

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7294974号
(P7294974)

(45)発行日 令和5年6月20日(2023.6.20)

(24)登録日 令和5年6月12日(2023.6.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 6 1

請求項の数 1 (全37頁)

(21)出願番号	特願2019-174205(P2019-174205)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年9月25日(2019.9.25)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-49148(P2021-49148A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年4月1日(2021.4.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年8月8日(2022.8.8)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	温井 脩市

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、
移行条件の成立に基づいて、複数種類の演出状態のうちのいずれかに演出状態を移行可能な演出状態移行手段と、
前記移行条件が成立したときに、演出状態の移行に関する遊技者の意思を確認する特定の確認操作を受け付ける制御を行う受付有制御を実行可能な受付制御手段と、を備え、
前記複数種類の演出状態は、通常演出状態と、当該通常演出状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高い特別演出状態とを含み、
前記特別演出状態は、第1特別演出状態と第2特別演出状態とを含み、
前記受付制御手段は、前記移行条件が成立して前記通常演出状態から前記特別演出状態に移行する特定状況において、前記受付有制御を実行可能であり、
前記特定状況において前記受付有制御が行われる場合、遊技者が前記特定の確認操作を行わなかったときは、前記第1特別演出状態に演出状態が移行する一方、遊技者が前記特定の確認操作を行ったときは、前記第2特別演出状態に演出状態が移行し、
前記遊技機は、特定条件が成立したときに前兆状態に制御可能な前兆状態制御手段をさらに備え、
前記前兆状態に制御されているときは、前記前兆状態に制御されていないときよりも、前記受付有制御が行われる割合が高い、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、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。

【0003】

さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられた入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

10

【0004】

このような遊技機として、複数種類のステージ間を移行可能なものにおいて、特殊ステージから他のステージに移行するとき、遊技者の操作が必要なものがあつた（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開2013-94576号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上述した遊技機においては、ステージのような演出状態の移行に関して遊技の興趣を向上させることについて未だ改良の余地があつた。

【0007】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、演出状態の移行に関する遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

30

遊技を行う遊技機であつて、

移行条件の成立（たとえば、ステージ移行G数に到達）に基づいて、複数種類の演出状態（たとえば、ステージ）のうちのいずれかに演出状態を移行可能な演出状態移行手段（たとえば、サブ制御部91によるステージを制御する処理）と、

前記移行条件が成立したときに、演出状態の移行に関する遊技者の意思を確認する特定の確認操作（たとえば、ボタン操作）を受け付ける制御を行う受付有制御（たとえば、図10（a2））を実行可能な受付制御手段（たとえば、サブ制御部91による受付制御を行う処理）と、を備え、

前記複数種類の演出状態は、通常演出状態（たとえば、ステージB（昼））と、当該通常演出状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、CZ）に制御される割合が高い特別演出状態（たとえば、ステージB（夜）、ステージA（夜）（ステージA1（夜）～ステージA3（夜）））とを含み、

40

前記特別演出状態は、第1特別演出状態（たとえば、ステージB（夜））と第2特別演出状態（たとえば、ステージA（夜））とを含み、

前記受付制御手段は、前記移行条件が成立して前記通常演出状態から前記特別演出状態に移行する特定状況において、前記受付有制御を実行可能であり（たとえば、図10（c1）～（d3））、

前記特定状況において前記受付有制御が行われる場合、遊技者が前記特定の確認操作を行わなかったときは、前記第1特別演出状態に演出状態が移行する一方、遊技者が前記特定の確認操作を行ったときは、前記第2特別演出状態に演出状態が移行し（たとえば、図

50

10 (c 1) ~ (d 3))、

前記遊技機は、特定条件が成立したときに前兆状態に制御可能な前兆状態制御手段をさらに備え、

前記前兆状態に制御されているときは、前記前兆状態に制御されていないときよりも、前記受付有制御が行われる割合が高い。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】各リールの図柄配列を示す図である。

【図3】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図6】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。

【図7】押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図8】各種ステージについて説明するための図である。

【図9】有利区間通常における状態およびステージについて説明するための図である。

【図10】ステージ移行時の受付制御について説明するための図である。

【図11】昼ステージから昼ステージに移行する際の演出の一例を説明するための図である。

【図12】昼ステージから夜ステージまたはステージCに移行する際の演出の一例を説明するための図である。

【図13】ステージCからバトル演出に発展する場合の演出の一例について説明するための図である。

【図14】パチンコ遊技機への適用例について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

本実施の形態に係る遊技機として、スロットマシンを以下に示す実施例に基づいて説明する。

【0011】

〔スロットマシンの構成〕

図1は、本実施形態に係るスロットマシン1の正面図である。図1に示すように、スロットマシン1は、前面が開口する筐体1aの側端に回転自在に枢支された前面扉1bを備える。スロットマシン1の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール2L、2C、2R（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2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が、スロットマシン1の正面の略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。

【0012】

なお、本実施の形態では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としてもよい。また、本実施の形態では、リール2L、2C、2Rの回転によって透視窓3に表示された図柄を可変表示させる構成を可変表示部としているが、リールに限らず、たとえば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることが可能な構成でもよい。また、本実施の形態では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成してもよい。

【0013】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記

10

20

30

40

50

憶されているメダル数)を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数(本実施の形態では、3)の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ6、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2L, 2C, 2R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8L, 8C, 8R(以下、左ストップスイッチ, 中ストップスイッチ, 右ストップスイッチ)、および演出時に遊技者によって操作される演出用スイッチ56が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0014】

なお、以下では、スタートスイッチ7に対する操作(たとえば、スタートスイッチ7を手で押下する操作)を「スタート操作」または「開始操作」、1番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作(たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作)を「第1停止操作」、2番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作(たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作)を「第2停止操作」、および3番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作(たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作)を「第3停止操作」とも称する。

10

【0015】

また、第1停止操作、第2停止操作、および第3停止操作を総称して「停止操作」とも称する。さらに、1番目のストップスイッチに対する押下(第1停止操作)が解除されること(たとえば、ストップスイッチから手を離すこと)を「第1停止離し」、2番目のストップスイッチに対する押下(第2停止操作)が解除されること(すなわち、ストップスイッチから手を離すこと)を「第2停止離し」、および3番目のストップスイッチに対する押下(第3停止操作)が解除されること(すなわち、ストップスイッチから手を離すこと)を「第3停止離し」とも称する。また、第1停止操作によりリールが停止することを「第1停止」、第2停止操作によりリールが停止することを「第2停止」、第3停止操作によりリールが停止することを第3停止とも称する。

20

【0016】

スロットマシン1の正面において、リール2L, 2C, 2Rの横には、複数のLEDで構成されるサイドランプ27が設けられている。また、リール2L, 2C, 2Rの近傍には、リール2L, 2C, 2Rのそれぞれに対応して設けられるとともにリール2L, 2C, 2Rのそれぞれに対してリールの裏側または横から光を照射するリールバックライト28L, 28C, 28R(以下、単に「リールバックライト28」とも称す)が設けられている。さらに、液晶表示器51の上方には、音を出力するスピーカ53, 54が設けられている。

