

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7244342号
(P7244342)

(45)発行日 令和5年3月22日(2023.3.22)

(24)登録日 令和5年3月13日(2023.3.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全92頁)

(21)出願番号	特願2019-82448(P2019-82448)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年4月24日(2019.4.24)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-178793(P2020-178793		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和2年11月5日(2020.11.5)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和4年3月22日(2022.3.22)		株式会社三共内
		審査官	馬淵 貴洋

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】

遊技を行う遊技機であって、
特定状態に制御可能な特定状態制御手段と、
前記特定状態の制御を開始するときに開始画面を表示する一方、前記特定状態の制御を終了するときに終了画面を表示する画面表示手段とを備え、
前記画面表示手段は、前記開始画面および前記終了画面において背景画像に重畳して前記特定状態に関する文字画像を表示し、
前記開始画面の背景画像が動画像である一方、前記終了画面の背景画像が静止画像であり、
遊技を進行させるための遊技進行操作を受け付けることが可能な遊技進行操作受付手段と、
所定の態様で前記遊技進行操作を行う旨を示唆する操作示唆表示を行うことが可能な操作示唆表示手段と、
音出力手段から出力する音の音量を調整するための音量調整操作を受け付けることが可能な音量調整操作受付手段と、
前記音量調整操作に基づいて音量調整表示を行う音量調整表示手段と、
前記終了画面において前記特定状態において遊技者が獲得した遊技用価値の数を特定可能な獲得数画像を表示することが可能な獲得数画像表示手段と、
複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段と、

前記終了画面の背景画像として、複数種類の画像のうちの何れかの画像を表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段とを更に備え、

前記開始画面は、前記遊技進行操作受付手段が前記遊技進行操作を受け付けていないときに表示され、

前記複数種類の画像は、第 1 種類の画像と、該第 1 種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第 2 種類の画像とを含み、

前記第 1 種類の画像は、第 1 キャラクタを含む第 1 通常画像と、第 2 キャラクタを含む第 2 通常画像とを含み、

前記第 2 種類の画像は、第 1 特定態様の前記第 1 キャラクタを含む第 1 特別画像と、前記第 1 特定態様と共通する態様である第 2 特定態様の前記第 2 キャラクタを含む第 2 特別画像とを含み、

前記音量調整操作受付手段は、前記開始画面を表示しているときに前記音量調整操作を受け付けることが可能であり、

前記音量調整表示手段は、前記開始画面を表示しているときであっても、前記音量調整操作を受け付けたときに前記音量調整表示を行い、

前記獲得数画像表示手段は、前記特定状態において遊技者が獲得した遊技用価値の数が所定数以上である場合、前記獲得数画像を表示する一方、前記特定状態において遊技者が獲得した遊技用価値の数が所定数に達していない場合、前記獲得数画像を表示しない、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、所定の賭数を設定し、スタート操作が受け付けられたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球等の遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口等の始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機等がある。

【0003】

このような遊技機として、遊技者にとって有利な有利状態の一例としての大当たり遊技状態の開始時に大当たり開始画面を表示し、大当たり遊技状態の終了時に大当たり終了画面を表示するものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2019 - 017947 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 に記載の技術では、大当たり開始画面と大当たり終了画面との表示内容の違いや関連について一切考慮されておらず、大当たり開始画面および大当たり終了画面の表示には改良の余地がある。

【0006】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

10

20

30

40

50

(A) 遊技を行う遊技機であって、

特定状態に制御可能な特定状態制御手段と、

前記特定状態の制御を開始するときに開始画面を表示する一方、前記特定状態の制御を終了するときに終了画面を表示する画面表示手段とを備え、

前記画面表示手段は、前記開始画面および前記終了画面において背景画像に重畳して前記特定状態に関する文字画像を表示し、

前記開始画面の背景画像が動画像である一方、前記終了画面の背景画像が静止画像であり、

遊技を進行させるための遊技進行操作を受け付けることが可能な遊技進行操作受付手段と、

所定の態様で前記遊技進行操作を行う旨を示唆する操作示唆表示を行うことが可能な操作示唆表示手段と、

音出力手段から出力する音の音量を調整するための音量調整操作を受け付けることが可能な音量調整操作受付手段と、

前記音量調整操作に基づいて音量調整表示を行う音量調整表示手段と、

前記終了画面において前記特定状態において遊技者が獲得した遊技用価値の数を特定可能な獲得数画像を表示することが可能な獲得数画像表示手段と、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段と、

前記終了画面の背景画像として、複数種類の画像のうちの何れかの画像を表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段とを更に備え、

前記開始画面は、前記遊技進行操作受付手段が前記遊技進行操作を受け付けていないときに表示され、

前記複数種類の画像は、第 1 種類の画像と、該第 1 種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第 2 種類の画像とを含み、

前記第 1 種類の画像は、第 1 キャラクタを含む第 1 通常画像と、第 2 キャラクタを含む第 2 通常画像とを含み、

前記第 2 種類の画像は、第 1 特定態様の前記第 1 キャラクタを含む第 1 特別画像と、前記第 1 特定態様と共通する態様である第 2 特定態様の前記第 2 キャラクタを含む第 2 特別画像とを含み、

前記音量調整操作受付手段は、前記開始画面を表示しているときに前記音量調整操作を受け付けることが可能であり、

前記音量調整表示手段は、前記開始画面を表示しているときであっても、前記音量調整操作を受け付けたときに前記音量調整表示を行い、

前記獲得数画像表示手段は、前記特定状態において遊技者が獲得した遊技用価値の数が所定数以上である場合、前記獲得数画像を表示する一方、前記特定状態において遊技者が獲得した遊技用価値の数が所定数に達していない場合、前記獲得数画像を表示しない、。

別の観点に係る遊技機は、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機 1、スロットマシン 1 0 1、パチンコ遊技機）であって、

特定状態（例えば、有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T に制御する処理）と、

前記特定状態の制御を開始するときに開始画面（例えば、開始画面）を表示する一方、前記特定状態の制御を終了するときに終了画面（例えば、終了画面、エンディング画面）を表示する画面表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御開始時に開始画面を表示する処理、サブ制御部 9 1 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御終了時に終了画面、エンディング画面を表示する処理）とを備え、

10

20

30

40

50

前記画面表示手段は、前記開始画面および前記終了画面において背景画像に重畳して前記特定状態に関する文字画像を表示し（例えば、サブ制御部 9 1 が開始画面および終了画面、エンディング画面において背景画像に重畳して文字画像を表示し）、

前記開始画面の背景画像が動画像である一方、前記終了画面の背景画像が静止画像であり（例えば、開始画面の背景画像が爆発の動画像である一方で終了画面の背景画像、エンディング画面が静止画像であり）、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記終了画面の背景画像として、複数種類の画像のうちの何れかの画像を表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを更に備え、

10

前記複数種類の画像は、第 1 種類の画像（例えば、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B で表示される画像）と、該第 1 種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第 2 種類の画像（例えば、第 1 高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第 1 種類の画像は、第 1 キャラクタを含む第 1 通常画像と、第 2 キャラクタを含む第 2 通常画像とを含み（例えば、図 3 2（a）、図 3 3（a）に示す部分）、

前記第 2 種類の画像は、第 1 特定態様の前記第 1 キャラクタを含む第 1 特別画像と、前記第 1 特定態様と共通する態様である第 2 特定態様の前記第 2 キャラクタを含む第 2 特別画像とを含み（例えば、図 3 2（b）、図 3 3（b）に示す部分）、

20

前記遊技機は、

遊技機から出力される音量を調整するための音量調整操作を受け付けたときに音量調整表示を行うことが可能な音量調整表示手段を備え、

前記音量調整表示手段は、前記開始画面を表示しているときであっても、前記音量調整操作を受け付けたときに前記音量調整表示を行う。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】（A）実施形態 1 に係る遊技機の構成の一例を示すブロック図、（B）遊技機の正面図である。

【図 2】実施形態 1 に係る有利状態制御中の液晶表示器の表示を説明するためのタイミングチャートである。

30

【図 3】（a）実施形態 1 に係る開始画面の一例を示す図、（b）実施形態 1 に係る終了画面の一例を示す図、（c）実施形態 1 に係る操作示唆表示の一例を示す図である。

【図 4】実施形態 2 に係る有利状態制御中の液晶表示器の表示を説明するためのタイミングチャートである。

【図 5】実施形態 2 に係る操作示唆表示の一例を示す図である。

【図 6】実施形態 3 に係る有利状態制御中の液晶表示器の表示を説明するためのタイミングチャートである。

【図 7】実施形態 3 に係る終了画面の一例を示す図である。

【図 8】実施形態 4 に係る有利状態制御中の液晶表示器の表示を説明するためのタイミングチャートである。

40

【図 9】実施形態 4 に係る操作示唆表示の一例を示す図である。

【図 10】実施形態 5 に係る有利状態制御中の液晶表示器の表示を説明するためのタイミングチャートである。

【図 11】実施形態 5 に係る音量調整表示の一例を示す図である。

【図 12】実施形態 6 に係る有利状態制御中の液晶表示器の表示、演出効果 L E D の発光、スピーカの出力を説明するためのタイミングチャートである。

【図 13】実施形態 6 に係る開始画面の一例を示す図である。

【図 14】（a）実施形態 6 に係る開始画面の変更例 1 を示す図、（b）実施形態 6 に係る開始画面の変更例 2 を示す図である。

50

【図 1 5】実施形態 7 に係る移行表示を説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 6】実施形態 7 に係る復活表示を説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 7】(a) 実施形態 7 に係る移行表示の一例を示す図、(b) 実施形態 7 に係る復活表示の一例を示す図である。

【図 1 8】実施形態 8 に係る有利状態制御中の液晶表示器の表示を説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 9】実施形態 8 に係る第 2 有利状態制御中表示の一例を示す図である。

【図 2 0】実施形態 9 に係る有利状態制御中の液晶表示器の表示を説明するためのタイミングチャートである。

【図 2 1】(a) 実施形態 9 に係る開始画面の一例を示す図、(b) 実施形態 9 に係る終了画面の一例を示す図である。

10

【図 2 2】実施形態 1 0 に係るスロットマシンの正面図である。

【図 2 3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 2 4】遊技の流れを示す説明図である。

【図 2 5】メイン制御部が設定変更処理後に実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 6】メイン制御部がゲーム処理内で実行する上乗せ特化ゾーン関連処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 7】メイン制御部がゲーム処理内で実行する上乗せ特化ゾーン関連処理の制御内容を示すフローチャートである。

20

【図 2 8】メイン制御部がゲーム処理内で実行する有利区間終了処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 9】タイマ割込処理(サブ)のフローチャートである。

【図 3 0】サブ制御部がタイマ割込処理(サブ)内で実行する A T エンディング画面表示処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 1】A T のエンディング画面の選択割合を示す説明図である。

【図 3 2】A T モード A の A T のエンディング画面の具体例である。

【図 3 3】A T モード B の A T のエンディング画面の具体例である。

【図 3 4】上乗せ特化ゾーンにおけるバトル演出の具体例である。

【図 3 5】上乗せ特化ゾーンにおけるバトル演出の具体例である。

30

【図 3 6】上乗せ特化ゾーンにおけるバトル演出の具体例である。

【図 3 7】上乗せ特化ゾーンにおけるバトル演出の具体例である。

【図 3 8】上乗せ特化ゾーンにおけるバトル演出の具体例である。

【図 3 9】A T のエンディング画面の選択割合の変形例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

以下、本発明の実施形態に係る遊技機について、図面を参照して説明する。

【0 0 1 0】

[実施形態 1]

本発明の実施形態 1 に係る遊技機 1 は、図 1 (A) に示すように、メイン制御部 4 1 を備える遊技制御基板によって遊技の進行が制御され、サブ制御部 9 1 を備える演出制御基板によって演出が制御され、電源基板によって駆動電源が生成されて各部品に供給される。図 1 (A)、図 1 (B) に示すように、メイン制御部 4 1 には、操作部 6 が接続され、サブ制御部 9 1 には、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、演出用スイッチ 5 6、十字キースイッチ 5 7 が接続されている。これらの演出装置 5 1 ~ 5 4 は、サブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動される。

40

【0 0 1 1】

遊技機 1 に対する電源供給が開始されると、メイン制御部 4 1 及びサブ制御部 9 1 は、それぞれ起動処理を開始する。メイン制御部 4 1 は、起動処理において操作部 6 の制御を行うための初期化処理等を実行する。なお、操作部 6 とは、例えば、スロットマシンであ

50

れば、賭数を設定可能な賭数設定ボタン、リールを回転開始するためのスタートスイッチ、リールを停止させるためのストップスイッチ等であり、パチンコ遊技機であれば、遊技球を発射するための打球操作ハンドル等である。メイン制御部 4 1 は、起動処理が終了すると、操作部 6 への操作の受付を有効化して遊技を進行させるための通常制御が可能となり、遊技者は、操作部 6 の操作によって遊技を進行させることが可能となる。このとき、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に通常制御の開始を示す開始コマンドを送信する。

【 0 0 1 2 】

一方、サブ制御部 9 1 は、起動処理において液晶表示器 5 1 等の初期化处理等を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、初期化处理等の実行を終了してメイン制御部 4 1 から開始コマンドを受信すると、液晶表示器 5 1 にメイン制御部 4 1 が通常制御中である旨の表示（例えば、背景画像等の表示）を行う。メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に応じて各種コマンドを送信し、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドの制御情報に基づいて演出の制御を行う。演出は、例えば、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、演出用スイッチ 5 6 等を用いて行われる。なお、本実施形態の演出効果 L E D 5 2 は、液晶表示器 5 1 の上方、左方、右方にそれぞれ設けられている。

【 0 0 1 3 】

図 2 および図 3 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 2 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無（制御・非制御）、開始画面の表示の有無（表示・非表示）、終了画面の表示の有無（表示・非表示）、所定操作の受け付けの有無（受付・非受付）、操作示唆表示の有無（表示・非表示）を示す。以降、本実施形態において、事象の発生したタイミングを t （ t_1 、 t_2 、...）で示す。

【 0 0 1 4 】

図 2 に示すように、 t_1 以前において、メイン制御部 4 1 は、通常状態に制御しており、 t_1 において、遊技者にとって有利な有利状態の制御を開始する。このとき、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を開始する。なお、有利状態とは、例えば、スロットマシンであれば、ボーナス（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）や A T（アシストタイム）や A R T（アシストリプレイタイム）や有利 R T（リプレイタイム）や A T や A R T の上乗せ特化ゾーンや C Z（チャンスゾーン）等であり、パチンコ遊技機であれば、大当り遊技状態や小当り遊技状態や確変状態や時短状態等である。また、開始画面とは、有利状態の制御を開始するときに表示される画面であり、有利状態の名称を示す文字画像が文字画像を強調する背景画像に重畳された画像を含む画面である。具体的には、図 3（a）に示すように、文字画像は、有利状態の名称が「 B O N U S 」であれば「 B O N U S 」との文字を含む「 B O N U S !! 」との文字画像であり、背景画像は、「 B O N U S !! 」との文字画像を囲む爆発の動画像である。

【 0 0 1 5 】

本実施形態では、開始画面において、図 3（a）の（a 1）～（a 3）に示すように、「 B O N U S !! 」との文字画像のうちの「 」との文字について 1 文字ずつ表示された後に残りの「 B O N U S !! 」が表示される。具体的には、開始画面では、図 3（a）の（a 1）に示すように、「 」の文字が表示された後、図 3（a）の（a 2）に示すように、「 」の文字が追加表示されて「 」との文字が表示された後、図 3（a）の（a 3）に示すように、残りの「 B O N U S !! 」の文字が追加表示されて「 B O N U S !! 」との文字が表示される。また、開始画面では、「 B O N U S !! 」との文字が表示された後、図 3（a）の（a 4）に示すように、文字画像にエフェクトが発生するとともに、背景画像の表示が開始され、図 3（a）の（a 5）に示すように、文字画像にエフェクトが解除されるとともに、背景画像の爆発の画像が大きくなる。そして、背景画像の爆発の画像が大きくなった後、図 3（a）の（a 6）に示すように、背景画像の爆発の画像が元の大きさに戻り、その後、図 3（a）の（a 4）～（a 6）の表示が繰り返される（ループ表示される）。

【 0 0 1 6 】

図 2 に戻り、 t_1 から所定期間が経過した t_2 において、メイン制御部 4 1 は、所定操

10

20

30

40

50

作の受け付けを有効化する。このとき、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を終了するとともに、操作示唆表示を開始する。ここで、所定操作とは、例えば、遊技中の各状態において遊技者にとって有利となる操作である。例えば、スロットマシンであれば、レア役当選時における所謂目押し操作や A T や A R T の押し順役当選時における正解押し順の操作であり、パチンコ遊技機であれば、時短状態や大当り遊技状態において第 2 始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させることを期待できる右打ち等の操作である。すなわち、所定操作の受付期間とは、例えば、スロットマシンであれば、レア役当選時に目押し操作でレア役が入賞したり A T や A R T の押し順役当選時に正解押し順の操作で有利な押し順役に入賞したりする状況における停止操作の受付期間であり、パチンコ遊技機であれば、時短状態や大当り遊技状態において右打ちで遊技球を進入可能な大入賞口が開放されている期間である。なお、所定操作の受付期間については、これに限定されず、所定操作を受け付ける直前の期間が含まれてもよい。例えば、パチンコ遊技機であれば、大当り遊技状態制御中において入賞口が開放される直前で右打ち操作をしても入賞口への入賞が不可能であるときも受付期間に含まれてもよい。また、操作示唆表示とは、遊技者に対して所定操作を示唆する表示である。本実施形態の操作示唆表示は、図 3 (c) に示すように、所定操作の名称が「 操作」であれば「 操作で狙え!! 」との文字を四角の枠で囲んだ画像の表示であり、液晶表示器 5 1 の表示領域上部で行われる。

10

【 0 0 1 7 】

図 2 に戻り、 t_2 から所定操作の受付期間が経過した t_3 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を終了する。また、 t_3 から所定期間が経過した t_4 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを有効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を開始する。なお、図示は省略するが、 t_3 から t_4 までの間にメイン制御部 4 1 が所定操作の受け付けを有効化した場合、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が所定操作の受け付けを無効化するまで操作示唆表示を行ってもよい。また、 t_2 から所定操作の受付期間が経過した t_5 において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を終了して所定操作の受け付けを無効化する。このとき、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を終了した後、終了画面の表示を開始する。そして、 t_5 から所定期間が経過した t_6 において、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示を終了する。

20

【 0 0 1 8 】

ここで、終了画面とは、有利状態の制御を終了するときに表示される画面であり、有利状態の履歴（例えば、有利状態の制御が終了する旨、有利状態の結果）を示す文字画像が背景画像に重畳された画像を含む画面である。具体的には、図 3 (b) に示すように、文字画像は、有利状態の名称が「 B O N U S 」であれば「 B O N U S 終了」を含む文字を四角の枠で囲んだ画像であり、背景画像は、2 つの山が並んだ静止画像である。本実施形態では、終了画面において、有利状態の結果としての遊技用価値の獲得数（例えば、スロットマシンであればメダルの獲得枚数、パチンコ遊技機であれば遊技球の獲得数）が所定数以上であれば、図 3 (b) の (b 1) に示すように、「 B O N U S 終了」に遊技用価値の獲得数（例えば X Y Z ）を示す「 T O T A L X Y Z 」の文字が追加表示される一方、獲得数が所定数未満であれば、図 3 (b) の (b 2) に示すように、「 B O N U S 終了」の文字のみが表示される。

30

40

【 0 0 1 9 】

なお、本実施形態では、有利状態の結果として遊技用価値の獲得数を表示可能としたが、これに限定されず、例えば、遊技用価値の純増数（例えば、スロットマシンであればメダルの純増枚数、パチンコ遊技機であれば遊技球の純増数）を表示可能としてもよい。また、例えば、有利状態の制御期間（例えば、スロットマシンであればボーナスや A T や A R T や R T 等のゲーム数やセット数、パチンコ遊技機であれば大当り遊技状態のラウンド数等）を表皮可能としてもよい。

【 0 0 2 0 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、メイン制御部 4 1 は、特定状態の一例としての有利状態に制御可能であり、サブ制御部 9 1 は、有利状態の制御を開

50

始するときに開始画面を表示する一方、有利状態の制御を終了するときに終了画面を表示しており、開始画面および終了画面において背景画像に重畳して有利状態に関する文字画像を表示する。ここで、開始画面においては背景画像が爆発の動画像である一方、終了画面においては背景画像が２つの山が並んだ静止画像である。

このようにすることで、開始画面の背景画像が動画像ではない遊技機や、終了画面の背景画像が静止画像ではない遊技機よりも開始画面が終了画面よりも目立ち易くなり、有利状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

【００２１】

なお、本実施形態では、特定状態として有利状態を例示したが、これに限定されず、例えば、通常状態や遊技者にとって不利な不利状態が特定状態であってもよく、バトル演出等の連続演出（特定演出）が実行される演出状態であってもよい。また、本実施形態では、開始画面の背景画像を爆発の動画像としたが、開始画面の背景画像は動画像である限りにおいてこれに限定されず、例えば、星が流れる動画像としてもよい。また、本実施形態では、終了画面の背景画像を山が並んだ静止画像としたが、終了画面の背景画像は静止画像である限りにおいてこれに限定されず、例えば、キャラクタや建物の静止画像としてもよい。

10

【００２２】

また、本実施形態に係る遊技機１によれば、サブ制御部９１は、メイン制御部４１が所定操作の受け付けを有効化しているときに遊技者に対して所定操作を示唆する操作示唆表示を行っており、メイン制御部４１が所定操作を受け付ける前に開始画面を表示している。

20

このようにすることで、開始画面が所定操作を受け付けていないときに表示されない遊技機よりも動画像である背景画像が表示される開始画面の表示中に操作示唆表示が行われて遊技者が混乱して所定操作とは異なる操作を行ってしまうことを防止できる。

なお、本実施形態では、所定操作を受け付ける前に開始画面を表示したが、所定操作を受け付けていないときに開始画面が表示される限りにおいてこれに限定されず、例えば、所定操作を受け付けた後に開始画面を表示してもよい。

【００２３】

また、本実施形態に係る遊技機１によれば、サブ制御部９１は、メイン制御部４１が所定操作を有効に受け付けているときに操作示唆表示を行っており、開始画面を表示しているときには操作示唆表示を行わない。

30

このようにすることで、開始画面を表示しているときに操作示唆表示が制限されない遊技機よりも動画像である背景画像が表示される開始画面の表示中に操作示唆表示が行われて遊技者が混乱して所定操作とは異なる操作を行ってしまうことを防止できる。

なお、本実施形態では、所定操作を有効に受け付けているときに操作示唆表示を行っているが、所定操作を有効に受け付ける直前に操作示唆表示を行ってもよい。例えば、パチンコ遊技機であれば、時短状態や大当たり遊技状態において第２始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるまでに遊技球を移動させる時間が必要であるため、遊技球の移動時間から逆算して大入賞口を開放する直前に右打ちを示唆する操作示唆表示を行ってもよい。

【００２４】

なお、本実施形態では、メイン制御部４１が所定操作を有効に受け付けているときに液晶表示器５１の表示領域上部に大きく操作示唆表示を行っているが、このような操作示唆表示とは別に常に所定操作の示唆を行う表示を目立たない表示態様で行ってもよい。例えば、パチンコ遊技機であれば、表示領域の右端上部に小さく「右打ち推奨」との文字四角枠で囲んだ画像を常に表示した上で、メイン制御部４１が所定操作を有効に受け付けているときには当該画像を明るく表示する一方でメイン制御部４１が所定操作を有効に受け付けていないときには当該画像を暗く表示してもよい。また、例えば、点灯時に「右打ち推奨」との文字を遊技者が認識可能なランプを新たに設けた上で、メイン制御部４１が所定操作を有効に受け付けているときには当該ランプを点灯したり点滅したりする一方でメイン制御部４１が所定操作を有効に受け付けていないときには当該ランプを消灯してもよい。

40

【００２５】

50

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示終了後に操作示唆表示を行っている。

このようにすることで、開始画面の表示終了後に操作示唆表示を行わない遊技機よりも操作示唆表示に遊技者の注目を集め易くすることができる。

なお、本実施形態では、開始画面の表示を終了すると同時に操作示唆表示を行っているが、これに限定されず、例えば、開始画面の表示終了から所定期間が経過したときに操作示唆表示を行ってもよい。

【0026】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、開始画面の文字画像において文字画像を強調するエフェクトを発生させるとともに、開始画面の背景画像においても文字画像を強調するエフェクトとして爆発の動画像を表示させている。

10

このようにすることで、文字画像を強調するエフェクトが文字画像だけでなく背景画像でも発生することでエフェクトを複雑にすることができ、開始画面の文字画像においてエフェクトを発生させない遊技機や開始画面の背景画像において文字画像を強調するエフェクトを発生させない遊技機よりも開始画面の文字画像に対する遊技者の注目を高めることができ、有利状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

なお、本実施形態のように、開始画面の文字画像にエフェクトを発生させることが好ましいが、開始画面の文字画像にエフェクトを発生させなくてもよい。また、開始画面の背景画像が文字画像を強調するエフェクトとしての動画像であることが好ましいが、開始画面の背景画像が文字画像を強調するエフェクトでなくてもよい。

20

【0027】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、開始画面の「 B O N U S ! ! 」との 9 文字の文字画像を表示するときに、9 文字のうちの最初の 2 文字（「 」）については一文字ずつ表示する一方、残りの 7 文字（「 B O N U S ! ! 」）については全ての文字を同時に表示する。

このようにすることで、最初の 2 文字で示される有利状態の種類に関する情報（「 」）に対する遊技者の注目を高めることができる。

【0028】

なお、本実施形態では、開始画面の文字画像の「 B O N U S ! ! 」との 9 文字のうちの最初の 2 文字（「 」）を一文字ずつ表示して残りの 7 文字（「 B O N U S ! ! 」）を同時に表示したが、一文字ずつ表示する文字数についてはこれに限定されず、「 B O N U S ! ! 」との 9 文字のうちの最初の 7 文字（「 B O N U S 」）であってもよい。また、例えば、有利状態の名称が「 B O U N U S 」であり文字画像が「 B O U N U S ! ! 」との 10 文字の画像であれば、10 文字のうちの最初の 3 文字（「 」）であってもよい。

30

なお、本実施形態のように、開始画面の文字画像の 9 文字のうちの最初の 2 文字を一文字ずつ表示して残りの 7 文字を同時に表示することが好ましいが、開始画面の文字画像の 9 文字を同時に表示してもよい。

【0029】

40

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、開始画面の文字画像には、有利状態の名称を示す「 B O N U S 」等の文字が含まれる。

このようにすることで、開始画面の文字画像が有利状態の名称を示す文字の画像を含まない遊技機よりも有利状態の開始時に遊技者が有利状態に制御される旨を認識し易くなる。

なお、本実施形態のように、開始画面の文字画像には有利状態の名称を示す文字が含まれることが好ましいが、開始画面の文字画像に有利状態の名称を示す文字が含まれなくてもよい。

【0030】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、終了画面の文字画像には、有利状態の履歴を示す「 B O N U S 終了」や「 T O T A L X Y Z 」の文字が含まれる。

50

このようにすることで、終了画面の文字画像が有利状態の履歴を示す文字の画像を含まない遊技機よりも有利状態の終了時に遊技者が有利状態に制御された成果を認識し易くなる。

なお、本実施形態のように、終了画面の文字画像には有利状態の履歴を示す文字が含まれることが好ましいが、終了画面の文字画像に有利状態の履歴を示す文字が含まれなくてもよい。

【 0 0 3 1 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、終了画面を表示するときに有利状態の結果としての遊技用価値の獲得数が所定数未満であれば遊技用価値の獲得数を示す「TOTAL XYZ」の文字画像を表示せず「BONUS 終了」の文字画像のみを表示する。

10

このようにすることで、遊技用価値の獲得数が所定数未満であっても「TOTAL XYZ」の文字画像を表示する遊技機よりも有利状態の履歴が遊技者にとって有利でなかったことを遊技者が認識し難くなり、有利状態の成果が悪かったことを過度に認識させないようにすることができる。

なお、本実施形態のように、終了画面を表示するときに遊技用価値の獲得数が所定数未満であれば遊技用価値の獲得数を示す文字画像を表示しないことが好ましいが、終了画面を表示するときに遊技用価値の獲得数が所定数未満であっても遊技用価値の獲得数を示す文字画像を表示してもよい。

【 0 0 3 2 】

20

[実施形態 2]

上記実施形態 1 では、開始画面の表示終了後に操作示唆表示を行うものを例示したが、開始画面の表示中に操作示唆表示を行ってもよい。以下、開始画面の表示中に操作示唆表示を行う実施形態 2 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 3 3 】

図 4 および図 5 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 4 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無（制御・非制御）、開始画面の表示の有無（表示・非表示）、終了画面の表示の有無（表示・非表示）、所定操作の受け付けの有無（受付・非受付）、操作示唆表示の有無（表示・縮小表示・非表示）を示す。

30

【 0 0 3 4 】

図 4 に示すように、t 1 において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を開始し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を開始し、t 2 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを有効化する。このとき、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を開始する。ここで、本実施形態の操作示唆表示は、開始画面の表示中であれば縮小表示が行われる。具体的には、サブ制御部 9 1 は、図 5（a）～図 5（c）に示すように、所定操作の名称が「操作」であれば「操作！！」との文字を四角の枠で囲んだ画像を開始画面の右側下部に小さく表示する。

40

【 0 0 3 5 】

図 2 に戻り、t 2 と t 3 との間の t 1 1 において、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を終了する。このとき、サブ制御部 9 1 は、図 5（d）に示すように、操作示唆表示を縮小表示から通常表示に変更する。また、t 3 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を終了する。また、t 4 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを再び有効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を通常表示で開始する。そして、t 5 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を終了して終了画面の表示を開始し、t 6 において、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示を終了する。

【 0 0 3 6 】

50

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が所定操作を有効に受け付けているときに開始画面が表示中であれば縮小表示で操作示唆表示を行っている。

このようにすることで、開始画面が表示中であっても縮小表示で操作示唆表示を行われない遊技機よりも開始画面が操作示唆表示よりも目立ち易くなり、有利状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。また、このようにすることで、開始画面が表示中であっても縮小表示で操作示唆表示を行われない遊技機よりも動画像である背景画像が表示される開始画面の表示中に操作示唆表示が行われて遊技者が混乱して所定操作とは異なる操作を行ってしまうことを低減できる。

なお、本実施形態では、所定操作を有効に受け付けているときに開始画面が表示中であれば縮小表示で操作示唆表示を行っているが、開始画面表示中に操作示唆表示が制限されている限りにおいてこれに限定されず、例えば、操作示唆表示が複数の画像の表示である場合であれば開始画面表示中に当該複数の画像のうちの一部の画像を表示してもよい。また、例えば、開始画面表示中であれば開始画面表示中でないときよりも操作示唆表示の表示色を目立たない色（例えば、薄い色、淡い色、暗い色）に変更したり、開始画面表示中であれば操作示唆表示の表示部分だけ輝度を低くしたりしてもよい。また、例えば、液晶表示器 5 1 とは異なるサブ液晶表示器を新たに設けて開始画面表示中であればサブ液晶表示器においてのみ操作示唆表示を行い、上述したこれらの目立たない表示態様で表示してもよい。

【 0 0 3 7 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示終了後に操作示唆表示を縮小表示から通常表示に戻している。

このような構成によれば、開始画面の表示終了後も縮小表示で操作示唆表示を行う遊技機よりも操作示唆表示に遊技者の注目を集め易くすることができる。

なお、本実施形態では、開始画面の表示終了と同時に操作示唆表示を縮小表示から通常表示に戻しているが、これに限定されず、開始画面の表示終了後から所定期間が経過したときに操作示唆表示を縮小表示から通常表示に戻してもよい。

なお、本実施形態のように、開始画面の表示終了後に操作示唆表示を縮小表示から通常表示に戻すことが好ましいが、開始画面の表示中に縮小表示で操作示唆表示を行ったときには開始画面の表示終了後に操作示唆表示を縮小表示から通常表示に戻さなくてもよい。

【 0 0 3 8 】

[実施形態 3]

上記実施形態 1、2 では、操作示唆表示の終了後に終了画面を表示するものを例示したが、操作示唆表示中に終了画面を表示してもよい。以下、操作示唆表示中に終了画面を表示する実施形態 3 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1、2 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1、2 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 3 9 】

図 6 および図 7 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 6 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無（制御・非制御）、開始画面の表示の有無（表示・非表示）、終了画面の表示の有無（表示・非表示）、所定操作の受け付けの有無（受付（操作）・受付（操作）・非受付）、操作示唆表示の有無（表示（操作）・表示（操作）・非表示）を示す。

【 0 0 4 0 】

図 4 に示すように、 t_1 において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を開始し、 t_1 と t_2 との間の t_{21} において、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を開始する。また、 t_2 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを有効化し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を終了して操作示唆表示を開始する。このとき、操作示唆表示は、図 7 (a) に示すように、有利状態制御中における遊技者にとって有利となる操作（第 1 所

