやすい場合において、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

30

【 0 1 4 2 】

また、本実施の形態においては、カウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに達する前であっても、付与された C Z ゲーム数および A T ゲーム数が全て消化して第 2 終了条件が成立すると、メイン制御部 4 1 によって初期化処理が実行され、サブ制御部 9 1 によって抑制報知が行われる。これにより、A T といった有利状態が終了した後のように遊技者がさらなるメダルの獲得を目指して遊技にのめり込みやすい場合において、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

40

【 0 1 4 3 】

なお、メイン制御部 4 1 は、ゲーム数に加えて、有利区間中における純増枚数をカウントしてもよい。カウントされた純増枚数 (カウント純増枚数とも称する) は R A M 4 1 c の所定領域に記憶される。なお、ほとんどの場合、カウント純増枚数が上限量となる 2 9 9 9 枚に達する前にはカウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに達するが、カウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに達する前にカウント純増枚数が 2 9 9 9 枚に達した場合は、メイン制御部 4 1 によって初期化処理が実行されてもよい。すなわち、メイン制御部 4 1 は、カウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに達するか、あるいはカウント純増枚数が 2 9 9 9 枚に達する場合に、初期化処理を実行してもよい。

50

【 0 1 4 4 】

ゲーム数および純増枚数のカウントは、初期化処理が実行されたときにリセット（RAM 41c の記憶領域が初期化）される。また、ゲーム数および純増枚数のカウントは、設定変更されたときにもリセットされる。さらに、ゲーム数および純増枚数のカウントは、スロットマシン 1 への電力が遮断された後、午前 3 時を跨いで当該電力が再び供給されたときにもリセットされる。ここで、電断からの復帰が午前 3 時を跨いだか否かを判断する理由は、遊技店の営業中に遊技者が遊技している最中に瞬断などによってゲーム数および純増枚数のカウントがリセットされてしまうと、また一からゲーム数および純増枚数をカウントすることになり、実質的に遊技者が 3000 枚以上のメダルを獲得するといった事態が生じ得るためである。そこで、確実に遊技店の営業時間外となる特定時刻（本実施の形態においては、午前 3 時）を跨いで電断から復帰したか否かが判断されるようになっている。

10

【 0 1 4 5 】

〔 デモ状態における抑制報知 〕

図 13 を参照しながら、デモ状態における抑制報知について説明する。図 13（A）は、本実施の形態に係るデモ状態における抑制報知を説明するための図である。

【 0 1 4 6 】

本実施の形態においては、遊技中状態から非遊技中状態に移行してから、たとえば 30 秒間が経過するまで非デモ状態になる。なお、30 秒間は一例であり、経過時間は任意に設定可能である。図 13（A）（a）に示すように、非デモ状態においては、遊技中状態で表示されていたものと同じ通常背景が液晶表示器 51 に表示される。この例では、演出上の複数種類のステージのうちの海ステージに対応する通常背景が液晶表示器 51 に表示される。

20

【 0 1 4 7 】

図 13（A）（b）に示すように、非デモ状態において 30 秒間が経過すると、デモ状態に移行する。デモ状態においては、先ず抑制報知が行われる。抑制報知が行われると、遊技者に対して過度な遊技を抑制させるための文字画像が液晶表示器 51 に表示される。なお、抑制報知における文字画像は、図面上では「抑制報知 A」で示されている。抑制報知における文字画像（図面上の「抑制報知 A」）の文章例としては、たとえば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」が挙げられる。

30

【 0 1 4 8 】

デモ状態に移行して抑制報知が行われると、当該抑制報知はたとえば 10 秒間継続する。なお、10 秒間は一例であり、経過時間は任意に設定可能である。図 13（A）（c）に示すように、抑制報知が 10 秒間行われると、当該抑制報知が終了する一方でデモ画像が液晶表示器 51 に表示される。

【 0 1 4 9 】

デモ画像が液晶表示器 51 に表示されると、当該デモ画像の表示はたとえば 30 秒間継続する。なお、30 秒間は一例であり、経過時間は任意に設定可能である。図 13（A）（b）に示すように、デモ画像の表示が 30 秒間行われると、当該デモ画像の表示が終了する一方で、再び抑制報知が 10 秒間行われる。

40

【 0 1 5 0 】

図 13（A）（b）に示すように抑制報知が行われている場合、および図 13（A）（c）に示すようにデモ画像の表示が行われている場合のいずれにおいても、BET 動作が行われると、図 13（A）（d）に示すように、デモ状態から元の遊技中状態に移行する。遊技中状態においては、抑制報知およびデモ画像の表示のいずれも行われることなく、デモ状態に移行する前に表示されていたものと同じ通常背景が液晶表示器 51 に表示される。

【 0 1 5 1 】

たとえば、図 13（A）（a）に示す非デモ状態において表示されていた背景と同じく海ステージに対応する通常背景が液晶表示器 51 に表示される。但し、図 13（A）（d）

50

）に示す例のように、デモ状態から遊技中状態に復帰した場合においては、ステージの種類が特定可能となるようにステージ名を表す文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。この例では、ステージ名として「海ステージ」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 5 2 】

図 1 3 (A) に示す一連の流れにおいて、具体的な処理内容を説明する。メイン制御部 4 1 は、非デモ状態に移行してからたとえば 3 0 秒間経過すると、デモコマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、デモコマンドを受信すると、デモ状態に制御する。また、メイン制御部 4 1 は、精算操作が行われると、精算コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、精算コマンドを受信すると、デモ状態に制御する。さらに、メイン制御部 4 1 は、設定変更が行われた場合、または特定時刻（たとえば、午前 3 時）を跨いで電断から復帰した場合、初期化コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、初期化コマンドを受信すると、デモ状態に制御する。

【 0 1 5 3 】

サブ制御部 9 1 は、デモ状態に制御すると、ROM 9 1 a または RAM 9 1 c に記憶されたデモ状態用の画像データを参照する。デモ状態用の画像データには、抑制報知における文字画像データとデモ画像データとが含まれており、これらの画像データが予め決められた期間に従って交互に実行されるようにデモ状態用の画像データが形成されている。さらに、先に抑制報知における文字画像データが参照され、その後にデモ画像データが参照されるように、デモ状態用の画像データが形成されている。サブ制御部 9 1 は、参照したデモ状態用の画像データに基づき、液晶表示器 5 1 において、先に抑制報知における文字画像を表示し、その後にデモ画像を表示し、さらにその後に再び抑制報知における文字画像を表示するといったように、抑制報知における文字画像とデモ画像とを交互に表示する。

【 0 1 5 4 】

以上のように、デモ状態においては、抑制報知とデモ画像の表示とが予め設定された期間に従って交互に実行される。さらに、デモ状態においては、デモ状態用の画像データに基づいて、最初に抑制報知における文字画像が表示され、その後にデモ画像が表示される。このように、非遊技中状態において 3 0 秒間が経過してデモ状態に移行した場合のように、遊技者が新たに入れ替わる場合や、もしくは遊技者が休憩でしばらく遊技をしていない状態から再び遊技をする場合には、最初に抑制報知が行われることで、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。また、精算操作が行われて遊技者が入れ替わる場合にも、最初に抑制報知が行われることで、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。さらに、開店時などのように設定変更が行われた場合や特定時刻（たとえば、午前 3 時）を跨いで電断から復帰した場合にも、最初に抑制報知が行われることで、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

【 0 1 5 5 】

なお、上述した図 1 3 (A) の例においては、抑制報知とデモ画像の表示とが交互に実行されるものであったが、これに限らない。図 1 3 (B) は、変形例に係るデモ状態における抑制報知を説明するための図である。図 1 3 (B) (a) , (b) に示すように、非デモ状態において 3 0 秒間が経過したときに移行するデモ状態においては、抑制報知とともにデモ画像の表示が行われる。

【 0 1 5 6 】

具体的には、液晶表示器 5 1 の中央付近にデモ画像が表示されるとともに、当該デモ画像の下方に抑制報知における文字画像が表示される。その後、BET 動作が行われると、図 1 3 (B) (c) に示すように、デモ状態から元の遊技中状態に移行するとともに抑制報知が終了し、ステージ名を表す文字画像と海ステージに対応する通常背景とが液晶表示器 5 1 に表示される。このように、抑制報知は、デモ状態において常に実行されてもよい。

【 0 1 5 7 】

[有利状態終了における抑制報知]

図14および図15を参照しながら、有利状態終了における抑制報知について説明する。図14は、本実施の形態に係る有利状態終了における抑制報知を説明するための図である。図15は、抑制報知の実行期間を説明するためのタイミングチャートである。