30

【0017】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードなどが表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、後述する有利区間に制御されている旨を点灯により報知する有利区間LED19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

40

【0018】

スロットマシン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メイン制御部41が設けられている。メイン制御部41は、遊技の進行に係る各種制御を行うメインCPU41aと、遊技の進行に係る各種データを記憶するRAM41cとを備える。メイン制御部41は、MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、およびストップスイッチ8L, 8C, 8Rなどに対する操作、およびメダル投入

50

部 4 に対するメダルの投入を検出し、検出した操作に応じて、リール 2 L , 2 C , 2 R の回転 / 停止や遊技用表示部 1 3 における各 L E D の点灯 / 消灯など、遊技の進行に係る制御を行う。

【 0 0 1 9 】

スロットマシン 1 の内部には、メイン制御部 4 1 からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部 9 1 が設けられている。サブ制御部 9 1 は、演出に係る各種制御を行うサブ C P U 9 1 a と、演出に係る各種データを記憶する R A M 9 1 c とを備える。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、液晶表示器 5 1 における画像の表示、スピーカ 5 3 , 5 4 からの音出力、およびサイドランプ 2 7 やリールバックライト 2 8 の点灯 / 消灯などを制御する。液晶表示器 5 1 の画像表示やスピーカ 5 3 , 5 4 の音出力に用いられる演出データは、R A M 9 1 c に記憶されている。さらに、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作を検出し、検出した操作に応じて液晶表示器 5 1 における画像の表示やスピーカ 5 3 , 5 4 からの音出力を制御する。

10

【 0 0 2 0 】

スロットマシン 1 においてゲームを行う場合、遊技者は、メダル投入部 4 にメダルを投入するか、M A X B E T スイッチ 6 を操作するなどして規定数の賭数を設定する。これにより、入賞ライン L N が有効となり、かつスタートスイッチ 7 への操作が有効となってゲームが開始可能な状態となる。入賞ライン L N とは、透視窓 3 に表示されたリール 2 L , 2 C , 2 R における図柄の組合せが入賞図柄の組合せと一致するか否かを判定するためのラインである。本実施形態では、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定された入賞ライン L N のみが入賞ラインとして定められているが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N に揃ったことを認識しやすくする無効ラインが設けられていてもよい。

20

【 0 0 2 1 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 が操作されると、リール 2 L , 2 C , 2 R が回転する。このとき、メイン制御部 4 1 によって内部抽選が行われる。内部抽選は、導出を許容する図柄組合せ（表示結果組合せ）を決定する処理である。内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されることを、当該図柄組合せに対応する役に当選したともいう。

【 0 0 2 2 】

ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止する。これにより、透視窓 3 に図柄組合せが導出表示される。入賞ライン L N 上において、当選役の図柄組合せと一致する図柄組合せが停止した場合、当該当選役に対応する入賞が発生する。

30

【 0 0 2 3 】

リールの停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施の形態では、1 9 0 m s（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール 2 L , 2 C , 2 R の回転を停止させる制御が行われる。リール 2 L , 2 C , 2 R を 1 分間に 8 0 回転させ、8 0（回転）× 2 1（1 リール当たりの図柄コマ数、たとえば、2 1 コマ）= 1 6 8 0 コマ分の図柄を変動させるので、予め定められた最大停止遅延時間（1 9 0 m s）が経過するまでの間では、最大で 4 コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール 2 L、2 R、2 R に導出させることが可能である。

40

【 0 0 2 4 】

入賞が発生可能な役としては、特別役（ボーナス）、小役、および再遊技役がある。特別役（ボーナス）は、入賞することによって、小役に当選する確率が非ボーナス状態よりも高まるボーナス状態に遊技状態が制御される役である。特別役（ボーナス）には、R B（レギュラーボーナス）や B B（ビッグボーナス）のような第一種特別役物、および C B（チャレンジボーナス）のような第二種特別役物が含まれる。本実施の形態においては、

50

特別役として、C B が設けられている。小役は、入賞することによって、メダルが付与される役である。再遊技役（リプレイ）は、入賞することによって、遊技者所有のメダルを消費することなく次の遊技が開始可能となる役である。

【 0 0 2 5 】

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、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部 4 1 が、上述の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 の表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ 7 の検出時）に乱数を用いて決定するものである。

【 0 0 2 6 】

なお、各役の当選フラグのうち、小役およ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、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つた場合にも、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ようになっている。

【 0 0 2 7 】

また、内部抽選において、予め定められた所定の操作態様（たとえば、操作順序、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役や再遊技役（以下、「押し順役」とも称する）が当選し得るようになっている。押し順役には、たとえば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様となる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役などを含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止態様、不利な遊技状態への移行が回避される停止態様なども含む。

【 0 0 2 8 】

メイン制御部 4 1 は、通常区間（以下、「通常区間通常」とも称する）において予め定められた所定の抽選条件が成立したときに、有利区間に制御するか否かを決定する有利区間移行抽選を行い、当該有利区間移行抽選に当選（以下、「有利区間当選」とも称する）することで、有利区間の制御を開始する。有利区間は、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様に対応するナビ情報を報知可能な区間である。これに対して、通常区間は、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様に対応するナビ情報を報知不可能な区間である。

【 0 0 2 9 】

メイン制御部 4 1 は、内部抽選によって押し順役に当選したときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様を報知するナビを実行可能である。具体的には、メイン制御部 4 1 は、ナビ情報として、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（A T）に制御可能である。

【 0 0 3 0 】

有利区間中において、メイン制御部 4 1 は、押し順役に当選したときに、A T の制御を行うことでナビ報知を実行し、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様（たとえば、操作順序、操作タイミングなど）を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、ナビ情報として、当該操作態様を液晶表示器 5 1 などを用いて報知するナビ演出を実行させる。

【 0 0 3 1 】

押し順役には、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様（以下、「正

10

20

30

40

50

解手順」とも称する)と一致したときにベルが入賞する押し順ベル(6択ベル)と、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様と一致したときにリプレイが入賞する押し順リブとが含まれる。以下では、押し順ベルが当選したゲームで行われ得るナビを、ベルナビとも称する。

【0032】

遊技者は、ベルナビに従って正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することで、押し順ベルに含まれる役のうち、メダルの払い出しが多い方の役を入賞させることができる。あるいは、遊技者は、ベルナビに従って正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することで、押し順ベルに含まれる役のうち、入賞を取りこぼす可能性のない役を入賞させることができる。なお、押し順ベルに含まれる役のうち、正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに入賞可能な役を「主役」、正解手順とは異なる不正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに入賞可能な役を「副役」とも称する。