定操作)の名称が「操作」であれば「操作で狙え!!」との文字を四角の枠で囲んだ画像の表示であり、液晶表示器51の表示領域上部で行われる。また、t3において、メイン制御部41は、所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部91は、操作示唆表示を終了し、t4において、メイン制御部41は、所定操作の受け付けを再び有効化し、サブ制御部91は、操作示唆表示を開始する。

【0041】

また、t4とt5との間のt22において、メイン制御部41は、有利状態の制御を終了して所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部91は、終了画面の表示を開始する。このとき、サブ制御部91は、操作示唆表示を継続しており、このときの操作示唆表示は、図7(b)に示すように、有利状態制御終了後における遊技者にとって有利となる操作(第2所定操作)の名称が「操作」であれば「操作に変更!!」との文字を四角の枠で囲んだ画像の表示である。ここで、有利状態制御終了後、すなわち、通常状態制御中における遊技者にとって有利となる操作とは、例えば、スロットマシンであれば、順押し操作であり、パチンコ遊技機であれば、左打ちの操作である。なお、操作示唆表示は、液晶表示器51の表示領域上部、すなわち、終了画面下部の文字画像の上方で背景画像に重複して行われている。そして、t5において、サブ制御部91は、図7(c)に示すように、操作示唆表示を終了して終了画面のみを表示した後、t6において、サブ制御部91は、終了画面の表示を終了する。

【0042】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、操作示唆表示を変更することによって有利状態制御中における遊技者にとって有利な操作を示唆するだけでなく通常状態制御中における遊技者にとって有利な操作も示唆することも可能となっている。また、サブ制御部91は、通常状態制御中における通常の操作(遊技者にとって有利な操作)の受け付けを行っており操作示唆表示によって当該通常の操作を示唆しているときに終了画面を表示している。

このようにすることで、有利状態制御終了時に終了画面による有利状態の終了だけでなく通常状態制御中における遊技者にとって有利な操作も示唆することができる。

なお、本実施形態のように、終了画面の表示中であっても操作示唆表示によって通常の操作を示唆することが好ましいが、終了画面の表示中であれば操作示唆表示によって通常の操作を示唆しなくてもよく、例えば、終了画面の表示終了後に操作示唆表示によって通常の操作を示唆してもよい。

【0043】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、終了画面の文字画像に重畳しないように操作示唆表示を行っている。

このようにすることで、遊技者が終了画面の文字画像の表示と操作示唆表示とをそれぞれ同時に認識できる。

なお、本実施形態のように、終了画面の文字画像に重畳しないように操作示唆表示を行うことが好ましいが、終了画面の文字画像に重畳して操作示唆表示が行われてもよい。

【0044】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、操作示唆表示を終了した後も終了画面の表示を継続しており、終了画面の表示期間には操作示唆表示が行われない期間が含まれている。

このようにすることで、遊技者が終了画面の表示のみを認識する期間を担保できる。

なお、本実施形態のように、終了画面の表示期間に操作示唆表示が行われない期間が含まれていることが好ましいが、後述する実施形態4のように、終了画面の表示期間に操作示唆表示が行われない期間が含まれていなくてもよい。

【0045】

なお、本実施形態では、有利状態の制御開始から所定期間が経過したときに開始画面を表示したが、これに限定されず、有利状態の制御開始の直前に開始画面を表示してもよい。また、本実施形態では、有利状態の制御終了と同時に終了画面を表示したが、これに限

10

20

30

40

50

定されず、例えば、開始画面と同様に有利状態の制御終了から所定期間が経過したときに終了画面を表示してもよく、有利状態の制御終了の直前に終了画面を表示してもよい。

【 0 0 4 6 】

[実施形態 4]

上記実施形態 1 ～ 3 では、操作示唆表示が所定操作を示唆するものを例示したが、操作示唆表示中が所定操作とは異なる操作を示唆してもよい。以下、操作示唆表示によって演出設定操作を示唆する実施形態 4 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ～ 3 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ～ 3 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 4 7 】

図 8 および図 9 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 8 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無（制御・非制御）、開始画面の表示の有無（表示・非表示）、終了画面の表示の有無（表示・非表示）、所定操作の受け付けの有無（受付・非受付）、演出設定操作の受け付けの有無（受付・非受付）、操作示唆表示の有無（表示（演出設定操作）・表示（所定操作）・非表示）を示す。

【 0 0 4 8 】

図 8 に示すように、t 1 において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を開始し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を開始する。また、t 2 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを有効化し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を終了して操作示唆表示を開始する。また、t 3 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を終了し、t 4 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを再び有効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を開始する。また、t 5 において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を終了して所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示を開始する。このとき、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 および十字キースイッチ 5 7 の操作による演出設定操作の受け付けを有効化する。また、このとき、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を継続しており、このときの操作示唆表示は、図 9（a）に示すように、演出設定操作（特定操作）の名称が「操作」であれば「操作で演出設定可能」との文字を四角の枠で囲んだ画像の表示の表示である。また、操作示唆表示は、液晶表示器 5 1 の表示領域上部、すなわち、終了画面下部の文字画像の上方で背景画像に重複して行われている。そして、t 6 において、サブ制御部 9 1 は、図 9（b）に示すように、終了画面の表示を終了して操作示唆表示のみを所定期間に亘って行っている。

【 0 0 4 9 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、操作示唆表示を変更することによって有利状態制御中における遊技者にとって有利な操作を示唆するだけでなく有利状態制御終了後における演出設定操作も示唆することも可能となっている。また、サブ制御部 9 1 は、有利状態制御終了後において演出設定操作の受け付けを行っており操作示唆表示によって当該演出設定操作を示唆しているときに終了画面を表示している。

このようにすることで、有利状態制御終了時に終了画面による有利状態の終了だけでなく有利状態制御終了後における演出設定操作も示唆することができる。

なお、本実施形態のように、終了画面の表示中であっても操作示唆表示によって演出設定操作を示唆することが好ましいが、終了画面の表示中であれば操作示唆表示によって演出設定操作を示唆しなくてもよく、例えば、終了画面の表示終了後に操作示唆表示によって演出設定操作を示唆してもよい。

【 0 0 5 0 】

[実施形態 5]

上記実施形態 1 ～ 4 では、有利状態制御中に演出設定操作のような特別操作の受け付けをしないものを例示したが、有利状態制御中に特別操作の受け付けをしてもよい。以下、有利状態制御中に音量調整操作を受け付ける実施形態 5 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ～ 4 と同様の構成及び処理となる部分についてはそ

10

20

30

40

50

の詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 4 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 5 1 】

図 1 0 および図 1 1 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 1 0 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無（制御・非制御）、開始画面の表示の有無（表示・非表示）、終了画面の表示の有無（表示・非表示）、所定操作の受け付けの有無（受付・非受付）、操作示唆表示の有無（表示・非表示）、音量調整操作の受け付けの有無（受付・非受付）、遊技者による音量調整操作の有無（操作・非操作）、音量調整表示の有無（表示・非表示）を示す。

【 0 0 5 2 】

図 1 0 に示すように、 t_1 以前において、サブ制御部 9 1 は、十字キースイッチ 5 7 の操作による音量調整操作の受け付けを有効化している。具体的には、サブ制御部 9 1 は、十字キースイッチ 5 7 の左スイッチ操作を受け付ける度に音量を 2 0 % ずつ小さくする一方、十字キースイッチ 5 7 の右スイッチ操作を受け付ける度に音量を 2 0 % ずつ大きくする制御を行う。また、 t_1 において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を開始し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を開始する。また、 t_1 と t_2 との間の $t_3 1$ において、遊技者による音量調整操作が行われると、サブ制御部 9 1 は、スピーカ 5 3、5 4 から出力する音量を調整して音量調整表示を開始する。よって、このとき、図 1 1 (a) に示すように、開始画面の表示中に音量調整表示が行われる。ここで、音量調整表示とは、遊技機 1 が演出として音声等を出力するときの音量を調整するための表示である。本実施形態の音量調整表示は、メータ画像の表示であり、液晶表示器 5 1 の表示領域左側下端部で行われている。

【 0 0 5 3 】

具体的には、本実施形態の音量調整表示は、スピーカ 5 3、5 4 から出力される音量に応じた目盛り量を示す横長棒状のメータに音量を示す「VOL」の文字が記載された画像の表示である。例えば、サブ制御部 9 1 は、音量が最大値の 6 0 % であれば 6 0 %（3 目盛り）のメータの画像を表示し、十字キースイッチ 5 7 の左スイッチ操作を受け付ける度に 1 目盛りずつ減少したメータの画像に表示を更新する一方、十字キースイッチ 5 7 の右スイッチ操作を受け付ける度に 1 目盛りずつ増加したメータの画像に表示を更新する。

【 0 0 5 4 】

また、 $t_3 1$ と t_2 との間の $t_3 2$ において、遊技者による音量調整操作が終了する一方、サブ制御部 9 1 は、音量調整表示を継続し、 t_2 において、開始画面の表示を終了する。このとき、サブ制御部 9 1 は、音量調整表示を終了する。なお、本実施形態では、開始画面の表示終了と同時に音量調整表示を終了したが、これに限定されず、開始画面の表示終了よりも前に音量調整表示を終了してもよく、開始画面の表示終了よりも後に音量調整表示を終了してもよい。また、このとき、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを有効化し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を終了して操作示唆表示を開始する。

【 0 0 5 5 】

また、 t_2 と t_3 との間の $t_3 3$ において、遊技者による音量調整操作が行われると、サブ制御部 9 1 は、スピーカ 5 3、5 4 から出力する音量を調整して音量調整表示を開始する。よって、このとき、図 1 1 (c) に示すように、操作示唆表示中に音量調整表示が行われる。また、 $t_3 3$ と t_3 との間の $t_3 4$ において、遊技者による音量調整操作が終了する一方、サブ制御部 9 1 は、音量調整表示を継続し、 $t_3 4$ と t_3 との間の $t_3 5$ において、音量調整表示を終了して操作示唆表示のみを継続する。なお、本実施形態では、操作示唆表示の終了よりも前に音量調整表示を終了したが、これに限定されず、操作示唆表示の終了と同時に音量調整表示を終了してもよく、操作示唆表示の終了よりも後に音量調整表示を終了してもよい。

【 0 0 5 6 】

また、 t_3 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を終了し、 t_4 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを再び有効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を開始する。また、 t_5 において

、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を終了して所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示を開始する。また、t 5 と t 6 との間の t 3 6 において、遊技者による音量調整操作が行われると、サブ制御部 9 1 は、スピーカ 5 3、5 4 から出力する音量を調整して音量調整表示を開始する。よって、このとき、図 1 1 (b) に示すように、終了画面の表示中に音量調整表示が行われる。また、t 3 6 と t 6 との間の t 3 7 において、遊技者による音量調整操作が終了する一方、サブ制御部 9 1 は、音量調整表示を継続し、t 6 において、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示を終了する。また、このとき、サブ制御部 9 1 は、音量調整表示を終了する。なお、本実施形態では、終了画面の表示終了と同時に音量調整表示を終了したが、これに限定されず、終了画面の表示終了よりも前に音量調整表示を終了してもよく、終了画面の表示終了よりも後に音量調整表示を終了してもよい。

10

【 0 0 5 7 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、遊技者による音量調整操作を受け付けたときに音量調整表示を行うことが可能であり、開始画面の表示中に音量調整操作を受け付けたときに音量調整表示を行っている。

このようにすることで、開始画面の表示中であっても音量調整表示が行われることが妨げられないようにすることができる。

なお、本実施形態のように、開始画面の表示中に音量調整操作を受け付けたときに音量調整表示を行うことが好ましいが、開始画面の表示中であれば音量調整操作を受け付けたときに音量調整表示を行わなくてもよい。

20

【 0 0 5 8 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示中や操作示唆表示中に音量調整操作を受け付けたときにも音量調整表示を行っている。

このようにすることで、終了画面の表示中や操作示唆表示中であっても音量調整表示が行われることが妨げられないようにすることができる。

なお、本実施形態のように、終了画面の表示中や操作示唆表示中に音量調整操作を受け付けたときに音量調整表示を行うことが好ましいが、終了画面の表示中や操作示唆表示中であれば音量調整操作を受け付けたときに音量調整表示を行わなくてもよい。

【 0 0 5 9 】

[実施形態 6]

30

上記実施形態 1 ~ 5 では、有利状態制御中に液晶表示器 5 1 が画像を表示するものを例示したが、有利状態制御中に液晶表示器 5 1 以外の演出装置が演出を行ってもよい。以下、有利状態制御中に演出効果 L E D 5 2 が発光したりスピーカ 5 3 による音声出力を行ったりする実施形態 6 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 5 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 5 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 6 0 】

図 1 2 および図 1 3 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示、演出効果 L E D 5 2 の発光、スピーカ 5 3、5 4 の出力について説明する。図 1 2 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無（制御・非制御）、開始画面の表示の有無（表示（第 2 画像データ）・表示（第 1 画像データ）・非表示）、開始画面の文字画像のエフェクト発生の有無（発生・非発生）、演出効果 L E D 5 2 の白色発光の有無（出力・非出力）、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力の有無（出力・非出力）を示す。

40

【 0 0 6 1 】

図 1 2 に示すように、t 1 において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を開始し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を開始する。本実施形態では、開始画面において、図 1 3 (a) ~ (c) に示すように、「 B O N U S ! ! 」との文字画像が液晶表示器 5 1 の表示領域下端から上方向にスライド移動しながら表示されるとともに、煙の画像と煙の画像の上方で上下方向に延びる複数の直線（移動線）の画像を含む背景画像が表示領域上端から下方向にスライド移動しながら表示される。

50

【 0 0 6 2 】

具体的には、開始画面では、文字画像および背景画像がそれぞれスライド移動して、図 1 3 (a) に示すように、「」の文字画像が表示領域下端部に表示されるとともに煙と移動線の背景画像が表示領域上端部に表示された後、図 1 3 (b) に示すように、「 B O N U S ! ! 」の文字画像が表示領域下部に表示されるとともに煙と移動線の背景画像が表示領域上部に表示される。その後、開始画面では、文字画像および背景画像がさらにスライド移動して、図 1 3 (c) に示すように、「 B O N U S ! ! 」の文字画像が表示領域中央部に表示されるとともに煙と移動線の背景画像が表示領域全体に表示される。また、開始画面では、「 B O N U S ! ! 」との文字が表示された後、図 1 3 (d) に示すように、文字画像にエフェクトが発生するとともに、背景画像が爆発の画像に変化し、図 1 3 (e) に示すように、文字画像にエフェクトが解除されるとともに、背景画像の爆発の画像が大きくなる。そして、背景画像の爆発の画像が大きくなった後、図 1 3 (f) に示すように、背景画像の爆発の画像が元の大きさに戻り、図 1 3 (g) に示すように、文字画像にエフェクトが再度発生する。その後、図 1 3 (e) ~ 図 1 3 (g) の表示が繰り返される (ループ表示される) 。

10

【 0 0 6 3 】

なお、本実施形態では、図 1 3 (a) ~ 図 1 3 (c) までの開始画面の第 1 画像データと図 1 3 (d) ~ 図 1 3 (g) までの開始画面の第 2 画像データとが別々に分けてサブ制御部 9 1 の図示しない R O M に記憶されている。すなわち、サブ制御部 9 1 は、 t 1 から図 1 3 (a) ~ 図 1 3 (c) に示す画像を表示可能な第 1 期間が経過する t 4 1 まで第 1 画像データを用いて開始画面を表示する。また、 t 4 1 において、サブ制御部 9 1 は、第 1 画像データを用いた開始画面の表示を終了して第 2 画像データを用いた開始画面の 1 回目の表示を開始する。このとき、開始画面の文字画像にエフェクトが発生し、サブ制御部 9 1 は、エフェクトに合わせて演出効果 L E D 5 2 に白色発光を開始させるとともに、スピーカ 5 3、5 4 に音声 (例えば、「 B O N U S ! ! 」との音声) の出力を開始させる。

20

【 0 0 6 4 】

また、 t 4 1 から所定期間が経過した t 4 2 において、開始画面の文字画像のエフェクトが解除され、サブ制御部 9 1 は、演出効果 L E D 5 2 の白色発光を終了させる。このとき、スピーカ 5 3、5 4 からの音声の出力は継続しており、 t 4 2 から音声出力期間 (例えば 2 秒間) が経過した t 4 3 において、スピーカ 5 3、5 4 からの音声の出力が終了する。その後、 t 4 1 から図 1 3 (d) ~ 図 1 3 (e) に示す画像を表示可能な 1 回目の表示可能期間が経過した t 4 4 において、サブ制御部 9 1 は、第 2 画像データを用いた開始画面の 1 回目の表示を終了して第 2 画像データを用いた開始画面の 2 回目の表示を開始する。このとき、開始画面の文字画像にエフェクトが発生し、サブ制御部 9 1 は、エフェクトに合わせて演出効果 L E D 5 2 に白色発光を開始させる。また、 t 4 4 から所定期間が経過した t 4 5 において、開始画面の文字画像のエフェクトが解除され、サブ制御部 9 1 は、演出効果 L E D 5 2 の白色発光を終了させる。

30

【 0 0 6 5 】

また、 t 4 5 から図 1 3 (d) ~ 図 1 3 (e) に示す画像を表示可能な 2 回目の表示可能期間が経過した t 4 6 において、サブ制御部 9 1 は、第 2 画像データを用いた開始画面の 2 回目の表示を終了して第 2 画像データを用いた開始画面の 3 回目の表示を開始する。このとき、開始画面の文字画像にエフェクトが発生し、サブ制御部 9 1 は、エフェクトに合わせて演出効果 L E D 5 2 に白色発光を開始させる。また、 t 4 6 から所定期間が経過した t 4 7 において、開始画面の文字画像のエフェクトが解除され、サブ制御部 9 1 は、演出効果 L E D 5 2 の白色発光を終了させる。また、 t 4 7 から図 1 3 (d) ~ 図 1 3 (e) に示す画像を表示可能な 3 回目の表示可能期間が経過した t 4 8 において、サブ制御部 9 1 は、第 2 画像データを用いた開始画面の 3 回目の表示を終了して第 2 画像データを用いた開始画面の 4 回目の表示を開始する。このとき、開始画面の文字画像にエフェクトが発生し、サブ制御部 9 1 は、エフェクトに合わせて演出効果 L E D 5 2 に白色発光を開始させる。また、 t 4 8 から所定期間が経過した t 4 9 において、開始画面の文字画像の

40

50

エフェクトが解除され、サブ制御部 9 1 は、演出効果 L E D 5 2 の白色発光を終了させる。その後、サブ制御部 9 1 は、第 2 画像データを用いた開始画面のループ表示と演出用 L E D 5 2 の白色発光を開始画面の表示が終了するまで繰り返す。

【 0 0 6 6 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、開始画面の文字画像を上方向にスライド移動させる表示を行うとともに、開始画面の背景画像を逆方向である下方向にスライド移動させる表示を行っている。

このようにすることで、開始画面の文字画像を上方向にスライド移動させる表示を行わない遊技機や開始画面の背景画像を文字画像がスライド移動する上方向の逆方向である下方向にスライド移動させる表示を行わない遊技機よりも開始画面の文字画像に対する遊技者の注目を高めることができ、特定状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 6 7 】

なお、本実施形態では、開始画面において文字画像が液晶表示器 5 1 の表示領域下端から上方向にスライド移動しながら表示されるとともに背景画像が表示領域上端から下方向にスライド移動しながら表示されているが、文字画像の移動する方向とは逆方向に背景画像が移動する限りにおいてこれに限定されず、例えば、文字画像が液晶表示器 5 1 の表示領域上端から下方向にスライド移動しながら表示されるとともに背景画像が表示領域下端から上方向にスライド移動しながら表示されてもよい。また、例えば、図 1 4 (a) に示す変更例 1 のように、文字画像が液晶表示器 5 1 の表示領域右端から左方向にスライド移動されながら表示されるとともに背景画像が表示領域左端から右方向にスライド移動させながら表示されてもよく、文字画像が液晶表示器 5 1 の表示領域左端から右方向にスライド移動させながら表示されるとともに背景画像が表示領域右端から左方向にスライド移動させながら表示されてもよい。

【 0 0 6 8 】

また、例えば、文字画像を遊技者にとっての手前方向である前方向に移動させながら表示されるとともに背景画像が遊技者にとっての奥方向である後方向に移動させながら表示されてもよい。具体的には、図 1 4 (b) に示す変更例 2 のように、文字画像が液晶表示器 5 1 の表示領域中央部において縮小表示してから元の大きさになるまで拡大表示されるとともに液晶表示器 5 1 の表示領域の四隅から中央部に向かって延びる直線（集中線）の画像を含む背景画像が表示されてもよい。また、例えば、文字画像を後方向に移動させながら表示されるとともに背景画像が前方向に移動させながら表示されてもよい。具体的には、文字画像が液晶表示器 5 1 の表示領域中央部において拡大表示してから元の大きさになるまで縮小表示されるとともに液晶表示器 5 1 の表示領域中央部から外方に向かって放射状に延びる複数の直線（放射線）の画像を含む背景画像が表示されてもよい。

【 0 0 6 9 】

なお、本実施形態や変更例 1、2 のように、開始画面の文字画像を所定方向に移動させる表示を行うとともに、開始画面の背景画像を所定方向とは逆方向に移動させる表示を行うことが好ましいが、開始画面の文字画像を所定方向に移動させる表示を行わなくてもよく、開始画面の文字画像を所定方向に移動させる表示を行ったとしても開始画面の背景画像を所定方向とは逆方向に移動させる表示を行わなくてもよい。よって、例えば、開始画面の文字画像を移動させる表示を行わずに開始画面の背景画像を所定方向に移動させる表示を行ってもよく、開始画面の文字画像を所定方向に移動させる表示を行う一方で開始画面の背景画像を移動させる表示を行わなくてもよく、開始画面の文字画像および背景画像を所定方向に移動させる表示を行ってもよく、開始画面の文字画像および背景画像を移動させる表示を行わなくてもよい。

【 0 0 7 0 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、開始画面を表示するために用いられる画像データには、開始画面の表示開始から第 1 期間が経過するまで用いられる第 1 画像データと、第 1 期間が経過した後用いられる第 2 画像データとが含まれて

10

20

30

40

50

いる。そして、サブ制御部 91 は、第 1 期間が経過した後、第 2 画像データを繰り返し用いて開始画面を表示している（ループ表示している）。

このようにすることで、開始画面の表示期間の変動に対応することができ、例えば、スロットマシンにおいて、開始画面を次のゲームを開始するスタートスイッチの操作（レバーオン、スタート操作）が遊技者によって行われるまで表示する場合であっても開始画面の表示を最後まで継続できる。この結果、第 2 画像データを繰り返し用いて開始画面を表示しない遊技機よりも画像データを記憶するサブ制御部 91 の ROM の記憶領域を低減できる。

【0071】

なお、本実施形態のように、開始画面を表示するために用いられる画像データに開始画面の表示開始から第 1 期間が経過するまで用いられる第 1 画像データと第 1 期間が経過した後に用いられる第 2 画像データとが含まれていることが好ましいが、開始画面を表示するために用いられる画像データは開始画面の表示開始から第 1 期間が経過するまで用いられる画像データと第 1 期間が経過した後に用いられる画像データとが一つの画像データとして纏められていてもよい。この場合、第 1 期間が経過した後に用いられる画像データの部分のみを繰り返し表示できるように制御する必要がある。

10

なお、本実施形態のように、第 2 画像データを繰り返し用いて第 1 期間経過後の開始画面を表示（ループ表示）することが好ましいが、第 2 画像データを繰り返し用いずに第 1 期間経過後の開始画面を表示しなくてもよい。この場合、第 2 画像データは開始画面の表示を最後まで継続できるように長時間の動画の画像データとなり、ROM の記憶容量が増大する可能性があるため、開始画面の表示期間は任意の期間ではなく特定期間であることが好ましい。

20

【0072】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 91 は、第 2 画像データを用いた開始画面の表示を開始するときにスピーカ 53、54 から音声を出力させている。

このようにすることで、第 2 画像データを用いた開始画面の表示開始に関連して音声を出力しない遊技機よりも第 2 画像データを用いた開始画面の表示開始に同期して音声を出し易くすることができる。

なお、本実施形態では、第 2 画像データを用いた開始画面の表示開始と同時にスピーカ 53、54 からの音声出力を開始しているが、これに限定されず、例えば、第 2 画像データを用いた開始画面の表示開始から所定期間が経過したときにスピーカ 53、54 からの音声出力を開始してもよい。

30

なお、本実施形態のように、第 2 画像データを用いた開始画面の表示を開始するときにスピーカ 53、54 から音声を出力させることが好ましいが、第 2 画像データを用いた開始画面の表示開始に関わらずスピーカ 53、54 から音声を出力させてもよい。

【0073】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 91 は、第 2 画像データを用いて開始画面が表示され、文字画像のエフェクトが発生するときに液晶表示器 51 の近傍（具体的には、上方・左方・右方）に設けられた演出効果 LED 52 を白色で発光させる。

このようにすることで、文字画像のエフェクトが発生するときに液晶表示器の近傍に設けられた演出効果 LED を白色で発光させない遊技機よりも開始画面を表示する演出の演出効果を高めて文字画像に対する遊技者の注目を高めることができる。

40

【0074】

なお、本実施形態では、文字画像のエフェクトが発生するときに演出効果 LED 52 を白色で発光させているが、演出効果 LED 52 を発光色については白色に限定されず、例えば、演出効果 LED 52 を赤色、緑色、黄色、青色等の発光色で発光させてもよい。

なお、本実施形態では、文字画像のエフェクトが発生するときに演出効果 LED 52 を発光させているが、演出効果 LED 52 を発光させるタイミングについては文字画像のエフェクトが発生するときに限定されず、例えば、開始画面の表示が開始されたとき（図 3（a）の（a1）参照）や、文字画像の全ての文字が表示されたとき（図 3（a）の（a

50

3) 参照) に演出効果 L E D 5 2 を発光させてもよい。

【 0 0 7 5 】

なお、本実施形態のように、文字画像のエフェクトが発生するときに液晶表示器 5 1 の近傍の演出効果 L E D 5 2 を発光させることが好ましいが、文字画像のエフェクトが発生するときに液晶表示器 5 1 の近傍に設けられていない演出効果 L E D 5 2 を発光させてもよい。

なお、本実施形態のように、文字画像のエフェクトが発生するときに演出効果 L E D 5 2 を発光させることが好ましいが、文字画像のエフェクトが発生するときに演出効果 L E D 5 2 を発光させなくてもよい。

【 0 0 7 6 】

[実施形態 7]

上記実施形態 1 ~ 6 では、有利状態制御後に終了画面を表示するものを例示したが、終了画面の表示終了後に次の状態に移行する旨の表示を行ってもよい。以下、終了画面の表示終了後に次の状態に移行する旨の表示を行う実施形態 7 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 6 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 6 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 7 7 】

図 1 5、図 1 6 および図 1 7 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 1 5 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無(制御・非制御)、終了画面の表示の有無(表示・非表示)、移行表示の有無(表示・非表示)、通常画面の表示の有無(表示・非表示)を示し、図 1 6 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無(制御・非制御)、終了画面の表示の有無(表示・非表示)、復活表示の有無(表示・非表示)、開始画面の表示の有無(表示・非表示)を示す。

【 0 0 7 8 】

図 1 5、図 1 6 に示すように、t 5 においてメイン制御部 4 1 が有利状態の制御を終了するとともにサブ制御部 9 1 が終了画面の表示を開始する。その後、メイン制御部 4 1 において有利状態の制御終了後に通常状態の制御を開始することが決定している場合には、図 1 5 に示すように、t 6 において、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示を終了して移行表示を開始し、t 6 から所定期間が経過した t 5 1 において、サブ制御部 9 1 は、移行表示を終了して通常画面の表示を開始する。ここで、移行表示とは、終了画面の表示を終了したときに通常状態の制御に移行する旨を示す表示である。本実施形態の移行表示は、図 1 7 (a) に示すように、終了画面の背景画像が表示された状態でキャラクタが液晶表示器 5 1 の表示領域下部においての左端から右端まで右方向に駆け抜けてゆく動画像の表示である。

【 0 0 7 9 】

具体的には、図 1 7 (a) の (a 1) に示すように、終了画面の文字画像および背景画像を表示した状態から、文字画像の表示のみを非表示した後で表示領域下部の左端よりも左方の非表示領域から右方向に走るキャラクタの画像が移動する表示が行われ、図 1 7 (a) の (a 2) に示すように、キャラクタの画像が表示領域下部の左端部まで移動する。その後、キャラクタがさらに移動し、図 1 7 (a) の (a 3) に示すように、キャラクタの画像が表示領域下部の左右方向中央部まで移動した後、図 1 7 (a) の (a 4) に示すように、キャラクタの画像が表示領域下部の右端部まで移動した後で右端よりも右方の非表示領域まで移動し、図 1 7 (a) の (a 5) に示すように、背景画像のみの表示となる。

また、通常画面とは、通常状態制御中に表示される画面である。本実施形態の通常画面は、図 1 7 (a) の (a 5) に示す背景画像を含む画面である。

【 0 0 8 0 】

一方、メイン制御部 4 1 において有利状態の制御終了後に有利状態の制御を再開することが決定している場合には、図 1 6 に示すように、t 6 において、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示を終了して復活表示を開始し、t 6 から所定期間が経過した t 5 1 において

10

20

30

40

50

、サブ制御部 91 は、移行表示を終了して開始画面の表示を再開する。ここで、復活表示とは、終了画面の表示を終了したときに特定状態の制御が再開する旨を示す表示である。本実施形態の復活表示は、図 17 (b) に示すように、終了画面の背景画像が表示された状態でキャラクタが液晶表示器 51 の表示領域下部においての左端から左右方向中央部まで移動してから復活を宣言する動画像の表示である。

【0081】

具体的には、図 17 (b) の (b1) に示すように、終了画面の文字画像および背景画像を表示した状態から、文字画像の表示のみを非表示した後で表示領域下部の左端よりも左方の非表示領域から右方向に走るキャラクタの画像が移動する表示が行われ、図 17 (b) の (b2) に示すように、キャラクタの画像が表示領域下部の左端部まで移動する。その後、キャラクタがさらに移動し、図 17 (b) の (b3) に示すように、キャラクタの画像が表示領域下部の左右方向中央部まで移動した後、図 17 (b) の (b4) に示すように、キャラクタが立ち止まって「復活!!」と発言し、図 17 (b) の (b5) に示すように、開始画像の表示が再開される。なお、開始画面の表示再開時においても表示開始時と同様に、図 3 (a) の (a1) ~ (a6) や、図 13 (a) ~ 図 13 (g) や、図 14 (a)、図 14 (b) に示す動画像が表示されてもよい。

【0082】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 91 は、終了画面の表示を終了して通常画面の表示に移行するときに動画像の表示を含む移行表示を行っている。

このようにすることで、静止画像の背景画像や文字画像が表示される終了画面から動画像の表示を含む移行表示が行われるので、終了画面の表示を終了してから動画像の表示を含む移行表示を行わない遊技機よりも通常状態に応じた表示に移行する旨を遊技者が認識し易くなる。

【0083】

なお、本実施形態のように、終了画面の表示を終了して通常画面の表示に移行するときに動画像の表示を含む移行表示を行うことが好ましいが、移行表示は動画像でなくてもよい。

なお、本実施形態のように、終了画面の表示を終了して通常画面の表示に移行するときに移行表示を行うことが好ましいが、移行表示を行わずに通常画面を表示してもよい。

【0084】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、メイン制御部 41 は、有利状態の制御終了後に有利状態の制御を再開することが可能であり、サブ制御部 91 は、終了画面の表示中に有利状態の制御が再開することが決定していれば終了画面の表示終了後に有利状態の制御が再開する旨を示す動画像の表示を含む復活表示を行っている。

このようにすることで、静止画像の背景画像や文字画像が表示される終了画面から動画像の表示を含む復活表示が行われるので、終了画面の表示を終了してから動画像の表示を含む復活表示を行わない遊技機よりも有利状態の制御が再開する旨を遊技者が認識し易くなる。

【0085】

なお、本実施形態のように、終了画面終了後の表示が移行表示であるか復活表示であるかを遊技者がすぐに判別できないようにするために、復活表示においてキャラクタが立ち止まって「復活!!」と発言するまでの動画像を移行表示の動画像と同一であることが好ましいが、復活表示の動画像と移行表示の動画像との間に共通する画像を含まないようにしてもよい。

なお、本実施形態のように、終了画面の表示中に有利状態の制御が再開することが決定していれば終了画面の表示終了後に動画像の表示を含む復活表示を行うことが好ましいが、復活表示は動画像でなくてもよい。

なお、本実施形態のように、終了画面の表示中に有利状態の制御が再開することが決定していれば終了画面の表示終了後に動画像の表示を含む復活表示を行うことが好ましいが

10

20

30

40

50

、復活表示を行わなくてもよい。

【 0 0 8 6 】

[実施形態 8]