【0158】

先ず、図14(A)を参照しながら、本実施の形態に係る小役示唆について説明する。図4に示すように、本実施の形態においては、チェリー当選がBBと同時当選し得る。さらに、図9に示すように、チェリー当選は、有利区間移行抽選、AT抽選、および上乘せ抽選のいずれにおいても抽選契機となっている。そこで、チェリー当選したゲームにおいては、チェリー当選を示唆する小役示唆演出が実行される。図14(A)(a)に示すように、小役示唆演出が実行されると、チェリー図柄を示すチェリー画像と、チェリー当選を示唆する「チェリーかも」の文字画像とが液晶表示器51に表示される。

10

【0159】

図14(A)(a)は、チェリー当選したゲームが終了した時点における液晶表示器51の表示態様が示されている。図14(A)(b)は、図14(A)(a)に示す状態から所定期間(たとえば、3秒間)が経過した後における液晶表示器51の表示態様が示されている。図14(A)(a)、(b)に示すように、所定期間において小役示唆演出は変化なく実行される。具体的には、所定期間において、液晶表示器51に表示された小役示唆演出における画像は何らも変化することがない。

【0160】

図14(A)(a)に示すように、所定期間が経過する前にBET動作が行われると、小役示唆演出が終了するとともに、次の遊技に移行して通常背景が液晶表示器51に表示される。同様に、図14(A)(b)に示すように、所定期間が経過した後にBET動作が行われても、小役示唆演出が終了するとともに、次の遊技に移行して通常背景が液晶表示器51に表示される。

20

【0161】

このように、小役示唆演出が実行された状態では、当該小役示唆演出が実行されたゲームが終了した時点から所定期間が経過したか否かに関わらず、BET動作が行われることで小役示唆演出が終了し、次の遊技に移行して通常背景が液晶表示器51に表示される。

【0162】

次に、図14(B)および図15を参照しながら、本実施の形態に係る有利状態終了における抑制報知について説明する。なお、図15は、図14(B)の(a)、(b)、(c)、(d)、および(e)の順に遷移する場合のタイミングチャートを示す。また、図14(B)および図15では、抑制報知がフェードインによって現れ、抑制報知がフェードアウトによって消える例を示す。

30

【0163】

図15に示すように、有利状態が終了するタイミングt1からタイミングt2に亘って、終了報知が行われる。図14(B)(a)に示す液晶表示器51の表示例のタイミングは、図15におけるt1 < t2に対応する。

【0164】

たとえば、ARTが長期間に亘り継続すると、カウントゲーム数が1500ゲームに近づく。カウントゲーム数が1500ゲームの手前(たとえば、残り50ゲーム)になると、キャラクタ画像によるエンディング演出が行われる。図14(B)(a)に示すように、エンディング演出を経てカウントゲーム数が1500ゲームに達した場合(前述した第1終了条件が成立した場合)、カウントゲーム数が1500ゲームに達したゲームの第3停止操作が行われると、「END」を示す文字画像がキャラクタ画像とともに液晶表示器51に表示される。

40

【0165】

他の例としては、一連のセットのATが終了すると、ATが継続するか否かを煽る継続演出が行われる。継続演出は、たとえば、キャラクタ同士がバトルを繰り広げるアニメーション画像が液晶表示器51に表示され、味方キャラクタが勝利すればATが継続する一

50

方で、味方キャラクタが敗北すればA Tが終了する。図14(B)(a)に示すように、付与されていたA Tゲーム数が全て消化されていた場合(前述した第2終了条件が成立した場合)、味方キャラクタの敗北によってA Tが終了し、当該ゲームの第3停止操作が行われると、「E N D」を示す文字画像がキャラクタ画像とともに液晶表示器51に表示される。

【0166】

図15に示すように、終了報知が行われた後、タイミングt2から結果報知が行われる。さらに、タイミングt2からタイミングt3までのフェードイン期間(たとえば、0.5秒間)に亘り、フェードインによって抑制報知における文字画像が徐々に現れる。たとえば、抑制報知における文字画像(図14(B)に示す「抑制報知A」)が、タイミングt2の不鮮明な状態から鮮明な状態へと徐々に変化し、タイミングt3の時点では完全に鮮明な状態となる。つまり、タイミングt2からタイミングt3までの期間は抑制報知が不完全な状態であり、タイミングt3の時点で完全な状態となって、遊技者が抑制報知における文字画像を明確に認識できるようになる。

10

【0167】

結果報知における文字画像が表示されるときには、当該文字画像にエフェクトを付加し、遊技者に結果報知が行われることに対して注目させるようになっている。一方、抑制報知における文字画像が表示されるときには、当該文字画像にエフェクトを付加せず、結果報知を阻害しないようになっている。なお、抑制報知における文字画像についても、エフェクトを付加することで遊技者に抑制報知が行われることに対して注目させるようにしてもよいが、結果報知における文字画像よりは目立たない方が好ましい。

20

【0168】

本実施の形態においては、結果報知は最初から鮮明に現れる一方で、抑制報知はフェードインによって現れる。このため、結果報知と抑制報知とは、略同一のタイミングで現れることになる。なお、抑制報知はフェードインによって現れずに、結果報知と同様に最初から鮮明な状態で現れてもよい。この場合、結果報知と抑制報知とが、同一のタイミングで現れることになる。さらに、抑制報知と同様に、結果報知がフェードインによって現れてもよい。この場合でも、結果報知と抑制報知とが、同一のタイミングで現れることになる。

【0169】

30

図15に示すように、タイミングt3でフェードインによって抑制報知における文字画像が完全に表示された後、タイミングt3からタイミングt4までの所定期間に亘り、結果報知および抑制報知が行われる。図14(B)(b)に示す液晶表示器51の表示例のタイミングは、図15におけるt3 $t < t4$ に対応する。

【0170】

図14(B)(b)に示すように、結果報知が行われると、有利状態における消化ゲーム数とメダルの獲得枚数とを示す文字画像が枠画像に収まった状態で液晶表示器51に表示される。タイミングt3からタイミングt4までの所定期間では、結果報知における文字画像が変化する。たとえば、本実施の形態における結果報知では、枠画像にエフェクトが付加された状態と、枠画像にエフェクトが付加されない状態とに交互に変化する。一方、タイミングt3からタイミングt4までの所定期間では、抑制報知における文字画像は変化しない。

40

【0171】

このように、タイミングt3からタイミングt4までの所定期間では、結果報知における文字画像は変化するのに対して、抑制報知における文字画像は変化しない。これにより、遊技者に結果報知に対してより注目させることができる。なお、抑制報知における文字画像もエフェクトの付加などによって変化させてもよいが、結果報知における文字画像の変化に比べて目立たない方が好ましい。

【0172】

図15に示すように、タイミングt3からタイミングt4までの所定期間に亘って完全

50

な状態で抑制報知が行われた後、タイミング t_4 からタイミング t_5 までのフェードアウト期間（たとえば、0.5 秒間）に亘り、フェードアウトによって抑制報知における文字画像が徐々に消える。たとえば、抑制報知における文字画像が、タイミング t_4 の鮮明な状態から不鮮明な状態へと徐々に変化し、タイミング t_5 以降では完全に消える。一方、結果報知は、タイミング t_5 以降も継続する。

【0173】

所定期間に亘って完全な状態で抑制報知が行われた以降（ $t > t_4$ ）では、BET 動作が行われると有利状態が終了して次の遊技が開始する。次の遊技が開始すると、有利状態（ボーナスや有利区間）を示す有利背景から通常状態（非 BB かつ通常区間）を示す通常背景へと液晶表示器 51 に表示された背景が切り替わる。たとえば、図 15 に示すように、タイミング t_6 で BET 動作が行われると、次の遊技が開始してタイミング t_7 で有利背景から通常背景へと切り替わる。また、タイミング t_7 で結果報知も終了する。

10

【0174】

たとえば、図 14 (B) (d) に示す液晶表示器 51 の表示例のタイミングは、図 15 における $t > t_5$ に対応する。図 14 (B) (e) に示す液晶表示器 51 の表示例のタイミングは、図 15 における $t > t_7$ に対応する。

【0175】

図 14 (B) (d), (e) に示すように、抑制報知が終了した後では、結果報知のみが行われる。このとき、BET 動作が行われると、次の遊技が開始し、ステージの種類が特定可能となるようにステージ名を表す文字画像（図面上では「海ステージ」）とともに、海ステージに対応する通常背景が液晶表示器 51 に表示される。

20

【0176】

このように、有利状態終了後に行われる抑制報知は、フェードイン期間（たとえば、0.5 秒間）を経て不完全な状態から完全な状態へと徐々に変化し、その後、所定期間（たとえば、3 秒間）に亘って完全な状態で行われ、その後、フェードアウト期間（たとえば、0.5 秒間）を経て完全な状態から不完全な状態へと徐々に変化して消える。抑制報知は、少なくとも所定期間に亘って完全な状態で行われるため、より確実に遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