10

【0033】

ナビ報知およびナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することで、内部抽選にて当選した押し順役に含まれる主役を確実に入賞させることができるようになっている。また、有利区間の制御では、有利区間LED19を点灯可能にして、有利区間の制御を行っている旨を報知する。

【0034】

[遊技状態の遷移]

図3は、遊技状態の遷移を説明するための図である。図3に示すように、液晶表示器51によって制御される遊技状態には、非内部中および内部中が含まれる。

20

【0035】

内部中は、遊技が進行可能な状態であってかつ予め定められた設計値に基づくメダルの払出率が担保されている状態である。なお、本実施形態のロットマシン1では、殆どのゲームを内部中で遊技者に遊技させることになっている。

【0036】

一方、非内部中は、遊技者によって遊技することがない、あるいは遊技することがあってもその時間が極端に短い状態である。非内部中においては、CBに当選し、かつ当該CBの入賞を取りこぼしたときに、次のゲームから遊技状態が内部中に移行する。すなわち、内部中は、CBの当選を持ち越した状態である。一旦、遊技状態が内部中に制御されると、持ち越されているCBに入賞することはほとんどなく、あったとしても、極端に低い確率となっている。

30

【0037】

なお、図3に示す例では、遊技状態としてCBの図示を省略しているが、非内部中や内部中においてCBに入賞することが仮にあれば、非内部中または内部中からCBへと遊技状態が移行する。この場合、CBは概ね1ゲームで終了し、再び非内部中へと遊技状態が移行する。

【0038】

内部中における状態には、通常区間および有利区間が含まれる。前述のように、有利区間は、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様に対応するナビ情報を報知可能な区間である。これに対して、通常区間は、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様に対応するナビ情報を報知不可能な区間である。通常区間においては、有利区間移行抽選で当選(有利区間当選)したときに、有利区間に状態が制御される。

40

【0039】

有利区間における状態には、通常時(以下、「有利区間通常」とも称する)、CZ(以下、「有利区間CZ」とも称する)およびAT(以下、「有利区間AT」とも称する)が含まれる。有利区間通常は、ナビが実行され得る状態である。有利区間CZは、有利区間通常よりもナビの実行確率が高い状態である。有利区間ATは、有利区間CZよりもナビの実行確率が高い状態である。本実施の形態においては、有利区間通常におけるナビの実

50

行確率は 0 % であるが、所定確率でナビを実行するようにしてもよい。

【 0 0 4 0 】

また、有利区間 A T において遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増数は、有利区間 C Z において遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増数よりも大きい。また、有利区間 C Z において遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増数は、有利区間通常中や通常区間通常中において遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増数よりも大きい。1 ゲーム当たりの純増数（以下、「1 G 純増数」とも称する）とは、1 ゲーム当たりで払い出されるメダルの枚数から 1 ゲーム当たりで賭数の設定に用いられるメダルの枚数を差し引いた数である。

【 0 0 4 1 】

所定の状態（通常区間通常や有利区間通常や有利区間 C Z や有利区間 A T）における純増数とは、所定の状態（通常区間通常や有利区間通常や有利区間 C Z や有利区間 A T）において払い出されるメダルの総数から当該所定の状態（通常区間通常や有利区間通常や有利区間 C Z や有利区間 A T）において賭数の設定に用いられるメダルの総数を差し引いた数である。

【 0 0 4 2 】

通常区間通常および有利区間通常はいずれも、メダルが減少する状態である。有利区間 A T や有利区間 C Z は、メダルが増加する状態である。有利区間 A T や有利区間 C Z は、通常区間通常や有利区間通常よりも遊技者にとって有利な状態である。具体的には、本実施の形態においては、通常区間通常および有利区間通常において、1 G 純増数が - 1 枚に設計されており、有利区間 C Z において、1 G 純増数が 1 枚に設計されており、有利区間 A T において、1 G 純増数が 8 枚に設計されている。

【 0 0 4 3 】

つまり、通常区間通常や有利区間通常における出玉率は 1 より小さく、有利区間 C Z や有利区間 A T における出玉率は 1 より大きい。また、通常区間通常と有利区間通常とは、出玉率が等しい。ここで、出玉率とは、ある状態に制御されている期間において、賭数の設定に用いられるメダルの総数に対する払い出されるメダルの総数の比率である。

【 0 0 4 4 】

有利区間 C Z は、有利区間通常よりも有利区間 A T に制御する確率が高く、有利区間通常から有利区間 A T に制御されるまでの途中経路に位置する状態である。すなわち、有利区間 C Z は、有利区間通常よりも有利な出玉状態である。有利区間通常から有利区間 C Z に状態が制御されるような当選を「C Z 当選」とも称する。

【 0 0 4 5 】

有利区間 C Z への制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間 C Z 中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数に達したことを条件に、当該有利区間 C Z が終了する。

【 0 0 4 6 】

有利区間 A T は、有利区間通常および有利区間 C Z のいずれからも制御可能な状態である。有利区間通常または有利区間 C Z から有利区間 A T に状態が制御されるような当選を「A T 当選」とも称する。

【 0 0 4 7 】

有利区間 A T への制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間 A T 中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数に達したことを条件に、当該有利区間 A T が終了する。なお、有利区間 A T は、ゲーム数で管理されるものに限らず、ナビの実行回数が予め設けられた上限回数に達すること、押し順役当選時における主役の入賞回数が予め設けられた上限回数に達すること、および払出枚数や純増枚数が予め設けられた上限枚数に達することなど、その他の条件に基づき管理されるものであってもよい。

【 0 0 4 8 】

通常区間において、有利区間移行抽選で当選（有利区間当選）したときに、有利区間通常に制御される。本実施の形態においては、通常区間に滞在するゲーム数は約 1 ゲームに

10

20

30

40

50

なるように設計されている（たとえば、有利区間移行抽選における当選確率を90%以上に設計する）。このようにすることで、大半の場合は、通常区間への制御が開始された1ゲーム目で有利区間当選し、次のゲームから有利区間（有利区間通常）に再度制御されることになる。

【0049】

有利区間通常において、AT当選した場合は有利区間AT（AT）に制御される。有利区間通常において、CZ当選した場合は有利区間CZ（CZ）に制御される。有利区間CZにおいて、AT当選した場合は有利区間ATに制御される。有利区間ATが終了した場合、有利区間CZに制御される。AT当選することなく有利区間CZが終了した場合、有利区間通常に制御される。

10

【0050】

有利区間中の出玉状態においてリミッタ条件が成立するか、あるいは任意の終了条件が成立すると、当該有利区間中の出玉状態から通常に状態が制御される。具体的には、有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される消化ゲーム数（有利区間G数）の合計が所定の上限G数（たとえば、1500G）に達したときに、有利区間が終了し、通常に出玉状態が制御される。