上記実施形態 1 ~ 7 では、開始画面を表示してから終了画面を表示するまでの間に有利状態に制御するものを例示したが、開始画面を表示してから終了画面を表示するまでの間に有利状態の種類が変化してもよい。以下、開始画面を表示してから終了画面を表示するまでの間に有利状態の種類が変化する旨の表示を行う実施形態 8 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 7 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 7 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 8 7 】

図 1 8 および図 1 9 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 1 8 に示すタイミングチャートは、上から順に、有利状態の制御の有無（制御（第 2 有利状態）・制御（第 1 有利状態）・非制御）、開始画面の表示の有無（表示・非表示）、終了画面の表示の有無（表示・非表示）、所定操作の受け付けの有無（受付・非受付）、操作示唆表示の有無（表示・非表示）、第 2 有利状態制御中表示の有無（表示・非表示）を示す。

【 0 0 8 8 】

図 1 8 に示すように、 t_1 において、メイン制御部 4 1 は、第 1 有利状態の制御を開始し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を開始し、 t_2 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを有効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を開始する。ここで、第 1 有利状態とは、例えば、スロットマシンであれば、有利区間や A T や A R T 等である。また、 t_2 と t_5 との間の $t_6 1$ において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を第 1 有利状態から第 2 有利状態に移行し、サブ制御部 9 1 は、第 2 有利状態制御中表示を開始する。ここで、第 2 有利状態とは、例えば、スロットマシンであれば、第 1 有利状態が有利区間のときには A T や A R T 等であり、第 1 有利状態が A T や A R T のときにはこれらの上乗せ特化ゾーン等である。また、第 2 有利状態制御中表示とは、第 2 有利状態に制御している旨を示す表示である。本実施形態の操作示唆表示は、図 1 9 に示すように、第 2 有利状態の名称が「 Z O N E 」であれば「 Z O N E 突入！！」との文字を四角の枠で囲んだ画像の表示であり、液晶表示器 5 1 の表示領域下部で行われる。

【 0 0 8 9 】

また、 $t_6 1$ から第 2 有利状態の制御期間が経過した $t_6 2$ において、メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を第 2 有利状態から第 1 有利状態に移行し、サブ制御部 9 1 は、第 2 有利状態制御中表示を終了して操作示唆表示のみを継続する。そして、 t_5 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を終了して終了画面の表示を開始し、 t_6 において、サブ制御部 9 1 は、終了画面の表示を終了する。

【 0 0 9 0 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、メイン制御部 4 1 は、特定状態の一例としての有利状態に制御可能であり、有利状態には第 1 有利状態と第 2 有利状態が含まれ、開始画面が表示されてから終了画面が表示されるまでの間に有利状態の制御が第 1 有利状態から第 2 有利状態に移行したり第 2 有利状態から第 1 有利状態に移行したりする。

このようにすることで、遊技者が制御中の有利状態の種類に興味を抱くようになり、開始画面が表示されてから終了画面が表示されるまでの間に有利状態の制御が第 1 有利状態から第 2 有利状態に移行したり第 2 有利状態から第 1 有利状態に移行したりしない遊技機よりも遊技の興趣が向上する。

【 0 0 9 1 】

なお、本実施形態では、第 1 有利状態の制御中に第 2 有利状態に 1 回制御されているが、これに限定されず、第 1 有利状態の制御中に第 2 有利状態に複数回制御されてもよい。

なお、本実施形態では、第 2 有利状態の制御終了後に第 1 有利状態の制御が再開してい

10

20

30

40

50

るが、これに限定されず、第 2 有利状態の制御終了後に第 1 有利状態の制御が再開しなくてもよい。すなわち、特定状態が制御を中断せずに連続する第 1 有利状態および第 2 有利状態であってもよい。

【 0 0 9 2 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、第 2 有利状態の制御中に第 2 有利状態制御中表示を行っている。

このようにすることで、遊技者が有利状態の制御が第 1 有利状態から第 2 有利状態に移した旨を認識できる。

なお、本実施形態のように、第 2 有利状態の制御中に第 2 有利状態制御中表示を行うことが好ましいが、第 2 有利状態の制御中に第 2 有利状態制御中表示を行わなくてもよい。

10

【 0 0 9 3 】

特に、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、操作示唆表示の画像に重畳しないように第 2 有利状態制御中表示の画像を表示している。

このようにすることで、遊技者が操作示唆表示と第 2 有利状態制御中表示とをそれぞれ同時に認識できる。

なお、本実施形態のように、操作示唆表示の画像に重畳しないように第 2 有利状態制御中表示の画像を表示することが好ましいが、操作示唆表示の画像に重畳して第 2 有利状態制御中表示の画像を表示してもよい。

【 0 0 9 4 】

[実施形態 9]

20

上記実施形態 1 ~ 8 では、有利状態の制御を終了したときに終了画面を表示するものを例示したが、有利状態の制御を一旦終了しても短時間で有利状態の制御を再開するときには一連の有利状態とみなして最初の有利状態の制御終了時に終了画面を表示せずに一連の有利状態の制御が終了したときに終了画面を表示してもよい。以下、一連の有利状態の制御が終了したときに終了画面を表示する実施形態 9 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 8 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 8 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 9 5 】

図 2 0 および図 2 1 を参照して有利状態制御中の液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 2 0 に示すタイミングチャートは、上から順に、第 1 有利状態の制御の有無（制御・非制御）、第 2 有利状態の制御の有無（制御・非制御）、開始画面の表示の有無（表示（第 1 有利状態）・表示（第 2 有利状態）・非表示）、終了画面の表示の有無（表示・非表示）、所定操作の受け付けの有無（受付・非受付）、操作示唆表示の有無（表示・非表示）を示す。

30

【 0 0 9 6 】

図 2 0 に示すように、t 1 において、メイン制御部 4 1 は、第 1 有利状態の制御を開始し、サブ制御部 9 1 は、第 1 有利状態の制御を開始する旨を示す開始画面の表示を開始し、t 2 において、メイン制御部 4 1 は、所定操作の受け付けを有効化し、サブ制御部 9 1 は、開始画面の表示を終了して操作示唆表示を開始する。ここで、第 1 有利状態とは、例えば、スロットマシンであれば、ボーナスであり、パチンコ遊技機であれば、当たり状態や小当たり状態等である。また、第 1 有利状態の制御を開始する旨を示す開始画面とは、具体的には、図 3（a）に示すように、文字画像は、第 1 有利状態の名称が「 B O N U S 」であれば「 B O N U S 」との文字を含む「 B O N U S ! ! 」との文字画像であり、背景画像は、「 B O N U S ! ! 」との文字画像を囲む爆発の動画像である。また、t 2 から第 1 有利状態の制御期間が経過した t 7 1 において、メイン制御部 4 1 は、第 1 有利状態の制御を終了して所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部 9 1 は、操作示唆表示を終了する。

40

【 0 0 9 7 】

また、t 7 1 から所定期間が経過した t 7 2 において、メイン制御部 9 1 は、第 2 有利状態の制御を開始し、サブ制御部 9 1 は、第 2 有利状態の制御を開始する旨を示す開始画

50

面の表示を開始し、 $t72$ から所定期間が経過した $t73$ において、メイン制御部41は、所定操作の受け付けを有効化し、サブ制御部91は、開始画面の表示を終了して操作示唆表示を開始する。ここで、第2有利状態とは、例えば、スロットマシンであれば、ボーナス終了後のATやART等であり、パチンコ遊技機であれば、大当り遊技状態や小当り遊技状態終了後の確変状態や時短状態等である。また、第2有利状態の制御を開始する旨を示す開始画面とは、具体的には、図21(a)に示すように、文字画像は、第2有利状態の名称が「ZONE」であれば「ZONE」との文字を含む「ZONE!!」との文字画像であり、背景画像は、「ZONE!!」との文字画像を囲む爆発の動画像である。なお、図21(a)に示す開始画面については、「図3」を「図21」とし、「」を「」とし、「」を「」とし、「BONUS」を「ZONE」とすることで、上述した図3の説明と同様の説明となり、冗長な説明を低減するため、詳細な説明を省略する。

10

【0098】

また、 $t73$ から第2有利状態の制御期間が経過した $t5$ において、メイン制御部41は、第2有利状態の制御を終了して所定操作の受け付けを無効化し、サブ制御部91は、操作示唆表示を終了して終了画面の表示を開始し、 $t6$ において、サブ制御部91は、終了画面の表示を終了する。ここで、終了画面は、図21(b)に示すように、文字画像は、第2有利状態の名称が「ZONE」であれば「ZONE」を含む文字を四角の枠で囲んだ画像であり、背景画像は、2つの山が並んだ静止画像である。本実施形態では、終了画面において、一連の有利状態の結果としての遊技用価値の獲得数が所定数以上であれば、図21(b)の(b1)に示すように、「ZONE終了」に遊技用価値の獲得数を示す「TOTAL XYZ」の文字が追加表示される一方、獲得数が所定数未満であれば、図21(b)の(b2)に示すように、「ZONE終了」の文字のみが表示される。

20

【0099】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、メイン制御部41は、短期間に連続する第1有利状態および第2有利状態に制御可能であり、サブ制御部91は、第2有利状態の制御終了時に一連の有利状態の制御が終了したとして終了画面を表示する。すなわち、メイン制御部41は、特定状態に含まれる複数の状態のうちの第1状態の一例としての第1有利状態と第2状態の一例としての第2有利状態とに制御可能であり、サブ制御部91は、第1有利状態の制御開始から第2有利状態の制御終了までを一連の有利状態(特定状態)として第1有利状態の制御開始時に開始画面を表示するとともに第2有利状態の制御終了時に終了画面を表示する。

30

このようにすることで、遊技者が開始画面の表示から終了画面の表示までの間に複数の有利状態を含む一連の有利状態に制御されることに興味を抱くようになり、開始画面が表示されてから終了画面が表示されるまでの間に複数の有利状態を含む一連の有利状態に制御しない遊技機よりも遊技の興趣が向上する。

【0100】

なお、本実施形態では、一連の有利状態の制御として2種類の有利状態(第1有利状態、第2有利状態)の制御を例示したが、これに限定されず、3種類以上の有利状態(第1有利状態、第2有利状態、第3有利状態、...)の制御を一連の有利状態の制御としてもよい。

40

なお、本実施形態では、一連の有利状態の制御として2種類の有利状態(第1有利状態、第2有利状態)の各1回制御の計2回制御を例示したが、これに限定されず、1種類の有利状態の2回以上の制御を一連の有利状態としてもよい。また、2種類の有利状態の制御であっても1種類の有利状態の2回以上の制御を含む2種類の有利状態の3回以上の制御であってもよく、3種類以上の有利状態の制御であったとしても、少なくとも1種類の有利状態の2回以上の制御を含む3種類以上の有利状態の4回以上の制御であってもよい。

【0101】

なお、本実施形態では、第2有利状態の制御開始時にも開始画面を表示したが、第2有

50

利状態の制御開始時に開始画面を表示しなくてもよく、例えば、実施形態 8 と同様に第 2 有利状態制御中表示を行ってもよい。

なお、本実施形態では、第 1 有利状態の制御終了時に終了画面を表示していないが、第 1 有利状態の制御終了時に終了画面を表示してもよい。この場合、本実施形態のように第 2 有利状態の制御終了時に一連の有利状態を終了したとして終了画面を表示し、第 2 有利状態の制御終了時に表示される終了画面の背景画像が静止画像である限りにおいて、第 1 有利状態の制御終了時に表示される終了画面の背景画像が動画像であってもよい。このようにすることで、有利状態の制御終了時に表示される終了画面の背景画像が動画像であれば遊技者は新たな有利状態の制御が開始されると認識でき、終了画面の背景画像が動画像であるか静止画像であるかに興味を抱くようになり、第 1 有利状態の制御終了時に表示される終了画面の背景画像が動画像でない遊技機よりも終了画面の表示による演出効果が更に高まり、遊技の興趣が向上する。

10

【 0 1 0 2 】

[実施形態 1 0]

上記実施形態 1 ~ 9 では、有利状態の制御を終了したときに終了画面において有利状態の結果や所定操作を含む特定操作を示唆する表示を行うものを例示したが、有利状態の結果やと特定操作の示唆とは異なる情報を表示してもよい。以下、終了画面において設定値を示唆する表示を行う実施形態 1 0 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 9 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 9 とは異なる部分について説明する。

20

【 0 1 0 3 】

[スロットマシンの構成について]

図 2 2 に示すように、本実施形態に係る遊技機であるスロットマシン 1 0 1 の内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が透視窓 3 から見えるように配置されている。

【 0 1 0 4 】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、それぞれ「7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 2 1 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

30

【 0 1 0 5 】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられたリールモータによって回転することで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示される一方で、各リール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【 0 1 0 6 】

また、スロットマシン 1 0 1 には、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 2 L、2 C、2 R 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 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。さらに、スロットマシン 1 0 1 には、透視窓 3 の上方には画像を表示する液晶表示器 5 1、音声を出力するスピーカ 5 3、液晶表示器 5 1 の近傍に配置されたランプ 6 0 が設けられている。ランプ 6 0 は常時点灯しているが、後述する設定値を示唆する示唆制御を行って液晶表示器 5 1 に画像が表示されたときに消灯する。

40

【 0 1 0 7 】

なお、本実施形態では、回転を開始した 3 つのリール 2 L、2 C、2 R のうち、最初に停止するリールを第 1 停止リールと称し、また、その停止を第 1 停止と称する。また、その停止操作を第 1 停止操作と称する。同様に、2 番目に停止するリールを第 2 停止リールと称し、また、その停止を第 2 停止と称する。また、その停止操作を第 2 停止操作と称する。また、3 番目に停止するリールを第 3 停止リールと称し、また、その停止を第 3 停止

50

あるいは最終停止と称する。また、その停止操作を第3停止操作と称する。さらに、リール2Lを最初に停止させる第1停止操作を左第1停止操作、リール2Cを最初に停止させる第1停止操作を中第1停止操作、リール2Rを最初に停止させる第1停止操作を右第1停止操作と称する。

【0108】

スロットマシン101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から投入するか、あるいはベットボタンの操作によりクレジットを使用して賭数を設定する。そして、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLNが有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えて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。

10

【0109】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施形態では、図1に示すように、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された直線状の入賞ラインLNのみが入賞ラインとして定められている。なお、本実施形態では、1本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

【0110】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

20

【0111】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役ともいう）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施形態では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口から払い出されるようになっている。また、入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

30

【0112】

なお、本実施形態では、スタートスイッチ7の操作が有効な状態でスタートスイッチ7の操作が検出されたときにゲームが開始し、全てのリールが停止したときにゲームが終了する。また、ゲームを実行するための1単位の制御（ゲーム制御）は、前回のゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに開始し、当該ゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに終了する。

【0113】

スロットマシン101では、ゲームが開始されて各リール2L、2C、2Rが回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。

40

【0114】

以下では、特に区別する必要がない場合にはリール2L、2C、2Rを単にリールという場合がある。また、リール2Lを左リール、リール2Cを中リール、リール2Rを右リールという場合がある。また、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作によりリール2L、2C、2Rを停止させる操作を停止操作という場合がある。

【0115】

スロットマシン101では、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化さ

50

れた入賞ライン L N (以下では、有効化された入賞ライン L N を単に入賞ライン L N と呼ぶ) に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが R A M に設定されている必要がある。

【 0 1 1 6 】

なお、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【 0 1 1 7 】

図 2 3 に示すように、スロットマシン 1 0 1 の内部には、遊技の進行を制御す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、および該コマンドに応じて所定の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、1 チップマイクロコンピュータにて構成され、メイン C P U 4 1 a、R O M 4 1 b、R A M 4 1 c を備えている。メイン制御部 4 1 は、R O M 4 1 b に記憶された制御プログラムを実行して、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 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。また、サブ制御部 9 1 は、1 チップマイクロコンピュータにて構成され、サブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c を備えている。サブ制御部 9 1 は、R O M 9 1 b に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【 0 1 1 8 】

本実施の形態のスロットマシン 1 0 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選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ようになっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、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。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、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。なお、設定値は 6 段階に限らなくてもよい。以下、設定値 1 を設定 1、設定値 2 を設定 2、設定値 3 を設定 3、設定値 4 を設定 4、設定値 5 を設定 5、設定値 6 を設定 6 と称することがある。

【 0 1 1 9 】

[遊技区間について]

メイン制御部 4 1 は遊技区間に制御する。遊技区間には、通常区間および有利区間が含まれる。

【 0 1 2 0 】

有利区間は、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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演出が少なくとも 1 回実行される。具体的には、押し順対象役に当選したときに、正解手順を報知するナビ演出が実行される。通常区間においては、ナビ演出が実行されない。つまり、有利区間は、最大払出枚数が

10

20

30

40

50

得られる入賞が発生するナビ演出が少なくとも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。

【0121】

また、「有利区間」には、AT（アシストタイム）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、ATでもCZでもない通常状態に制御されている区間が含まれる。CZとは、ATへの制御に関する有利度が通常状態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が含まれる。

【0122】

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。有利区間に移行すると、ATまたはCZまたは通常状態に制御される。有利区間でATやCZに制御されたときは、ATやCZが終了すると通常状態に制御される。有利区間が継続している場合には、通常状態においてATやCZの制御条件が満たされると再度ATやCZに制御される。

10

【0123】

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。また、遊技者が獲得したメダルの枚数をカウントする。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）が所定ゲーム数（本実施形態においては、1500ゲーム）に達することや、遊技者が獲得したメダルの枚数が所定枚数に達することを含む所定の終了条件が成立したときにリミット処理を実行する。リミット処理が実行されると、上記のカウントゲーム数や獲得枚数を含む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。また、有利区間は、ATやCZが終了して通常状態に制御され、所定ゲーム数（例えば、32ゲーム）のゲームが行われたときに終了する。ATやCZが終了してから所定ゲーム数以内に再度ATやCZに制御されると、再度制御されたATやCZが終了してから通常状態で所定ゲーム数のゲームが行われるまで有利区間は継続する。すなわち、リミット処理が行われない限り、ATやCZが終了してから所定ゲーム数のゲームが行われるまでに再度ATやCZに制御される限り有利区間が継続する。そして、有利区間が終了したときには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。なお、有利区間が終了したときの初期化により後述するレベルアップフラグ（特定権利）もクリアされる。また、有利区間に関するデータが初期化されると、例えば、実行中の有利区間がCZである場合、CZゲーム数が未だ残っていてもCZが終了する。また、たとえば、実行中の有利区間がATである場合、ATゲーム数が未だ残っていてもATが終了する。通常区間に戻って後述する有利区間移行抽選に当選すると再度有利区間に移行する。

20

30

【0124】

有利区間に制御されている間は、ストップスイッチ8L、8C、8R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、ATに制御するか否かを決定するAT抽選、ATに制御する期間を上乗せする上乗せ抽選などが含まれる。本実施形態では、AT抽選に当選したときは1セット（50ゲーム）のATが付与され、上乗せ抽選に当選したときは1セット（50ゲーム）のATが上乗せされる。

【0125】

40

有利区間移行抽選は、完全確率である。具体的には、有利区間移行抽選は、設定値が設定1～6のいずれであっても当選確率が変化しない。また、有利区間移行抽選は、設定値に応じて内部抽選の当選確率が変化するような役の当選を契機に実行されない。また、有利区間移行抽選は、遊技状態に応じて内部抽選の当選確率が変化するような役の当選を契機に実行されない。また、有利区間移行抽選は、1ゲームの遊技に要する賭数（規定数）に応じて当選確率が変化しない。また、有利区間移行抽選は、遊技状態に応じて当選確率が変化しない。さらに、有利区間移行抽選は、規定数や遊技状態に応じて抽選契機が変化しない。

【0126】

[遊技の流れについて]

50

図 2 4 に示すように、本実施形態では、A T 中に抽選条件が成立すると 1 セット (5 0 ゲーム) の A T を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選が行われる。上乗せ抽選の抽選条件は、内部抽選により上乗せ抽選の抽選対象役に当選することである。上乗せ抽選が行われると A T が中断して上乗せ特化ゾーンに制御される。上乗せ特化ゾーンは所定期間 (本実施形態では 3 0 ゲーム) にわたって制御される。上乗せ特化ゾーンに制御されるとサブ制御部 9 1 の制御によってバトル演出が実行される。バトル演出は液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3 を用いて実行される。

【 0 1 2 7 】

バトル演出では、内部抽選によって所定の抽選役に当選すると敵キャラクタに攻撃を加えることができる。また、味方キャラクタの体力はデフォルトで 5 ポイント付与されている。そして、バトル演出が終了したとき (すなわち、バトル演出開始から 3 0 ゲームが行われたとき) に味方キャラクタの体力が残っていれば味方キャラクタの勝利となる。そして、味方キャラクタが勝利することにより、上乗せ抽選に当選したことが報知される。また、敵キャラクタが勝利することにより、上乗せ抽選に当選しなかったことが報知される。バトル演出で勝利したとき、換言すると上乗せ抽選に当選したときは再度上乗せ特化ゾーンに制御される。すなわち、上乗せ抽選に当選し、バトル演出に勝利し続ける限りは上乗せ特化ゾーンに繰り返し制御される。

【 0 1 2 8 】

また、バトル演出の開始時に実行されるレベルアップ抽選に当選すると、味方キャラクタがレベルアップすることがある。味方キャラクタがレベルアップすると、味方キャラクタの体力が 1 ポイントアップする。味方キャラクタがレベルアップしたときは味方キャラクタがレベルアップしていないときよりも、バトルに勝利しやすくなる。換言すると、上乗せ抽選に当選しやすくなる。そして、味方キャラクタがレベルアップしたときは、上乗せ抽選の抽選対象役が増加し、上乗せ特化ゾーンが終了した後に再度上乗せ特化ゾーンに制御される確率が高くなる。有利区間中に一度レベルアップすると有利区間の終了までレベルアップした状態が維持され、有利区間の終了とともにレベルアップした状態が終了する。よって、有利区間において A T が終了して通常状態に制御され、通常状態で所定ゲーム数のゲームが行われるまでに再度 A T に制御されたとき、すなわち有利区間中に A T を引き戻したときには再度制御された A T において味方キャラクタがレベルアップした状態が維持される。このため、味方キャラクタがレベルアップしたときは A T の引き戻しへの期待感が高まる。すなわち、本実施形態では、味方キャラクタのレベルアップが特定権利であり、特定権利は有利区間が終了するまで維持されるとともに有利区間が終了したときに消滅する。

【 0 1 2 9 】

また、バトル演出の開始時の抽選に体力アップ抽選に当選すると、味方キャラクタのレベルアップとは別に味方キャラクタの体力がそのバトル演出に限って 1 ポイントアップする。味方キャラクタの体力が 1 ポイントアップするとバトルに勝利しやすくなる。換言すると、上乗せ抽選に当選しやすくなる。すなわち、本実施形態では、体力アップ抽選の当選による味方キャラクタの体力アップが所定権利の付与であり、所定権利は当該所定権利が付与されたバトル演出が終了したときに消滅する。

【 0 1 3 0 】

バトル演出が終了して上乗せ特化ゾーンが終了すると A T に復帰するが、再度上乗せ抽選に当選すると再度上乗せ特化ゾーンに制御される。このように、A T 中において上乗せ特化ゾーンに複数回制御されることがある。

【 0 1 3 1 】

なお、A T は、第 1 キャラクタをモチーフとした A T モード A と第 2 キャラクタをモチーフとした A T モード B とがある。すなわち、演出の態様が互いに異なる A T である A T モード A と A T モード B とを実行可能である。そして、いずれの A T に制御するかは A T 抽選に当選したときにサブ制御部 9 1 によって決定される。バトル演出は決定された A T モードに応じたキャラクタを用いた態様で実行される。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 2 】

[ゲーム処理について]

図 2 5 は、メイン制御部 4 1 が実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 0 1 3 3 】

ゲーム処理では、B E T 処理 (S d 1)、内部抽選処理 (S d 2)、リール回転処理 (S d 3)、入賞判定処理 (S d 4)、払出処理 (S d 5)、ゲーム終了時処理 (S d 6) を順に実行し、ゲーム終了時処理が終了すると、再び B E T 処理に戻る。

【 0 1 3 4 】

S d 1 のステップにおける B E T 処理では、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作された時点でゲームを開始させる処理を実行する。

【 0 1 3 5 】

S d 2 のステップにおける内部抽選処理では、S d 1 のステップにおけるスタートスイッチ 7 の検出によるゲーム開始と同時にラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて上記した各役への入賞を許容するかどうかを決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、R A M 4 1 c に当選フラグが設定される。

【 0 1 3 6 】

内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前に (実際には、スタートスイッチ 7 の検出時) 決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値 (0 ~ 6 5 5 3 5 の整数) を取得する。詳しくは、R A M 4 1 c に割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じく R A M 4 1 c に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、後述する R T を特定するための R T フラグの値、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

【 0 1 3 7 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態フラグ値、R T フラグ値及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値 (抽選用ワークに格納された数値データ) に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率 (判定値数 / 6 5 5 3 6) で役が当選することとなる。

【 0 1 3 8 】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグを R A M 4 1 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、いずれの役及び役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【 0 1 3 9 】

S d 3 のステップにおけるリール回転処理では、各リール 2 L、2 C、2 R を回転させる処理、遊技者によるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことに応じて対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる処理を実行する。

【 0 1 4 0 】

なお、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御では、メイン制御部 4 1 は、いずれかの役に

10

20

30

40

50

当選している場合には、当選した役の図柄を入賞ライン L N に 4 コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役の図柄が入賞ライン L N に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大 4 コマの引込範囲でハズシで停止させる制御が行われることとなる。

【 0 1 4 1 】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ライン L N に 4 コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ライン L N に最大 4 コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ライン L N に 4 コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4 コマの引込範囲でハズシで停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン L N に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。なお、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン L N に揃わないようになっている。

【 0 1 4 2 】

なお、本実施の形態では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン L N に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン L N に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン L N に揃える制御を行っても良い。

【 0 1 4 3 】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。なお、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール 2 L、2 C、2 R のいずれについても 5 図柄以内、すなわち 4 コマ以内の間隔で配置されており、4 コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン L N に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。なお、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン L N に揃わないようになっている。

【 0 1 4 4 】

S d 4 のステップにおける入賞判定処理では、S d 3 のステップにおいて全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止したと判定した時点で、各リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。

【 0 1 4 5 】

S d 5 のステップにおける払出処理では、S d 4 のステップにおいて入賞の発生が判定

10

20

30

40

50

された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出等の処理を行う。

【 0 1 4 6 】

S d 6 のステップにおけ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。

【 0 1 4 7 】

また、ゲーム処理では、ゲームの進行制御に応じてコマンドを生成してコマンドバッファに設定し、サブ制御部 9 1 に送信されるようになっている。

【 0 1 4 8 】

なお、図示しないが、ゲーム処理において、B B や R B などのボーナスに制御する処理や A T (アシストタイム) に制御する処理も実行される。

【 0 1 4 9 】

[上乗せ特化ゾーン関連処理]

次に、図 2 5 の内部抽選処理 (S d 2) 内で実行される上乗せ特化ゾーン関連処理について説明する。

【 0 1 5 0 】

図 2 6 及び図 2 7 に示すように、上乗せ特化ゾーン関連処理では、メイン制御部 4 1 は、ゲーム開始操作が行われたか否かを判定する (S a 1)。ゲーム開始操作とは、賭数設定後のスタートスイッチ 7 の操作である。ゲーム開始操作が行われていないときは処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

ゲーム開始操作が行われたときは A T 中か否かを判定する (S a 2)。A T 中でないときは処理を終了する。A T 中であるときは、1 セット (5 0 ゲーム) の A T を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選の抽選条件が成立したか否か、または、上乗せされた上乗せ特化ゾーンの制御開始か否かを判定する (S a 3)。本実施形態では、上乗せ抽選の抽選条件は内部抽選により上乗せ抽選の抽選対象役に当選することである。また、後述する S a 1 4 のレベルアップフラグがセットされており、バトル演出における味方キャラクタがレベルアップした状態であるときは上乗せ抽選の抽選対象役が増加する。よって、味方キャラクタがレベルアップしている状態では再度上乗せ特化ゾーンに制御される確率が高くなる。

【 0 1 5 2 】

上乗せ抽選の抽選条件が成立していないとき、および、上乗せ特化ゾーンが上乗せされていないときは処理を終了する。上乗せ抽選の抽選条件が成立したとき、または、上乗せされた上乗せ特化ゾーンの制御開始のときは、バトル演出において味方キャラクタの体力をアップさせるか否かを決定する体力アップ抽選を実行する (S a 4)。次いで、体力アップ抽選に当選したか否かを判定する (S a 5)。なお、前述したように体力アップ抽選に当選したときに付与される味方キャラクタの体力は所定権利である。

【 0 1 5 3 】

体力アップ抽選に当選したときは、バトル演出における味方キャラクタがレベルアップしていることを示すレベルアップフラグが R A M 4 1 c にセットされているか否かを判定する (S a 6)。なお、前述したようにレベルアップにより付与される味方キャラクタの体力は特定権利である。

【 0 1 5 4 】

レベルアップフラグがセットされているときは最も当選確率の高い超高確率テーブルを用いて上乗せ抽選が実行される (S a 7)。

【 0 1 5 5 】

レベルアップフラグがセットされていないときは超高確率テーブルよりも当選確率の低い高確率テーブルを用いて上乗せ抽選が実行される (S a 1 6)。

【 0 1 5 6 】

一方、体力アップ抽選に当選しなかったときはレベルアップフラグが R A M 4 1 c にセ

10

20

30

40

50

ットされているか否かを判定する (S a 1 5)。レベルアップフラグがセットされているときは高確率テーブルを用いて上乗せ抽選が実行される (S a 1 6)。

【 0 1 5 7 】

レベルアップフラグがセットされていないときは超高確率テーブルおよび高確率テーブルよりも当選確率の低い低確率テーブル、換言すると最も当選確率の低い低確率テーブルを用いて上乗せ抽選が実行される (S a 1 7)。

【 0 1 5 8 】

このように抽選テーブルを選択して上乗せ抽選を実行することにより、味方キャラクタがレベルアップし、かつ体力アップ抽選に当選して味方キャラクタの体力がアップしたときは、最も上乗せ抽選の当選確率が高くなる。また、味方キャラクタがレベルアップしておらず、かつ体力アップ抽選にも当選していないときは、最も上乗せ抽選の当選確率が低くなる。また、味方キャラクタがレベルアップしているか、または体力アップ抽選にも当選しているときは、両方の条件を満たしているときよりも当選確率は低くなるが、いずれの条件も満たしていないときよりも上乗せ抽選の当選確率が高くなる。

【 0 1 5 9 】

上乗せ抽選が終了すると上乗せ抽選に当選したか否かを判定する (S a 8)。上乗せ抽選に当選していないときは処理を終了する。上乗せ抽選に当選したときは上乗せ特化ゾーンを 1 セット上乗せする処理が行われ (S a 9)、A T も 1 セット上乗せする処理が行われる (S a 1 0)。

【 0 1 6 0 】

そして、レベルアップフラグが R A M 4 1 c にセットされているか否かを判定する (S a 1 1)。レベルアップフラグがセットされているときは処理を終了する。レベルアップフラグがセットされていないときは、味方キャラクタをレベルアップさせるか否かを決定するレベルアップ抽選を実行する (S a 1 2)。換言すると、特定権利を付与するか否かを抽選により決定する。

【 0 1 6 1 】

そして、レベルアップ抽選に当選していないときは処理を終了し、レベルアップ抽選に当選したときはレベルアップフラグを R A M 4 1 c にセットして処理を終了する (S a 1 4)。

【 0 1 6 2 】

[有利区間終了処理]

次に、図 2 5 のゲーム終了時処理 (S d 6) において実行される有利区間終了処理について説明する。

【 0 1 6 3 】

図 2 8 に示すように、有利区間終了処理では、メイン制御部 4 1 は、第 3 停止操作が行われたか否かを判定する (S b 1)。第 3 停止操作が行われていないときは処理を終了する。

【 0 1 6 4 】

第 3 停止操作が行われたときは有利区間が終了したか否かを判定する (S b 2)。有利区間が終了していないときは処理を終了する。

【 0 1 6 5 】

有利区間が終了したときにはレベルアップフラグが R A M 4 1 c にセットされているか否かを判定する (S b 3)。レベルアップフラグがセットされているときはレベルアップフラグをクリアする (S b 4)。当該処理により味方キャラクタがレベルアップした状態が有利区間の終了時まで維持される。レベルアップフラグがセットされていないとき、または、レベルアップフラグをクリアしたときは、A T の制御中か否かを判定する (S b 5)。A T の実行中であるときは A T の終了処理を実行する (S b 6)。A T の制御中でないときは C Z の制御中なので C Z の終了処理を実行する (S b 7)。

【 0 1 6 6 】

[タイマ割込処理 (サブ)]

次に、サブ制御部 9 1 が内部クロックのカウント値に基づいて 1 . 1 2 m s の間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）について説明する。

【 0 1 6 7 】

図 2 9 に示すように、タイマ割込処理（サブ）においては、サブ制御部は、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（ S p 1 ）。次いで、停電判定処理を行う（ S p 2 ）。停電判定処理では、電断検出回路から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【 0 1 6 8 】