【0177】

ここで、タイミング t_4 からタイミング t_5 までのフェードアウト期間中に BET 動作が行われた場合、抑制報知のフェードアウトとともに次の遊技が開始する。たとえば、図 14 (B) (c) に示す液晶表示器 51 の表示例のタイミングは、図 15 における $t = t_4$ に対応する。図 14 (B) (c), (e) に示すように、タイミング t_4 で BET 動作が行われると、抑制報知のフェードアウトとともに次の遊技が開始し、ステージ名を表す文字画像と海ステージに対応する通常背景とが液晶表示器 51 に表示される。

30

【0178】

一方、未だ所定期間に亘って完全な状態で抑制報知が行われていない場合において BET 動作が行われると、抑制報知が行われたままで次の遊技が開始する。たとえば、図 14 (B) (b), (f) に示すように、タイミング t_3 からタイミング t_4 までの所定期間中に BET 動作が行われると、抑制報知が行われたままで次の遊技が開始し、ステージ名を表す文字画像と海ステージに対応する通常背景とが液晶表示器 51 に表示される。このとき、抑制報知における文字画像は、位置および大きさなどについて、BET 動作が行われる前と何ら変わらない。その後、図 14 (B) (g) に示すように、ステージ名を示す文字画像は消えても、所定期間が経過するまで抑制報知は維持される。図 14 (B) (h) に示すように、所定期間が経過した後では、抑制報知がフェードアウトによって終了する。

40

【0179】

図 14 (B) に示す一連の流れにおいての具体的な処理内容を説明する。たとえば、メイン制御部 41 は、カウントゲーム数が 1500 ゲームに達して第 1 終了条件が成立すると、図 12 に示す初期化処理を行う。メイン制御部 41 は、初期化処理を行うことで通常

50

フラグをセットし、サブ制御部 9 1 に対して通常区間に移行した旨を示すコマンドを送信する。

【 0 1 8 0 】

サブ制御部 9 1 は、通常区間に移行した旨を示すコマンドを受信すると、抑制報知における文字画像を液晶表示器 5 1 に表示させる。このとき、サブ制御部 9 1 は、ROM 9 1 a または RAM 9 1 c に記憶された有利状態終了用の画像データを参照する。有利状態終了用の画像データには、抑制報知における文字画像データが含まれており、文字画像データが予め決められた期間に従って実行されるように有利状態終了用の画像データが形成されている。具体的には、フェードイン期間（たとえば、0.5 秒間）を経て抑制報知における文字画像が現れ、その後、所定期間（たとえば、3 秒間）に亘って完全な状態で文字画像が表示され、その後、フェードアウト期間（たとえば、0.5 秒間）を経て文字画像が消えるように有利状態終了用の画像データが形成されている。サブ制御部 9 1 は、参照した有利状態終了用の画像データに基づき、液晶表示器 5 1 において、フェードインによって抑制報知における文字画像を液晶表示器 5 1 に表示させ、抑制報知における文字画像を所定期間に亘って表示させた後に、フェードアウトによって抑制報知における文字画像を消す。

10

【 0 1 8 1 】

サブ制御部 9 1 は、抑制報知を行っている間に B E T 動作が行われるか否かに関わらず、参照している有利状態終了用の画像データに基づき抑制報知を行う。これにより、少なくとも所定期間に亘って完全な状態で文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

20

【 0 1 8 2 】

以上のように、図 1 4 (B) に示すように、有利状態（ボーナスや有利区間）が終了したときには抑制報知が行われる。これにより、A T といった有利状態が終了した後のように遊技者がさらなるメダルの獲得を目指して遊技にのめり込みやすい場合において、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

【 0 1 8 3 】

また、図 1 4 (A) に示すように、小役示唆は、実行開始から所定期間（たとえば、3 秒間）が経過するまでに B E T 動作が行われると終了するのに対して、図 1 4 (B) に示すように、抑制報知は、実行開始から所定期間（たとえば、3 秒間）が経過するまでに B E T 動作が行われても終了せずに少なくとも所定期間に亘って完全な状態で行われる。このように、小役示唆のように所定期間中の B E T 動作でキャンセルできるものとは異なり、抑制報知は所定期間中の B E T 動作でキャンセルできないため、遊技者に対して過度な遊技を抑制させるための注意喚起の最低限の実行時間を確保することができる。

30

【 0 1 8 4 】

さらに、所定期間において B E T 動作が行われたか否かに関わらず、共通の有利状態終了用の画像データに基づき抑制報知が行われるため、複数の有利状態終了用の画像データを予め準備する必要がない。

【 0 1 8 5 】

なお、上述した図 1 4 (B) の例においては、抑制報知が所定期間に亘って行われた後にフェードアウトによって消えるものであったが、これに限らない。たとえば、抑制報知が所定期間に亘って行われた後であっても、B E T 動作が行われるまでは当該抑制報知が継続するものであってもよい。具体的には、図 1 4 (B) (d) の例において結果報知とともに抑制報知が行われ、その後、図 1 4 (B) (e) に示すように、B E T 動作が行われることで次の遊技が開始するとともに結果報知および抑制報知が終了するようにしてもよい。抑制報知は、所定期間に亘って完全な状態で行われればよく、当該所定期間を経過した後においては、継続するか否かは任意に設定すればよい。

40

【 0 1 8 6 】

また、上述した例に限らず、図 1 6 に示す変形例のように、抑制報知が行われる所定期間においては、フリーズが実行されることで B E T 動作に基づき次の遊技が開始しないようにしてもよい。フリーズとは、遊技の進行を遅延期間に亘って遅延させる制御である。

50

この例の場合、フリーズが実行されることにより、B E T動作が行われても賭数設定が行われなため、次の遊技の開始が遅延される。図16は、変形例に係る有利状態終了における抑制報知を説明するための図である。

【0187】

具体的には、図14(B)に示す例においては、図14(B)(b), (f)に示すように、未だ所定期間に亘って抑制報知が行われていない場合においてB E T動作が行われると、抑制報知が行われたままで次の遊技が開始するものであった。一方、図16(A)に示す変形例においては、図16(A)(b), (f)に示すように、未だ所定期間に亘って抑制報知が行われていない場合においてB E T動作が行われても、当該B E T動作に基づき次の遊技が開始されず、結果報知とともに抑制報知が継続して行われる。このように、所定期間に亘って抑制報知が行われるまでは、B E T動作が行われても、フリーズによって次の遊技が開始されないものであってもよい。これにより、遊技者に対して過度な遊技を抑制させるための注意喚起の最低限の実行時間を確保することができる。

10

【0188】

また、図16(B)に示す例のようにしてもよい。具体的には、図16(B)(b), (e)に示すように、終了報知が行われた後、まずは抑制報知のみが所定期間に亘って行われてもよい。そして、抑制報知が行われている所定期間中はフリーズが実行されることによって、B E T動作に基づき次の遊技が開始しないようにしてもよい。そして、図16(B)(c)に示すように、所定期間に亘って抑制報知が行われた後に、抑制報知が終了するとともに結果報知が行われてもよい。さらに、図16(B)(c), (d)に示すように、結果報知が行われている状態になるとフリーズが解除され、B E T動作で次の遊技が開始してもよい。これにより、遊技者に対して過度な遊技を抑制させるための注意喚起の最低限の実行時間を確保することができる。さらに、記録のために結果報知を写真撮影したい遊技者は、図16(B)(c)に示す状態で写真撮影をすれば、抑制報知が行われていない状態で結果報知を写真撮影することができる。

20

【0189】

[到達確定演出]

本実施の形態において、有利区間の終了条件の一つである、有利区間中に消化するゲーム数が1500ゲームに到達することが確定した場合に、メイン制御部41は、到達確定コマンドをサブ制御部91に送信する。サブ制御部91は、到達確定コマンドを受信したことに基づいて、到達確定演出を実行する。有利区間中に消化するゲーム数が1500ゲームに到達することが確定する状況とは、たとえば、クリアカウンタの値にA Tゲームカウンタの値を加算した後の値が1500を超えるような状況である。メイン制御部41は、1500ゲームに到達することが確定したゲームから、1500ゲームに到達するまでの間、A Tを延長させるための上乗せゲーム数とは異なる特典を付与する特殊制御を行う。

30

【0190】

メイン制御部41は、特殊制御が行われている場合には、抽選条件が成立したときに特典を付与するか否かの抽選を行う。特典を付与する場合の抽選条件は、上記A Tを上乗せさせるための権利の場合の抽選条件と同じく、チェリー当選である。そして、本実施形態において、上乗せゲーム数と異なる特典は、設定値示唆、およびポイント付与である。設定値示唆とは、上述した払出率を示す設定値の示唆である。設定値示唆は、設定値示唆演出により行われる。