【0051】

なお、有利区間G数は、RAM41cに格納された有利区間G数カウンタによってカウントされる。あるいは、有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される有利区間中の純増枚数の合計が所定の上限枚数（たとえば、2400枚）に達したときに、有利区間が終了し、通常に出玉状態が制御される。なお、有利区間中の純増枚数は、RAM41cに格納された純増枚数カウンタによってカウントされる。

20

【0052】

有利区間中の出玉状態から通常に状態が制御されると、有利区間中の出玉状態において計数されていた消化ゲーム数および純増枚数の合計値、さらに遊技中に獲得可能なポイントも初期化される。

【0053】

また、たとえば、任意の終了条件には、CZ当選することなく予め定められた終了条件が成立したこと、有利区間CZにおいてAT当選することなく予め定められた終了条件が成立したことなどが含まれる。また、有利区間ATにおいてATの終了条件が成立したことであってもよい。

30

【0054】

なお、有利区間ATにおいて、特化ゾーン当選したときに、ATゲーム数が付与される割合が高くなる有利区間特化ゾーン（「上乘せ特化ゾーン」とも称する）に制御されるようにしてもよい。有利区間特化ゾーンは、有利区間通常、有利区間CZ、および有利区間ATのいずれよりも有利な状態である。

【0055】

図4は、スロットマシンの構成を示すブロック図である。図4に示されるように、スロットマシン1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40と、コマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板90と、電気部品の駆動電源を生成する電源基板101と、遊技の進行に応じた信号を外部に出力する外部出力基板1000などを備える。

40

【0056】

遊技制御基板40は、各種の操作手段や検出手段（図4の遊技制御基板40の左側に例示）などのスイッチ類からの検出信号に基づいて遊技を進行させ、報知手段（図4の遊技制御基板40の左側に例示）などの表示機器類を駆動制御する。また、遊技制御基板40は、リールセンサ33L、33C、33Rからの信号に基づき、リールモータ32L、32C、32Rを駆動制御する。

【0057】

遊技制御基板40には、メイン制御部41などの回路構成（図4の遊技制御基板40内

50

に例示)が搭載されている。メイン制御部41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40に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。メイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータであり、図示されないCPU、ROM、RAM、I/Oポートなどを備えている。

【0058】

演出制御基板90は、演出用スイッチ56が接続される。また、演出制御基板90は、液晶表示器51などの演出装置(図4の演出制御基板90の左側に例示)を駆動制御する。演出制御基板90には、サブ制御部91などの回路構成(図4の演出制御基板90内に例示)が搭載されている。サブ制御部91は、遊技制御基板40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90に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。サブ制御部91は、1チップマイクロコンピュータであり、図示されないCPU、ROM、RAM、I/Oポートなどを備えている。

10

【0059】

サブ制御部91の回路構成には、たとえば、日および時刻のうちの少なくともいずれか一方を計時するための時計装置97(以下では、RTCともいう)を含む。サブ制御部91は、たとえば、RTC97により計時された日および時刻のうちの少なくともいずれか一方の値や、演出用スイッチ56からの検出信号などに応じて演出制御を実行可能である。電源基板101には、ホッパーモータ34b、各種の操作手段や検出手段(図4の電源基板101の右側に例示)などが接続されている。

【0060】

20

[入賞役]

図5は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。図5の名称欄には、入賞役の名称が示され、図柄の組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄の組合せが示されている。また、無効ラインに停止し得る図柄の組合せ欄には、入賞となる図柄の組合せが入賞ラインに停止したときに無効ラインに停止し得る図柄の組合せであって遊技者が認識しやすい図柄の組合せが示されている。付与欄には、入賞時に付与される価値(メダル払出枚数、再遊技付与など)が示されている。

【0061】

図5に示すように、特別役としては、CBが設けられている。小役としては、中段ベル、右上がりベル、右下がりベル(「左上がりベル」とも称する)、上段ベル1~8、スイカ、およびチェリーが設けられている。再遊技役としては、通常リプが設けられている。

30

【0062】

中段ベルや右上がりベルや右下がりベルは、上述した主役に対応する役である。上段ベル1~8は、上述した副役に対応する役であり、中段ベルや右上がりベルや右下がりベルよりも払い出し枚数が少ない。具体的には、中段ベルや右上がりベルや右下がりベルに入賞すると11枚の払い出しが行われ、上段ベル1~8に入賞すると2枚の払い出しが行われる。スイカが入賞した場合、リール2L, 2C, 2Rにおいてスイカ図柄が揃う。

【0063】

[抽選対象役]

図6は、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。図6の役番号欄には、抽選対象役ごとに定められた役番号が示され、抽選対象役欄には、その名称が示され、入賞役の組合せ欄には、各抽選対象役に含まれる入賞役の組合せが示され、遊技状態欄には、遊技状態ごとに丸印でその抽選対象役が抽選対象であることが示されている。

40

【0064】

図6に示すように、特別役の抽選対象役としては、CBが設けられている。小役の抽選対象役としては、6択ベル(6択ベル1~6)、スイカ、およびチェリーが設けられている。再遊技役の抽選対象役としては、通常リプが設けられている。なお、スイカ、チェリーは、内部抽選における当選確率が6択ベルよりも低いため、「レア役」とも称する。

【0065】

50

非内部中においては、全ての役が当選可能であるが、内部中においては、既にC Bの当選が持ち越されているため、C Bのみが当選不可能になっている。

【0066】

[押し順役のリール制御]

図7は、押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。図7に示すように、押し順役には、6択ベル1～6が設けられている。AT中(有利区間AT中)において6択ベルが当選したゲームでは、ベルナビが実行され、正解手順が遊技者に報知される。遊技者は、ベルナビに従って正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することで、遊技者にとって有利な入賞役を入賞させることができる。

【0067】

6択ベル1, 2のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに主役である右下がりベルが入賞して11枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに副役である上段ベルが入賞して2枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【0068】

6択ベル3, 4のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに主役である中段ベルが入賞して11枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに副役である上段ベルが入賞して2枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【0069】

6択ベル5, 6のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに主役である右上がりベルが入賞して11枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに副役である上段ベルが入賞して2枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【0070】

[設定値]

本実施の形態のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、設定値に応じて、内部抽選で用いる当選確率を決定することにより、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。

【0071】

設定値を変更するためには、スロットマシン1の内部に設けられている電源ボックスの電源スイッチを操作して、スロットマシン1の電源がON状態である場合には一旦OFF状態にし、さらに、設定キースイッチを操作して、設定キースイッチをON状態にしてから、スロットマシン1の電源をONする必要がある。設定キースイッチをON状態にしてスロットマシン1の電源をON状態にすると、ドアが開放していることを条件に、遊技の進行が不可能な状態である設定変更状態に移行する。設定変更状態に移行すると、設定値表示器にRAM41cから読み出された現在の設定値が表示値として表示される。