S p 2 のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し（ S p 3 ）、電断フラグが設定されていた場合には電断処理（サブ）に移行する。電断処理（サブ）では起動処理（サブ）で用いるバックアップフラグをバックアップデータの作成後にセットしたり、チェックサムをバックアップデータの排他的論理和を算出して計算するなどの処理を実行する。

【 0 1 6 9 】

電断フラグが設定されていない場合にはコマンド解析処理を実行する（ S p 4 ）。コマンド解析処理では、コマンドバッファにコマンドが格納されているか否かを判定し、コマンドバッファにコマンドが格納されていればコマンドバッファからコマンドを取得する。そして、取得したコマンドに応じた処理を実行する。

【 0 1 7 0 】

S p 5 において、サブ制御部 9 1 は、A T 中演出実行処理を実行する（ S p 5 ）。A T 中演出実行処理では、A T モード A と A T モード B のいずれに制御するかを決定する。そして、図 3（ a ）に示す開始画面を表示した後、A T モード A に制御されたときに A T モード A の態様に応じた演出を A T 中に実行し、A T モード B に制御されたときに A T モード B の態様に応じた演出を A T 中に実行する。また、A T 中にナビ対象役に当選したことをメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて識別したときは操作示唆表示の一例としてのナビ演出を実行する。

【 0 1 7 1 】

S p 6 において、サブ制御部 9 1 は、バトル演出実行処理を実行する（ S p 6 ）。バトル演出実行処理では、上乗せ特化ゾーンに制御されたときにバトル演出を実行する。A T モード A に制御されたときは A T モード A に対応するキャラクタを用いてバトル演出を実行し、A T モード B に制御されたときは A T モード A に対応するキャラクタを用いてバトル演出を実行する。なお、上乗せ特化ゾーンであるか否か、上乗せ抽選の当選結果はメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて識別する。

【 0 1 7 2 】

S p 7 において、サブ制御部 9 1 は、A T エンディング画面表示処理を実行する（ S p 7 ）。A T エンディング画面表示処理では、A T モード A と A T モード B の A T の終了時に終了画面の一例としてのエンディング画面を液晶表示器 5 1 から表示する。このとき、エンディング画面は複数種類のうちから選択されるが、表示されたエンディング画面によって設定中の設定値を示唆されることがある。具体的には、設定 1 ～ 3 または設定 4 ～ 6 であることが示唆される。以下、設定 1 ～ 3 を低設定、設定 4 ～ 6 を高設定と称することがある。

【 0 1 7 3 】

[エンディング画面の種類について]

ここで、エンディング画面の種類について説明する。

【 0 1 7 4 】

[A T モード A で選択され得るエンディング画面]

A T モード A で選択され得るエンディング画面として、デフォルト画面 A、設定 4 ～ 6 であることを示唆する第 1 高設定示唆画面、設定 4 ～ 6 であることを示唆するデフォルト

10

20

30

40

50

画面 B、設定 4～6であることを示唆する第 2 高設定示唆画面、設定 4～6であることを示唆する第 3 高設定示唆画面がある。

【 0 1 7 5 】

デフォルト画面 A は、A T モード A で通常表示されるエンディング画面であり、A T モード A において設定 1～3 であるときよりも設定 4～6 であるときのほうが表示される確率が低い。また、他のエンディング画面と比較すると表示される確率が高い。

【 0 1 7 6 】

第 1 高設定示唆画面は、設定 1～3 であるときよりも設定 4～6 であるときのほうが表示される確率が高い。よって、第 1 高設定示唆画面は、設定 4～6 であることを示唆する画面である。第 1 高設定示唆画面はデフォルト画面 A と異なる態様の画面であり、デフォルト画面 A に替えて表示される画面である。

10

【 0 1 7 7 】

デフォルト画面 B は、A T モード B で通常表示されるエンディング画面であり、A T モード B において設定 1～3 であるときよりも設定 4～6 であるときのほうが表示される確率が低い。しかし、A T モード A では設定 1～3 であるときよりも設定 4～6 であるときのほうが表示される確率が高い。よって、A T モード A で表示されるデフォルト画面 B は、設定 4～6 であることを示唆する画面である。なお、A T モード A では、通常デフォルト画面 A が表示されるはずであるが、デフォルト画面 B が表示されたときは、A T モード A でデフォルト画面 A が表示される法則が崩れたことになる。よって、A T モード A でデフォルト画面 B が表示されることを法則崩れと称する。

20

【 0 1 7 8 】

第 2 高設定示唆画面は、設定 1～3 であるときよりも設定 4～6 であるときのほうが表示される確率が高い。よって、第 2 高設定示唆画面は、設定 4～6 であることを示唆する画面である。第 2 高設定示唆画面はデフォルト画面 A に付加画像を重層した画面である。

【 0 1 7 9 】

第 3 高設定示唆画面は、設定 4～6 であるときのみ表示される。よって、第 3 高設定示唆画面は、設定 4～6 の確定報知を行う画面である。第 3 高設定示唆画面は第 1 高設定示唆画面に付加画像を重層した画面である。なお、本実施形態では、第 3 高設定示唆画面は A T モード A と A T モード B とで共通の画面である。

【 0 1 8 0 】

30

以下、デフォルト画面 A とデフォルト画面 B をデフォルト画面と総称することがある。

【 0 1 8 1 】

[A T モード B で選択され得るエンディング画面]

A T モード B で選択され得るエンディング画面として、デフォルト画面 B、設定 4～6 であることを示唆する第 1 高設定示唆画面、設定 4～6 であることを示唆するデフォルト画面 B、設定 4～6 であることを示唆する第 2 高設定示唆画面、設定 4～6 であることを示唆する第 3 高設定示唆画面がある。

【 0 1 8 2 】

デフォルト画面 B は、A T モード B で通常表示されるエンディング画面であり、A T モード A において設定 1～3 であるときよりも設定 4～6 であるときのほうが表示される確率が低い。また、他のエンディング画面と比較すると表示される確率が高い。

40

【 0 1 8 3 】

第 1 高設定示唆画面は、設定 1～3 であるときよりも設定 4～6 であるときのほうが表示される確率が高い。よって、第 1 高設定示唆画面は、設定 4～6 であることを示唆する画面である。第 1 高設定示唆画面はデフォルト画面 B と異なる態様の画面であり、デフォルト画面 B に替えて表示される画面である。なお、本実施形態では、第 1 高設定示唆画面は A T モード A と A T モード B とで共通の画面である。

【 0 1 8 4 】

デフォルト画面 A は、A T モード A で通常表示されるエンディング画面であり、A T モード A において設定 1～3 であるときよりも設定 4～6 であるときのほうが表示される確

50

率が低い。しかし、A TモードBでは設定1～3であるときよりも設定4～6であるときのほうが表示される確率が高い。よって、A TモードBで表示されるデフォルト画面Aは、設定4～6であることを示唆する画面である。なお、A TモードBでは、通常デフォルト画面Bが表示されるはずであるが、デフォルト画面Aが表示されたときは、A TモードBでデフォルト画面Bが表示される法則が崩れたことになる。よって、A TモードBでデフォルト画面Aが表示されることを法則崩れと称する。

【0185】

第2高設定示唆画面は、設定1～3であるときよりも設定4～6であるときのほうが表示される確率が高い。よって、第2高設定示唆画面は、設定4～6であることを示唆する画面である。第2高設定示唆画面はデフォルト画面Bに付加画像を重層した画面である。

10

【0186】

第3高設定示唆画面は、設定4～6であるときのみ表示される。よって、第3高設定示唆画面は、設定4～6の確定報知を行う画面である。第3高設定示唆画面は第1高設定示唆画面に付加画像を重層した画面である。なお、本実施形態では、第3高設定示唆画面はA TモードAとA TモードBとで共通の画面である。

なお、本実施形態では、A TモードAで選択され得るエンディング画面であるか、A TモードBで選択され得るエンディング画面であるかに関わらず、デフォルト画面A、デフォルト画面B、第1高設定示唆画面、第2高設定示唆画面、第3高設定示唆画面は、文字画像および背景画像を含む全ての画像を静止画像として表示する画面である。

【0187】

20

[A Tエンディング画面表示処理について]

タイマ割込処理(サブ)におけるA Tエンディング画面表示処理(S p 7)について図9を用いて説明する。

【0188】

図30に示すように、A Tエンディング画面表示処理では、サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドに基づいて第3停止操作が行われたか否かを判定する(S c 1)。

【0189】

第3停止操作が行われていないときは処理を終了する。第3停止操作が行われたときは当該ゲームでA Tが終了か否かを判定する(S c 2)。A Tが終了しないときは処理を終了する。

30

【0190】

A Tが終了するときは複数種類のエンディング画面のうちからいずれを表示するかを選択する画面選択抽選を実行する(S c 3)。そして、画面選択抽選で選択したエンディング画面を液晶表示器51から表示する(S c 4)。表示したエンディング画面は賭数の設定が行われたときに表示を終了する。

【0191】

[エンディング画面の選択率について]

次に、図30のS c 3の画面選択抽選におけるエンディング画面の選択率について図31を用いて説明する。

40

【0192】

図31(a)に示すように、A TモードAで設定1～3のときは、デフォルト画面Aが85%、第1高設定示唆画面が5%、デフォルト画面B(すなわち、法則崩れの発生)が5%、第2高設定示唆画面が5%、第3高設定示唆画面が0%の割合で選択される。

【0193】

また、A TモードAで設定4～6のときは、デフォルト画面Aが70%、第1高設定示唆画面が8%、デフォルト画面B(すなわち、法則崩れの発生)が8%、第2高設定示唆画面を重ねた画面が8%、第3高設定示唆画面が6%の割合で選択される。

【0194】

図31(b)に示すように、A TモードBで設定1～3のときは、デフォルト画面Bが

50

85%、第1高設定示唆画面が5%、デフォルト画面A（すなわち、法則崩れの発生）が5%、第2高設定示唆画面が5%、第3高設定示唆画面が0%の割合で選択される。

【0195】

また、ATモードBで設定4～6のときは、デフォルト画面Bが70%、第1高設定示唆画面が8%、デフォルト画面A（すなわち、法則崩れの発生）が8%、第2高設定示唆画面が8%、第3高設定示唆画面が6%の割合で選択される。

【0196】

[ATのエンディング画面について]

次に、ATのエンディング画面の具体例について説明する。図32がATモードAのエンディング画面を示し、図33がATモードBのエンディング画面を示す。

【0197】

図32(a)に示すように、ATモードAのデフォルト画面A(200)は、ATモードAにおいては設定1～3のときよりも設定4～6のほうが表示される確率が低い。ATモードAのデフォルト画面A(200)では、田舎の風景をモチーフとした背景100aが表示される。そして、何も着用していない裸の状態のキャラクタA(101)が画面の略中央に表示される。キャラクタA(101)には体や顔の色として青色がモチーフの色として使用されている。また、デフォルト画面A(200)にはモチーフの色として青色が使用されており、全体として青色が多く含まれている。また、終了したATで獲得したメダルの枚数を特定可能な獲得枚数表示103が画面の左上方に表示され、上乗せ分のATでの獲得枚数を含む総獲得枚数表示104（上乗せがないときは終了したATでの獲得枚数）が画面の上方で略中央に表示される。また、デフォルト画面A(200)が表示されたときは液晶表示器51の近傍に設けられたランプ60が点灯したままになる。

【0198】

図32(b)に示すように、ATモードAの第1高設定示唆画面201は、設定1～3のときよりも設定4～6のほうが表示される確率が高い。このため、第1高設定示唆画面201はデフォルト画面A(200)よりも有利な設定であることを示唆するといえる。ATモードAの第1高設定示唆画面201では、デフォルト画面A(200)と異なる背景100bが表示される。また、デフォルト画面A(200)で表示されるキャラクタA(101)に加え、キャラクタC(105)とキャラクタD(106)が表示される。そして、キャラクタA(101)、キャラクタC(105)、キャラクタD(106)は互いに模様が異なる洋服と帽子を着用している。また、キャラクタA(101)、キャラクタC(105)、キャラクタD(106)には体や顔の色として金色がモチーフの色として使用されている。また、キャラクタA(101)の表示位置はデフォルト画面A(200)と同一の位置である。また、獲得枚数表示103と総獲得枚数表示104は画面の右上方に上下2段に並べて表示されている。すなわち、デフォルト画面A(200)と異なる位置に表示されている。なお、獲得枚数表示と総獲得枚数表示はデフォルト画面A(200)での表示色と共通の色（同一色）である。また、キャラクタA(101)、キャラクタC(105)、キャラクタD(106)の周囲にはキャラクタA(101)、キャラクタC(105)、キャラクタD(106)を強調する効果を得るためのエフェクト表示107が表示される。そして、エフェクト表示107の色はデフォルト画面A(200)でモチーフとなった青色と異なる金色になっている。また、キャラクタA(101)はデフォルト画面A(200)よりも小さいサイズで表示され、キャラクタC(105)とキャラクタD(106)もキャラクタA(101)と同一のサイズである。また、第1高設定示唆画面201が表示されたときは液晶表示器51の近傍に設けられたランプ60が消灯する。なお、エフェクト表示107として背景の色やキャラクタ名を示す文字の色を変化させるなど本実施形態と異なる態様にしてもよい。なお、キャラクタA(101)の表示位置はデフォルト画面A(200)と同一の位置でなく、近似する位置としてもよい。

【0199】

図32(c)に示すように、ATモードAの第2高設定示唆画面202は、設定1～3のときよりも設定4～6のほうが表示される確率が高い。このため、第2高設定示唆画面

10

20

30

40

50

202はデフォルト画面A(200)よりも有利な設定であることを示唆するといえる。ATモードAの第2高設定示唆画面202はデフォルト画面A(200)に付加画像108を重層した画面である。付加画像108は星の画像である。第2高設定示唆画面202は、まず、デフォルト画面A(200)が表示された後、所定期間が経過したときにデフォルト画面A(200)に付加画像108を重層することにより表示される。付加画像108は、キャラクタA(101)が表示されていない位置に表示される。また、第2高設定示唆画面202が表示されたときは液晶表示器51の近傍に設けられたランプ60が消灯する。

【0200】

図32(d)に示すように、ATモードBのデフォルト画面B(203)は、ATモードAにおいては設定1~3のときよりも設定4~6のほうが表示される確率が高い。このため、ATモードAにおけるデフォルト画面B(203)はデフォルト画面A(200)よりも有利な設定であることを示唆するといえる。また、ATモードAにおいてデフォルト画面B(203)が表示されたときは液晶表示器51の近傍に設けられたランプ60が消灯する。デフォルト画面Bの具体的態様は図33で後述する。

10

【0201】

図32(e)に示すように、ATモードAの第3高設定示唆画面204は設定4~6のときのみ選択される画面である。このため、第3高設定示唆画面204はデフォルト画面A(200)よりも有利な設定であることを示唆するといえる。ATモードAの第3高設定示唆画面204は第1高設定示唆画面201に付加画像108を重層した画面である。付加画像108は星の画像である。第3高設定示唆画面204は、まず、第1高設定示唆画面201が表示された後、所定期間が経過したときに第1高設定示唆画面201に付加画像108を重層することにより表示される。付加画像108は、各キャラクタが表示されていない位置に表示される。また、第3高設定示唆画面204が表示されたときは液晶表示器51の近傍に設けられたランプ60が消灯する。

20

【0202】

図33(a)に示すように、ATモードBのデフォルト画面B(203)は、ATモードBにおいては設定1~3のときよりも設定4~6のほうが表示される確率が低い。ATモードBのデフォルト画面B(203)では、田舎の風景をモチーフとした背景100aが表示される。そして、何も着用していない裸の状態のキャラクタB(102)が画面の略中央に表示される。キャラクタB(102)には体や顔の色として青色がモチーフの色として使用されている。また、デフォルト画面B(203)にはモチーフの色として青色が使用されており、全体として青色が多く含まれている。また、終了したATで獲得したメダルの枚数を特定可能な獲得枚数表示103が画面の左上方に表示され、上乗せ分のATでの獲得枚数を含む総獲得枚数表示104(上乗せがないときは終了したATでの獲得枚数)が画面の上方で略中央に表示される。また、デフォルト画面B(203)が表示されたときは液晶表示器51の近傍に設けられたランプ60が点灯したままになる。

30

【0203】

図33(b)に示すように、ATモードBの第1高設定示唆画面205は、設定1~3のときよりも設定4~6のほうが表示される確率が高い。このため、第1高設定示唆画面205はデフォルト画面B(203)よりも有利な設定であることを示唆するといえる。ATモードBの第1高設定示唆画面205では、デフォルト画面B(203)と異なる背景100bが表示される。またデフォルト画面B(203)で表示されるキャラクタB(102)に加え、キャラクタC(105)とキャラクタD(106)が表示される。そして、キャラクタB(102)、キャラクタC(105)、キャラクタD(106)は互いに模様が異なる洋服と帽子を着用している。また、キャラクタB(102)、キャラクタC(105)、キャラクタD(106)には体や顔の色として金色がモチーフの色として使用されている。また、キャラクタB(102)の表示位置はデフォルト画面B(203)と同一の位置である。また、獲得枚数表示103と総獲得枚数表示104は画面の右上方に上下2段に並べて表示されている。すなわち、デフォルト画面B(203)と異なる

40

50

位置に表示されている。なお、獲得枚数表示と総獲得枚数表示はデフォルト画面 B (2 0 3) での表示色と共通の色 (同一色) である。また、キャラクタ B (1 0 2)、キャラクタ C (1 0 5)、キャラクタ D (1 0 6) の周囲にはキャラクタ B (1 0 2)、キャラクタ C (1 0 5)、キャラクタ D (1 0 6) を強調する効果を得るためのエフェクト表示 1 0 7 が表示される。そして、エフェクト表示 1 0 7 の色はデフォルト画面 A (2 0 0) でモチーフとなった青色と異なる金色になっている。また、キャラクタ B (1 0 2) はデフォルト画面 B (2 0 3) よりも小さいサイズで表示され、キャラクタ C (1 0 5) とキャラクタ D (1 0 6) もキャラクタ B (1 0 2) と同一のサイズである。また、第 1 高設定示唆画面 2 0 1 が表示されたときは液晶表示器 5 1 の近傍に設けられたランプ 6 0 が消灯する。なお、エフェクト表示 1 0 7 として背景の色やキャラクタ名を示す文字の色を変化させるなど本実施形態と異なる態様にしてもよい。なお、キャラクタ B (1 0 2) の表示位置はデフォルト画面 B (2 0 3) と同一の位置でなく、近似する位置としてもよい。

10

【 0 2 0 4 】

図 3 3 (c) に示すように、A T モード B の第 2 高設定示唆画面 2 0 6 は、設定 1 ~ 3 のときよりも設定 4 ~ 6 のほうが表示される確率が高い。このため、第 2 高設定示唆画面 2 0 6 はデフォルト画面 B (2 0 3) よりも有利な設定であることを示唆するといえる。A T モード B の第 2 高設定示唆画面 2 0 6 はデフォルト画面 B (2 0 3) に付加画像 1 0 8 を重層した画面である。付加画像 1 0 8 は星の画像である。第 2 高設定示唆画面 2 0 6 は、まず、デフォルト画面 B (2 0 3) が表示された後、所定期間が経過したときにデフォルト画面 B (2 0 3) に付加画像 1 0 8 を重層することにより表示される。付加画像 1 0 8 は、キャラクタ B (1 0 2) が表示されていない位置に表示される。また、第 2 高設定示唆画面 2 0 2 が表示されたときは液晶表示器 5 1 の近傍に設けられたランプ 6 0 が消灯する。

20

【 0 2 0 5 】

図 3 3 (d) に示すように、A T モード A のデフォルト画面 A (2 0 0) は、A T モード B においては設定 1 ~ 3 のときよりも設定 4 ~ 6 のほうが表示される確率が高い。このため、A T モード B におけるデフォルト画面 A (2 0 0) はデフォルト画面 B (2 0 3) よりも有利な設定であることを示唆するといえる。また、A T モード B においてデフォルト画面 B (2 0 3) が表示されたときは液晶表示器 5 1 の近傍に設けられたランプ 6 0 が消灯する。デフォルト画面 B の具体的態様は図 1 2 で後述する。

30

【 0 2 0 6 】

図 3 3 (e) に示すように、A T モード B の第 3 高設定示唆画面 2 0 7 は設定 4 ~ 6 のときのみ選択される画面である。このため、第 3 高設定示唆画面 2 0 7 はデフォルト画面 B (2 0 3) よりも有利な設定であることを示唆するといえる。A T モード B の第 3 高設定示唆画面 2 0 7 は第 1 高設定示唆画面 2 0 5 に付加画像 1 0 8 を重層した画面である。付加画像 1 0 8 は星の画像である。第 3 高設定示唆画面 2 0 4 は、まず、第 1 高設定示唆画面 2 0 5 が表示された後、所定期間が経過したときに第 1 高設定示唆画面 2 0 5 に付加画像 1 0 8 を重層することにより表示される。付加画像 1 0 8 は、各キャラクタが表示されていない位置に表示される。また、第 3 高設定示唆画面 2 0 7 が表示されたときは液晶表示器 5 1 の近傍に設けられたランプ 6 0 が消灯する。

40

【 0 2 0 7 】

このように、本実施形態では、図 3 2 (a) と図 3 2 (b)、図 3 3 (a) と図 3 3 (b) とを比較すると、低設定を示唆する画像を表示する画面は、キャラクタ A (1 0 1) を含むデフォルト画面 A (2 0 0) と、キャラクタ B (1 0 2) を含むデフォルト画面 B (2 0 3) とを含む。そして、高設定を示唆する画像を表示する画面は、帽子と洋服を着用するキャラクタ A (1 0 1) を含む第 1 高設定示唆画面 2 0 1 と、模様が異なるが帽子と洋服を着用するという点で共通する態様のキャラクタ B (1 0 2) を含む第 1 高設定示唆画面 2 0 5 とを含む。

【 0 2 0 8 】

なお、本実施形態では、A T モード A においても A T モード B においても、第 1 高設定

50

示唆画面 201 および第 1 高設定示唆画面 205 においてキャラクタ A とキャラクタ B をデフォルト画面 A およびデフォルト画面 B よりも小さいサイズで表示しているが、第 1 高設定示唆画面 201 および第 1 高設定示唆画面 205 においてキャラクタ A とキャラクタ B をデフォルト画面 A およびデフォルト画面 B よりも大きいサイズで表示してもよい。いずれの場合でも、同一のキャラクタを表示しているが種類の異なる画面であることを遊技者が認識しやすくすることができる。

【0209】

また、本実施形態では、AT モード A や AT モード B では第 1 高設定示唆画面 201 および第 1 高設定示唆画面 205 をそれぞれ 1 種類設けているが、第 1 高設定示唆画面を複数種類設けて各々が異なる内容を示唆するように構成してもよい。例えば、第 1 高設定示唆画面を複数種類設け、複数種類の第 1 高設定示唆画面のうちの第 1 画像を表示する第 1 高設定示唆画面は偶数設定であることを示唆し、第 2 画像を表示する第 1 高設定示唆画面は奇数設定であることを示唆するように構成する例を挙げることができる。また、例えば、第 1 高設定示唆画面を複数種類設け、複数種類の第 1 高設定示唆画面のうちの第 1 画像を表示する第 1 高設定示唆画面は設定 4 ～ 6 であることを示唆し、第 2 画像を表示する第 1 高設定示唆画面は設定 6 の確定であることを示唆するように構成する例を挙げることができる。なお、デフォルト画面 A やデフォルト画面 B に関しては、これらを複数種類設けた場合でもいずれの画面も設定値の示唆割合や示唆する設定値が異ならないように構成することが好適である。また、第 2 高設定示唆画面や第 3 高設定画面も複数種類設けて同様に構成することも可能である。

【0210】

なお、特定状況において設定値の示唆が行われなかった場合には、設定値の示唆が行われない状況が生じる前よりも設定値の示唆が行われる割合が高くなるように構成することが可能である。具体的には、AT モード A のデフォルト画面 A が設定値に関わらず同一割合で選択されるようにするとともに、AT モード B のデフォルト画面 B が設定値に関わらず同一割合で選択されるようにする。そして、AT モード A でデフォルト画面 A が表示されたときは、表示前よりも第 1 高設定示唆画像や第 2 高設定示唆画像の表示割合を高くする。また、AT モード B でデフォルト画面 B が表示されたときは、表示前よりも第 1 高設定示唆画像や第 2 高設定示唆画像の表示割合を高くするように構成する例を挙げることができる。

【0211】

なお、法則崩れによるデフォルト画面の表示が行われた後は、法則崩れによるデフォルト画面に表示が行われる前よりも、法則崩れによるデフォルト画面の表示が行われる割合を高くすることも可能である。例えば、AT モード A においてデフォルト画面 B が表示されたときは、AT モード A においてデフォルト画面 B が表示される前よりも AT モード A においてデフォルト画面 B が表示される割合を高くするように構成する例を挙げることができる。AT モード B においても同様である。

【0212】

なお、本実施形態では、AT モード A および AT モード B のいずれの場合でも有利区間では同一の状態 (CZ) に制御される構成としているが、それぞれの終了後に有利度の異なる状態に制御してもよい。例えば、AT モード A の終了後には AT の低確率状態 (いわゆる通常状態) に制御し、AT モード B の終了後には AT の高確率状態とすることが挙げられる。このように構成することにより、デフォルト画面 B が表示されたときは AT の終了後に高確率状態となることに期待できる一方で、法則崩れにより AT モード A の終了時にデフォルト画面 B が表示されたときは高設定に期待できる。よって、デフォルト画面 B が表示されることへの遊技者に注目を集めることができる。

【0213】

[上乗せ特化ゾーンのバトル演出について]

次に、上乗せ特化ゾーンで実行されるバトル演出の具体例について図 34 ～ 図 38 を用いて説明する。バトル演出では、内部抽選によって所定の抽選役に当選すると敵キャラク

10

20

30

40

50

タに攻撃を加えることができる。また、味方キャラクタの体力はデフォルトで5ポイント付与されている。そして、バトル演出が終了したとき（すなわち、バトル演出開始から30ゲームが行われたとき）に味方キャラクタの体力が残っていれば味方キャラクタの勝利となる。

【0214】

図34はバトル演出においてバトルに負けるパターンを示している。

【0215】

図34(a)に示すように、AT中にゲームが開始されて上乗せ抽選に当選すると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面120が表示される。具体的には「バトル開始!」という文字が表示される。

【0216】

図34(b)に示すように、演出開始画面120の表示後にバトル画面121が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面121では、味方キャラクタ122と敵キャラクタ123がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面121の上方には味方キャラクタ122の体力124が表示される。体力124はデフォルトでは5ポイントが付与される。

【0217】

図34(c)に示すように、バトル開始から30ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクタ121の体力が0ポイントになって敵キャラクタ123が勝利した様子を示している。

【0218】

図34(d)に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面125が表示される。図示の例ではバトルに負けたことを示す「LOSE・・・」という文字が表示されている。

【0219】

図34の例ではバトル演出に負けたので上乗せ分のATが付与されない。バトルに負けると上乗せ特化ゾーンは終了してATに復帰する。

【0220】

図35はバトル演出においてバトルに勝利するパターンを示している。

【0221】

図35(a)に示すように、AT中にゲームが開始されて上乗せ抽選に当選すると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面120が表示される。具体的には「バトル開始!」という文字が表示される。

【0222】

図35(b)に示すように、演出開始画面120の表示後にバトル画面121が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面121では、味方キャラクタ122と敵キャラクタ123がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面121の上方には味方キャラクタ122の体力124が表示される。体力124はデフォルトでは5ポイントが付与される。

【0223】

図35(c)に示すように、バトル開始から30ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクタ121の体力が1ポイント残り、味方キャラクタ121が勝利した様子を示している。

【0224】

図35(d)に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面125が表示される。図示の例ではバトルに勝利したことを示す「WIN!」という文字が表示されている。また、バトルに勝利したので、演出結果画面125では、ATが1セット上乗せされた旨とバトル演出がもう1度行われる旨（すなわち、上乗せ特化ゾーンが1セット追加された旨）も表示される。

【0225】

10

20

30

40

50

図 3 5 (e) に示すように、次ゲームが開始されると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面 1 2 0 が表示される。具体的には「バトル開始!」という文字が表示される。

【 0 2 2 6 】

図 3 5 (b) に示すように、演出開始画面 1 2 0 の表示後にバトル画面 1 2 1 が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面 1 2 1 では、味方キャラクター 1 2 2 と敵キャラクター 1 2 3 がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面 1 2 1 の上方には味方キャラクター 1 2 2 の体力 1 2 4 が表示される。体力 1 2 4 はデフォルトでは 5 ポイントが付与される。

【 0 2 2 7 】

図 3 5 (c) に示すように、バトル開始から 3 0 ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクター 1 2 1 の体力が 0 ポイントになって敵キャラクター 1 2 3 が勝利した様子を示している。

【 0 2 2 8 】

図 3 5 (d) に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面 1 2 5 が表示される。図示の例ではバトルに負けたことを示す「LOSE・・・」という文字が表示されている。

【 0 2 2 9 】

図 3 5 の例ではバトル演出に勝利したので A T が 1 セット付与されるとともに上乗せ特化ゾーンも 1 セット付与される。バトルに負けると上乗せ特化ゾーンは終了して A T に復帰する。バトルに勝利すると上乗せ特化ゾーンが終了することなくさらに A T と上乗せ特化ゾーンが 1 セット付与される。すなわち、バトルに勝利する限り上乗せ特化ゾーンに制御され続ける。なお、有利区間が終了するときには上乗せ特化ゾーンも終了する。

【 0 2 3 0 】

図 3 6 は体力アップ抽選に当選してバトル演出においてバトルに勝利するパターンを示している。

【 0 2 3 1 】

図 3 6 (a) に示すように、A T 中にゲームが開始されて上乗せ抽選に当選すると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面 1 2 0 が表示される。具体的には「バトル開始!」という文字が表示される。

【 0 2 3 2 】

図 3 6 (b) に示すように、演出開始画面 1 2 0 の表示後に体力アップ抽選に当選したことを示す当選報知画面 1 2 6 が表示される。具体的には「体力アップ!」という文字が表示される。

【 0 2 3 3 】

図 3 6 (c) に示すように、当選報知画面 1 2 6 の表示後にバトル画面 1 2 1 が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面 1 2 1 では、味方キャラクター 1 2 2 と敵キャラクター 1 2 3 がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面 1 2 1 の上方には味方キャラクター 1 2 2 の体力 1 2 4 が表示される。また、体力アップ抽選に当選したので体力 1 2 4 は 6 ポイントが付与される。

【 0 2 3 4 】

図 3 6 (d) に示すように、バトル開始から 3 0 ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクター 1 2 1 の体力が 2 ポイント残り、味方キャラクター 1 2 1 が勝利した様子を示している。

【 0 2 3 5 】

図 3 6 (e) に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面 1 2 5 が表示される。図示の例ではバトルに勝利したことを示す「WIN!」という文字が表示されている。また、バトルに勝利したので、演出結果画面 1 2 5 では、A T が 1 セット上乗せされた旨とバトル演出がもう 1 度行われる旨(すなわち、上乗せ特化ゾーンが 1 セット追加された旨)も表示される。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 6 】

図 3 6 (f) に示すように、次ゲームが開始されると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面 1 2 0 が表示される。具体的には「バトル開始！」という文字が表示される。

【 0 2 3 7 】

図 3 6 (g) に示すように、演出開始画面 1 2 0 の表示後にバトル画面 1 2 1 が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面 1 2 1 では、味方キャラクタ 1 2 2 と敵キャラクタ 1 2 3 がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面 1 2 1 の上方には味方キャラクタ 1 2 2 の体力 1 2 4 が表示される。また、2 回目のバトル演出では体力アップ抽選に当選しなかった体力 1 2 4 はデフォルトの 5 ポイントに戻る。

10

【 0 2 3 8 】

図 3 6 (h) に示すように、バトル開始から 3 0 ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクタ 1 2 1 の体力が 0 ポイントになって敵キャラクタ 1 2 3 が勝利した様子を示している。

【 0 2 3 9 】

図 3 6 (i) に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面 1 2 5 が表示される。図示の例ではバトルに負けたことを示す「LOSE・・・」という文字が表示されている。

【 0 2 4 0 】

図 3 6 の例では、1 回目のバトル演出では体力アップ抽選に当選したので体力が 1 ポイントアップした状態でバトル演出が行われる。また、1 回目のバトル演出に勝利したので A T が 1 セット付与されるとともに上乗せ特化ゾーンも 1 セット付与される。2 回目のバトル演出では体力アップ抽選に当選しなかったため体力がデフォルトの 5 ポイントに戻る。すなわち、体力アップ抽選でアップした体力はそのバトル演出に限り有効である。バトルに負けると上乗せ特化ゾーンは終了して A T に復帰する。バトルに勝利すると上乗せ特化ゾーンが終了することなくさらに A T と上乗せ特化ゾーンが 1 セット付与される。すなわち、バトルに勝利する限り上乗せ特化ゾーンに制御され続ける。なお、有利区間が終了するときは上乗せ特化ゾーンも終了する。