40

【0191】

なお、設定値示唆演出は、1500ゲームに到達することが確定後に行われるバトル演出により、敵の体力を0にして敵を撃破した場合に行われる。バトル演出は、メイン制御部41から受信した上乗せゲーム数に対応する値を敵の体力から減らす演出である。たとえば、上乗せゲーム数が500であれば、敵の体力から500を減らす演出である。従って、1500ゲームまでの残りゲーム数が少なかったり、上乗せがあまり発生しなかったりしたことにより、1500ゲームに到達するまでに敵を撃破できなかった場合には、設

50

定値示唆演出は行われたい。すなわち、1500ゲームに到達することが確定したからといって直ちに設定値が示唆されるものではない。

【0192】

一方、ポイント付与におけるポイントとは、携帯連動システムで使用可能なポイントである。携帯連動システムは、一般に、所定条件の成立にもとづいて所定情報出力する遊技機と、遊技機によって出力された所定情報にもとづいて、遊技者に対して所定の特典を付与する処理を行う特典付与装置とを備える。

【0193】

たとえば、スロットマシン1は、ゲーム数、ART回数、ミッション達成回数などの所定条件（なお、パチンコ遊技機に適用する場合、たとえば変動回数、大当たり回数、および連荘数（確変状態継続中の大当たり回数）に係る条件）の成立を遊技履歴として蓄積し、遊技終了時などに所定情報として2次元コードなどを表示する。この2次元コードに付与されたポイントを示す情報が含まれる。

10

【0194】

図17は、液晶表示器51における到達確定演出例、およびバトル演出例を示す図である。図17(a)は、サブ制御部91により行われる到達確定演出例を示す図である。図17(a)に示される到達確定演出例では、1500ゲームまで到達することが確定したこと、およびバトルモードに突入することが表示される。このように、特典を得ることが可能なバトルモードが行われることを遊技者に報知することで、遊技者はこれから特典を得ることを楽しみに感じながら遊技を行うことができるので、遊技者の興味を持続および向上させることができる。

20

【0195】

図17(b)は、サブ制御部91により行われるバトル演出例を示す図である。図17(b)に示される到達確定演出例では、敵と敵の残り体力を示す体力ゲージとが表示される。このように、スロットマシン1は、上乗せ数に対応する値を敵の体力から減らすというバトル演出を行うことができ、その結果遊技者は特典を得ることができるので、遊技者の興味を向上させることができる。

【0196】

〔主な効果〕

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

30

【0197】

図11および図12に示すように、ATといった有利状態は、カウントゲーム数が1500ゲームに達するという第1終了条件が成立したとき、またはナビカウンタ、CZゲーム数、およびATゲーム数のいずれかが0になるという第2終了条件が成立したときに、初期化処理が実行されて終了する。図14(B)(b)に示すように、初期化処理が行われると、有利状態が終了したときに抑制報知が行われる。これにより、遊技者がさらなるメダルの獲得を目指して遊技にのめり込みやすいタイミングで、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

【0198】

図14(A)、(B)に示すように、小役示唆は、実行開始から所定期間（たとえば、3秒間）経過するか否かに関わらずBET動作が行われたときに終了するのに対して、抑制報知は、実行開始から所定期間（たとえば、3秒間）経過するまでにBET動作が行われても終了せずに少なくとも所定期間に亘って完全な状態で行われる。これにより、遊技者に対して過度な遊技を抑制させるための注意喚起の最低限の実行時間を確保することができる。

40

【0199】

図13(A)、(B)に示すように、デモ状態における抑制報知の場合、BET動作が行われない限り、デモ状態中に抑制報知がデモ画像の表示と交互に、あるいはデモ画像の表示とともに継続して行われる。一方、図14(B)に示すように、有利状態が終了した後の抑制報知の場合、フェードイン期間、所定期間（たとえば、3秒間）、およびフェー

50

ドアウト期間を含めた期間が経過すると、抑制報知が終了する。このように、デモ状態においては遊技者が遊技をしていないため、遊技者による遊技を行う意思表示があるまで抑制報知を継続することで、遊技に対するのめり込みの防止を周囲に促すことができる。一方、有利状態が終了した後においては遊技者が遊技をしているため、実行時間に制限をもうけることで、遊技者の遊技を極力阻害しないようにすることができる。

【0200】

図7に示すように、本実施の形態において、メイン制御部41は、通常区間に比べて遊技者にとって有利な有利区間への終了することに伴って、初期RTであるRT0に移行させるための初期RT移行制御を行う。初期RTであるRT0は、RT2およびRT3に比べてリプレイの合算確率が低い不利な状態である。

10

【0201】

ここで、仮に、有利区間を終了することに伴って、初期RT移行制御が行われなかった場合を考える。有利区間中は、ATに制御され得る。AT中は、昇格リプレイ1, 2および特殊リプレイを導出するためのナビ演出と、転落リプレイ1, 2および移行出目を導出しないようなナビ演出とが実行される。これにより、AT中はRT3に制御されやすい。そのため、有利区間終了時にATに制御されている場合は、高確率でRT3に制御されている。RT3中に有利区間が終了し、他の状態に移行することなく有利区間移行抽選に当選した場合、通常区間に制御される期間があるものの、当該期間においてもRT3に制御されているため、有利な状態である。つまり、有利区間という有利な状態が終了したにも関わらず、有利な状態が続くことになる。その結果、有利区間を終了するときにおいて、有利な状態から不利な状態に移行しない場合、一度有利区間に入ったあと、長く有利な状態に制御されるようなことが生じ得るため、遊技の射幸性が高まる。

20

【0202】

一方、RT0中に有利区間移行抽選に当選した場合、RT3に移行するまでには、押し順ベルに当選して移行出目を導出してRT1に移行し、リプレイGR1～GR6に当選して昇格リプレイ1, 2を入賞させてRT2に移行し、さらに、リプレイGR31～GR33に当選して特殊リプレイを入賞させなければならず、所定期間必要となる。つまり、本実施形態のように、有利区間への終了することに伴って、初期RTであるRT0に移行させるための初期RT移行制御を行うことで、有利区間を終了させた後、すぐに有利区間移行抽選に当選した場合であっても、所定期間はRT3という有利な状態に制御されない。よって、有利区間に入ったあとに、長く有利な状態に制御されてしまうことないため、遊技の射幸性を抑えることができる。

30

【0203】

有利区間への制御の終了条件には、有利区間中における消化ゲーム数が1500ゲームに達した第1終了条件と、ATゲーム数またはCZゲーム数をすべて消化した第2終了条件とが含まれる。いずれの終了条件が成立した場合であっても、有利区間への制御の終了に伴って、初期RT移行制御が行われる。これにより、いずれの終了条件が成立した場合であっても、有利区間に入ったあとに、長く有利な状態に制御されてしまうことないため、遊技の射幸性を抑えることができる。

【0204】

40

図4に示すように、リプレイGR41～GR43は、RT3中においてのみ、抽選対象役として読み出される役である。一方、弱チェリー1～3、弱スイカ1～3、強チェリー1～3、強スイカ、中段チェリー、およびボーナス2～12の抽選対象役に当選する確率は、RT0～2において変わらない。また、図9(b)に示すように、ATに制御される確率、および付与されるATゲーム数の期待値は、弱チェリー1～3あるいは弱スイカ1～3、強チェリー1～3あるいは強スイカ、中段チェリーあるいはボーナス2～12あるいはリプレイGR41～GR43の順で高くなるように設定されている。このため、RT3中は、リプレイGR41～GR43に当選する分、RT0～2に比べて、報知状態に移行しやすく、かつ、報知状態に移行すると決定された場合に付与されるATゲーム数も多くなりやすい。

50

【0205】

つまり、有利区間中であるCZ中は、有利RTであるRT3に制御されているときの方が、初期RTであるRT0に制御されているときに比べて、報知状態であるATに制御されやすく、かつ、多くのATゲーム数が付与されやすい。このため、RT3中にCZに当選して有利区間に制御された場合と、RT0中にCZに当選して有利区間に制御された場合とを比較すると、RT3中は、CZからATに移行しやすく、ATに長く制御されやすい。その結果、RT0中にCZに当選して有利区間に制御された場合と、RT3中にCZに当選して有利区間に制御された場合とを比べると、RT3中の方が有利区間に長く制御されやすい。