【0072】

設定変更状態においては、リセット/設定スイッチが操作されると、設定値表示器に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る)。その後、スタートスイッチ7が操作されると、表示値を設定値として確定する。設定キースイッチがOFF状態にされると、確定した表示値(設定値)がRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、電源スイッチを一旦OFF状態にし、設定キースイッチをON状態として電源スイッチをONさせる操作を行うことにより、設定変更状態に移行されるため、該操作をまとめて設定変更操作ともいう。

【0073】

設定変更操作に基づいて、設定変更された場合、メイン制御部41は、RAM41cに

10

20

30

40

50

おける記憶領域を初期化する初期化処理を行う。その際、RAM 41c に格納された遊技に関する情報は初期化される。このため、たとえば、有利区間中に設定変更されると、有利区間に関する情報が初期化されるとともに、通常区間に制御される。

【0074】

〔バトル演出〕

本実施の形態においては、サブ制御部91は、バトル演出を実行可能である。バトル演出は、バトル演出の演出結果（勝利または敗北）によって特典が付与されるか否かを示唆する演出である。バトル演出においては、複数ゲームに亘って味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出画像が液晶表示器51に表示される。そして、一連のバトルを行い、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するか敗北するかが液晶表示器51に表示される。

10

【0075】

バトル演出において最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに勝利または敗北した場合は、バトル演出の演出結果（勝利または敗北）が報知される。味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した場合は、演出結果として、「WIN」の文字画像が液晶表示器51に表示される。これにより、特典の付与の決定が行われたことが遊技者に報知される。

【0076】

一方、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した場合は、演出結果として、「WIN」の文字画像が液晶表示器51に表示される。この場合、特典が付与されることが遊技者に報知されない。

20

【0077】

〔各種ステージ〕

次に、サブ制御部91が制御する演出上のステージの遷移について説明する。図8は、各種ステージについて説明するための図である。本実施の形態では、有利区間通常において、複数種類のステージに移行可能である。複数種類のステージ間は、後述する移行条件移行が成立したときに移行可能となる。

【0078】

複数種類のステージは、通常ステージと前兆ステージとを含む。通常ステージは、昼ステージで構成される。このため、通常ステージを昼ステージとも称する。昼ステージ（通常ステージ）は、図8（a）に示すステージA（昼）と、図8（b）に示すステージB（昼）とを含む。ステージA（昼）は、ステージA1（昼）とステージA2（昼）とステージA3（昼）とを含む。

30

【0079】

通常ステージは、有利区間通常において、前兆状態に制御されていない状態（「通常状態」とも称する）において制御可能なステージである。前兆ステージは、有利区間通常において、前兆状態に制御されている状態において制御可能なステージである。

【0080】

ステージB（昼）は、後述する「確認表示」を実行可能なステージである。確認表示が行われることで、遊技者の意思によるステージの移行が可能となる。一方で、ステージA（昼）は、確認表示を実行不能なステージである。この場合、遊技者の意思によりステージを移行することができない。

40

【0081】

通常ステージ間は、通常状態において互いに移行可能である。有利区間通常における消化ゲーム数が所定のゲーム数となったときに通常ステージ間の移行が発生する。詳しくは、図9を用いて後述するが、所定のゲーム数は、たとえば、33G目、133G目などである。

【0082】

前兆ステージは、夜ステージと、図8（c）に示すステージCとを含む。夜ステージは、図8（c）に示すステージA（夜）と、図8（d）に示すステージB（夜）とを含む。ステージA（夜）は、ステージA1（夜）とステージA2（夜）とステージA3（夜）と

50

を含む。

【 0 0 8 3 】

各昼ステージには、昼ステージに対応する夜ステージがある。たとえば、ステージ A 1（昼）に対応する夜ステージはステージ A 1（夜）であり、ステージ B（昼）に対応する夜ステージは、ステージ B（夜）である。ステージ C には、対応する昼ステージがない。

【 0 0 8 4 】

通常状態から前兆状態に制御される場合、通常ステージから前兆ステージへの移行が発生する。また、前兆状態から通常状態に制御されるとき、前兆ステージから通常ステージへの移行が発生する。

【 0 0 8 5 】

後述するように、前兆状態に制御されている場合は、前兆状態に制御されていない場合よりも、遊技者にとって有利な C Z に制御される割合が高い。つまり、前兆ステージは、通常ステージよりも、C Z に制御される割合が高い。

【 0 0 8 6 】

たとえば、夜ステージ（ステージ A（夜）、B（夜））は、ステージ A（昼）やステージ B（昼）よりも C Z に制御される割合が高い。また、ステージ C は、ステージ A（昼）やステージ B（昼）よりも C Z に制御される割合が高い。

【 0 0 8 7 】

さらに、後述するように、ステージ C は、ステージ A（夜）、B（夜）よりも C Z に制御される割合が高い。以下、ステージ C を「特別前兆ステージ」とも称する。

【 0 0 8 8 】

一方で、各昼ステージは、C Z に制御される割合が等しい。また、各夜ステージがでは、C Z に制御される割合が等しい。たとえば、ステージ A 1（昼）とステージ B（昼）とでは C Z に制御される割合が等しく、ステージ A 1（夜）とステージ B（夜）とでは C Z に制御される割合が等しい。

【 0 0 8 9 】

このため、昼ステージのうちいずれのステージに滞在しているかによって有利度の差は発生せず、夜ステージのうちいずれのステージに滞在しているかによって有利度の差は発生しない。

【 0 0 9 0 】

サブ制御部 9 1 は、ステージの遷移が決定されたとき、背景画像を各ステージの背景画像に変更する。たとえば、図 8（a）に示すように、ステージ A 1（昼）の背景画像として、昼の道と太陽の画像が表示されるとともに、キャラクターが歩いていることを示す画像が表示される。

【 0 0 9 1 】

ステージ A 1（夜）の背景画像は、ステージ A 1（昼）の背景画像（昼間の画像）を夜の画像に変更したものである。図 8（c）に示すように、ステージ A 1（夜）の背景画像として、夜の道と月と星の画像が表示されるとともに、キャラクターが歩いていることを示す画像が表示される。

【 0 0 9 2 】

図 8（b）に示すように、ステージ B（昼）の背景画像として、昼の山と太陽の画像が表示されるとともに、キャラクターが歩いていることを示す画像が表示される。一方で、図 8（d）に示すように、ステージ B（夜）の背景画像として、夜の山と太陽の画像が表示されるとともに、キャラクターが歩いていることを示す画像が表示される。

【 0 0 9 3 】

また、図 8（e）に示すように、ステージ C の背景画像として、街の画像が表示されるとともに、キャラクターが歩いていることを示す画像が表示される。

【 0 0 9 4 】

また、有利区間通常から C Z または A T へ制御されたような場合や、C Z から A T、あるいは A T から C Z に制御された場合は、C Z や A T における背景画像が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 5 】