20

【 0 2 4 1 】

図 3 7 はバトルに勝利して味方キャラクタがレベルアップするパターンを示している。

30

【 0 2 4 2 】

図 3 7 (a) に示すように、A T 中にゲームが開始されて上乗せ抽選に当選すると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面 1 2 0 が表示される。具体的には「バトル開始！」という文字が表示される。

【 0 2 4 3 】

図 3 7 (b) に示すように、当選報知画面 1 2 6 の表示後にバトル画面 1 2 1 が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面 1 2 1 では、味方キャラクタ 1 2 2 と敵キャラクタ 1 2 3 がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面 1 2 1 の上方には味方キャラクタ 1 2 2 の体力 1 2 4 が表示される。また、体力アップ抽選に当選しなかったため体力 1 2 4 はデフォルトの 5 ポイントが付与される。

40

【 0 2 4 4 】

図 3 7 (c) に示すように、バトル開始から 3 0 ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクタ 1 2 1 の体力が 3 ポイント残り、味方キャラクタ 1 2 1 が勝利した様子を示している。本例では、味方キャラクタ 1 2 1 が勝利したときに残りの体力が 3 ポイント以上である場合は味方キャラクタ 1 2 1 がレベルアップする。

【 0 2 4 5 】

図 3 7 (d) に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面 1 2 5 が表示される。図示の例ではバトルに勝利したことを示す「WIN！」という文字が表示されている。また、バトルに勝利したので、演出結果画面 1 2 5 では、A T が 1 セット上乗せされた旨とバトル演出がもう 1 度行われる旨（すなわち、上乗せ特化ゾーンが 1

50

セット追加された旨)も表示される。さらに、味方キャラクタ 1 2 1 がレベルアップした旨も表示される。

【 0 2 4 6 】

図 3 7 (f) に示すように、次ゲームが開始されると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面 1 2 0 が表示される。具体的には「バトル開始!」という文字が表示される。

【 0 2 4 7 】

図 3 7 (g) に示すように、演出開始画面 1 2 0 の表示後にバトル画面 1 2 1 が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面 1 2 1 では、味方キャラクタ 1 2 2 と敵キャラクタ 1 2 3 がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面 1 2 1 の上方には味方キャラクタ 1 2 2 の体力 1 2 4 が表示される。また、1 回目のバトル演出で味方キャラクタ 1 2 1 がレベルアップしたので、2 回目のバトル演出では体力 1 2 4 が 6 ポイントになる。味方キャラクタ 1 2 1 がレベルアップにより付与された体力は制御中の有利区間が終了するまで維持される。

10

【 0 2 4 8 】

図 3 7 (h) に示すように、バトル開始から 3 0 ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクタ 1 2 1 の体力が 0 ポイントになって敵キャラクタ 1 2 3 が勝利した様子を示している。

【 0 2 4 9 】

図 3 7 (i) に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面 1 2 5 が表示される。図示の例ではバトルに負けたことを示す「LOSE・・・」という文字が表示されている。

20

【 0 2 5 0 】

図 3 7 (j) に示すように、味方キャラクタ 1 2 1 がレベルアップしたので A T に復帰しても上乗せ特化ゾーンに制御される確率が上昇する。このため、その旨を示す上乗せ特化ゾーン突入率アップ報知画面 1 2 7 が演出結果画面を所定期間表示した後に表示される。そして、上乗せ特化ゾーン突入率アップ報知画面 1 2 7 は賭数の設定が行われたときに表示を終了する。なお、復帰した A T が終了すると通常状態に制御され、通常状態で所定ゲーム数のゲームが行われると有利区間は終了する。しかし、所定ゲーム数までに A T を引き戻したときには引き戻した A T が終了して所定ゲーム数のゲームが行われるまで有利区間は継続する。そして、味方キャラクタがレベルアップした状態は引き戻した A T においても維持される。このため、味方キャラクタがレベルアップしたときは A T が終了した後の通常状態において A T の引き戻しへの期待感が高まる。

30

【 0 2 5 1 】

なお、上乗せ特化ゾーン突入率アップ報知画面 1 2 7 の表示は遊技者による操作手段の操作に応じて表示してもよい。この場合は、例えば、遊技者の操作を促す演出を実行する。そして、上乗せ特化ゾーンの制御確率が上昇するときには上昇しないときよりも当該演出が実行されやすくなることが好適である。

【 0 2 5 2 】

図 3 8 は味方キャラクタがレベルアップした状態で体力アップ抽選に当選してバトルに勝利するパターンを示している。

40

【 0 2 5 3 】

図 3 8 (a) に示すように、A T 中にゲームが開始されて上乗せ抽選に当選すると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面 1 2 0 が表示される。具体的には「バトル開始!」という文字が表示される。

【 0 2 5 4 】

図 3 8 (b) に示すように、演出開始画面 1 2 0 の表示後に体力アップ抽選に当選したことを示す当選報知画面 1 2 6 が表示される。具体的には「体力アップ!」という文字が表示される。

【 0 2 5 5 】

50

図 3 8 (c) に示すように、当選報知画面 1 2 6 の表示後にバトル画面 1 2 1 が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面 1 2 1 では、味方キャラクター 1 2 2 と敵キャラクター 1 2 3 がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面 1 2 1 の上方には味方キャラクター 1 2 2 の体力 1 2 4 が表示される。また、レベルアップして体力が 6 ポイントになったうえに体力アップ抽選に当選したので体力 1 2 4 は 7 ポイントが付与される。

【 0 2 5 6 】

図 3 8 (d) に示すように、バトル開始から 3 0 ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクター 1 2 1 の体力が 2 ポイント残り、味方キャラクター 1 2 1 が勝利した様子を示している。

【 0 2 5 7 】

図 3 8 (e) に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面 1 2 5 が表示される。図示の例ではバトルに勝利したことを示す「W I N ! 」という文字が表示されている。また、バトルに勝利したので、演出結果画面 1 2 5 では、A T が 1 セット上乗せされた旨とバトル演出がもう 1 度行われる旨（すなわち、上乗せ特化ゾーンが 1 セット追加された旨）も表示される。

【 0 2 5 8 】

図 3 8 (f) に示すように、次ゲームが開始されると、バトル演出が開始されることを示す演出開始画面 1 2 0 が表示される。具体的には「バトル開始 ! 」という文字が表示される。

【 0 2 5 9 】

図 3 8 (g) に示すように、演出開始画面 1 2 0 の表示後にバトル画面 1 2 1 が表示され、バトル演出が開始される。バトル画面 1 2 1 では、味方キャラクター 1 2 2 と敵キャラクター 1 2 3 がバトルしている様子が表示される。また、バトル画面 1 2 1 の上方には味方キャラクター 1 2 2 の体力 1 2 4 が表示される。また、1 回目のバトル演出で味方キャラクター 1 2 1 がレベルアップしたので、2 回目のバトル演出では体力 1 2 4 が 6 ポイントになる。味方キャラクター 1 2 1 がレベルアップにより付与された体力は制御中の有利区間が終了するまで維持される。なお、1 回目のバトル演出で体力アップ抽選により付与された体力は 1 回目のバトル演出で消滅する。

【 0 2 6 0 】

図 3 8 (h) に示すように、バトル開始から 3 0 ゲームが経過するとバトルが終了する。図示の例では、味方キャラクター 1 2 1 の体力が 0 ポイントになって敵キャラクター 1 2 3 が勝利した様子を示している。

【 0 2 6 1 】

図 3 8 (i) に示すように、バトル演出が終了すると演出の結果を示す演出結果画面 1 2 5 が表示される。図示の例ではバトルに負けたことを示す「L O S E . . . 」という文字が表示されている。

【 0 2 6 2 】

[エンディング画面の選択率の変形例について]

次に、図 3 0 の S c 3 の画面選択抽選におけるエンディング画面の選択率の変形例について図 3 9 を用いて説明する。本変形例では、デフォルト画面は設定値にかかわらず同一割合とし、さらに、図 3 1 で例に挙げた画面に加えて、偶数設定であるときにはその旨を示唆し、奇数設定であるときにはその旨を示唆する偶数または奇数設定示唆画面を表示可能である。そのうえで以下のような選択割合が設定されている。

【 0 2 6 3 】

図 3 9 (a) に示すように、A T モード A で設定 1 ~ 3 のときは、デフォルト画面 A が 7 0 %、第 1 高設定示唆画面が 3 %、A T モード B のデフォルト画面 B（いわゆる、法則崩れの発生）が 3 %、デフォルト画面 A に第 2 高設定示唆画面を重ねた画面が 3 %、第 3 高設定示唆画面が 0 %、偶数または奇数設定示唆画面が 2 1 % の割合で選択される。

【 0 2 6 4 】

また、A T モード A で設定 4 ~ 6 のときは、デフォルト画面 A が 7 0 %、第 1 高設定示

10

20

30

40

50

唆画面が 5 %、A T モード B のデフォルト画面 B（いわゆる、法則崩れの発生）が 5 %、デフォルト画面 A に第 2 高設定示唆画面を重ねた画面が 5 %、第 3 高設定示唆画面が 8 %、偶数または奇数設定示唆画面が 7 % の割合で選択される。

【 0 2 6 5 】

図 3 9（b）に示すように、A T モード B で設定 1 ～ 3 のときは、デフォルト画面 B が 7 0 %、第 1 高設定示唆画面が 3 %、A T モード A のデフォルト画面 A（いわゆる、法則崩れの発生）が 3 %、デフォルト画面 A に第 2 高設定示唆画面を重ねた画面が 3 %、第 3 高設定示唆画面が 0 %、偶数または奇数設定示唆画面が 2 1 % の割合で選択される。

【 0 2 6 6 】

また、A T モード B で設定 4 ～ 6 のときは、デフォルト画面 B が 7 0 %、第 1 高設定示唆画面が 5 %、A T モード A のデフォルト画面 A（いわゆる、法則崩れの発生）が 5 %、デフォルト画面 A に第 2 高設定示唆画面を重ねた画面が 5 %、第 3 高設定示唆画面が 8 %、偶数または奇数設定示唆画面が 7 % の割合で選択される。

【 0 2 6 7 】

〔その他、変形例について〕

以下、その他の変形例について説明する。

【 0 2 6 8 】

〔有利状態について〕

上記実施形態では、有利状態として、A T を例に挙げたが、例えば、スロットマシンでは、ボーナス、A R T、R T、C T、パチンコ遊技機では、大当たり、確変状態、時短状態など、上記実施形態と異なる状況を有利状態としてもよい。

【 0 2 6 9 】

〔有利状態に係る決定について〕

上記実施形態では、有利状態に係る決定として A T を上乗せするか否かの決定を例に挙げたが、例えば、有利状態の終了のたびに有利状態を継続するか否かを決定する構成とし、当該決定を有利状態に係る決定としてもよい。この場合には、特定権利や所定権利が付与されたときは有利状態の継続率を上昇させる。具体的には、例えば、有利状態の終了時に有利状態を継続するか否かを決定する継続演出を実行する。そして、継続演出中に所定の突入条件が成立したときに、継続演出を中断して有利状態の継続率を上昇させるか否かを決定する継続率特化ゾーンに突入させる。継続率特化ゾーンでは、当該継続率特化ゾーンの延長抽選や、特定権利や所定権利の付与抽選を実行する。すなわち、継続率特化ゾーンが延長されると特定権利や所定権利が付与されやすくなり、有利状態が継続しやすくなる。ここで、特定権利付与前は有利状態の継続率を 5 0 % とし、継続率特化ゾーンへの突入率を 3 % に設定したとする。そして、継続率特化ゾーンにおいて特定権利が付与されたときには、以降、有利区間の終了まで有利状態の継続率を 8 0 % とし、継続率特化ゾーンへの突入率を 5 % とする。また、所定権利が付与されたときには、当該所定権利が付与された継続率特化ゾーンの突入時に中断した継続演出においてのみ有利状態の継続率を 8 0 % とする。

【 0 2 7 0 】

〔特定権利について〕

上記実施形態では、特定権利として味方キャラクタのレベルアップによる体力を付与することにより A T の上乗せ期待度を上昇させたが、特定権利の付与により、例えば、有利状態の継続率を上昇させる、大当たり中にラウンドの継続抽選を行うパチンコ遊技機において全ラウンドのラウンド継続率を上昇させる、パチンコ遊技機の大当たりの連チャン確率を上昇させるなど、特定権利が付与されたときに上記実施形態と異なる決定を有利にしてもよい。

〔特定権利が付与されている旨を示唆する示唆演出について〕

上記実施形態では、特定権利が付与されている旨を示唆する示唆演出として味方キャラクタがレベルアップした旨の文字を表示したが、例えば、A T 開始時や復帰時のタイトル画面、A T 中の背景、バトル演出の相手や内容による示唆など、上記実施形態と異なる態

10

20

30

40

50

様の演出にしてもよい。

【 0 2 7 1 】

[所定権利について]

上記実施形態では、所定権利として味方キャラクタの体力をアップさせることにより A T の上乗せ期待度を上昇させたが、所定権利の付与により、例えば、有利状態の継続率を上昇させる、大当たり中にラウンドの継続抽選を行うパチンコ遊技機において特定ラウンドのラウンド継続率を上昇させるなど、所定権利が付与されたときに上記実施形態と異なる決定を有利にしてもよい。

【 0 2 7 2 】

[特定状態について]

上記実施形態では、特定状態として上乗せ特化ゾーンを例に挙げたが、例えば、有利状態に制御される確率が高くなる高確率状態など、上記実施形態と異なる内容の状態を特定状態としてもよい。

【 0 2 7 3 】

[有利度について]

上記実施形態では、有利度として、設定値を例に挙げたが、有利度として、例えば、有利状態の継続率、有利状態の制御期間の上乗せ、演出種類の増加、プレミアム演出が出現しやすい状態への移行など、上記実施形態と異なる有利度にしてもよい。有利状態の継続率とは、例えば、スロットマシンでは A T や A R T、ボーナスの継続率、パチンコ遊技機では大当たりのラウンド継続率を上げることができる。

【 0 2 7 4 】

[第 1 状況と第 2 状況について]

上記実施形態では、第 1 状況と第 2 状況として、演出態様の異なる A T モード A と A T モード B とを例に挙げたが、例えば、スロットマシンでは、払出枚数や演出態様の異なるボーナス、A T と A R T、B B と R B、B B と R T、R B と R T、A T などの連チャン回数の異なる状況（1 回目の A T と連チャンによる 2 回目の A T など）、パチンコ遊技機では、大当たり時における態様の異なるラウンド開始画面、大当たりと確変状態、大当たりと時短状態、確変状態と時短状態など、上記実施形態と異なる状況を第 1 状況および第 2 状況としてもよい。

【 0 2 7 5 】

[特定状況について]

上記実施形態では、特定状況として、A T を例に挙げたが、例えば、スロットマシンでは、ボーナス、A R T、R T、C T、パチンコ遊技機では、大当たり、確変状態、時短状態など、上記実施形態と異なる状況を特定状況としてもよい。

【 0 2 7 6 】

[示唆制御について]

上記実施形態では、示唆制御として、液晶表示器 5 1 による画面の表示を例に挙げたが、例えば、音の出力、L E D やランプの点灯や点滅、リールの背面側（内側）に配置されたバックランプの点滅や消灯、リールの前面側に配置された透過液晶表示器（リールを目視できるように構成された液晶表示器）による画像の表示、操作手段の振動や温度の変化など、上記実施形態と異なる態様の示唆制御を行ってもよい。

例えば、第 1 図柄がテンパイしたときを第 1 状況とし、第 1 図柄がテンパイしたときに第 1 テンパイ音を出力する。また、第 2 図柄がテンパイしたときを第 2 状況とし、第 2 図柄がテンパイしたときは第 2 テンパイ音出力されるようにする。そして、第 1 示唆制御を行うときは、第 1 状況および第 2 状況のいずれのときでも有利な設定であることを示唆するテンパイ音を出力する。また、第 2 示唆制御を行うときは、第 1 図柄がテンパイしたときに第 2 テンパイ音を出力することにより有利な設定であることを示唆する。さらに、第 2 示唆制御を行うときは、第 2 図柄がテンパイしたときに第 1 テンパイ音を出力することにより有利な設定であることを示唆する。

【 0 2 7 7 】

10

20

30

40

50

[示唆制御による示唆について]

上記実施形態では、示唆制御により設定 1 ～ 3 と設定 4 ～ 6 のいずれであるかを示唆する例に挙げたが、例えば、複数の設定の各々を示唆する、特定設定であることを示唆する（設定 6 確定示唆など）、有利状態の継続率を示唆するなど、上記実施形態と異なる内容の示唆を行うようにしてもよい。

【 0 2 7 8 】

[第 2 種類の画像の第 1 特定態様と第 2 特定態様について]

上記実施形態では、第 1 特定態様と第 2 特定態様が共通する態様である例として、裸のキャラクタに対して帽子や服装を着用するという態様が共通する例を挙げたが、例えば、変身前のキャラクタに対して変身後という態様が共通する、あるいは、大人のキャラクタに対して子供時代のキャラクタという態様が共通する、あるいは、合体前や変身前のロボットのキャラクタに対して合体後や変身後のキャラクタという態様が共通するなど、第 1 特定態様と第 2 特定態様とを共通の態様にする方法は上記実施形態と異なる方法にしてもよい。すなわち、第 1 特定態様と第 2 特定態様の態様が共通するとは第 1 キャラクタや第 2 キャラクタが属する属性が共通すると換言することができる。

【 0 2 7 9 】

[本実施形態の効果]

次に、本実施形態の効果を説明する。

【 0 2 8 0 】

(1 - 1) 本実施形態では、上乗せ特化ゾーンのバトル演出において味方キャラクタのレベルアップにより付与された体力は有利区間が終了するまで消滅しない（本例では、図 2 4、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）。

よって、味方キャラクタのレベルアップにより体力が付与されることに遊技者がより期待するので、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 2 8 1 】

(1 - 2) 本実施形態では、味方キャラクタのレベルアップにより体力が付与されているときにその旨を示唆する示唆演出を実行する（本例では、図 3 7 (d) に示す部分）。

よって、味方キャラクタのレベルアップにより体力が付与されていることが分かるので遊技者に期待感を抱かせることができる。

【 0 2 8 2 】

(1 - 3) 本実施形態では、体力アップ抽選により体力を付与可能であり、体力アップ抽選により付与された体力は上乗せ抽選が行われたことに基づいて消滅する（本例では、図 2 4、図 3 8 に示す部分）。

よって、体力アップ抽選により体力が付与されることに遊技者が期待し、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 2 8 3 】

(1 - 4) 本実施形態では、味方キャラクタのレベルアップにより体力が付与されているか、体力アップ抽選により体力が付与されているかを特定可能に示唆する（本例では、図 3 7、図 3 8 に示す部分）。

よって、いずれが付与されているかが分かり、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【 0 2 8 4 】

(1 - 5) 本実施形態では、味方キャラクタのレベルアップにより体力が付与されているときは上乗せ特化ゾーンに制御される確率が高くなる（本例では、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）。

よって、遊技者の興趣を高めることができる。

【 0 2 8 5 】

(1 - 6) 本実施形態では、味方キャラクタのレベルアップによる体力は上乗せ特化ゾーンで付与される（本例では、図 2 4、図 3 7 に示す部分）。

よって、上乗せ特化ゾーンの制御に遊技者の注目を集めることができる。

【 0 2 8 6 】

10

20

30

40

50

(1 - 7) 本実施形態では、A T 終了後に所定期間が経過すると有利区間が終了し、先の A T で味方キャラクタがレベルアップした場合には、同一有利区間において再度制御された A T でも味方キャラクタのレベルアップによる体力が付与される(本例では、図 2 4 に示す部分)。

よって、所定期間内に再度 A T に制御されることへの遊技者の注目を集めることができる。

【 0 2 8 7 】

(1 - 8) 本実施形態では、上乗せ特化ゾーンにおいて、A T が長くなるように A T の終了条件を変更する第 1 変更制御(本例では、図 2 7 の S a 1 0 の処理を行う部分)と、上乗せ特化ゾーンが長くなるように上乗せ特化ゾーンの終了条件を変更する第 2 変更制御(本例では、図 2 7 の S a 9 の処理を行う部分)と、上乗せ特化ゾーン終了後の A T において上乗せ特化ゾーンに制御されやすくする第 3 変更制御(本例では、図 2 7 の S a 1 4 の処理を行う部分)とを実行可能である。

10

よって、上乗せ特化ゾーンの継続に注目させることができる。

【 0 2 8 8 】

(1 - 9) 本実施形態では、第 2 変更制御が行われたときに第 1 変更制御が可能である(本例では、図 2 7 の S a 9、S a 1 0 の処理を行う部分)。

よって、上乗せ特化ゾーンの継続に注目させることができる。

【 0 2 8 9 】

(1 - 1 0) 本実施形態では、第 2 変更制御が行われたときに必ず第 1 変更制御が行われる(本例では、図 2 7 の S a 9、S a 1 0 の処理を行う部分)。

20

【 0 2 9 0 】

(1 - 1 1) 本実施形態では、第 2 変更制御が行われたときに第 3 変更制御が可能である(本例では、図 2 7 の S a 1 4 の処理を行う部分)。

よって、上乗せ特化ゾーンの継続に注目させることができる。

【 0 2 9 1 】

(1 - 1 2) 本実施形態では、上乗せ特化ゾーンを終了するときに、第 1 ~ 第 3 変更制御の実行状況を報知する(本例では、図 3 5 の (d)、図 3 6 の (e)、図 3 7 の (d)、図 3 8 の (e) の処理を行う部分)。

上乗せ特化ゾーンにおいて、どれだけ有利になったかを分かりやすくすることができる。

30

【 0 2 9 2 】

(1 - 1 3) 本実施形態では、A T が上乗せされることを報知してから上乗せ特化ゾーンに制御されやすくする旨を報知する(本例では、図 3 7 の (d)、(i) が示す部分)。

上乗せ特化ゾーンにおいて、どれだけ有利になったかを分かりやすくすることができる。

【 0 2 9 3 】

(1 - 1 4) 本実施形態では、第 3 変更制御を行う旨を報知するときに遊技者の操作に応じて報知することが可能である。

よって、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 2 9 4 】

40

(2 - 1) 本実施形態では、A T モード A と A T モード B とのいずれにおいても有利な設定である設定 4 ~ 6 であるときに実行確率の高い第 1 演出(本例では、第 1 高設定示唆画面の表示)を行う第 1 示唆制御と、A T モード B では設定値に関わらず実行割合が同一であるか、または設定値が有利になると実行割合が低くなるが A T モード A では有利な設定である設定 4 ~ 6 であるときに実行確率の高い第 2 演出(本例では、デフォルト画面 B の表示)を行う第 2 示唆制御を実行可能である(本例では、図 3 1、図 3 2、図 3 3 に示す部分)。

よって、遊技者が分かりやすい示唆制御と分かりにくい示唆制御とがあることで演出への遊技者の注目を集めることができる。

【 0 2 9 5 】

50

(2 - 2) 本実施形態では、第 1 示唆制御および第 2 示唆制御により液晶表示器 5 1 に画像を表示しているときに、液晶表示器 5 1 近傍に設けられたランプ 6 0 を消灯する (本例では、図 3 2 (b) ~ (d)、図 3 3 (b) ~ (d) に示す部分)。

よって、液晶表示器 5 1 に表示されている画像を際立たせることができる。

【 0 2 9 6 】

(2 - 3) 本実施形態では、A T モード A では設定値に関わらず実行割合が同一であるか、または設定値が有利になると実行割合が低くなるが A T モード B では有利な設定である設定 4 ~ 6 であるときに実行確率の高い第 3 演出 (本例では、デフォルト画面 A の表示) を行う第 3 示唆制御を実行可能である (本例では、図 3 1 (b)、図 3 3 (d) に示す部分)。

10

よって、A T モード A と A T モード B のいずれにおいても演出への遊技者の注目を集めることができる。

【 0 2 9 7 】

(2 - 4) 本実施形態では、第 1 示唆制御では第 1 高設定示唆画面の表示と当該画面におけるエフェクト表示とを併せて行う (本例では、図 3 2 (b)、図 3 3 (b) に示す部分)。

よって、第 1 示唆制御による演出の実行を分かりやすくすることができる。

【 0 2 9 8 】

(2 - 5) 本実施形態では、第 1 演出における第 1 高設定示唆画面では、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B で用いられないキャラクタ C およびキャラクタ D が用いられる (本例では、図 3 2 (b)、図 3 3 (b) に示す部分)。

20

よって、第 1 示唆制御による第 1 演出の実行を分かりやすくすることができる。

【 0 2 9 9 】

(2 - 6) 本実施形態では、第 2 演出を実行した後は第 2 演出を実行する前よりも第 2 示唆制御を行う確率が高い。

よって、第 1 示唆制御による第 1 演出の実行を分かりやすくすることができる。また、第 2 演出実行後に期待感を抱かせることが可能になり、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 3 0 0 】

(2 - 7) 本実施形態では、第 1 状況 (本例では、A T モード A) は第 1 状況の後に A T の低確率状態への制御が行われる一方、第 2 状況 (本例では、A T モード B) は第 2 状況の後に通常状態よりも有利な特定状態 (本例では、通常状態よりも A T が高確率になる状態) への制御が行われる。

30

よって、第 2 演出により特定状態への制御が示唆されることになるので第 2 演出への遊技者の注目を集めることができる。

【 0 3 0 1 】

(2 - 8) 本実施形態では、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B に加えて高設定示唆画像を表示する (本例では、図 3 2 (c)、図 3 3 (c) に示す部分)。

よって、遊技者が分かりやすい示唆制御と分かりにくい示唆制御とがあることで演出への遊技者の注目を集めることができる。

【 0 3 0 2 】

40

(2 - 9) 本実施形態では、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B を表示した後、所定期間が経過してから高設定示唆画像を表示する (本例では、図 3 2 (c)、図 3 3 (c) に示す部分)。

よって、高設定示唆画像が途中から表示されることで、高設定示唆画像が表示されることへの注目を集めることができる。

【 0 3 0 3 】

(2 - 1 0) 本実施形態では、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B に替えて第 1 高設定示唆画像を表示するとともに、第 1 高設定示唆画像に加えて高設定示唆画像を表示する (本例では、図 3 2 (d)、図 3 3 (d) に示す部分)。

よって、複数の示唆制御が行われる状況に遊技者が期待し、遊技の興趣を高めることが

50

できる。

【0304】

(2-11) 本実施形態では、デフォルト画面Aおよびデフォルト画面Bにおいてキャラクタが表示されていない位置に高設定示唆画像が表示される(本例では、図32(c)、図33(c)に示す部分)。

よって、キャラクタの視認性を妨げないため、演出の効果を損ねることを防止できる。

【0305】

(2-12) 本実施形態では、ATの終了時において示唆制御が実行されない状況が生じた後はATの終了時において示唆制御が実行されない状況が生じる前よりも示唆制御が行われる割合が高い。

よって、示唆制御が行われていることに遊技者が気付きやすくすることができる。

【0306】

(3-1) 本実施形態では、第1種類の画像(本例では、デフォルト画面Aおよびデフォルト画面Bで表示される画像)と、第1種類の画像よりも有利な設定を示唆する第2種類の画像(本例では、第1高設定示唆画面で表示される画像)を表示可能であり、第1種類の画像はキャラクタAを含む第1通常画像とキャラクタBを含む第2通常画像とを含み、第2種類の画像は帽子と服を着用したキャラクタAを含む第1特別画像と帽子と服を着用したキャラクタBを含む第2特別画像とを含む(本例では、図32(a)および図32(b)、図33(a)および図33(b)に示す部分)。

よって、帽子と服を着用しているか否かに注目することで、画像による示唆内容が有利なものか否かが判別しやすくなる。 20

【0307】

(3-2) 本実施形態では、液晶表示器51に第1種類の画像や第2種類の画像を表示しているときに、液晶表示器51近傍に設けられたランプ60を消灯する(本例では、図32(b)~(d)、図33(b)~(d)に示す部分)。

よって、液晶表示器51に表示されている画像を際立たせることができる。

【0308】

(3-3) 本実施形態では、第2種類の画像には第1種類の画像よりも画像に含まれるキャラクタの数が多し(本例では、図32(a)および図32(b)、図33(a)および図33(b)に示す部分)。

よって、第1種類の画像と第2種類の画像とを区別しやすくなる。 30

【0309】

(3-4) 本実施形態では、キャラクタAとキャラクタBの表示位置は第1種類の画像と第2種類の画像とで同一である(本例では、図32(a)および図32(b)、図33(a)および図33(b)に示す部分)。

よって、キャラクタの態様の違いを分かりやすくなる。 30

【0310】

(3-5) 本実施形態では、獲得枚数表示や総獲得枚数表示の表示位置を各画像に応じて異ならせた(本例では、図32(a)および図32(b)、図33(a)および図33(b)に示す部分)。

よって、獲得枚数表示や総獲得枚数表示と設定値の示唆との各々を判別しやすくなる。 40

【0311】

(3-6) 本実施形態では、第2種類の画像を表示するときにエフェクト表示を行い、エフェクト表示の色は第1種類の画像でモチーフとなった色と異なる。

よって、第1種類の画像を第2種類の画像と誤認してしまふことを防止できる。

【0312】

(3-7) 本実施形態では、第1種類の画像におけるキャラクタは青色をモチーフとして表示され、第2種類の画像におけるキャラクタは金色をモチーフとして表示される。

よって、画像の種類に応じた態様でキャラクタを表示することができる。 50

【 0 3 1 3 】

(3 - 8) 本実施形態では、第 1 種類の画像と第 2 種類の画像のそれぞれに同一のキャラクタ A とキャラクタ B とが表示され、第 1 種類の画像よりも第 2 種類の画像のほうが小さく表示される(本例では、図 3 2 (a) および図 3 2 (b)、図 3 3 (a) および図 3 3 (b) に示す部分)。

または、第 1 種類の画像と第 2 種類の画像のそれぞれに同一のキャラクタ A とキャラクタ B とが表示され、第 1 種類の画像よりも第 2 種類の画像のほうが大きく表示される。

よって、同一のキャラクタを表示するときに違いを分かりやすくすることができる。

【 0 3 1 4 】

(3 - 9) 本実施形態では、第 2 種類の画像を複数設け、複数の画像のうち第 1 画像は設定値が第 1 状態であることを示唆し第 2 画像は設定値が第 2 状態であることを示唆する。また、第 1 種類の画像が含む複数の画像が示唆する設定値に優劣がない。

よって、第 2 種類の画像に注目したうえでいずれの画像であるかに注目させることができる。

【 0 3 1 5 】

(3 - 1 0) 本実施形態では、獲得枚数表示や総獲得枚数表示は第 1 種類の画像と第 2 種類の画像とのいずれが表示されるかに関わらず共通の色で表示される。

よって、獲得枚数表示や総獲得枚数表示であることを分かりやすくすることができる。

【 0 3 1 6 】

(B - 1) 本実施形態では、メイン制御部 4 1 は、特定状態の一例としての A T に制御可能であり、サブ制御部 9 1 は、A T の制御を開始するときに開始画面を表示する一方、A T の制御を終了するときにエンディング画面を表示しており、開始画面およびエンディング画面において背景画像に重畳して有利状態に関する文字画像を表示する。ここで、開始画面においては背景画像が爆発の動画像である一方、終了画面においては背景画像を含む全ての画像が静止画像である。

よって、開始画面の背景画像が動画像ではない遊技機や、エンディング画面の背景画像が静止画像ではない遊技機よりも開始画面がエンディング画面よりも目立ち易くなり、有利状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

また、本実施形態では、エンディング画面によって設定中の設定値を示唆する示唆制御を実行するときに表示される画像が静止画像としての背景画像である。

よって、示唆制御を実行するときに表示される画像が静止画像ではない遊技機よりも設定中の設定値の示唆を遊技者が認識し易くなる。

さらに、本実施形態では、第 1 種類の画像(本例では、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B で表示される画像)と、第 1 種類の画像よりも有利な設定を示唆する第 2 種類の画像(本例では、第 1 高設定示唆画面で表示される画像)を表示可能であり、第 1 種類の画像はキャラクタ A を含む第 1 通常画像とキャラクタ B を含む第 2 通常画像とを含み、第 2 種類の画像は帽子と服を着用したキャラクタ A を含む第 1 特別画像と帽子と服を着用したキャラクタ B を含む第 2 特別画像とを含む(本例では、図 3 2 (a) および図 3 2 (b)、図 3 3 (a) および図 3 3 (b) に示す部分)。

よって、帽子と服を着用しているか否かに注目することで、画像による示唆内容が有利なものか否か判別しやすくなる。

【 0 3 1 7 】

(B - 2) 本実施形態では、複数種類の静止画像(図 3 2 および図 3 3 に示す各エンディング画面で表示される文字画像以外の画像)のうちから表示される静止画像に応じてエンディング画面の文字画像の表示位置が異なる。