【0206】

本実施の形態においては、有利区間への制御の終了に伴って、初期RT移行制御が行われるため、有利区間への制御が終了したあとRT3で有利区間に移行し、長く有利区間に制御されてしまうことを防止することができる。具体的には、初期RT移行制御が行われると、RT0に移行する。その後、移行出目が導出されるとRT1に制御される。前述のように、ナビ演出が行われていない間はRT1に留まりやすいため、RT1で有利区間に当選する可能性が高い。RT1中に有利区間に当選した場合、RT3に比べてATに移行しにくいため、RT3中に比べて、そのままATに移行することなく有利区間への制御を終了する可能性が高くなる。よって、有利区間中において、RT3に制御されているときの方が、RT0に制御されているときに比べて、報知状態であるATに制御されやすい。さらに、多くのATゲーム数が付与されやすいため、RT3中に有利区間に移行した場合は、RT0中に比べて長く有利区間に制御される。しかし、有利区間への制御の終了に伴って、初期RT移行制御が行われるため、RT1中に有利区間に移行する確率の方が、RT3中に有利区間に移行する確率の方が高いことで、より長く有利な状態に制御されやすいものの、有利区間に入ったあとに、長く有利な状態に制御されてしまうことを防止することができ、遊技の射幸性を抑えることができる。

【0207】

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【0208】

[抑制報知について]

本実施の形態においては、ATといった有利区間においてBBに入賞して一旦実行中のATを中断し、その後ボーナスに制御された場合、当該ボーナスが終了したときには抑制報知が行われずに、再び制御されたATが終了したときに抑制報知が行われるものであった。しかし、これに限らず、ATを中断して制御されたボーナスが終了したときに抑制報知が行われ、さらに、その後、再び制御されたATが終了したときにも抑制報知が行われてもよい。

【0209】

本実施の形態においては、有利状態としてBBを備えていたが、RB(レギュラーボーナス)やCB(チャレンジボーナス)を備えていてもよい。ここで、CBとは、特定のリールの滑りコマ数が制限されるものの全ての小役が当選する状態であるが、BBやRBのように、RT0~RT4とは異なる特別な遊技状態として制御されないものがある。たとえば、RT1においてCBに入賞した場合には、遊技状態がRT0に維持されたままでCBが行われる。液晶表示器51において表示される背景画像についても、非CB中とCB中とで何ら変わらない。このような、所謂貫通型のCBの場合、終了したとしても、図14(B)(a)に示すような終了報知が行われない。このように、貫通型のCBのように終了報知が行われない有利状態が終了したときには、抑制報知が行われなくてもよい。

【0210】

本実施の形態においては、デモ状態に制御されたときに行われる抑制報知、および有利

状態が終了したときに行われる抑制報知のいずれにおいても、文章の内容、文字のフォント、色、およびサイズは同じであったが、これらのいずれかもしくは全てが異なってもよい。たとえば、メダルの獲得枚数がR Bよりも多いB Bが終了したときには、R Bが終了したときよりも、目立つ態様で抑制報知が行われてもよい。具体的には、B Bが終了したときには、R Bが終了したときよりも、文字のサイズを大きくしてもよいし、文字画像を液晶表示器5 1の目立つ位置に表示してもよい。また、有利区間について、カウントゲーム数が1 5 0 0ゲームに達するという第1終了条件が成立したときには、ナビカウンタ、C Zゲーム数、およびA Tゲーム数のいずれもが0になるという第2終了条件が成立したときよりも、メダルの獲得枚数が多い。このため、第1終了条件が成立してA Tが終了したときには、第2終了条件が成立してA Tが終了したときよりも、目立つ態様で抑制報知が行われてもよい。

10

【0 2 1 1】

なお、R Bが終了したときには抑制報知を行わないのに対して、B Bが終了したときには抑制報知を行うものであってもよい。また、第2終了条件が成立してA Tが終了したときには抑制報知を行わないのに対して、第2終了条件が成立してA Tが終了したときには抑制報知を行うものであってもよい。このように、遊技者が遊技にのめり込みやすいときには、遊技者が遊技にのめり込みにくいときよりも、抑制報知の実行確率を高くし、また、より目立つ態様で抑制報知を行ってもよい。

【0 2 1 2】

抑制報知は、ボーナス、A Tといった有利状態の終了時やデモ状態時に限らず、その他のタイミングでも抑制報知が行われてもよい。たとえば、液晶表示器5 1に表示されたキャラクタ画像を利用した会話演出（たとえば、会話予告）において、「のめり込みに注意してね。」といった文字画像が表示されたり、「のめり込みに注意してね。」といった音声スピーカー5 3, 5 4から出力されたりしてもよい。また、たとえば、通常区間におけるゲーム数が予め決められた上限（所謂天井）に達したときにC Zに制御される場合において、当該C ZでA Tに制御されることなく再び通常区間に制御されたときに抑制報知が行われてもよい。また、メダルの払出枚数が所定値（たとえば、過度な遊技であると認められる値）よりも大きくなった場合に抑制報知が行われてもよい。たとえば、A Tにおいて3 0 0枚獲得した場合に抑制報知を行うのに対して、3 0 0枚獲得していない場合には抑制報知を行わないようにしてもよい。また、カウントゲーム数が1 5 0 0ゲームに達したときの初期化処理によって行われる抑制報知以外では、抑制報知を行わないものであってもよい。さらに、投資金額とメダルの払出枚数との関係で過度な遊技であると認められる場合に抑制報知が行われてもよい。このように、遊技者が遊技にのめり込みやすいと認められる場合であれば、いずれのタイミングで抑制報知が行われてもよい。

20

30

【0 2 1 3】

抑制報知は、液晶表示器5 1の画面上に文字画像を表示することで行われるものに限らない。たとえば、液晶表示器5 1を備えていない遊技機であれば、遊技機が備えるパネルに抑制報知における文字画像が表示されてもよい。また、液晶表示器5 1およびパネルの両方を備える遊技機であれば、液晶表示器5 1およびパネルの両方に抑制報知における文字画像が表示されてもよい。また、シャッターなどの可動式の役物によって液晶表示器5 1の画面上を覆うことで小役示唆などの演出ができるような遊技機の場合、役物によって液晶表示器5 1の画面に表示された抑制報知における文字画像を障害しないようにすればよい。たとえば、抑制報知が行われる期間においては、役物の動作が禁止されてもよい。さらに、リールが視認可能な透視窓3に画像を表示できる遊技機の場合、当該透視窓3には抑制報知における文字画像を表示しない方が好ましい。いずれにしても、抑制報知における文字画像は、遊技者が見やすくかつ遊技者にとって分かりやすい位置にはっきりと表示される方が好ましい。

40

【0 2 1 4】

図1 3（A）に示すデモ状態においては、先に抑制報知における文字画像を表示し、その後デモ画像を表示するといったように、抑制報知とデモ画像の表示とが交互に実行さ

50

れるものであった。しかし、デモ状態においては、先にデモ画像を表示し、その後に抑制報知における文字画像を表示するといったように、デモ画像の表示と抑制報知とが交互に実行されてもよい。

【0215】

抑制報知における文字画像は、図18に示す変形例のようにしてもよい。図18は、変形例に係る抑制報知の態様を説明するための図である。図18に示すように、抑制報知における文字画像は、複数行に亘って液晶表示器51に表示されてもよい。たとえば、文章Aが1行目に表示され、文章Bが2行目に表示されてもよい。抑制報知における文字画像が「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文章であれば、文章Aは「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」に対応し、文章Bは「のめり込みに注意しましょう。」に対応させればよい。

10

【0216】

また、1行目と2行目とで、文字画像の色と、背景色とが入れ替わってもよい。たとえば、図18に示すように、文章Aを示す文字画像Aの色(文字の色)は、文章Bを示す文字画像Bが配置された枠B内の背景色Bと同じであってもよい。一方、文章Bを示す文字画像Bの色(文字の色)は、文章Aを示す文字画像Aが配置された枠A内の背景色Aと同じであってもよい。このように、1行目と2行目とで、文字画像の色と、背景色とが入れ替わっていれば、抑制報知における文字画像の表示が統一感のあるものとなり、遊技者が抑制報知における文字画像を認識しやすくなる。さらに、枠Aおよび枠Bの外側の背景色Cは、文字画像Aの色および背景色Bと同じであってもよい。このようにすれば、抑制報知における文字画像の表示がより統一感のあるものとなる。

20

【0217】

[終了条件について]

本実施の形態においては、有利区間を終了する終了条件に、カウントゲーム数が1500ゲームに達するという第1終了条件以外に、ATおよびCZに制御する権利がないという第2終了条件が含まれる。しかし、有利区間を終了する終了条件は、これに限られず、たとえば、ATおよびCZのうちの少なくともいずれかに制御する期間が所定期間を超えたことなどであってもよい。

【0218】

[初期RTについて]

本実施の形態において、有利区間の終了に伴って移行する際の移行先である初期RTをRT0としたが、これに限られない。たとえば、RT0とリプレイ確率が等しいRT1に移行してもよい。また、報知状態であるATへの制御に関する有利度合いがRT0中と変わらないRT1またはRT2に移行してもよい。