図 8 (f) に示すように、C Z に制御された場合は、昼の海と太陽の画像が表示されるとともに、海に浮かぶ船を示す画像が表示される。図 8 (g) に示すように、A T に制御された場合は、土星と流れ星の画像が表示される。

【 0 0 9 6 】

[受付制御と確認表示]

上述のように、有利区間通常においては、ステージの移行が可能となる。ステージの移行は、移行条件が成立したときに可能となる。たとえば、移行条件は、ステージ移行 G 数 (図 9 を用いて後述する) に到達したときに成立する。

【 0 0 9 7 】

本実施の形態においては、ステージの移行が行われる際に、シャッター演出 (図 1 0 , 図 1 1 を用いて後述する) が実行される。シャッター演出が実行されると移行前のステージが視認不能となり、シャッター演出が終了すると、移行後のステージが視認可能となる。

【 0 0 9 8 】

そして、シャッター演出の実行中において、確認表示が実行可能となる。確認表示は、ステージの移行に関する遊技者の意思を確認する表示である。ステージの移行に関する遊技者の意思の確認とは、たとえば、遊技者が現在のステージからステージを変更するか否かの意思の確認である。また、現在のステージから複数のステージうちいずれのステージに変更するかかの意思の確認であってもよい。

【 0 0 9 9 】

このような意思の確認は、確認操作によって行われる。確認操作のうち、ステージを移行させる遊技者の意思を確認する操作を「特定の確認操作」と称する。たとえば、演出用スイッチ 5 6 を操作すること (特定の確認操作) によってステージを移行する意思を確認し、演出用スイッチ 5 6 を操作しないことによってステージを移行しない意思を確認することができる。あるいは、演出用スイッチ 5 6 を操作することによってステージを移行しない意思を確認し、演出用スイッチ 5 6 を操作しないこと (特定の確認操作) によってステージを移行する意思を確認するものであってもよい。

【 0 1 0 0 】

また、演出用スイッチ 5 6 を操作すること (特定の確認操作) によってステージを移行する意思を確認し、演出用スイッチ 5 6 とは異なる操作手段を操作することによってステージを移行しない意思を確認するようにしてもよい。あるいは、スロットマシン 1 が十字キーを備え、十キーを操作して、画面上に表示される選択肢を選択して決定すること (特定の確認操作) によって、複数種類ある移行先のステージのうち、いずれに移行するかを決定するようにしてもよい。

【 0 1 0 1 】

なお、本実施の形態においては、確認表示が終了するまでに操作を行わなかった場合、ステージを移行させない遊技者の意思が確認される。このため、確認表示が終了するまでに操作を行わないことも「確認操作」に含める。

【 0 1 0 2 】

また、サブ制御部 9 1 は、受付制御を実行可能である。受付制御の実行により、上記のようなステージの移行に関する遊技者の意思を確認することが可能となる。サブ制御部 9 1 は、受付制御として、受付無制御と受付有制御と実行可能である。

【 0 1 0 3 】

受付有制御は、移行条件が成立 (ステージ移行 G 数に到達) したときに、特定の確認操作を受け付ける制御である。本実施の形態において、特定の確認操作は、演出用スイッチ 5 6 の操作 (「ボタン操作」とも称する) である。受付有制御が行われると、移行条件が成立したときに確認表示が行われ、確認表示中にボタン操作を行うことでステージが移行する。一方で、確認表示中にボタン操作を行わないことでステージが移行しない。

【 0 1 0 4 】

受付無制御は、移行条件が成立したときに、特定の確認操作を受け付けない制御である

10

20

30

40

50

。本実施の形態においては、受付無制御が行われると、移行条件が成立しても確認表示が行われない。確認表示が行われないため、受付無制御においては、ボタン操作が受け付けられない。この場合、遊技者の意思により移行先のステージを決定することができず、抽選により移行先のステージが決定されることになる。

【0105】

また、本実施の形態においては、移行条件が成立したときに受付無制御が行われてステージB（昼）から複数種類のステージのうちのいずれかにステージが移行した場合は、移行条件が成立したときに受付有制御が行われてステージB（昼）から複数種類のステージのうちのいずれかにステージが移行した場合よりも、遊技者にとって有利なCZに制御される割合が高くなるように構成されている。具体例については、図10（a1）～（b3）を用いて後述する。

10

【0106】

また、移行条件が成立したときに受付無制御が行われて複数種類のステージのうちのいずれかからステージCにステージが移行した場合は、移行条件が成立したときに受付有制御が行われて複数種類のステージのうちのいずれかからステージCにステージが移行した場合よりも、遊技者にとって有利なCZに制御される割合が高くなるように構成されている。具体例については、図10（a1）～（b3）を用いて後述する。

【0107】

以上のように構成することで、ステージがどのように移行するかにより遊技者を着目させることができ、ステージの移行に関する遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0108】

また、本実施の形態においては、受付制御において、ステージB（昼）に制御されているときに受付有制御を実行可能である。移行条件が成立したとき、ステージB（昼）に制御されている場合は確認表示を実行可能であるが、ステージA（昼）に制御されている場合は確認表示を行わないものとする。

【0109】

たとえば、ステージB（昼）において、遊技者が好きなアニメのキャラクタが登場したり、遊技者が好む演出が実行されたり（頻出する演出が他と異なる、煽り方が他と異なるなど）、遊技者が好む方法で告知が行われたりする場合、遊技者の趣味・嗜好による理由により、遊技者はステージB（昼）に留まろうとする。ステージB（昼）に制御されている場合に確認表示を実行可能とすることで、遊技者の意思によりステージB（昼）に留まることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0110】

また、移行条件が成立したとき、ステージB（夜）に制御されている場合は確認表示を実行可能であるが、ステージA（夜）、Cに制御されている場合は確認表示を行わないものとする。なお、これに限らず、ステージA（昼）やステージA（夜）においても、確認表示を実行可能とするものであってもよい。

【0111】

また、メイン制御部41は、前兆移行条件が成立したときに前兆状態（図9）に制御する。本実施の形態においては、図9を用いて後述するように、有利区間通常において、前兆状態に制御されるゲームは予め定められている。このため、有利区間通常に制御されてから、予め定められたゲーム数が経過したときに、前兆移行条件が成立して前兆状態に制御される。

40

【0112】

また、サブ制御部91は、前兆状態に制御されたことを特定可能なコマンドを受信すると、前兆ステージに制御可能である。本実施の形態においては、前兆状態への制御を条件にステージCに制御される。具体的には、前兆状態に制御されたゲームからステージCに制御される。

【0113】

また、夕方ステージも前兆状態への制御を条件に制御される。ただし、これに限らず、

50

前兆状態に制御されていなくても、前兆ステージに制御されるもの（ガセ前兆）であってもよい。

【 0 1 1 4 】

また、本実施の形態においては、受付無制御によってステージ B（昼）からステージが移行する場合は、ステージ C に移行する。つまり、移行条件が成立したときにステージ B（昼）に制御されている場合において、確認表示が行われなかった場合は、ステージ C に遷移することになる。なお、受付無制御によってステージ B（昼）からステージ A（夜）に制御するようにしてもよい。