よって、複数種類の静止画像のうちから表示される静止画像に関わらず終了画面の文字画像の表示位置が同一であることで静止画像に文字画像が重畳して表示されたり静止画像が文字画像に重畳して表示されたりする虞がある遊技機よりも特定状態に関する情報と有利度の示唆との各々を判別しやすくなる。

なお、本実施形態のように、複数種類の静止画像のうちから表示される静止画像に応じ

10

20

30

40

50

てエンディング画面の文字画像の表示位置が異なることが好ましいが、表示される静止画像に関わらずエンディング画面の文字画像の表示位置が同一であってもよい。この場合であっても、静止画像に文字画像が重畳して表示されたり静止画像が文字画像に重畳して表示されたりしないように文字画像の表示位置を設定することが好ましい。

【0318】

(B-3) 本実施形態では、複数種類の静止画像(図32および図33に示す各エンディング画面で表示される文字画像以外の画像)のうちから表示される静止画像に関わらず表示される終了画面の文字画像(獲得枚数表示や総獲得枚数表示)の表示色が共通の色である。

よって、複数種類の静止画像のうちから表示される静止画像に応じて表示される終了画面の文字画像の色彩が変化する遊技機よりも遊技者が終了画面の文字画像を認識し易くなる。

10

なお、本実施形態のように、静止画像に関わらず終了画面の文字画像の表示色が共通の色であることが好ましいが、静止画像に応じて終了画面の文字画像の表示色が異なってもよい。

【0319】

(B-4) 本実施形態では、第2種類の画像は、第1種類の画像よりも画像に含まれるキャラクタの数が多く(本例では、図32(a)および図32(b)、図33(a)および図33(b)に示す部分)、画像に含まれるキャラクタの各々が帽子と服を着用している。

20

よって、第2種類の画像に含まれるキャラクタの各々が帽子と服を着用していない遊技機よりも第1種類の画像と第2種類の画像とを区別し易くすることができる。

なお、本実施形態のように、第2種類の画像のほうが第1種類の画像よりも画像に含まれるキャラクタの数が多いことが好ましいが、第2種類の画像に含まれるキャラクタの数と第1種類の画像に含まれるキャラクタの数とが同一であってもよく、第2種類の画像のほうが第1種類の画像よりも画像に含まれるキャラクタの数が少なくてもよい。

なお、本実施形態のように、第2種類の画像に含まれるキャラクタの各々が帽子と服を着用していることが好ましいが、第2種類の画像に含まれるキャラクタによっては帽子と服を着用していなくてもよい。

【0320】

30

(B-5) 本実施形態では、キャラクタAとキャラクタBの表示位置は第1種類の画像と第2種類の画像とで同一である(本例では、図32(a)および図32(b)、図33(a)および図33(b)に示す部分)。

よって、キャラクタAとキャラクタBの表示位置は第1種類の画像と第2種類の画像とで異なる遊技機よりも第1キャラクタの態様の違いを分かり易くすることができる。

なお、本実施形態のように、キャラクタAとキャラクタBの表示位置が第1種類の画像と第2種類の画像とで同一または近似していることが好ましいが、キャラクタAとキャラクタBの表示位置は第1種類の画像と第2種類の画像とで近似していなくてもよい。

【0321】

(B-6) 本実施形態では、第1種類の画像と第2種類の画像とのそれぞれに同一のキャラクタAとキャラクタBとが表示され、第1種類の画像よりも前記第2種類の画像のほうが小さいサイズで表示される(本例では、図32(a)および図32(b)、図33(a)および図33(b)に示す部分)。また、変更例では、第1種類の画像と第2種類の画像のそれぞれに同一のキャラクタAとキャラクタBとが表示され、第1種類の画像よりも第2種類の画像のほうが大きく表示される。

40

よって、キャラクタAとキャラクタBとが第1種類の画像よりも第2種類の画像のほうが小さいサイズで表示されない遊技機や第1種類の画像よりも第2種類の画像のほうが大きいサイズで表示されない遊技機よりも同一のキャラクタを表示するときに違いを分かりやすくすることができる。

【0322】

50

なお、本実施形態では、第 1 種類の画像と第 2 種類の画像とで表示されるキャラクタ A とキャラクタ B の体や顔の色が青色か金色かで異なっているが、これに限定されず、第 1 種類の画像と第 2 種類の画像とで表示されるキャラクタ A とキャラクタ B の体や顔の色が同一であってもよく、例えば、第 1 種類の画像であるか第 2 種類の画像であるかに関わらず表示されるキャラクタ A とキャラクタ B の体や顔の色が青色であってもよい。

なお、本実施形態や変更例のように、第 1 種類の画像と第 2 種類の画像とに表示されるキャラクタ A とキャラクタ B とについては第 1 種類の画像よりも前記第 2 種類の画像のほうが小さいサイズで表示されたり、第 1 種類の画像よりも第 2 種類の画像のほうが大きく表示されたりすることが好ましいが、第 1 種類の画像であるか第 2 種類の画像であるかに関わらずキャラクタ A とキャラクタ B とが同一のサイズで表示されてもよい。

10

【 0 3 2 3 】

(B - 7) 本実施形態では、第 2 種類の画像を複数設け、複数の画像のうち第 1 画像は設定値が第 1 状態であることを示唆し第 2 画像は設定値が第 2 状態であることを示唆する。また、第 1 種類の画像が含む複数の画像が示唆する設定値に優劣がない。

よって、第 2 種類の画像に注目した上で何れの画像であるかに注目させることができる。

なお、本実施形態のように、複数の第 2 種類の画像のうち第 1 画像については設定値が第 1 状態であることを示唆し第 2 画像については設定値が第 2 状態であることを示唆することが好ましいが、第 2 種類の画像が含む複数の画像が示唆する設定値に優劣がなくてもよい。また、第 1 種類の画像が含む複数の画像が示唆する設定値に優劣がないことが好ましいが、複数の第 1 種類の画像のうち第 1 画像については設定値が第 1 状態であることを示唆し第 2 画像については設定値が第 2 状態であることを示唆してもよい。

20

【 0 3 2 4 】

[上記実施形態が含む発明について]

なお、上記実施形態は、以下に示す (1 - 1) ~ (3 - 1 0) の発明を含むとともに、各発明は下記の効果を奏する。

【 0 3 2 5 】

(1 - 1)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

30

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段 (例えば、メイン制御部 4 1) と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段 (例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分) と、

前記有利区間において特定権利 (例えば、味方キャラクタのレベルアップ) を付与可能な特定権利付与手段 (例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分) とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い (例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分) 、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅しない (例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分) 。

40

この構成によれば、特定権利が付与されると有利区間が終了するまで有利状態に係る決定が有利な条件で行われ続けるので、遊技者は特定権利の付与により期待する。よって、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 3 2 6 】

(1 - 2)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれ

50

れかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）、

前記特定権利が付与されているときに、前記特定権利が付与されている旨を示唆する示唆演出を実行する演出実行手段（例えば、図 3 7（d）に示す部分）をさらに備えた。

この構成によれば、特定権利が付与されていることが分かるので遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0327】

（1-3）

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において所定権利を付与可能な所定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 5 の処理を行う部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）、

前記決定手段は、前記所定権利が付与されているときは前記所定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記所定権利が付与されたときは、前記有利状態に係る決定が行われたことに基づいて該所定権利が消滅する（例えば、図 2 4、図 3 8 に示す部分）。

この構成によれば、所定権利が付与されることに遊技者が期待し、遊技の興趣を高めることができる。

【0328】

（1-4）

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）とを備え、

10

20

30

40

50

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 27 の S a 7、S a 16 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 24 に示す部分、図 28 の S b 4 の処理を行う部分）、

前記特定権利と前記所定権利とのいずれが付与されているかを特定可能に示唆する（例えば、図 37、図 38 に示す部分）。

この構成によれば、いずれが付与されているかが分かり、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0329】

(1-5)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 41）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 27 の S a 7、S a 16、S a 17 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 27 の S a 12 の処理を行う部分）と、

前記有利状態において特定条件が成立したときに特定状態（例えば、上乗せ特化ゾーン）に制御する特定状態制御手段（例えば、図 3 に示す部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 27 の S a 7、S a 16 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 24 に示す部分、図 28 の S b 4 の処理を行う部分）、

前記特定権利が付与されているときは前記特定条件が成立する確率が高くなる（例えば、図 27 の S a 7、S a 16 の処理を行う部分）。

この構成によれば、特定権利が付与されると特定状態に制御されやすいので、遊技者の興趣を高めることができる。

【0330】

(1-6)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 41）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 27 の S a 7、S a 16、S a 17 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 27 の S a 12 の処理を行う部分）と、

前記有利状態において特定条件が成立したときに特定状態（例えば、上乗せ特化ゾーン）に制御する特定状態制御手段（例えば、図 24 に示す部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 27 の S a 7、S a 16 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 24 に示す部分、図 28 の S b 4 の処理を行う部分）、

前記特定権利は前記特定状態で付与可能である（例えば、図 24、図 37 に示す部分）。

10

20

30

40

50

この構成によれば、特定状態の制御に遊技者の注目を集めることができる。

【 0 3 3 1 】

(1 - 7)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）、

前記有利区間は、前記有利状態が終了した後に所定期間が経過したときに終了し（例えば、図 2 4 に示す部分）、

前記有利状態が終了してから前記有利区間が終了するまでに前記有利状態への移行条件が成立したときは再度前記有利状態に制御可能であり（例えば、図 2 4 に示す部分）、

前記有利区間において再度前記有利状態に制御される場合において、先に終了した前記有利状態において前記特定権利が付与されていたときは、再度制御される前記有利状態においても前記特定権利が付与される（例えば、図 2 4 に示す部分）。

この構成によれば、所定期間内に再度有利状態に制御されることへの遊技者の注目を集めることができる。

【 0 3 3 2 】

(1 - 8)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 6 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）、

第 1 移行条件が成立したときに第 1 終了条件が成立するまで第 1 特定状態（例えば、A T）に制御するとともに、前記第 1 特定状態中に第 2 移行条件が成立したときに該第 1 特定状態を中断して第 2 特定状態（例えば、上乘せ特化ゾーン）に制御し、第 2 終了条件が成立したときに前記第 2 特定状態を終了させて該第 1 特定状態の制御を再開する特定状態制御手段（例えば、図 2 4 に示す部分）と、

前記第 2 特定状態において、前記第 1 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 1 終了条件を変更する第 1 変更制御を実行可能な第 1 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 1 0 の処理を行う部分）と、

10

20

30

40

50

前記第 2 特定状態において、前記第 2 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 2 終了条件を変更する第 2 変更制御を実行可能な第 2 変更制御実行手段（例えば、図 27 の S a 9 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態の終了後に再開される前記第 1 特定状態において、前記第 2 移行条件が成立しやすくなるようにする第 3 変更制御を実行可能な第 3 変更制御実行手段（例えば、図 27 の S a 14 の処理を行う部分）とをさらに備えた。

この構成によれば、第 2 特定状態の継続への遊技者の注目を集めることができる。

【0333】

（1-9）

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 41）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 27 の S a 7、S a 16、S a 17 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 27 の S a 12 の処理を行う部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 27 の S a 7、S a 16 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 24 に示す部分、図 28 の S b 4 の処理を行う部分）、

第 1 移行条件が成立したときに第 1 終了条件が成立するまで第 1 特定状態（例えば、A T）に制御するとともに、前記第 1 特定状態中に第 2 移行条件が成立したときに該第 1 特定状態を中断して第 2 特定状態（例えば、上乘せ特化ゾーン）に制御し、第 2 終了条件が成立したときに前記第 2 特定状態を終了させて該第 1 特定状態の制御を再開する特定状態制御手段（例えば、図 24 に示す部分）と、

前記第 2 特定状態において、前記第 1 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 1 終了条件を変更する第 1 変更制御を実行可能な第 1 変更制御実行手段（例えば、図 27 の S a 10 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態において、前記第 2 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 2 終了条件を変更する第 2 変更制御を実行可能な第 2 変更制御実行手段（例えば、図 27 の S a 9 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態の終了後に再開される前記第 1 特定状態において、前記第 2 移行条件が成立しやすくなるようにする第 3 変更制御を実行可能な第 3 変更制御実行手段（例えば、図 27 の S a 14 の処理を行う部分）とをさらに備え、

前記特定状態制御手段は特定期間にわたって前記第 2 特定状態に制御し（例えば、図 24 に示す部分）、

前記第 2 変更制御が実行されると再度特定期間にわたって前記第 2 特定状態に制御され（例えば、図 36 ~ 図 38 に示す部分）、

前記第 2 変更制御が実行されたときに前記第 1 変更制御が実行可能になる（例えば、図 27 の S a 9、S a 10 の処理を行う部分）。

この構成によれば、第 2 特定状態の継続への遊技者の注目を集めることができる。

【0334】

（1-10）

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのい

10

20

30

40

50

れかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）、

第 1 移行条件が成立したときに第 1 終了条件が成立するまで第 1 特定状態（例えば、A T）に制御するとともに、前記第 1 特定状態中に第 2 移行条件が成立したときに該第 1 特定状態を中断して第 2 特定状態（例えば、上乗せ特化ゾーン）に制御し、第 2 終了条件が成立したときに前記第 2 特定状態を終了させて該第 1 特定状態の制御を再開する特定状態制御手段（例えば、図 2 4 に示す部分）と、

前記第 2 特定状態において、前記第 1 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 1 終了条件を変更する第 1 変更制御を実行可能な第 1 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 1 0 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態において、前記第 2 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 2 終了条件を変更する第 2 変更制御を実行可能な第 2 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 9 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態の終了後に再開される前記第 1 特定状態において、前記第 2 移行条件が成立しやすくなるようにする第 3 変更制御を実行可能な第 3 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 1 4 の処理を行う部分）とをさらに備え、

第 2 変更制御が実行されるときに第 1 変更制御が必ず実行される（例えば、図 2 7 の S a 9、S a 1 0 の処理を行う部分）。

この構成によれば、第 2 特定状態の継続への遊技者の注目を集めることができる。

【0335】

（1-11）

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）、

第 1 移行条件が成立したときに第 1 終了条件が成立するまで第 1 特定状態（例えば、A T）に制御するとともに、前記第 1 特定状態中に第 2 移行条件が成立したときに該第 1 特定状態を中断して第 2 特定状態（例えば、上乗せ特化ゾーン）に制御し、第 2 終了条件が成立したときに前記第 2 特定状態を終了させて該第 1 特定状態の制御を再開する特定状態制御手段（例えば、図 2 4 に示す部分）と、

前記第 2 特定状態において、前記第 1 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 1 終了条件を変更する第 1 変更制御を実行可能な第 1 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S

10

20

30

40

50

a 1 0 の処理を行う部分) と、

前記第 2 特定状態において、前記第 2 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 2 終了条件を変更する第 2 変更制御を実行可能な第 2 変更制御実行手段 (例えば、図 2 7 の S a 9 の処理を行う部分) と、

前記第 2 特定状態の終了後に再開される前記第 1 特定状態において、前記第 2 移行条件が成立しやすくなるようにする第 3 変更制御を実行可能な第 3 変更制御実行手段 (例えば、図 2 7 の S a 1 4 の処理を行う部分) とをさらに備え、

前記特定状態制御手段は特定期間にわたって前記第 2 特定状態に制御し (例えば、図 2 4 に示す部分) 、

前記第 2 変更制御が実行されると再度特定期間にわたって前記第 2 特定状態に制御され (例えば、図 3 6 ~ 図 3 8 に示す部分) 、

前記第 2 変更制御が実行されたときに前記第 3 変更制御が実行可能になる (例えば、図 2 7 の S a 1 4 の処理を行う部分) 。

この構成によれば、第 2 特定状態の継続への遊技者の注目を集めることができる。

【 0 3 3 6 】

(1 - 1 2)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段 (例えば、メイン制御部 4 1) と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段 (例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分) と、

前記有利区間において特定権利 (例えば、味方キャラクタのレベルアップ) を付与可能な特定権利付与手段 (例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分) とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い (例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分) 、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず (例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分) 、

第 1 移行条件が成立したときに第 1 終了条件が成立するまで第 1 特定状態 (例えば、A T) に制御するとともに、前記第 1 特定状態中に第 2 移行条件が成立したときに該第 1 特定状態を中断して第 2 特定状態 (例えば、上乗せ特化ゾーン) に制御し、第 2 終了条件が成立したときに前記第 2 特定状態を終了させて該第 1 特定状態の制御を再開する特定状態制御手段 (例えば、図 2 4 に示す部分) と、

前記第 2 特定状態において、前記第 1 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 1 終了条件を変更する第 1 変更制御を実行可能な第 1 変更制御実行手段 (例えば、図 2 7 の S a 1 0 の処理を行う部分) と、

前記第 2 特定状態において、前記第 2 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 2 終了条件を変更する第 2 変更制御を実行可能な第 2 変更制御実行手段 (例えば、図 2 7 の S a 9 の処理を行う部分) と、

前記第 2 特定状態の終了後に再開される前記第 1 特定状態において、前記第 2 移行条件が成立しやすくなるようにする第 3 変更制御を実行可能な第 3 変更制御実行手段 (例えば、図 2 7 の S a 1 4 の処理を行う部分) と、

前記第 2 特定状態が終了するときに、前記第 1 変更制御、前記第 2 変更制御および前記第 3 変更制御の実行状況を報知する報知手段 (例えば、図 3 5 の (d)、図 3 6 の (e)、図 3 7 の (d)、図 3 8 の (e) の処理を行う部分) とをさらに備えた。

この構成によれば、第 2 特定状態でどれだけ有利になったかわかりやすくすることができる。

【 0 3 3 7 】

10

20

30

40

50

(1 - 1 3)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）とを備え、

10

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）、

第 1 移行条件が成立したときに第 1 終了条件が成立するまで第 1 特定状態（例えば、A T）に制御するとともに、前記第 1 特定状態中に第 2 移行条件が成立したときに該第 1 特定状態を中断して第 2 特定状態（例えば、上乘せ特化ゾーン）に制御し、第 2 終了条件が成立したときに前記第 2 特定状態を終了させて該第 1 特定状態の制御を再開する特定状態制御手段（例えば、図 2 4 に示す部分）と、

20

前記第 2 特定状態において、前記第 1 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 1 終了条件を変更する第 1 変更制御を実行可能な第 1 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 1 0 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態において、前記第 2 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 2 終了条件を変更する第 2 変更制御を実行可能な第 2 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 9 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態の終了後に再開される前記第 1 特定状態において、前記第 2 移行条件が成立しやすくなるようにする第 3 変更制御を実行可能な第 3 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 1 4 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態が終了するときに、前記第 1 変更制御、前記第 2 変更制御および前記第 3 変更制御の実行状況を報知する報知手段（例えば、図 3 5 の（d）、図 3 6 の（e）、図 3 7 の（d）、図 3 8 の（e）の処理を行う部分）とをさらに備え、

30

前記報知手段は、前記第 1 変更制御を実行する旨を報知してから前記第 3 変更制御を実行する旨を報知する（例えば、図 3 7 の（d）、（i）が示す部分）。

この構成によれば、第 1 変更制御を実行する旨の報知が行われた後に遊技者の注目を集めることができる。

【 0 3 3 8 】

(1 - 1 4)

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、前記可変表示部を変動表示した後、前記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において、

40

通常区間と、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能となる有利区間とのうちのいずれかに制御可能な区間制御手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間において前記有利状態に係る決定を行う決定手段（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6、S a 1 7 の処理を行う部分）と、

前記有利区間において特定権利（例えば、味方キャラクタのレベルアップ）を付与可能な特定権利付与手段（例えば、図 2 7 の S a 1 2 の処理を行う部分）とを備え、

前記決定手段は、前記特定権利が付与されているときは前記特定権利が付与されていないときよりも遊技者に有利になるように前記有利状態に係る決定を行い（例えば、図 2 7 の S a 7、S a 1 6 の処理を行う部分）、

50

前記有利区間において前記特定権利が付与されたときは、該有利区間が終了するまで該特定権利が消滅せず（例えば、図 2 4 に示す部分、図 2 8 の S b 4 の処理を行う部分）、

第 1 移行条件が成立したときに第 1 終了条件が成立するまで第 1 特定状態（例えば、A T）に制御するとともに、前記第 1 特定状態中に第 2 移行条件が成立したときに該第 1 特定状態を中断して第 2 特定状態（例えば、上乗せ特化ゾーン）に制御し、第 2 終了条件が成立したときに前記第 2 特定状態を終了させて該第 1 特定状態の制御を再開する特定状態制御手段（例えば、図 2 4 に示す部分）と、

前記第 2 特定状態において、前記第 1 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 1 終了条件を変更する第 1 変更制御を実行可能な第 1 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 1 0 の処理を行う部分）と、

10

前記第 2 特定状態において、前記第 2 特定状態の制御期間が長くなるように前記第 2 終了条件を変更する第 2 変更制御を実行可能な第 2 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 9 の処理を行う部分）と、

前記第 2 特定状態の終了後に再開される前記第 1 特定状態において、前記第 2 移行条件が成立しやすくなるようにする第 3 変更制御を実行可能な第 3 変更制御実行手段（例えば、図 2 7 の S a 1 4 の処理を行う部分）と、

遊技者が操作を行う操作手段とをさらに備え、

前記報知手段は、前記第 3 変更制御を行う旨を報知するときに前記操作手段の操作に応じて報知可能である。

この構成によれば、遊技者の操作を契機に第 3 変更制御を行う旨が報知されるので、遊技の興趣を高めることができる。

20

【 0 3 3 9 】

（ 2 - 1 ）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

第 1 状況（例えば、A Tモード A）と第 2 状況（例えば、A Tモード B）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

前記示唆制御手段は、

30

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能である（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）

この構成によれば、遊技者にとって分かりやすい示唆制御と、遊技者にとって分かりにくい示唆制御とが実行されるので、示唆制御における演出への遊技者に注目をより集めることができる。

40

【 0 3 4 0 】

（ 2 - 2 ）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

第 1 状況（例えば、A Tモード A）と第 2 状況（例えば、A Tモード B）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）と、

50

画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶表示器 5 1 ）と、
前記画像表示手段の近傍に設けられた発光手段（例えば、ランプ 6 0 ）とを備え、
前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

前記第 1 示唆制御および前記第 2 示唆制御は、前記画像表示手段における画像の表示による制御であり、

前記第 1 示唆制御および前記第 2 示唆制御により前記画像表示手段に画像を表示しているときに前記発光手段を消灯する（例えば、図 3 2 (b) ~ (d)、図 3 3 (b) ~ (d) に示す部分）。

この構成によれば、画像表示手段に表示されている画像を際立たせることができる。

【 0 3 4 1 】

(2 - 3)

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1 ）と、

第 1 状況（例えば、A T モード A ）と第 2 状況（例えば、A T モード B ）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

前記第 1 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるとともに前記第 2 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 3 演出（例えば、デフォルト画面 A の表示）を行う第 3 示唆制御とを実行可能である（例えば、図 3 1 (b)、図 3 3 (d) に示す部分）。

この構成によれば、第 1 状況と第 2 状況のいずれにおいても演出への遊技者の注目を集めることができる。

【 0 3 4 2 】

(2 - 4)

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1 ）と、

第 1 状況（例えば、A T モード A ）と第 2 状況（例えば、A T モード B ）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

10

20

30

40

50

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

10

前記第 1 示唆制御において前記第 1 演出に併せて装飾演出を実行する（例えば、図 3 2 (b)、図 3 3 (b) に示す部分）。

この構成によれば、第 1 示唆制御による演出の実行を分かりやすくすることができる。

【0343】

(2-5)

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

第 1 状況（例えば、ATモード A）と第 2 状況（例えば、ATモード B）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の Sc 4 の処理を行う部分）とを備え、

20

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

30

前記第 1 演出は、前記第 2 演出では用いられない特定のキャラクタを用いた演出である（例えば、図 3 2 (b)、図 3 3 (b) に示す部分）。

この構成によれば、第 1 示唆制御による第 1 演出の実行を分かりやすくすることができる。

【0344】

(2-6)

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

40

第 1 状況（例えば、ATモード A）と第 2 状況（例えば、ATモード B）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の Sc 4 の処理を行う部分）とを備え、

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合

50

が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

前記第 2 状況において前記第 2 演出を実行した後は、前記第 2 状況において前記第 2 演出を実行する前よりも前記第 2 示唆演出制御を実行する確率が高い。

この構成によれば、第 1 示唆制御による第 1 演出の実行を分かりやすくすることができる。また、第 2 演出実行後に期待感を抱かせることが可能になり、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 3 4 5 】

（ 2 - 7 ）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1 ）と、

第 1 状況（例えば、A T モード A ）と第 2 状況（例えば、A T モード B ）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

前記第 1 状況は、該第 1 状況の後に所定制御が行われる状況であり、

前記第 2 状況は、該第 2 状況の後に所定制御よりも有利な特定制御が行われる状況である。

この構成によれば、第 2 演出により特定状態への制御が示唆されることになるので第 2 演出への遊技者の注目を集めることができる。

【 0 3 4 6 】

（ 2 - 8 ）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1 ）と、

第 1 状況（例えば、A T モード A ）と第 2 状況（例えば、A T モード B ）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

前記示唆制御手段は、特定状況において前記示唆制御を実行することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記示唆制御手段は、

前記特定状況における基本演出に替えて第 1 演出を行う第 1 示唆制御と、

前記特定状況における基本演出に加えて第 2 演出を行う第 2 示唆制御とを実行可能である（例えば、図 3 2（c）、図 3 3（c）に示す部分）。

この構成によれば、遊技者が分かりやすい示唆制御と分かりにくい示唆制御とがあることで演出への遊技者の注目を集めることができる。

【0347】

（2 - 9）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

第 1 状況（例えば、A T モード A）と第 2 状況（例えば、A T モード B）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

前記示唆制御手段は、特定状況において前記示唆制御を実行することが可能であり、

前記示唆制御手段は、

前記特定状況における基本演出に替えて第 1 演出を行う第 1 示唆制御と、

前記特定状況における基本演出に加えて第 2 演出を行う第 2 示唆制御とを実行可能で前記示唆制御手段は、前記第 2 示唆制御において、基本演出を実行開始した後に所定期間が経過してから前記第 2 演出を行う（例えば、図 3 2（c）、図 3 3（c）に示す部分）。

この構成によれば、第 2 演出が途中から表示されることで、高設定示唆画像が表示されることへの注目を集めることができる。

【0348】

（2 - 10）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

第 1 状況（例えば、A T モード A）と第 2 状況（例えば、A T モード B）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

10

20

30

40

50

前記特定状況における基本演出に替えて前記第 1 演出を行う第 1 示唆制御を実行するとともに、前記第 1 演出に加えて前記第 2 演出を行う第 3 示唆制御を実行可能である（例えば、図 3 2（d）、図 3 3（d）に示す部分）。

この構成によれば、複数の示唆制御が行われる状況に遊技者が期待し、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 3 4 9 】

（ 2 - 1 1 ）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

第 1 状況（例えば、A T モード A）と第 2 状況（例えば、A T モード B）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）と、

画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶表示器 5 1）とを備え、

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

前記基本演出ではキャラクタが含まれる基本画像が前記表示手段から表示され（例えば、図 3 2、図 3 3 に示す部分）、

前記示唆制御手段は、前記第 2 示唆演出制御において、前記基本画像における前記キャラクタが表示されていない位置に特定画像を表示することにより前記第 2 演出を行う（例えば、図 3 2（c）、図 3 3（c）に示す部分）。

この構成によれば、キャラクタの視認性を妨げないため、演出の効果を損ねることを防止できる。

【 0 3 5 0 】

（ 2 - 1 2 ）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 4 1）と、

第 1 状況（例えば、A T モード A）と第 2 状況（例えば、A T モード B）とにおいて、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 3 0 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

前記示唆制御手段は、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とのいずれの状況においても、前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 1 演出（例えば、第 1 高設定示唆画面、第 2 高設定示唆画面、第 3 高設定示唆画面の表示）を行う第 1 示唆制御（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）と、

前記第 2 状況では前記有利度設定手段により設定された有利度に関わらず実行割合が同一であるかまたは前記有利度設定手段により設定された有利度が高くなるほど実行割合が低くなるとともに前記第 1 状況では前記有利度設定手段により有利な有利度に設定されているときの実行割合が高い第 2 演出（例えば、デフォルト画面 B の表示）を行う第 2 示唆制御とを実行可能であり（例えば、図 3 1 ~ 図 3 3 に示す部分）、

前記特定状況において前記示唆制御が実行されない状況が生じた後は、前記特定状況に

10

20

30

40

50

において前記示唆制御が実行されない状況が生じる前よりも前記示唆制御が実行される割合が高い。

この構成によれば、示唆制御が行われていることに遊技者が気付きやすくすることができる。

【0351】

(3-1)

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図30のSc4の処理を行う部分）とを備え、

複数種類の画像は、第1種類の画像（例えば、デフォルト画面Aおよびデフォルト画面Bで表示される画像）と、該第1種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第2種類の画像（例えば、第1高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第1種類の画像は、第1キャラクタを含む第1通常画像と、第2キャラクタを含む第2通常画像とを含み（例えば、図32（a）、図33（a）に示す部分）、

前記第2種類の画像は、第1特定態様の前記第1キャラクタを含む第1特別画像と、前記第1特定態様と共通する態様である第2特定態様の前記第2キャラクタを含む第2特別画像とを含み（例えば、図32（b）、図33（b）に示す部分）。

この構成によれば、第1キャラクタや第2キャラクタが特定態様で表示されたか否かに注目することにより、示唆の内容が有利なものであるか否かが判別しやすくなる。

【0352】

(3-2)

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図30のSc4の処理を行う部分）と、

画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段の近傍に設けられた発光手段（例えば、ランプ60）とを備え、

複数種類の画像は、第1種類の画像（例えば、デフォルト画面Aおよびデフォルト画面Bで表示される画像）と、該第1種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第2種類の画像（例えば、第1高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第1種類の画像は、第1キャラクタを含む第1通常画像と、第2キャラクタを含む第2通常画像とを含み（例えば、図32（a）、図33（a）に示す部分）、

前記第2種類の画像は、第1特定態様の前記第1キャラクタを含む第1特別画像と、前記第1特定態様と共通する態様である第2特定態様の前記第2キャラクタを含む第2特別画像とを含み（例えば、図32（b）、図33（b）に示す部分）、

前記示唆制御は、前記画像表示手段における画像の表示による制御であり、

前記示唆制御により前記画像表示手段に画像を表示しているときに前記発光手段を消灯する（例えば、図32（b）～（d）、図33（b）～（d）に示す部分）。

この構成によれば、画像表示手段に表示されている画像を際立たせることができる。

【0353】

(3-3)

10

20

30

40

50

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器 51）と、

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 30 の Sc 4 の処理を行う部分）とを備え、

複数種類の画像は、第 1 種類の画像（例えば、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B で表示される画像）と、該第 1 種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第 2 種類の画像（例えば、第 1 高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

10

前記第 1 種類の画像は、第 1 キャラクタを含む第 1 通常画像と、第 2 キャラクタを含む第 2 通常画像とを含み（例えば、図 32（a）、図 33（a）に示す部分）、

前記第 2 種類の画像は、第 1 特定態様の前記第 1 キャラクタを含む第 1 特別画像と、前記第 1 特定態様と共通する態様である第 2 特定態様の前記第 2 キャラクタを含む第 2 特別画像とを含み（例えば、図 32（b）、図 33（b）に示す部分）、

前記第 2 種類の画像は、前記第 1 種類の画像よりも画像に含まれるキャラクタの数が多く、

画像に含まれるキャラクタの各々が前記第 2 特定態様で表示される（例えば、図 32（a）および図 32（b）、図 33（a）および図 33（b）に示す部分）。

20

この構成によれば、第 1 種類の画像と第 2 種類の画像とを区別しやすくすることができる。

【0354】

（3 - 4）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器 51）と、

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 30 の Sc 4 の処理を行う部分）とを備え、

30

複数種類の画像は、第 1 種類の画像（例えば、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B で表示される画像）と、該第 1 種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第 2 種類の画像（例えば、第 1 高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第 1 種類の画像は、第 1 キャラクタを含む第 1 通常画像と、第 2 キャラクタを含む第 2 通常画像とを含み（例えば、図 32（a）、図 33（a）に示す部分）、

前記第 2 種類の画像は、第 1 特定態様の前記第 1 キャラクタを含む第 1 特別画像と、前記第 1 特定態様と共通する態様である第 2 特定態様の前記第 2 キャラクタを含む第 2 特別画像とを含み（例えば、図 32（b）、図 33（b）に示す部分）、

40

前記第 1 通常画像における前記第 1 キャラクタの表示位置と、前記第 1 特別画像における前記第 1 キャラクタの表示位置とが同一または近似している（例えば、図 32（a）および図 32（b）、図 33（a）および図 33（b）に示す部分）。

この構成によれば、第 1 キャラクタの態様の違いを分かりやすくすることができる。

【0355】

（3 - 5）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器 51）と、

50

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図30のSc4の処理を行う部分）とを備え、

複数種類の画像は、第1種類の画像（例えば、デフォルト画面Aおよびデフォルト画面Bで表示される画像）と、該第1種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第2種類の画像（例えば、第1高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第1種類の画像は、第1キャラクタを含む第1通常画像と、第2キャラクタを含む第2通常画像とを含み（例えば、図32（a）、図33（a）に示す部分）、