30

【0219】

なお、本実施の形態においては、設定変更後、ボーナス終了後、および有利区間終了後は、初期RTに移行するものとした。このように、いずれのタイミングにおいても初期RTに移行させることで、たとえば、処理を共通にさせることができるという効果が得られる。しかし、設定変更後、ボーナス終了後、および有利区間終了後は、それぞれ異なる有利状態に移行するようにしてもよい。

40

【0220】

また、本実施の形態において、初期RTは、移行出目が導出されることに基づいて、異なる遊技状態に移行するRT0とした。しかし、初期RTは、所定期間に亘って制御されたことに基づいて他の遊技状態に移行するような遊技状態であってもよい。

【0221】

[初期RT移行制御について]

初期RTであるRT0に移行させるための初期RT移行制御について、次ゲームからRT0に制御するために、RT0フラグをRAM41cの所定領域にセットするものとした。つまり、有利区間の終了時に、遊技状態を移行させるものとした。しかし、初期RTに移行させるための初期RT移行制御はこれに限らない。

50

【 0 2 2 2 】

たとえば、移行表示結果が導出されたことに伴って、初期 R T に移行するような場合に、初期 R T 移行制御として、移行表示結果を導出するためのナビ演出を実行してもよい。具体的には、有利区間の終了に伴って、初期 R T として R T 1 に移行するための制御が行われる場合に、押し順ベルに当選した場合は、移行出目を導出させるための不正解手順をナビ演出によって報知してもよい。また、リプレイ G R 2 1 ~ G R 2 3 に当選した場合には転落リプレイ 2 を導出させるための不正解手順をナビ演出によって報知し、その後 R T 2 に移行した場合は、押し順ベルに当選した場合は移行出目を導出させるための不正解手順を、リプレイ G R 1 1 ~ G R 1 3 に当選した場合は転落リプレイ 1 を導出させるための不正解手順をナビ演出によって報知してもよい。

10

【 0 2 2 3 】

このような場合であっても、有利区間に移行した後に、長く有利な状態に制御されてしまうことを防止することができ、遊技の射幸性を抑えることができる。

【 0 2 2 4 】

また、初期 R T 移行制御として、有利区間に制御された最終ゲームの次ゲームから有利区間移行抽選を禁止するとともに、特殊リプレイを導出するためのナビ演出の実行を禁止してもよい。このようにすることで、有利区間移行抽選が禁止されることで、有利区間に制御されることが禁止され、かつ、特殊リプレイを導出するためのナビ演出が行われないため、R T 3 に制御されにくくなる。なお、特殊リプレイだけでなく、昇格リプレイ 1 , 2 を導出させるためのナビ演出も禁止するようにしてもよい。また、有利区間移行抽選およびナビ演出は、所定期間に亘って禁止するようにしてもよい。所定期間は、予め定められたゲーム数を消化するまででもよく、また、R T 1 に移行するまででもよい。

20

【 0 2 2 5 】

このような場合であっても、有利区間に移行した後に、長く有利な状態に制御されてしまうことを防止することができ、遊技の射幸性を抑えることができる。

【 0 2 2 6 】

また、初期 R T 移行制御として、有利区間移行抽選を禁止するとともに、移行表示結果を導出するための操作態様を示唆するようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

また、本実施の形態においては、ボーナス以外のいずれの遊技状態に制御されているかに関わらず、初期 R T 移行制御を実行するものとした。これにより、遊技状態ごとに処理を変える必要がなく、遊技状態ごとの処理を一元化することができる。しかし、初期 R T と有利度の変わらない遊技状態を複数備える場合に、初期 R T と有利度の変わらない遊技状態において有利区間を終了させる終了条件が成立した場合には、初期 R T 移行制御を実行しないようにしてもよい。ここで、有利度とは、リプレイの合算確率に関する有利度、報知状態への制御に関する有利度などが含まれる。

30

【 0 2 2 8 】

たとえば、初期 R T を R T 0 とし、R T 0 とリプレイの合算確率および報知表対への制御に関する有利度が変わらない R T 1 中に有利区間を終了する終了条件が成立した場合は、初期 R T 移行制御を実行せず、有利区間を終了して通常区間に移行した後も、R T 1 に制御するようにしてもよい。また、初期 R T を R T 0 とし、R T 0 と報知表対への制御に関する有利度が変わらない R T 2 中に有利区間を終了する終了条件が成立した場合は、初期 R T 移行制御を実行せず、有利区間を終了して通常区間に移行した後も、R T 2 に制御するようにしてもよい。

40

【 0 2 2 9 】

また、初期 R T 中に有利区間を終了する終了条件が成立した場合は、初期 R T 移行制御を実行してもよく、また、初期 R T 移行制御を実行しないようにしてもよい。たとえば、初期 R T が所定期間に亘って制御されたことを条件に他の遊技状態に移行するような遊技状態である場合は、初期 R T 移行制御として初期 R T に制御されていた期間をリセットしてもよく、また、初期 R T 移行制御を実行しないようにしてもよい。初期 R T 移行制御を

50

実行した場合は、初期 R T に制御される期間が延長されることとなるものの、初期 R T 移行制御を実行しない場合は、初期 R T に制御される期間に変化はない。

【 0 2 3 0 】

[有利 R T から不利 R T の移行について]

本実施の形態において、有利区間中であって、かつ R T 3 に制御されている場合に、有利区間の終了に伴って、R T 3 から R T 0 に移行する。一方、有利区間中であって、かつ R T 3 に制御されている場合に、ナビ演出によって報知された正解手順とは異なる手順でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作され、移行出目または転落リプレイ 2 が導出されると、R T 0 とは異なる R T 1 または R T 2 に移行する。つまり、本実施の形態においては、R T 3 中といった有利な R T 中に、初期化处理により不利な R T に移行する場合と、表示結果の導出によって不利な R T に移行する場合とで、移行先の R T が異なる。

10

【 0 2 3 1 】

しかし、有利な R T から不利な R T に移行する場合に、移行する契機が初期化处理による契機であったとしても、表示結果の導出による契機であったとしても、移行先は同じであるようにしてもよい。たとえば、R T 3 においては、初期化处理によっても、移行出目の導出によっても、転落リプレイ 2 の入賞によっても、初期 R T である R T 0 に移行するようにしてもよい。

【 0 2 3 2 】

[C Z ゲームカウンタについて]

本実施の形態において、C Z ゲーム数は上乗せされないものとした。そのため、C Z ゲームカウンタは、1 ゲーム消化されるごとに、1 ずつ減算されるのみで、加算されないものとした。しかし、C Z ゲームカウンタを加算するために、C Z ゲーム数上乗せ抽選を実行してもよい。また、複数種類の C Z を設け、異なる種類の C Z に移行するタイミングで、C Z ゲームカウンタを再度セットするようにしてもよい。このようにした場合、有利区間の終了条件である C Z ゲーム数が全て消化されるタイミングが変動する。

20

【 0 2 3 3 】

[パチンコ遊技機への適用について]

前述した実施の形態では、遊技機の一例であるスロットマシンについて説明した。しかし、これに限らず、いわゆる遊技球を遊技領域に打込んで遊技を行うパチンコ遊技機に対して、前述した実施形態を適用してもよい。

30

【 0 2 3 4 】

たとえば、パチンコ遊技機は、有利状態として時短制御が行われる高ベース状態に制御してもよい。時短制御とは、たとえば、通常状態よりも変動時間が短縮されることで保留記憶の消化を早くし、大当りに早く当選させる制御、または始動入賞を発生しやすくする制御である。高ベース状態が終了する条件としては、たとえば、時短制御が行われる時短回数が 5 0 回のときと 1 0 0 回のときとがある。パチンコ遊技機は、時短回数が 1 0 0 回に達して高ベース状態が終了したときに前述した抑制報知を行ってもよい。さらに、パチンコ遊技機は、時短回数が 5 0 回に達して高ベース状態が終了したときにも前述した抑制報知を行ってもよい。なお、パチンコ遊技機における有利状態としては、出玉は排出されやすい大当り状態や大当りが通常状態よりも発生しやすい確変状態であってもよい。