【 0 1 1 5 】

また、本実施の形態においては、特定状況において、受付有制御を実行可能である。特定状況は、移行条件が成立してステージ B（昼）から夜ステージに移行する状況である。上述のように、ステージ B（昼）に制御されている場合、移行条件が成立すると、確認表示が実行可能であり、遊技者の意思によりステージの移行先を決定することができる。

10

【 0 1 1 6 】

特定状況において受付有制御が行われる場合、遊技者がボタン操作を行わなかったときは、ステージ B（夜）にステージが移行する一方、遊技者がボタン操作を行ったときは、ステージ A（夜）にステージが移行する。

【 0 1 1 7 】

このようにすることで、遊技者による特定の確認操作（ボタン操作）を行ったか否かで移行する夜ステージが変化する。上記で説明したような、遊技者の趣味・嗜好による理由により、遊技者の意思により滞在ステージを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。このように、ステージの移行に関する遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 1 1 8 】

なお、これに限らず、特定状況は、移行条件が成立して昼ステージから夜ステージに移行する状況であってもよい。つまり、ステージ A（昼）、B（昼）のいずれのステージからも確認表示を実行可能として、遊技者の意思によりステージの移行先を決定することができるようにしてもよい。

【 0 1 1 9 】

また、本実施の形態においては、移行条件が成立してステージ B（昼）から昼ステージに移行する状況においても受付有制御を実行可能であるが、これに限らず、特定状況のみにおいて受付有制御を実行可能としてもよい。

30

【 0 1 2 0 】

[有利区間通常における状態およびステージ]

図 9 は、有利区間通常における状態およびステージについて説明するための図である。先に説明したように、メイン制御部 41 は、有利区間において有利区間通常に制御可能である。有利区間通常において、C Z 当選した場合は C Z に制御され、A T 当選した場合は A T に制御される。さらに、C Z において A T 当選した場合は A T に制御される。

【 0 1 2 1 】

また、メイン制御部 41 は、有利区間通常において、前兆状態に制御可能である。前兆状態においては、前兆演出が実行される。前兆演出は、連続演出（バトル演出）が実行される前に実行可能な演出である。本実施の形態においては、有利区間通常において、前兆演出およびバトル演出が実行されていないときに実行される演出を通常演出と称する。

40

【 0 1 2 2 】

図 9 に示すように、有利区間通常に制御されたときは、まず、通常演出が実行される。そして、前兆移行条件が成立すると、前兆状態に制御されるとともに前兆演出が実行される。そして、前兆演出が終了すると、バトル演出が実行される。

【 0 1 2 3 】

このように、通常演出、前兆演出、バトル演出の順に演出が実行される。そして、バトルに勝利した場合（C Z 当選した場合）は、C Z に制御される。一方で、バトルに敗北し

50

た場合（ＣＺ当選しなかった場合）は、通常演出が実行される。

【 0 1 2 4 】

そして、バトルに敗北して通常演出に戻った場合、再度、通常演出、前兆演出、バトル演出の順に演出が実行される。同様に、バトル演出においてバトルに敗北する（ＣＺ当選しない）限り、通常演出、前兆演出、バトル演出が繰り返されることになる。

【 0 1 2 5 】

ただし、本実施の形態においては、有利区間通常に制御されてから経過したゲーム数（「通常消化ゲーム数」とも称する）が、８００ゲーム（天井ゲーム）に到達した場合は、当該ゲームにおいて必ずＣＺに当選する。そして、次のゲームよりＣＺに制御される。

【 0 1 2 6 】

本実施の形態においては、有利区間通常における各ゲームにおいて、ＣＺ抽選およびＡＴ抽選を行う。その際、通常消化ゲーム数が所定ゲーム数であるときは、通常消化ゲーム数が所定ゲーム数でないときよりも、ＣＺ当選する割合が高くなるように、ＣＺ抽選が行われる。ここで、所定ゲーム数は、１００の倍数である。

【 0 1 2 7 】

つまり、通常消化ゲーム数が１００Ｇ、２００Ｇ、３００Ｇ、４００Ｇ、５００Ｇ、６００Ｇ、７００Ｇ、８００Ｇであるときは、高確率でＣＺに当選することになる。特に、通常消化ゲーム数が８００Ｇ（天井ゲーム）であるときは、１００％の確率でＣＺに当選する。なお、これに限らず、高確率でＣＺに当選する複数ゲーム数からなる高確ゾーンを設けるようにしてもよい。

【 0 1 2 8 】

また、所定ゲーム数の３Ｇ前から連続演出を開始し、所定ゲーム数の３４Ｇ前から前兆演出を開始する（前兆状態に制御される）。たとえば、通常消化ゲーム数が６６Ｇ（＝１００Ｇ－３４Ｇ）であるときに、前兆演出を開始する。通常消化ゲーム数が９７Ｇ（＝１００Ｇ－３Ｇ）であるときに、前兆演出を終了してバトル演出を開始する。

【 0 1 2 9 】

つまり、所定ゲーム数が９７Ｇ～１００Ｇであるときに、４ゲームに亘るバトル演出が実行される。そして、高確率でＣＺに当選するバトル演出の最終ゲーム（通常消化ゲーム数が１００Ｇとなるゲーム（単に「１００Ｇ目」とも称する））において、バトル演出の結果が報知される。バトル演出の最終ゲームにおいて、ＣＺに当選した場合はバトル演出の結果として勝利が報知され、ＣＺに当選しなかった場合はバトル演出の結果として敗北が報知される。

【 0 1 3 0 】

また、通常演出が実行されている期間は通常ステージに制御され、前兆演出やバトル演出が実行されている期間は前兆ステージに制御される。つまり、通常演出が実行されている期間はステージＡ１（昼）～Ａ３（昼），Ｂ（昼）のいずれかに制御される。また、前兆演出やバトル演出が実行されている期間は、ステージＡ１（夜）～Ａ３（夜），Ｂ（夜），Ｃのいずれかに制御されることになる。

【 0 1 3 1 】

これにより、通常演出が開始するゲーム（１Ｇ目、１０１Ｇ目、２０１Ｇ目など）から通常ステージに制御され、前兆演出が開始するゲーム（６６Ｇ目、１６６Ｇ目、２６６Ｇ目など）から前兆ステージに移行することになる。前兆移行条件は、前兆演出が開始するゲームの開始操作が行われたときに成立する。