前記第2種類の画像は、第1特定態様の前記第1キャラクタを含む第1特別画像と、前記第1特定態様と共通する態様である第2特定態様の前記第2キャラクタを含む第2特別画像とを含み（例えば、図32（b）、図33（b）に示す部分）、

前記示唆制御手段は、前記示唆制御において、複数の画像のいずれかの表示に併せて特定情報を表示可能であり（例えば、図32（a）および図32（b）、図33（a）および図33（b）に示す部分）、

表示される画像に応じて特定情報の表示位置が異なる（例えば、図32（a）および図32（b）、図33（a）および図33（b）に示す部分）。

この構成によれば、特定情報と有利度の示唆との各々を判別しやすくすることができる。

【0356】

（3-6）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図30のSc4の処理を行う部分）とを備え、

複数種類の画像は、第1種類の画像（例えば、デフォルト画面Aおよびデフォルト画面Bで表示される画像）と、該第1種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第2種類の画像（例えば、第1高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第1種類の画像は、第1キャラクタを含む第1通常画像と、第2キャラクタを含む第2通常画像とを含み（例えば、図32（a）、図33（a）に示す部分）、

前記第2種類の画像は、第1特定態様の前記第1キャラクタを含む第1特別画像と、前記第1特定態様と共通する態様である第2特定態様の前記第2キャラクタを含む第2特別画像とを含み（例えば、図32（b）、図33（b）に示す部分）、

複数種類の画像は、第1種類の画像と、該第1種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第2種類の画像とを含み、

前記示唆制御手段は、前記第2種類の画像を表示するときは特定態様の効果表示を含めて画像を表示し、

前記特定態様の効果表示の色彩は、第1種類の画像においてモチーフとなった色彩と異なる。

この構成によれば、第1種類の画像を第2種類の画像と誤認してしまうことを防止できる。

【0357】

（3-7）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

10

20

30

40

50

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図30のSc4の処理を行う部分）とを備え、

複数種類の画像は、第1種類の画像（例えば、デフォルト画面Aおよびデフォルト画面Bで表示される画像）と、該第1種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第2種類の画像（例えば、第1高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第1種類の画像は、第1キャラクタを含む第1通常画像と、第2キャラクタを含む第2通常画像とを含み（例えば、図32（a）、図33（a）に示す部分）、

前記第2種類の画像は、第1特定態様の前記第1キャラクタを含む第1特別画像と、前記第1特定態様と共通する態様である第2特定態様の前記第2キャラクタを含む第2特別画像とを含み（例えば、図32（b）、図33（b）に示す部分）、

前記第1種類の画像に含まれるキャラクタは第1態様で表示され、

前記第2種類の画像に含まれる特定キャラクタは第2態様で表示される。

この構成によれば、画像の種類に応じた態様でキャラクタを表示することができる。

【0358】

（3-8）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図30のSc4の処理を行う部分）とを備え、

複数種類の画像は、第1種類の画像（例えば、デフォルト画面Aおよびデフォルト画面Bで表示される画像）と、該第1種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第2種類の画像（例えば、第1高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第1種類の画像は、第1キャラクタを含む第1通常画像と、第2キャラクタを含む第2通常画像とを含み（例えば、図32（a）、図33（a）に示す部分）、

前記第2種類の画像は、第1特定態様の前記第1キャラクタを含む第1特別画像と、前記第1特定態様と共通する態様である第2特定態様の前記第2キャラクタを含む第2特別画像とを含み（例えば、図32（b）、図33（b）に示す部分）、

前記第1種類の画像と前記第2種類の画像とのそれぞれに同一の特定キャラクタが含まれ、

前記特定キャラクタは前記第1種類の画像においてモチーフとなった色彩のキャラクタであり、前記第1種類の画像よりも前記第2種類の画像のほうが小さいサイズで表示される（例えば、図32（a）および図32（b）、図33（a）および図33（b）に示す部分）か、または、前記特定キャラクタは前記第1種類の画像においてモチーフとなった色彩と異なる色彩のキャラクタであり、前記第1種類の画像よりも前記第2種類の画像のほうが大きいサイズで表示される。

この構成によれば、同一のキャラクタを表示するときに違いを分かりやすくすることができる。

【0359】

（3-9）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設

10

20

30

40

50

定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 30 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

複数種類の画像は、第 1 種類の画像（例えば、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B で表示される画像）と、該第 1 種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第 2 種類の画像（例えば、第 1 高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第 1 種類の画像は、第 1 キャラクタを含む第 1 通常画像と、第 2 キャラクタを含む第 2 通常画像とを含み（例えば、図 32（a）、図 33（a）に示す部分）、

前記第 2 種類の画像は、第 1 特定態様の前記第 1 キャラクタを含む第 1 特別画像と、前記第 1 特定態様と共通する態様である第 2 特定態様の前記第 2 キャラクタを含む第 2 特別画像とを含み（例えば、図 32（b）、図 33（b）に示す部分）、

前記第 2 種類の画像は複数の画像を含み、

該複数の画像のうち第 1 画像は前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が第 1 状態であることを示唆し、該複数の画像のうち第 2 画像は前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が第 2 状態であることを示唆する。

この構成によれば、第 2 種類の画像に注目したうえでいずれの画像であるかに注目させることができる。

【0360】

（3 - 10）

遊技を行う遊技機において、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段（例えば、メイン制御部 41）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器 51）と、

複数種類の画像のうちのいずれかを前記表示手段に表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図 30 の S c 4 の処理を行う部分）とを備え、

複数種類の画像は、第 1 種類の画像（例えば、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B で表示される画像）と、該第 1 種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第 2 種類の画像（例えば、第 1 高設定示唆画面で表示される画像）とを含み、

前記第 1 種類の画像は、第 1 キャラクタを含む第 1 通常画像と、第 2 キャラクタを含む第 2 通常画像とを含み（例えば、図 32（a）、図 33（a）に示す部分）、

前記第 2 種類の画像は、第 1 特定態様の前記第 1 キャラクタを含む第 1 特別画像と、前記第 1 特定態様と共通する態様である第 2 特定態様の前記第 2 キャラクタを含む第 2 特別画像とを含み（例えば、図 32（b）、図 33（b）に示す部分）、

前記示唆制御手段は、前記示唆制御において、複数の画像のいずれかの表示に併せて特定情報を表示可能であり、

表示される画像に関わらず、特定情報を表示する色彩は共通である。

この構成によれば、特定情報であることを分かりやすくすることができる。

【0361】

以上、本発明の実施形態及び変形例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0362】

〔遊技機について〕

本実施形態では遊技機の例としてスロットマシン 101 を挙げたが、遊技機として、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示の結果に応じて、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機であってもよい。

【0363】

本実施形態では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設

10

20

30

40

50

定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施形態で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【0364】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

10

【0365】

[スロットマシンについて]

本実施形態及び変形例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施形態で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

20

【0366】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。また、上記実施形態では、3つのリールを有するスロットマシンに本発明を適用する例を挙げたが、例えば、1つのリール（換言すると、単リール）を有するスロットマシンや、4つ以上のリールを有するスロットマシンに本発明を適用してもよい。

30

【0367】

(A-1) また、上述したように、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機1、スロットマシン101、パチンコ遊技機）であって、

特定状態（例えば、有利状態、第1有利状態および第2有利状態、AT）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メイン制御部41が有利状態、第1有利状態および第2有利状態、ATに制御する処理）と、

前記特定状態の制御を開始するときに開始画面（例えば、開始画面）を表示する一方、前記特定状態の制御を終了するときに終了画面（例えば、終了画面、エンディング画面）を表示する画面表示手段（例えば、サブ制御部91が有利状態、第1有利状態および第2有利状態、ATの制御開始時に開始画面を表示する処理、サブ制御部91が有利状態、第1有利状態および第2有利状態、ATの制御終了時に終了画面、エンディング画面を表示する処理）とを備え、

40

前記画面表示手段は、前記開始画面および前記終了画面において背景画像（例えば、背景画像）に重畳して前記特定状態に関する文字画像（例えば、文字画像）を表示し（例えば、サブ制御部91が開始画面および終了画面、エンディング画面において背景画像に重畳して文字画像を表示し）、

前記開始画面の背景画像が動画像である一方、前記終了画面の背景画像が静止画像であ

50

り（例えば、開始画面の背景画像が爆発の動画像である一方で終了画面の背景画像、エンディング画面が静止画像であり）、

所定操作（例えば、所定操作）を有効に受け付けているときに、該所定操作を示唆する操作示唆表示（例えば、操作示唆表示）を行うことが可能な操作示唆表示手段（例えば、サブ制御部 91 が操作示唆表示を行う処理）を更に備え、

前記開始画面は、前記所定操作を有効に受け付けていないときに表示される（例えば、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御を開始してから所定操作の受け付けを開始するまで開始画面を表示する）、遊技機について開示されている。

なお、本発明において「所定操作を有効に受け付けているとき」には、例えば、スロットマシンであれば、リールを停止するための停止操作を受け付けているときが含まれ、パチンコ遊技機であれば、大当たり遊技状態制御中において入賞口が開放されて右打ち操作をすれば入賞口への入賞が可能であるときが含まれる。また、本発明において「所定操作を有効に受け付けていないとき」には、例えば、スロットマシンであれば、リールを停止するための停止操作を受け付けていないときが含まれ、パチンコ遊技機であれば、大当たり遊技状態制御中において入賞口が開放されておらず右打ち操作をしても入賞口への入賞が不可能であるときも含まれる。

また、本発明において「所定操作を有効に受け付けているとき」には、「所定操作されることにより所定制御が実行され得るとき」だけでなく「所定操作されることにより所定制御が実行されないとき」が含まれる。例えば、パチンコ遊技機であれば、大当たり遊技状態制御中において入賞口が開放されて右打ち操作をすれば入賞口への入賞が可能であるときだけでなく、右打ち操作をしても入賞口への入賞ができないときや入賞が困難であるときが含まれる。

よって、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機 1、スロットマシン 101、パチンコ遊技機）であって、

特定状態（例えば、有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メイン制御部 41 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T に制御する処理）と、

前記特定状態の制御を開始するときに開始画面（例えば、開始画面）を表示する一方、前記特定状態の制御を終了するときに終了画面（例えば、終了画面、エンディング画面）を表示する画面表示手段（例えば、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御開始時に開始画面を表示する処理、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御終了時に終了画面、エンディング画面を表示する処理）とを備え、

前記画面表示手段は、前記開始画面および前記終了画面において背景画像（例えば、背景画像）に重畳して前記特定状態に関する文字画像（例えば、文字画像）を表示し（例えば、サブ制御部 91 が開始画面および終了画面、エンディング画面において背景画像に重畳して文字画像を表示し）、

前記開始画面の背景画像が動画像である一方、前記終了画面の背景画像が静止画像であり（例えば、開始画面の背景画像が爆発の動画像である一方で終了画面の背景画像、エンディング画面が静止画像であり）、

所定操作（例えば、所定操作、スロットマシンであればリールの停止操作、パチンコ遊技機であれば右打ち操作）されることにより所定制御（例えば、スロットマシンであればリール停止、パチンコ遊技機であれば開放した入賞口への入賞）が実行され得るときに、該所定操作を示唆する操作示唆表示（例えば、操作示唆表示）を行うことが可能な操作示唆表示手段（例えば、サブ制御部 91 が操作示唆表示を行う処理）を更に備え、

前記開始画面は、前記所定操作を有効に受け付けていないときに表示される（例えば、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御を開始してから所定操作の受け付けを開始するまで開始画面を表示する）、遊技機についても開示され

10

20

30

40

50

ている。

また、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機 1、スロットマシン 101、パチンコ遊技機）であって、

特定状態（例えば、有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メイン制御部 41 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T に制御する処理）と、

前記特定状態の制御を開始するときに開始画面（例えば、開始画面）を表示する一方、前記特定状態の制御を終了するときに終了画面（例えば、終了画面、エンディング画面）を表示する画面表示手段（例えば、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御開始時に開始画面を表示する処理、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御終了時に終了画面、エンディング画面を表示する処理）とを備え、

10

前記画面表示手段は、前記開始画面および前記終了画面において背景画像（例えば、背景画像）に重畳して前記特定状態に関する文字画像（例えば、文字画像）を表示し（例えば、サブ制御部 91 が開始画面および終了画面、エンディング画面において背景画像に重畳して文字画像を表示し）、

前記開始画面の背景画像が動画像である一方、前記終了画面の背景画像が静止画像であり（例えば、開始画面の背景画像が爆発の動画像である一方で終了画面の背景画像、エンディング画面が静止画像であり）、

20

所定操作（例えば、所定操作、パチンコ遊技機であれば右打ち操作）されることにより所定制御（例えば、パチンコ遊技機であれば開放した入賞口への入賞）が実行されないときに、該所定操作を示唆する操作示唆表示（例えば、操作示唆表示）を行うことが可能な操作示唆表示手段（例えば、サブ制御部 91 が操作示唆表示を行う処理）を更に備え、

前記開始画面は、前記所定操作を有効に受け付けていないときに表示される（例えば、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御を開始してから所定操作の受け付けを開始するまで開始画面を表示する）、遊技機についても開示されている。

【0368】

このような構成によれば、開始画面の背景画像が動画像ではない遊技機や、終了画面の背景画像が静止画像ではない遊技機よりも開始画面が終了画面よりも目立ち易くなり、特定状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。また、このような構成によれば、開始画面が所定操作を有効に受け付けていないときに表示されない遊技機よりも動画像である背景画像が表示される開始画面の表示中に操作示唆表示が行われて遊技者が混乱して所定操作とは異なる操作を行ってしまうことを防止できる。

30

【0369】

（A - 2）また、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機 1、スロットマシン 101、パチンコ遊技機）であって、

特定状態（例えば、有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メイン制御部 41 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T に制御する処理）と、

40

前記特定状態の制御を開始するときに開始画面（例えば、開始画面）を表示する一方、前記特定状態の制御を終了するときに終了画面（例えば、終了画面、エンディング画面）を表示する画面表示手段（例えば、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御開始時に開始画面を表示する処理、サブ制御部 91 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、A T の制御終了時に終了画面、エンディング画面を表示する処理）とを備え、

前記画面表示手段は、前記開始画面および前記終了画面において背景画像（例えば、背景画像）に重畳して前記特定状態に関する文字画像（例えば、文字画像）を表示し（例え

50

ば、サブ制御部 9 1 が開始画面および終了画面、エンディング画面において背景画像に重畳して文字画像を表示し）、

前記開始画面の背景画像が動画像である一方、前記終了画面の背景画像が静止画像であり（例えば、開始画面の背景画像が爆発の動画像である一方で終了画面、エンディング画面の背景画像が静止画像であり）、

所定操作（例えば、所定操作）を有効に受け付けているときに、該所定操作を示唆する操作示唆表示（例えば、操作示唆表示）を行うことが可能な操作示唆表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 が操作示唆表示を行う処理）と、

前記開始画面を表示しているときに、前記操作示唆表示手段による操作示唆表示を制限する操作示唆表示制限手段（例えば、サブ制御部 9 1 が開始画面の表示を終了してから操作示唆表示を行う処理、サブ制御部 9 1 が開始画面の表示中に縮小表示で操作示唆表示を行う処理）とを更に備える、遊技機についても開示されている。

10

【 0 3 7 0 】

このような構成によれば、開始画面の背景画像が動画像ではない遊技機や、終了画面の背景画像が静止画像ではない遊技機よりも開始画面が終了画面よりも目立ち易くなり、特定状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。また、このような構成によれば、開始画面を表示しているときに操作示唆表示が制限されない遊技機よりも動画像である背景画像が表示される開始画面の表示中に操作示唆表示が行われて遊技者が混乱して所定操作とは異なる操作を行ってしまうことを防止できる。

【 0 3 7 1 】

20

（ A - 3 ）また、本願においては、

前記操作示唆表示手段は、前記開始画面の表示終了後に前記操作示唆表示を行う（例えば、サブ制御部 9 1 が開始画面の表示を終了してから操作示唆表示を行う、サブ制御部 9 1 が開始画面の表示中に縮小表示で操作示唆表示を行っているときには開始画面の表示終了後に通常の表示態様で操作示唆表示を行う）、遊技機についても開示されている。

【 0 3 7 2 】

このような構成によれば、開始画面の表示終了後に操作示唆表示を行わない遊技機よりも操作示唆表示に遊技者の注目を集め易くすることができる。

【 0 3 7 3 】

（ A - 4 ）また、本願においては、

30

前記操作示唆表示手段は、前記操作示唆表示を行うことで前記所定操作を含む特定操作（例えば、所定操作、演出設定操作、音量調整操作）を示唆することが可能であり、

前記終了画面は、前記特定操作を受け付けているときに表示される（例えば、メイン制御部 4 1 が所定操作、演出設定操作、音量調整操作を受け付けておりサブ制御部 9 1 が所定操作、演出設定操作、音量調整操作を示唆する操作示唆表示中に終了画面も表示する）、遊技機についても開示されている。

【 0 3 7 4 】

このような構成によれば、特定状態の制御の終了と同時に特定操作を示唆することができる。

【 0 3 7 5 】

40

（ A - 5 ）また、本願においては、

前記操作示唆表示手段は、前記終了画面の文字画像に重畳しないように前記操作示唆表示を行う（例えば、サブ制御部 9 1 が終了画面の文字画像に重畳しないように操作示唆表示の画像を表示する）、遊技機についても開示されている。

【 0 3 7 6 】

このような構成によれば、遊技者が終了画面の文字画像の表示と操作示唆表示とをそれぞれ同時に認識できる。

【 0 3 7 7 】

（ A - 6 ）また、本願においては、

前記終了画面の表示期間には前記操作示唆表示が行われない期間が含まれる（例えば、

50

サブ制御部 9 1 が終了画面の表示中に操作示唆表示を終了して終了画面の表示期間に操作示唆表示が行われない期間が含まれる)、遊技機についても開示されている。

【0378】

このような構成によれば、遊技者が終了画面の表示のみを認識する期間を担保できる。

【0379】

(A-7) また、本願においては、

遊技者による特別操作(例えば、音量調整操作)を受け付けたときに特別表示(例えば、音量調整表示)を行うことが可能な特別表示手段(例えば、サブ制御部 9 1 が音量調整操作を受け付けたときに調整したスピーカ 5 3、5 4 の音量に応じた音量調整表示を行う処理)を備え、

前記特別表示手段は、前記開始画面の表示中に前記特別操作を受け付けたときに前記特別表示を行う(例えば、サブ制御部 9 1 が開始画面の表示中に音量調整操作を受け付けたときであっても音量調整表示を行う)、遊技機についても開示されている。

【0380】

このような構成によれば、開始画面の表示中であっても特別表示が行われることが妨げられないようにすることができる。

【0381】

(B-1) 上述したように、本願においては、

遊技を行う遊技機(例えば、遊技機 1、スロットマシン 101、パチンコ遊技機)であって、

特定状態(例えば、有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、AT)に制御可能な特定状態制御手段(例えば、メイン制御部 4 1 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、ATに制御する処理)と、

前記特定状態の制御を開始するときに開始画面(例えば、開始画面)を表示する一方、前記特定状態の制御を終了するときに終了画面(例えば、終了画面、エンディング画面)を表示する画面表示手段(例えば、サブ制御部 9 1 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、ATの制御開始時に開始画面を表示する処理、サブ制御部 9 1 が有利状態、第 1 有利状態および第 2 有利状態、ATの制御終了時に終了画面、エンディング画面を表示する処理)とを備え、

前記画面表示手段は、前記開始画面および前記終了画面において背景画像(例えば、背景画像)に重畳して前記特定状態に関する文字画像(例えば、文字画像)を表示し(例えば、サブ制御部 9 1 が開始画面および終了画面、エンディング画面において背景画像に重畳して文字画像を表示し)、

前記開始画面の背景画像が動画像である一方、前記終了画面の背景画像が静止画像であり(例えば、開始画面の背景画像が爆発の動画像である一方で終了画面の背景画像、エンディング画面が静止画像であり)、

複数種類の有利度のうちのいずれかに設定する有利度設定手段(例えば、メイン制御部 4 1)と、

前記終了画面の背景画像として、複数種類の画像のうちの何れかの画像を表示することにより、前記有利度設定手段による有利度の設定状態を示唆する示唆制御を実行可能な示唆制御手段(例えば、図 30 の Sc 4 の処理を行う部分)とを更に備え、

前記複数種類の画像は、第 1 種類の画像(例えば、デフォルト画面 A およびデフォルト画面 B で表示される画像)と、該第 1 種類の画像よりも前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が有利であることを示唆する第 2 種類の画像(例えば、第 1 高設定示唆画面で表示される画像)とを含み、

前記第 1 種類の画像は、第 1 キャラクタを含む第 1 通常画像と、第 2 キャラクタを含む第 2 通常画像とを含み(例えば、図 32(a)、図 33(a)に示す部分)、

前記第 2 種類の画像は、第 1 特定態様の前記第 1 キャラクタを含む第 1 特別画像と、前記第 1 特定態様と共通する態様である第 2 特定態様の前記第 2 キャラクタを含む第 2 特別画像とを含む(例えば、図 32(b)、図 33(b)に示す部分)、遊技機について開示

10

20

30

40

50

されている。

【 0 3 8 2 】

このような構成によれば、開始画面の背景画像が動画像ではない遊技機や、終了画面の背景画像が静止画像ではない遊技機よりも開始画面が終了画面よりも目立ち易くなり、特定状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。また、このような構成によれば、示唆制御を実行するときに表示される画像が静止画像としての背景画像であるため、示唆制御を実行するときに表示される画像が静止画像ではない遊技機よりも有利度の設定状態の示唆を遊技者が認識し易くなる。また、このような構成によれば、第 1 キャラクタや第 2 キャラクタが特定態様で表示されたか否かに注目することにより、示唆の内容が有利なものであるか否かが判別しやすくなる。

10

【 0 3 8 3 】

(B - 2) また、本願においては、

前記複数種類の画像（例えば、図 3 2 および図 3 3 に示す各エンディング画面で表示される文字画像以外の画像）のうちから表示される画像に応じて前記終了画面の文字画像の表示位置が異なる（例えば、図 3 2 および図 3 3 に示す各エンディング画面において文字画像が文字画像以外の画像に重畳しない表示位置に表示されている）、遊技機についても開示されている。

【 0 3 8 4 】

このような構成によれば、複数種類の画像のうちから表示される画像に関わらず終了画面の文字画像の表示位置が同一であることで静止画像に文字画像が重畳して表示されたり静止画像が文字画像に重畳して表示されたりする虞がある遊技機よりも特定状態に関する情報と有利度の示唆との各々を判別し易くすることができる。

20

【 0 3 8 5 】

(B - 3) また、本願においては、

前記複数種類の画像（例えば、図 3 2 および図 3 3 に示す各エンディング画面で表示される文字画像以外の画像）のうちから表示される画像に関わらず表示される前記終了画面の文字画像（例えば、獲得枚数表示や総獲得枚数表示）の色彩が同一である（例えば、図 3 2 および図 3 3 に示す各エンディング画面で表示される獲得枚数表示や総獲得枚数表示の表示色が同一である）、遊技機についても開示されている。

【 0 3 8 6 】

30

このような構成によれば、複数種類の画像のうちから表示される画像に応じて表示される終了画面の文字画像の色彩が変化する遊技機よりも遊技者が終了画面の文字画像を認識し易くなる。

【 0 3 8 7 】

(B - 4) また、本願においては、

前記第 2 種類の画像は、前記第 1 種類の画像よりも画像に含まれるキャラクタの数が多く（例えば、図 3 2 (a) および図 3 2 (b)、図 3 3 (a) および図 3 3 (b) に示す部分）、

画像に含まれるキャラクタの各々が前記第 2 特定態様で表示される（例えば、図 3 2 (a) および図 3 2 (b)、図 3 3 (a) および図 3 3 (b) に示す部分）、遊技機についても開示されている。

40

【 0 3 8 8 】

このような構成によれば、第 2 種類の画像に含まれるキャラクタの各々が第 2 特定態様で表示されない遊技機よりも第 1 種類の画像と第 2 種類の画像とを区別し易くすることができる。

【 0 3 8 9 】

(B - 5) また、本願においては、

前記第 1 通常画像における前記第 1 キャラクタの表示位置と、前記第 1 特別画像における前記第 1 キャラクタの表示位置とが同一または近似している（例えば、図 3 2 (a) および図 3 2 (b)、図 3 3 (a) および図 3 3 (b) に示す部分）、遊技機についても開

50

示されている。

【0390】

このような構成によれば、第1通常画像における第1キャラクタの表示位置と第1特別画像における第1キャラクタの表示位置とが同一または近似していない遊技機よりも第1キャラクタの態様の違いを分かり易くすることができる。

【0391】

(B-6) また、本願においては、

前記第1種類の画像と前記第2種類の画像とのそれぞれに同一の特定キャラクタが含まれ(例えば、第1種類の画像と第2種類の画像とのそれぞれに同一のキャラクタAとキャラクタBとが表示され)、

10

前記特定キャラクタは前記第1種類の画像においてモチーフとなった色彩のキャラクタであり(例えば、第1種類の画像と第2種類の画像とで表示されるキャラクタAとキャラクタBの体や顔の色が青色で共通し)、前記第1種類の画像よりも前記第2種類の画像のほうが小さいサイズで表示されるか(例えば、図32(a)および図32(b)、図33(a)および図33(b)に示す部分)、または、前記特定キャラクタは前記第1種類の画像においてモチーフとなった色彩と異なる色彩のキャラクタであり(例えば、第1種類の画像と第2種類の画像とで表示されるキャラクタAとキャラクタBの体や顔の色が青色か金色かで異なり)、前記第1種類の画像よりも前記第2種類の画像のほうが大きいサイズで表示される(例えば、第1種類の画像よりも第2種類の画像のほうが大きく表示される)、遊技機についても開示されている。

20

【0392】

このような構成によれば、第1種類の画像においてモチーフとなった色彩の特定キャラクタが第1種類の画像よりも第2種類の画像のほうが小さいサイズで表示されない遊技機や第1種類の画像においてモチーフとなった色彩と異なる色彩の特定キャラクタが第1種類の画像よりも第2種類の画像のほうが大きいサイズで表示されない遊技機よりも同一のキャラクタを表示するときに違いを分かりやすくすることができる。

【0393】

(B-7) また、本願においては、

前記第2種類の画像は複数の画像を含み(例えば、第2種類の画像を複数設けており)、該複数の画像のうち第1画像は前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が第1状態であることを示唆し(例えば、複数の画像のうち第1画像は設定値が第1状態であることを示唆し)、該複数の画像のうち第2画像は前記有利度設定手段により設定された有利度の設定状態が第2状態であることを示唆する(例えば、複数の画像のうち第2画像は設定値が第2状態であることを示唆する)、遊技機についても開示されている。

30

【0394】

このような構成によれば、第2種類の画像に注目した上で何れの画像であるかに注目させることができる。

【0395】

(C-1) また、本願においては、

前記画面表示手段は、前記開始画面の文字画像において前記文字画像を強調するエフェクトを発生させるとともに(例えば、開始画面の文字画像においてエフェクトを発生させるとともに)、前記開始画面の背景画像においても前記文字画像を強調するエフェクトを発生させる(例えば、サブ制御部91が開始画面の背景画像においても文字画像を強調するエフェクトとして爆発の動画像を表示する)、遊技機についても開示されている。

40

【0396】

このような構成によれば、開始画面の文字画像においてエフェクトを発生させない遊技機や開始画面の背景画像において文字画像を強調するエフェクトを発生させない遊技機よりも開始画面の文字画像に対する遊技者の注目を高めることができ、特定状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

【0397】

50

(C - 2) また、本願においては、

前記画面表示手段は、前記開始画面の文字画像を所定方向に移動させる表示を行うとともに、前記開始画面の背景画像を前記所定方向の逆方向に移動させる表示を行う（例えば、サブ制御部 91 が開始画面の文字画像を上方向にスライド移動させる表示を行うとともに開始画面の背景画像を逆方向である下方向にスライド移動させる表示を行う）、遊技機についても開示されている。

【0398】

このような構成によれば、開始画面の文字画像を所定方向に移動させる表示を行わない遊技機や開始画面の背景画像を所定方向の逆方向に移動させる表示を行わない遊技機よりも開始画面の文字画像に対する遊技者の注目を高めることができ、特定状態の開始に関する遊技者の印象を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0399】

(C - 3) また、本願においては、

前記開始画面を表示するために用いられる画像データには、前記開始画面の表示開始から第 1 期間（例えば、第 1 期間）が経過するまで用いられる第 1 画像データ（例えば、第 1 画像データ）と、前記第 1 期間が経過した後に用いられる第 2 画像データ（例えば、第 2 画像データ）とが含まれ、

前記画面表示手段は、前記第 1 期間が経過した後、前記第 2 画像データを繰り返し用いて前記開始画面を表示する（例えば、サブ制御部 91 が第 1 期間経過後に第 2 画像データを繰り返し用いて開始画面を表示（ループ表示）する）、遊技機についても開示されている。

20

【0400】

このような構成によれば、開始画面の表示期間の変動に対応することができる。

【0401】

(C - 4) また、本願においては、

前記第 2 画像データを用いた開始画面の表示開始に関連して音声を出力可能な音声出力手段（例えば、サブ制御部 91 が第 2 画像データを用いた開始画面の表示を開始するときにスピーカ 53、54 から音声を出力させる処理）を備える、遊技機についても開示されている。

【0402】

30

このような構成によれば、第 2 画像データを用いた開始画面の表示開始に関連して音声を出力しない遊技機よりも第 2 画像データを用いた開始画面の表示開始に同期して音声を出力し易くすることができる。

【0403】

(C - 5) また、本願においては、

前記文字画像が表示されるときに前記画面表示手段の近傍に設けられた発光部を所定色で発光させることが可能な発光手段（例えば、サブ制御部 91 が第 2 画像データを用いて開始画面が表示されて文字画像のエフェクトが発生するときに液晶表示器 51 の上方・左方・右方に設けられた演出効果 LED 52 を白色で発光させる処理）を備える、遊技機についても開示されている。

40

【0404】

このような構成によれば、文字画像が表示されるときに画面表示手段の近傍に設けられた発光部を所定色で発光させない遊技機よりも文字画像に対する遊技者の注目を高めることができる。

【0405】

(C - 6) また、本願においては、

前記文字画像は、特定数の文字の画像を含み（例えば、開始画面の文字画像が「BONUS!!」との 9 文字の文字画像であり）、

前記画面表示手段は、前記文字画像を表示するときに、前記特定数の文字の画像のうちの第 1 数の文字の画像については一文字ずつ表示する一方、前記特定数の文字の画像のう

50

ちから前記第 1 数の文字の画像を除いた第 2 数の文字の画像については全ての文字を同時に表示する（例えば、サブ制御部 9 1 が開始画面の「 B O N U S ! ! 」との 9 文字の文字画像を表示するときに 9 文字のうちの最初の 2 文字（「 B O 」）については一文字ずつ表示する一方で残りの 7 文字（「 N U S ! ! 」）については全ての文字を同時に表示する）、遊技機についても開示されている。

【 0 4 0 6 】

このような構成によれば、第 1 数の文字の画像で示される情報に対する遊技者の注目を高めることができる。

【 0 4 0 7 】

（ C - 7 ）また、本願においては、

前記開始画面の文字画像は、前記特定状態の名称を示す文字の画像を含む（例えば、開始画面の文字画像には有利状態の名称を示す「 B O N U S 」等の文字が含まれる）、遊技機についても開示されている。

【 0 4 0 8 】

このような構成によれば、開始画面の文字画像が特定状態の名称を示す文字の画像を含まない遊技機よりも特定状態の開始時に遊技者が特定状態に制御される旨を認識し易くなる。

【 0 4 0 9 】

（ C - 8 ）また、本願においては、

前記終了画面の文字画像は、前記特定状態の履歴を示す文字の画像を含む（例えば、終了画面の文字画像には有利状態の履歴を示す「 B O N U S 終了」や「 T O T A L X Y Z 」の文字が含まれる）、遊技機についても開示されている。

【 0 4 1 0 】

このような構成によれば、終了画面の文字画像が特定状態の履歴を示す文字の画像を含まない遊技機よりも特定状態の終了時に遊技者が特定状態に制御された成果を認識し易くなる。

【 0 4 1 1 】

（ C - 9 ）また、本願においては、

前記画面表示手段は、前記特定状態の履歴が遊技者にとって有利であるときに成立する特定条件を満たさなければ前記終了画面の文字画像を表示しない（例えば、サブ制御部 9 1 が終了画面を表示するときに遊技用価値の獲得数が所定数未満であれば「 T O T A L X Y Z 」の文字画像を表示せず「 B O N U S 終了」の文字画像のみを表示する）、遊技機についても開示されている。