40

【 0 2 3 5 】

なお、上述した本実施の形態および変形例における各種構成、各種処理、各種処理のタイミングなどは、適宜組合せることができる。

【 0 2 3 6 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 符号の説明 】

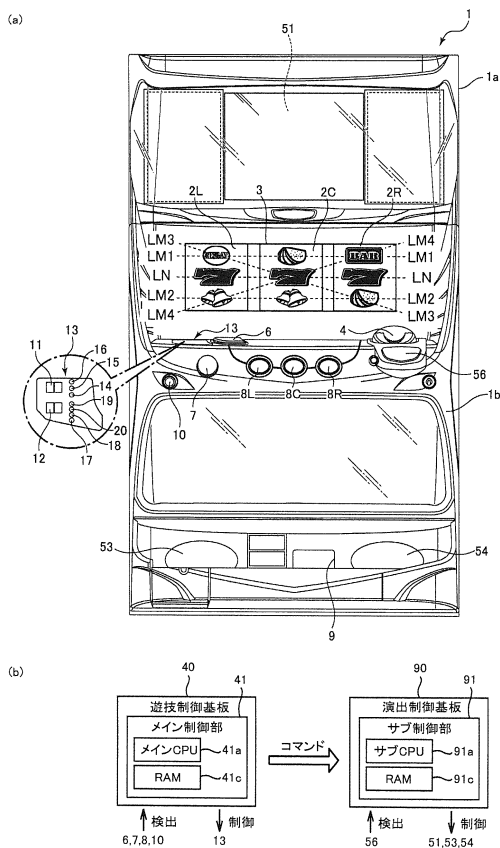
【 0 2 3 7 】

50

１ スロットマシン、２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ リール、８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ ストップスイッチ、１２ 遊技補助表示器、１９ 有利区間報知ランプ、４１ メイン制御部、４１ｃ ＲＡＭ、５１ 液晶表示器、５６ 演出用スイッチ、９１ サブ制御部、９１ｃ ＲＡＭ。
 。

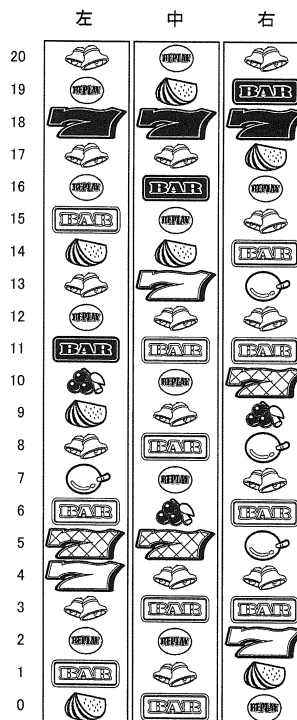
【 図 1 】

图 1



【 図 2 】

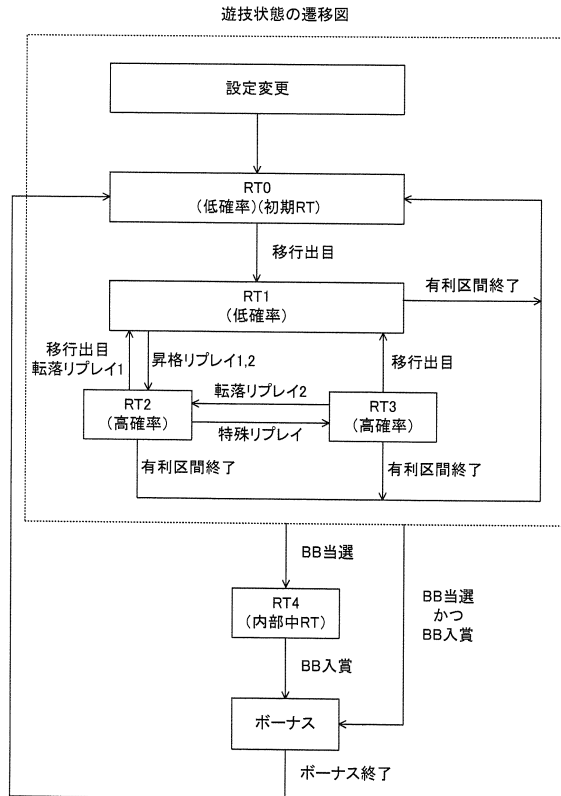
図 2



名称	図柄の組合せ
	リプレイ-白BAR-ベル
	リプレイ-黒BAR-ベル
	ブラム-白BAR-ベル
	ブラム-黒BAR-ベル
	リプレイ-ベル-白BAR
	リプレイ-ベル-黒BAR
	ブラム-ベル-白BAR
	ブラム-ベル-黒BAR
	黒7-白BAR-白BAR
	黒7-白BAR-黒BAR
移行出目	黒7-黒BAR-白BAR
	黒7-黒BAR-黒BAR
	白7-白BAR-白BAR
	白7-白BAR-黒BAR
	白7-黒BAR-白BAR
	白7-黒BAR-黒BAR
	スイカ-白BAR-白BAR
	スイカ-白BAR-黒BAR
	スイカ-黒BAR-白BAR
	スイカ-黒BAR-黒BAR

【図 7】

図 7



【図 8】

図 8

	開始条件	終了条件	リプレイ合算確率
RT0 (初期RT)	設定変更 有利区間終了 ボーナス終了	移行出目導出 BB当選 BB入賞	約1/7.3
RT1	RT0, 2, 3→移行出目導出 RT2→転落リプレイ1入賞	昇格リプレイ1入賞 昇格リプレイ2入賞 BB当選 BB入賞 有利区間終了	約1/7.3
RT2	RT1→昇格リプレイ入賞	転落リプレイ1入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目導出 BB当選 BB入賞 有利区間終了	約1/2.08
RT3	RT2→特殊リプレイ入賞	転落リプレイ2入賞 移行出目導出 BB当選 BB入賞 有利区間終了	約1/1.37
RT4	BB当選	BB入賞	約1/7.3

【図 9】

図 9

(a)有利区間移行抽選テーブル

抽選結果	確率 (%)			
	弱チェリー1～3 弱スイカ1～3	強チェリー1～3 強スイカ	ボーナス2～11	中段チェリー ボーナス12
非当選	80%	60%	40%	20%
CZ10ゲーム	20%	40%	58%	75%
AT50ゲーム	0%	0%	2%	5%

(b)AT抽選テーブル(CZ中)

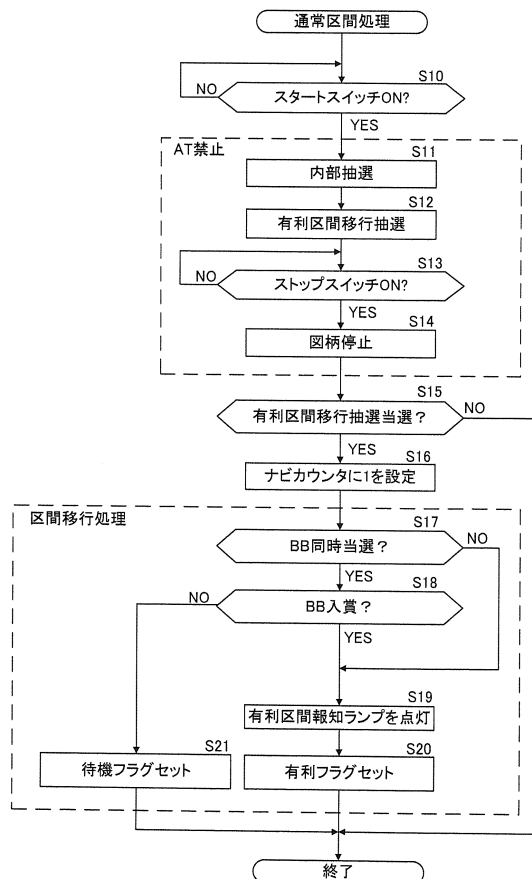
抽選結果	確率 (%)			
	弱チェリー1～3 弱スイカ1～3	強チェリー1～3 強スイカ	中段チェリー ボーナス2～12	リプレイGR41～GR43
非当選	80%	60%	40%	20%
AT50ゲーム	20%	20%	20%	20%
AT80ゲーム	0%	20%	30%	40%
AT100ゲーム	0%	0%	10%	20%

(c)上乗せ抽選テーブル(AT中)

抽選結果	確率 (%)			
	弱チェリー1～3 弱スイカ1～3	強チェリー1～3 強スイカ	中段チェリー ボーナス2～12	リプレイGR41～GR43
非当選	80%	60%	40%	20%
AT10ゲーム	20%	20%	20%	20%
AT30ゲーム	0%	20%	30%	40%
AT50ゲーム	0%	0%	10%	20%

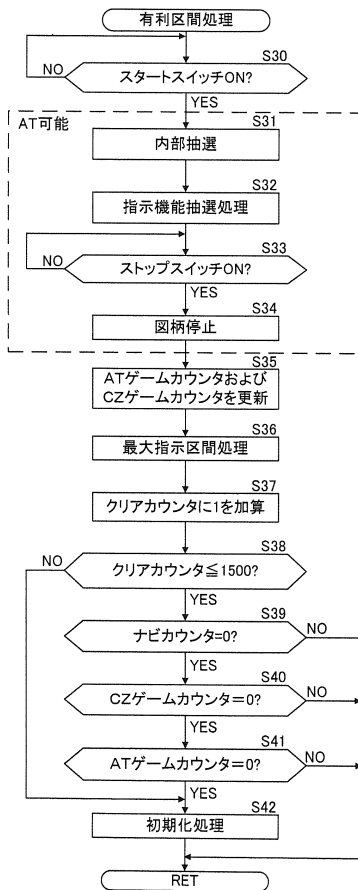
【図 10】

図 10



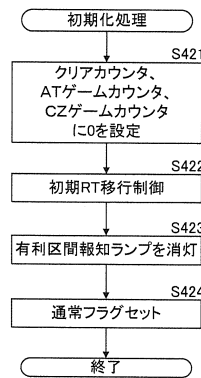
【図 1 1】

図 1 1



【図 1 2】

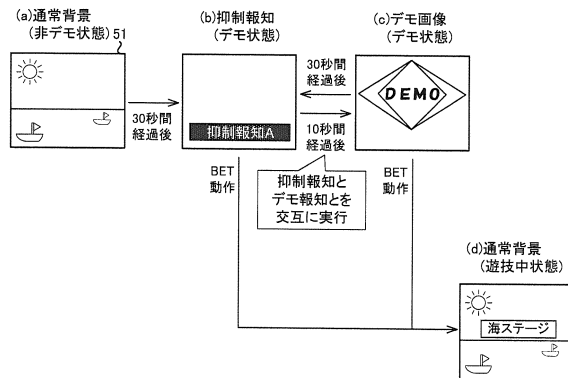
図 1 2



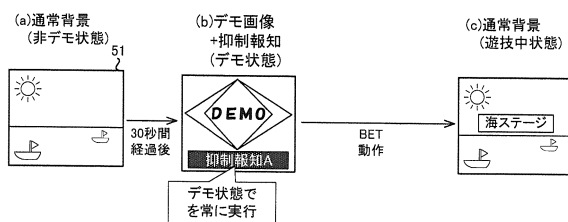
【図 1 3】

図 1 3

(A) 本実施の形態に係るデモ状態における抑制報知



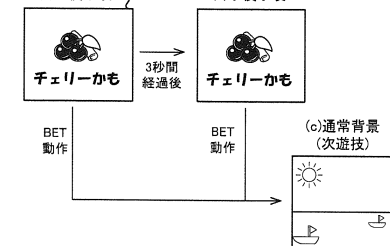
(B) 変形例に係るデモ状態における抑制報知



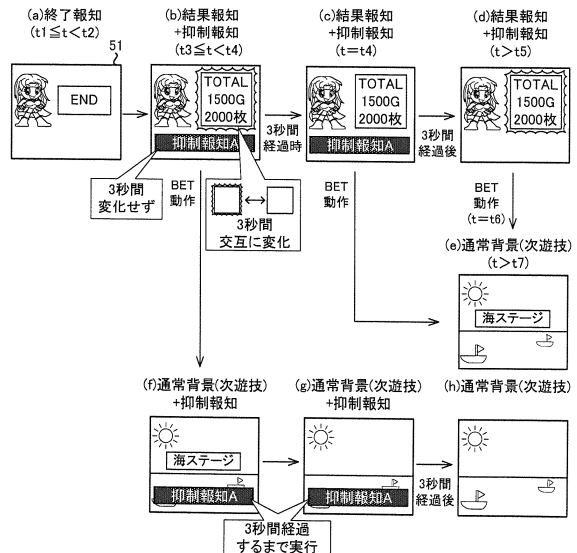
【図 1 4】

図 1 4

(A) 本実施の形態に係る小役示唆

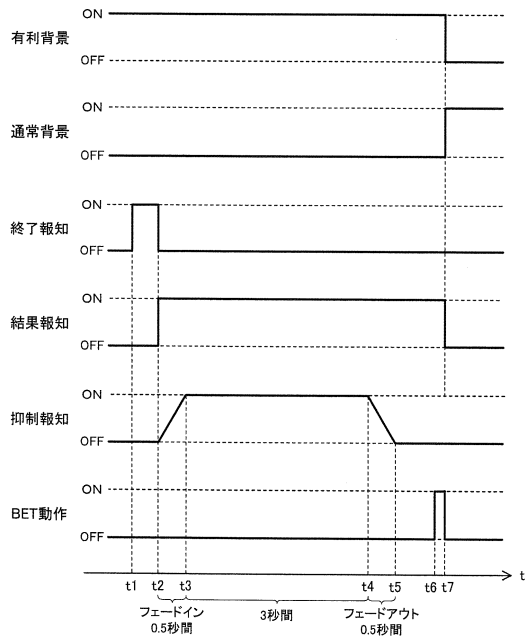


(B) 本実施の形態に係る有利状態終了における抑制報知



【図 15】

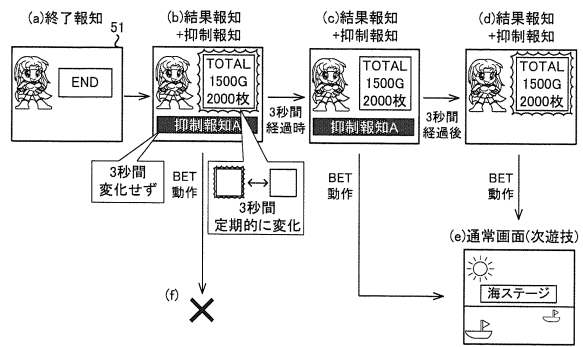
図 15



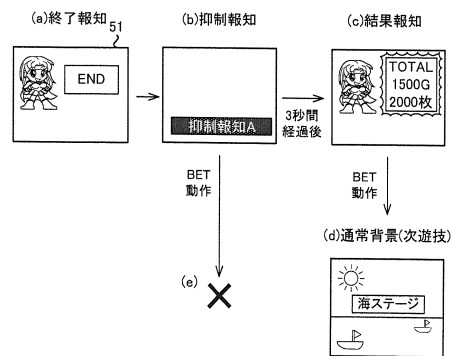
【図 16】

図 16

(A)変形例に係る有利状態終了における抑制報知

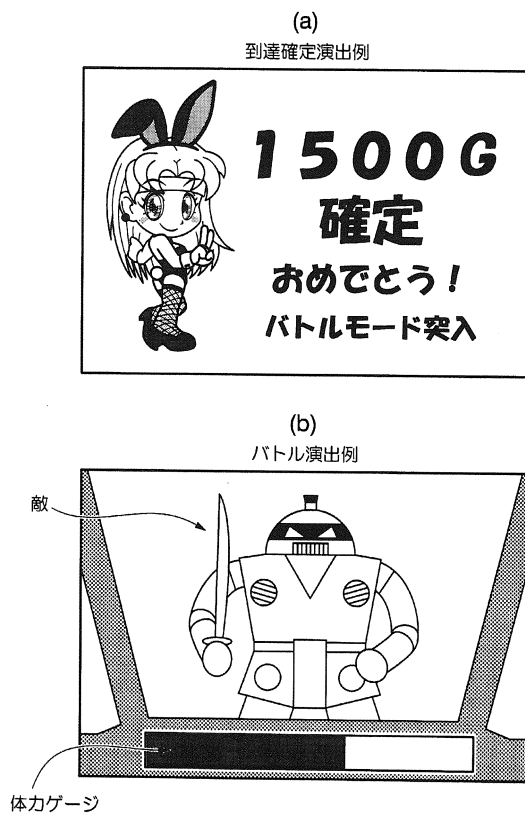


(B)変形例に係る有利状態終了における抑制報知



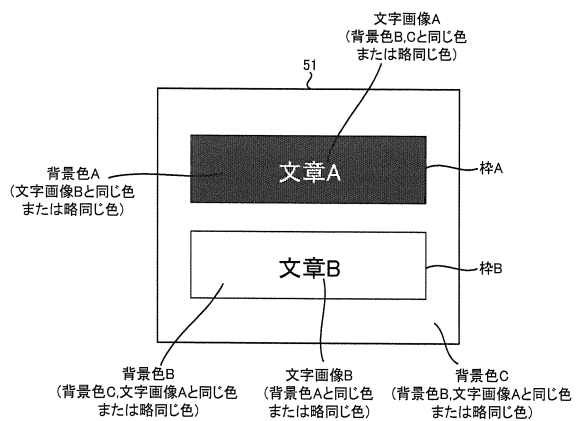
【図 17】

図 17



【図 18】

図 18



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2018-192157(JP,A)

特許第6112524(JP,B1)

特開2017-046885(JP,A)

パチンコ店における依存(のめり込み)問題対応ガイドライン,2016年01月 日,p.1-16

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 5/04