【 0 4 1 2 】

このような構成によれば、特定状態の履歴が遊技者にとって有利であるときに成立する特定条件を満たさなくても終了画面の文字画像を表示する遊技機よりも特定状態の履歴が遊技者にとって有利でなかったことを遊技者が認識し難くなる。

【 0 4 1 3 】

（ C - 1 0 ）また、本願においては、

前記終了画面の表示を終了して通常状態に応じた表示（例えば、通常画面の表示）に移行するときに動画像の表示を含む移行表示（例えば、移行表示）を行うことが可能な移行表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 が終了画面の表示を終了して通常画面の表示に移行するときに移行表示を行う処理）を備える、遊技機についても開示されている。

【 0 4 1 4 】

このような構成によれば、静止画像の背景画像や文字画像が表示される終了画面から動画像の表示を含む移行表示が行われるので、終了画面の表示を終了してから動画像の表示を含む移行表示を行わない遊技機よりも通常状態に応じた表示に移行する旨を遊技者が認識し易くなる。

【 0 4 1 5 】

（ C - 1 1 ）また、本願においては、

10

20

30

40

50

前記特定状態制御手段は、前記特定状態の制御を終了した後に、前記特定状態の制御を再開することが可能であり（例えば、メイン制御部 4 1 が有利状態の制御終了後に有利状態の制御を再開することが可能であり）、

前記終了画面の表示中に前記特定状態の制御が再開することが決定しているときに、前記特定状態の制御が再開する旨を示す動画像の表示を含む復活表示（例えば、復活表示）を行うことが可能な復活表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 が終了画面の表示中に有利状態の制御が再開することが決定していれば終了画面の表示終了後に復活表示を行う処理）を備える、遊技機についても開示されている。

【 0 4 1 6 】

このような構成によれば、静止画像の背景画像や文字画像が表示される終了画面から動画像の表示を含む復活表示が行われるので、終了画面の表示を終了してから動画像の表示を含む復活表示を行わない遊技機よりも特定状態の制御が再開する旨を遊技者が認識し易くなる。

【 符号の説明 】

【 0 4 1 7 】

1 遊技機、2 L、2 C、2 R リール、6 操作部、7 スタートスイッチ、8 L、8 C、8 R ストップスイッチ、4 1 メイン制御部、5 1 液晶表示器、5 2 演出効果 LED、5 3、5 4 スピーカ、5 6 演出用スイッチ、5 7 十字キースイッチ、6 0 ランプ、9 1 サブ制御部、1 0 1 スロットマシン

10

20

30

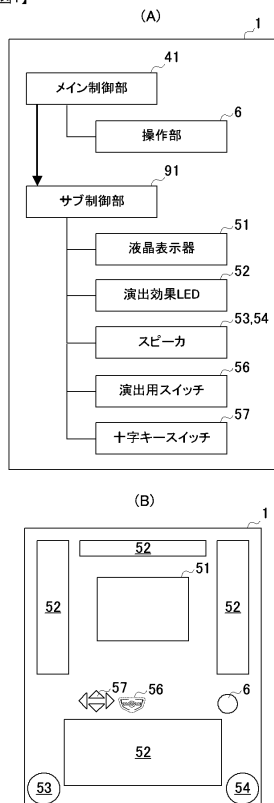
40

50

【図面】

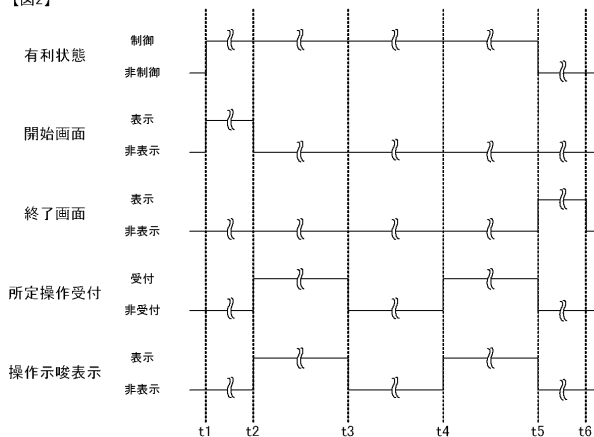
【圖 1】

【図1】



【圖 2】

【図2】

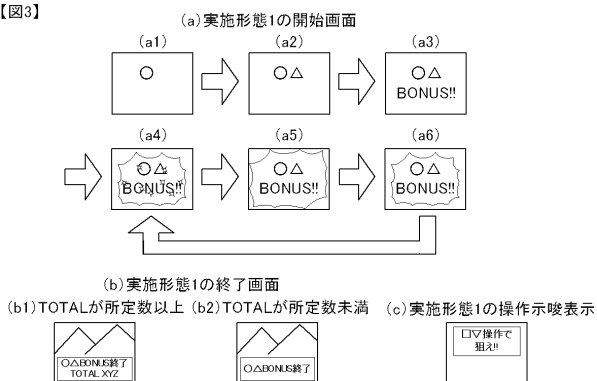


10

20

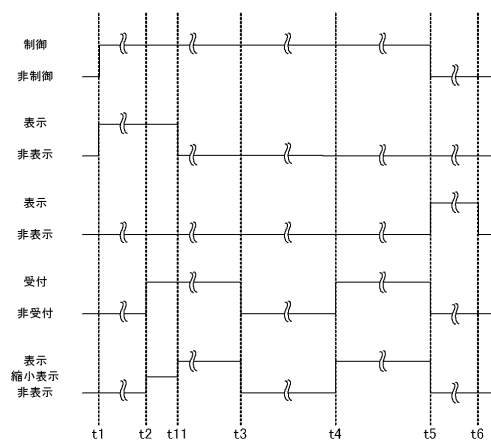
【 図 3 】

【図3】



【圖 4】

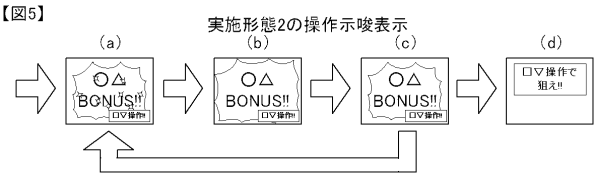
【図4】



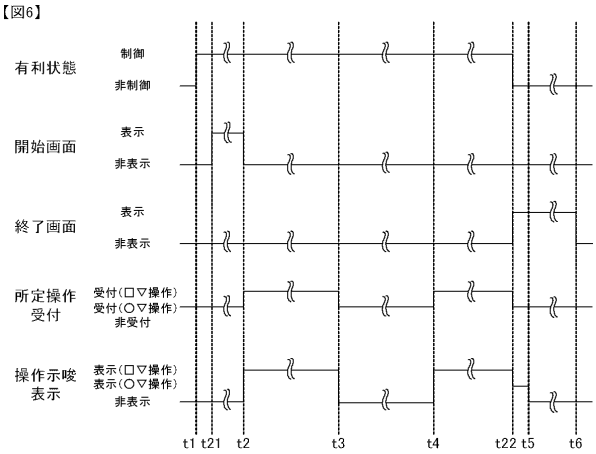
30

40

【図 5】

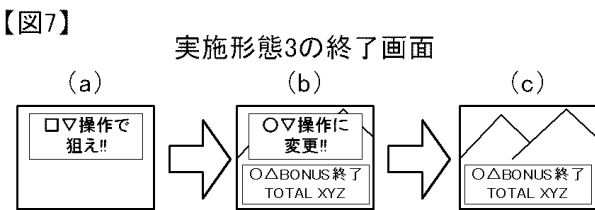


【図 6】

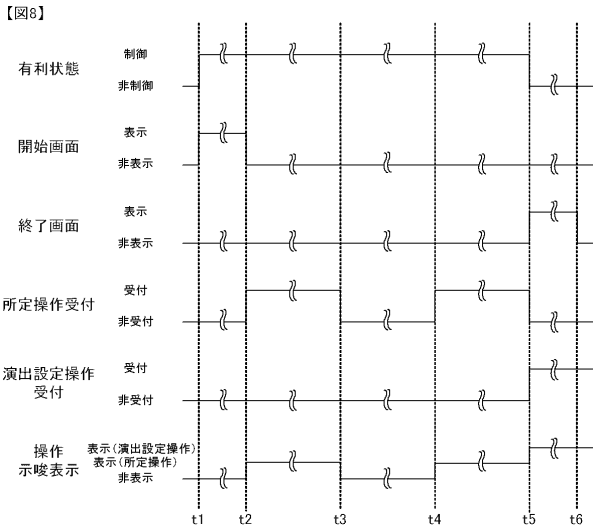


10

【図 7】



【図 8】



20

30

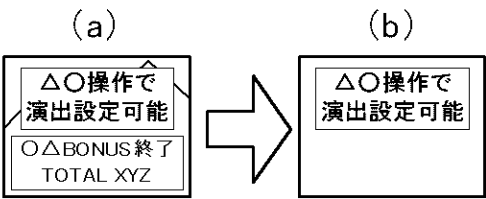
40

50

【図 9】

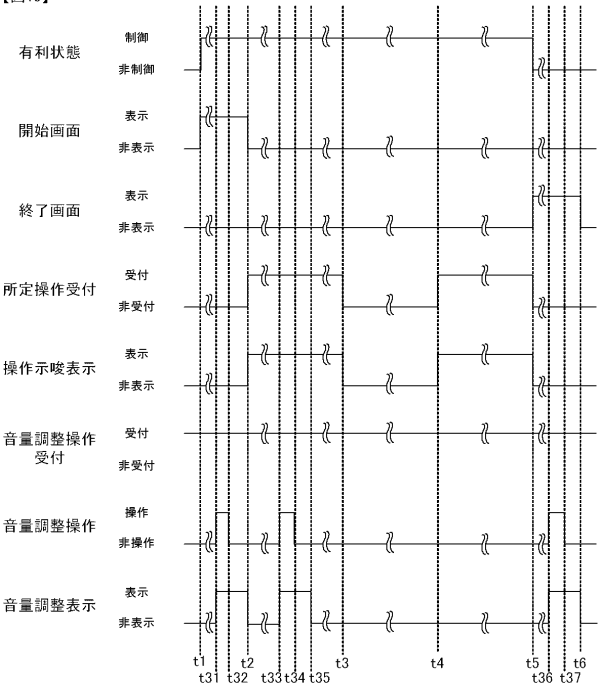
【図9】

実施形態4の操作示唆表示



【図 1 0】

【図10】



10

20

【図 1 1】

【図11】

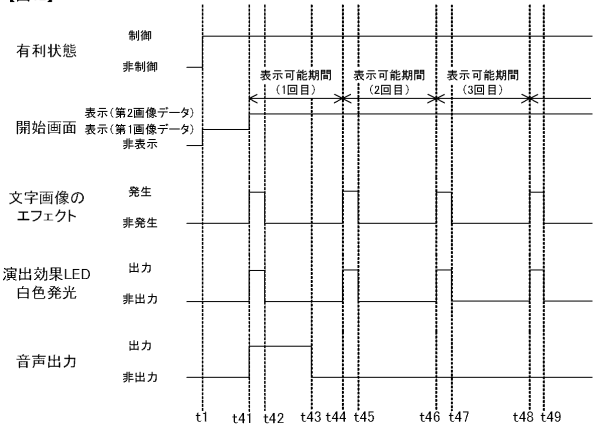
実施形態5の音量調整表示

(a)開始画面表示中 (b)終了画面表示中 (c)操作示唆表示中



【図 1 2】

【図12】

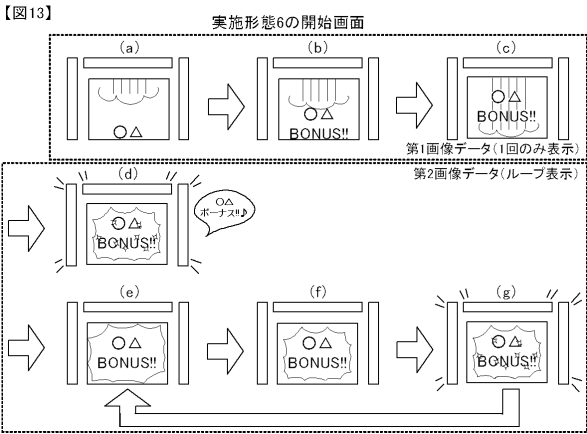


30

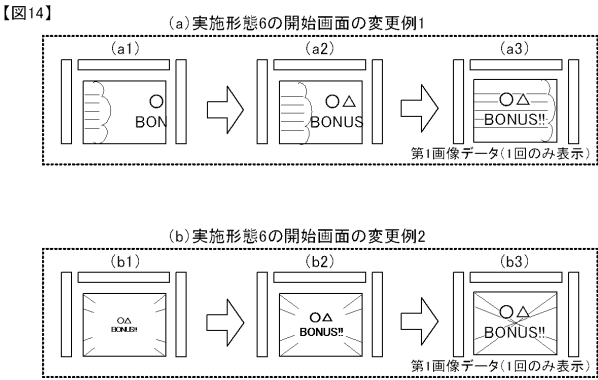
40

50

【図 13】

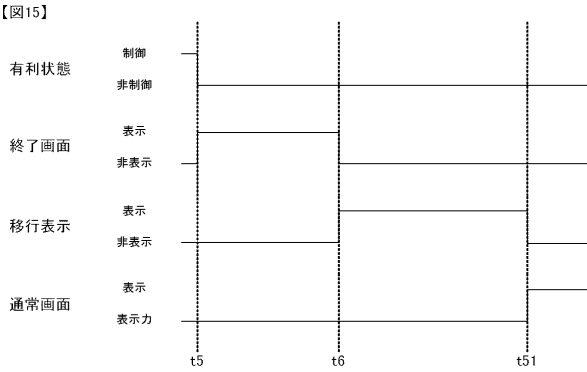


【図 14】

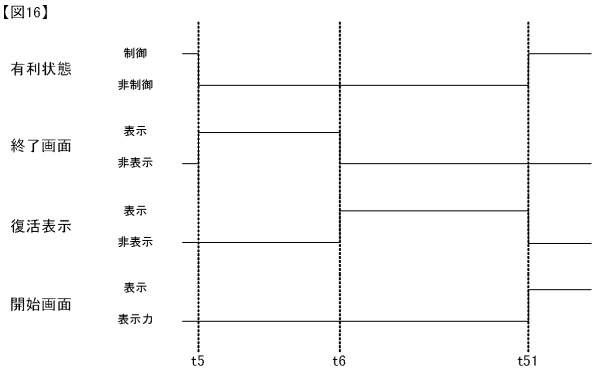


10

【図 15】



【図 16】



20

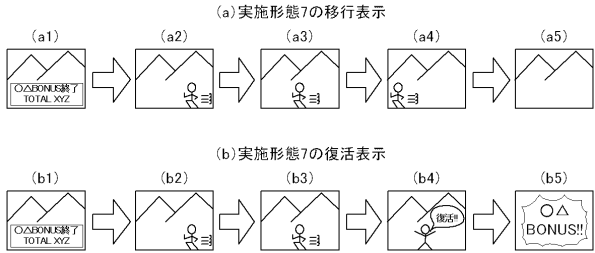
30

40

50

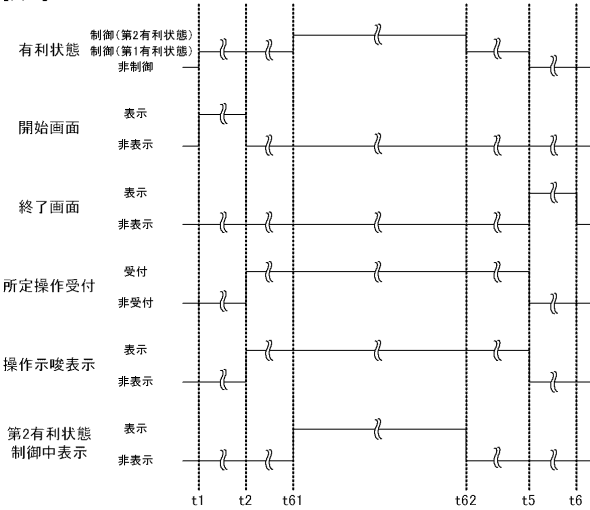
【図 1 7】

【図17】



【図 1 8】

【図18】



10

【図 1 9】

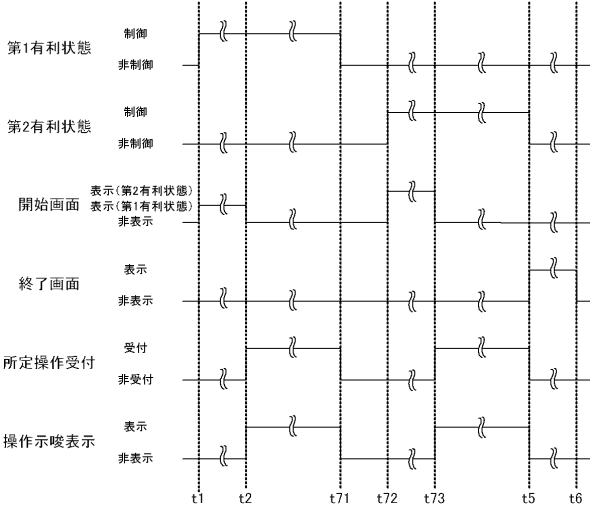
【図19】

実施形態8の第2有利状態制御中表示



【図 2 0】

【図20】



20

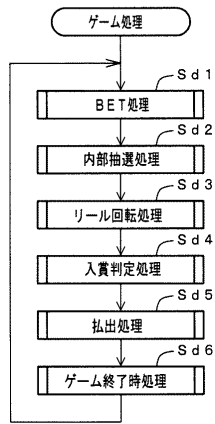
30

40

50

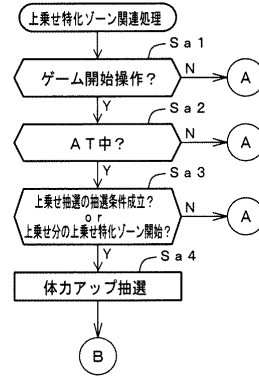
【図 25】

【図25】



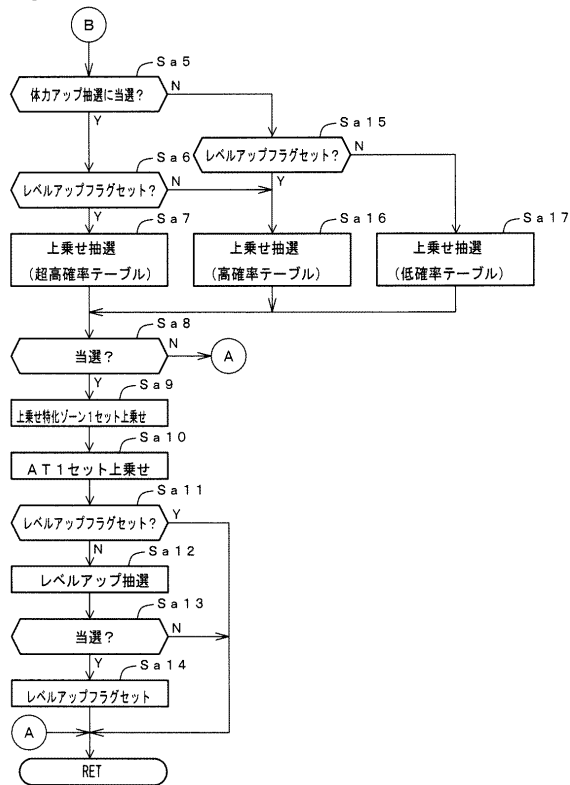
【図 26】

【図26】



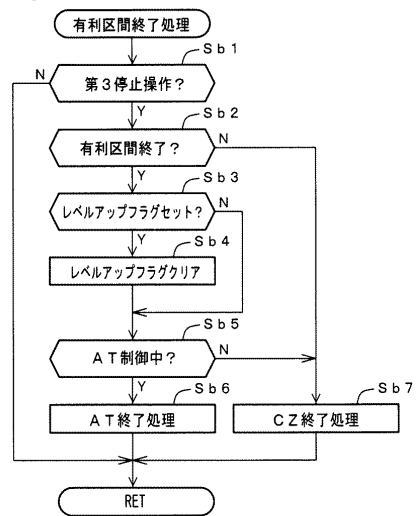
【図 27】

【図27】



【図 28】

【図28】



10

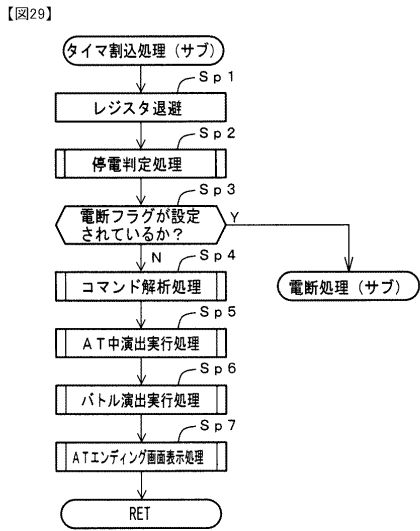
20

30

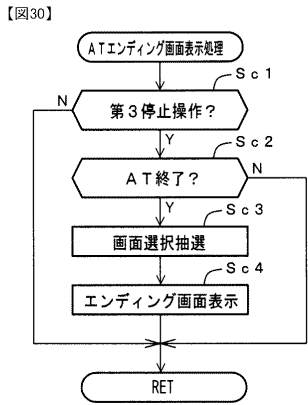
40

50

【図 29】



【図 30】



【図 31】

【図31】

(a) ATモードAのエンディング画面選択率

	設定 1 ～ 3	設定 4 ～ 6
デフォルト画面 A	85%	70%
第 1 高設定示唆画面	5%	8%
ATモードBのデフォルト画面B (法則崩れ)	5%	8%
第 2 高設定示唆画面 (デフォルト画面 A + 示唆画像)	5%	8%
第 3 高設定示唆画面 (第 1 高設定示唆画面 + 示唆画像)	0%	6%

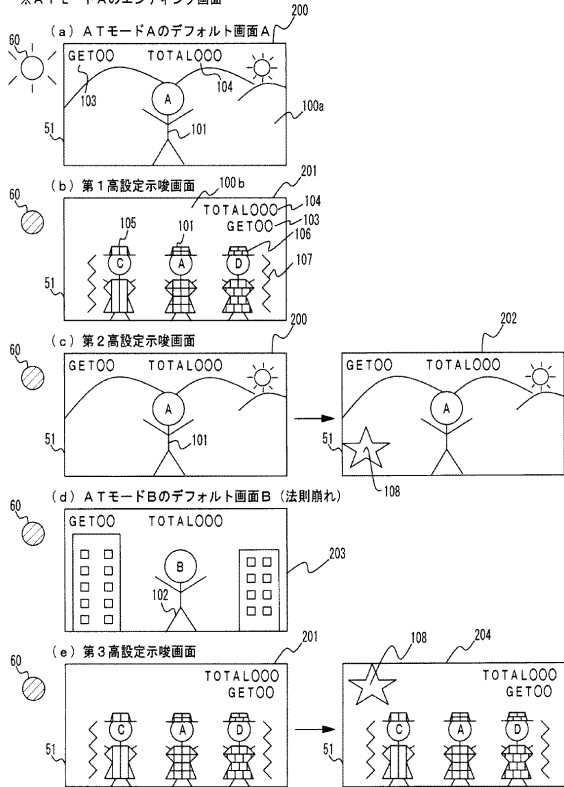
(b) ATモードBのエンディング画面選択率

	設定 1 ～ 3	設定 4 ～ 6
デフォルト画面 B	85%	70%
第 1 高設定示唆画面	5%	8%
ATモードAのデフォルト画面A (法則崩れ)	5%	8%
第 2 高設定示唆画面 (デフォルト画面 B + 示唆画像)	5%	8%
第 3 高設定示唆画面 (第 1 高設定示唆画面 + 示唆画像)	0%	6%

【図 32】

【図32】

※ ATモードAのエンディング画面



10

20

30

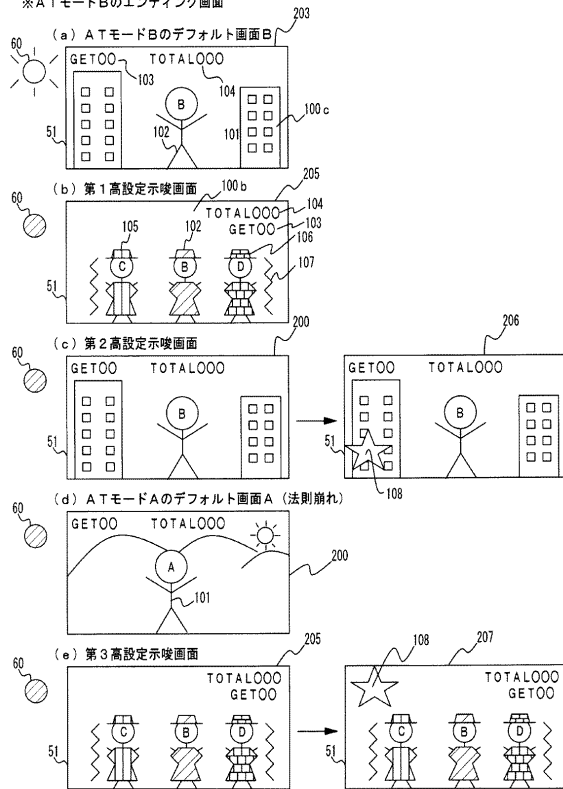
40

50

【図 3 3】

【図33】

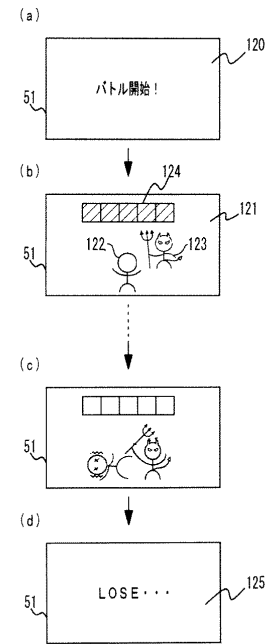
※ATモードBのエンディング画面



【図 3 4】

【図34】

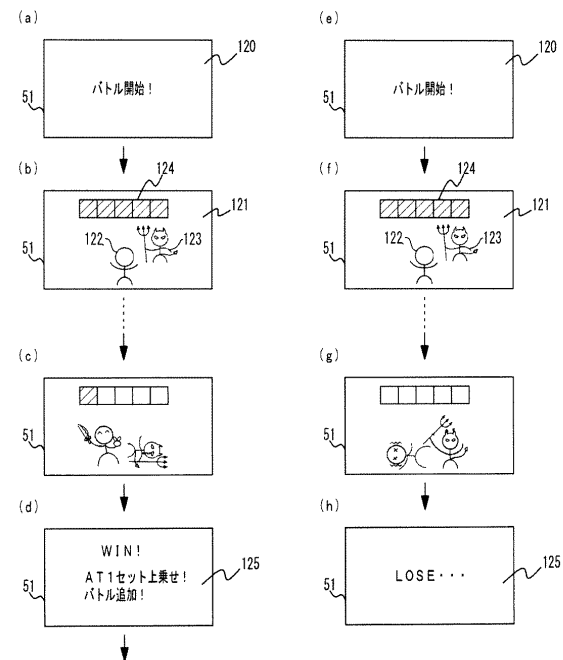
※バトルに負けるパターン



【図 3 5】

【図35】

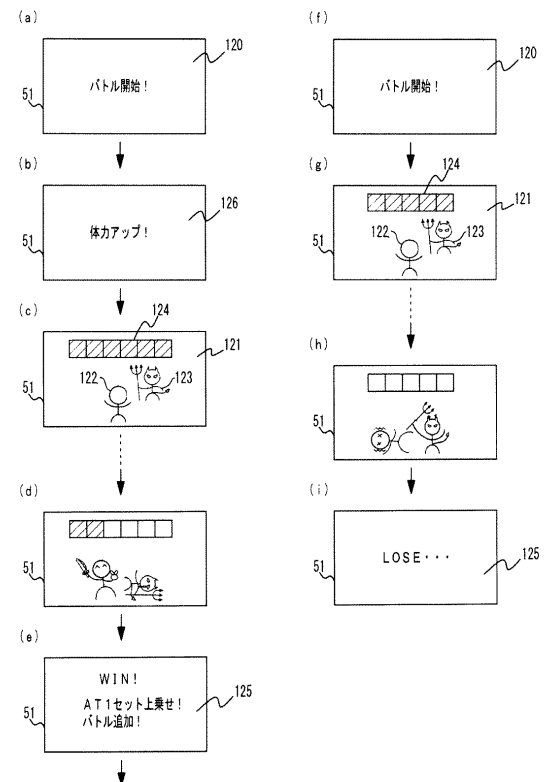
※バトルに勝利するパターン



【図 3 6】

【図36】

※体力アップ抽選に当選してバトルに勝利するパターン



10

20

30

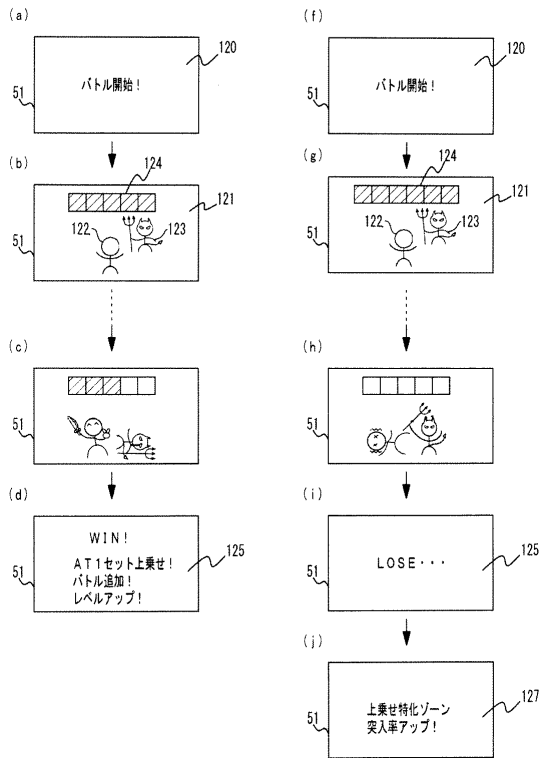
40

50

【図 37】

【図37】

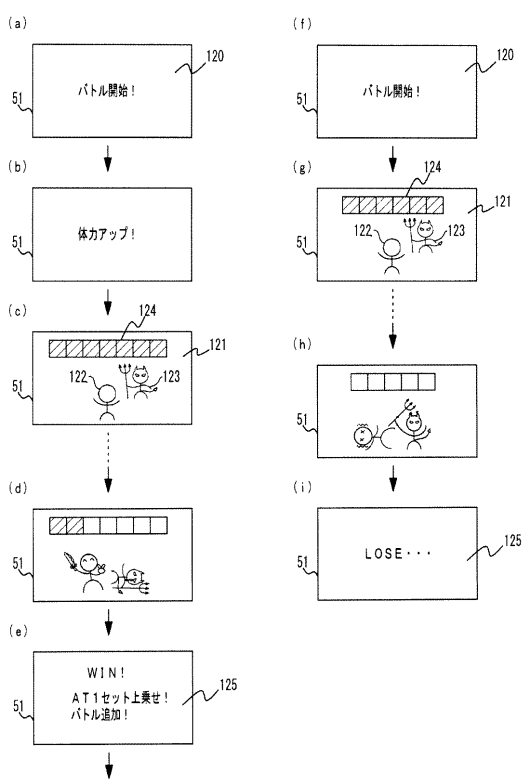
※バトルに勝利してレベルアップするパターン



【図 38】

【図38】

※レベルアップした状態で
体力アップ抽選に当選してバトルに勝利するパターン



【図 39】

【図39】

(a) ATモードAのエンディング画面選択率

	設定 1 ~ 3	設定 4 ~ 6
デフォルト画面 A	70%	70%
第 1 高設定示唆画面	3%	5%
ATモードBのデフォルト画面B (法則崩れ)	3%	5%
第 2 高設定示唆画面 (デフォルト画面 A + 示唆画像)	3%	5%
第 3 高設定示唆画面 (第 1 高設定示唆画面 + 示唆画像)	0%	8%
偶数または奇数設定示唆画面	21%	7%

(b) ATモードBのエンディング画面選択率

	設定 1 ~ 3	設定 4 ~ 6
デフォルト画面 B	70%	70%
第 1 高設定示唆画面	3%	5%
ATモードAのデフォルト画面A (法則崩れ)	3%	5%
第 2 高設定示唆画面 (デフォルト画面 B + 示唆画像)	3%	5%
第 3 高設定示唆画面 (第 1 高設定示唆画面 + 示唆画像)	0%	8%
偶数または奇数設定示唆画面	21%	7%

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 2 1 7 2 3 7 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 0 7 9 4 2 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 8 9 6 6 4 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 7 5 6 5 2 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 7 1 6 1 1 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 7 7 3 6 6 (J P , A)
オリンピア，パチスロ必勝ガイド 2 0 1 9 年攻略年鑑 ，第8巻，株式会社ガイドワーク
ス 吉良 誠二，第101頁
- (58)調査した分野 (Int.Cl.，D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4
A 6 3 F 7 / 0 2