【 0 1 3 2 】

また、通常演出が開始されるゲームから３２Ｇが経過したゲーム（３３Ｇ目、１３３Ｇ目、２３３Ｇ目など）においても、通常ステージから他の通常ステージに移行可能である。

【 0 1 3 3 】

このように、ステージの移行が発生可能な通常消化ゲーム数を「ステージ移行Ｇ数」とも称する。ステージ移行Ｇ数は、１Ｇ目、３３Ｇ目、６６Ｇ目、１０１Ｇ目、１３３Ｇ目、１６６Ｇ目、２０１Ｇ目、２３３Ｇ目、２６６Ｇ目などである。ステージの移行は、ス

10

20

30

40

50

テージ移行G数において、当該ゲームを開始するための開始操作を行ったときに、ステージ抽選により決定される。

【0134】

有利区間通常に制御された1G目においては、通常演出が実行される。このとき、図8に示された例においては、通常ステージであるステージA2(昼)に移行する。33G目は通常演出が実行されており、このとき、ステージA2(昼)からステージB(昼)に移行している。

【0135】

66G目において前兆演出が開始しており、このとき、ステージB(昼)からステージA1(夜)に移行している。敗北により連続演出が終了して通常演出が開始した101G目においては、ステージA1(夜)からステージB(昼)に移行している。

【0136】

次に、確認有制御や確認無制御の実行割合(確認表示の実行割合)や、ボタン操作の有無によるステージの遷移について説明する。

【0137】

ステージA(昼)(ステージA1(昼)~A3(昼))に制御されており、通常ステージから通常ステージに移行する場合(33G目など)は、現在のステージ以外の通常ステージ(ステージA1(昼)~A3(昼), B(昼))の中からランダムに移行先のステージが決定される。ランダムに決定を行う場合、同じ割合でいずれかのステージを決定するようにしてもよい。そして、確認表示が行われることなくステージが移行する。

【0138】

これに対して、ステージB(昼)に制御されており、通常ステージから通常ステージに移行する場合は、確認表示が実行可能である。確認表示を行うか否かは抽選により決定される。

【0139】

本実施の形態においては、前兆状態に制御されているときは、前兆状態に制御されていないときよりも受付有制御が行われる割合が高くなるように構成されている。つまり、前兆ステージに移行するときは、通常ステージに移行するときよりも確認表示が行われる割合が高くなるように抽選が行われる。このようにすることで、遊技者は、確認制御が行われると、前兆ステージへの移行を期待することができる。

【0140】

なお、通常ステージから通常ステージに移行する場合は確認制御を行わず、通常ステージから前兆ステージに移行するときに確認制御を実行可能にするようなものであってもよい。

【0141】

ステージB(昼)において確認表示が行われる場合、遊技者がボタン操作を行った場合は、ステージA1(昼)~A3(昼)の中からランダムに移行先のステージが決定される。遊技者がボタン操作を行わなかった場合は、ステージB(昼)への制御が継続する。

【0142】

ステージA(昼)に制御されており、通常ステージから前兆ステージに移行する場合(66G目など)は、現在のステージに対応する夜ステージ以外の前兆ステージ(ステージA1(夜)~A3(夜), B(夜), C)の中から移行先のステージが決定される。

【0143】

その際、連続演出が終了するゲームにおいてCZ当選率が高ければ高いほど、ステージCが選択されやすくなるようにステージが決定される。たとえば、連続演出が終了するゲームが800G目(天井ゲーム)である場合は100%の確率でCZに当選するため、必ずステージCが決定される。ステージCが決定されなかった場合は、ステージA1(夜)~A3(夜), B(夜)の中からランダムに移行先のステージが決定される。そして、確認表示が行われることなくステージが移行する。

【0144】

10

20

30

40

50

このように、本実施の形態においては、ステージ A（夜）、B（夜）はランダムに決定され、前兆状態に制御されるゲーム数は予め定められている。このため、ステージ B（夜）およびステージ A（夜）のいずれに移行した場合においても、C Z に制御される場合は、夜ステージに制御されてから C Z に制御されるまでの期間の期待値が等しくなる。

【0145】

また、ステージ A（夜）、B（夜）はランダムに決定され、演出状態は変わるものの、内部的な C Z の当選割合は変わらない。このため、ステージ B（夜）およびステージ A（夜）のいずれに移行した場合においても、夜ステージにおいて C Z に制御される割合が等しくなる。

【0146】

一方、ステージ B（昼）に制御されており、通常ステージから前兆ステージに移行する場合は、確認表示が実行可能となる。この場合、バトル演出において高確率で C Z に当選するような場合には確認表示を行わずにステージ C に移行させ、そうでない場合には、確認表示を行ってステージ C 以外のステージに移行させるようにすればよい。

【0147】

確認表示が行われた場合であって、遊技者がボタン操作を行った場合は、ステージ A 1（夜）～ A 3（夜）の中からランダムに移行先のステージが決定される。確認表示が行われた場合であって、遊技者がボタン操作を行わなかった場合は、ステージ B（夜）に移行する。また、確認表示が行われなかった場合は、ステージ C に移行する。

【0148】

また、ステージ A（夜）、C に制御されており、前兆ステージから通常ステージに移行する場合（101 G 目など）は、現在のステージに対応する昼ステージ以外の通常ステージ（ステージ A 1（昼）～ A 3（昼）、B（昼））の中からランダムに移行先のステージが決定される。そして、確認表示が行われることなくステージが移行する。

【0149】

これに対して、ステージ B（夜）に制御されており、前兆ステージから通常ステージに移行する場合は、確認表示が行われる。その際、遊技者がボタン操作を行った場合は、ステージ A 1（昼）～ A 3（昼）の中からランダムに移行先のステージが決定される。遊技者がボタン操作を行わなかった場合は、ステージ B（夜）に移行する。

【0150】

このように、ステージ A（昼）、A（夜）、C に制御されているときは、確認表示が行われることなく、次のステージはランダムに移行する。一方で、ステージ B（昼）、B（夜）に制御されている場合は、確認表示を実行可能であり、ボタン操作を行うと次のステージはランダムに移行する。ボタン操作を行わなければ、次のステージでもステージ B（ステージ B（昼）、B（夜））への制御を継続する。また、ステージ B（昼）に制御されている場合において、確認表示が行われなかった場合は、有利なステージ C に移行する。

【0151】

図 9 の例においては、33 G 目において、確認表示が行われることなくステージ A 2（昼）からステージ B（昼）に移行している。前兆状態に制御される 66 G 目において、確認表示が行われてボタン操作を行ったことで、ステージ B（昼）からステージ A 1（夜）に移行している。

【0152】

前兆状態への制御を終了する 101 G 目において、確認表示が行われることなくステージ A 1（夜）からステージ B（昼）に移行している。133 G 目において、確認表示が行われてボタン操作を行わなかったことで、ステージ B（昼）への制御が継続している。

【0153】

前兆状態に制御される 166 G 目において、確認表示が行われてボタン操作を行わなかったことで、ステージ B（昼）からステージ B（夜）に移行（ステージ B の夜ステージに移行）している。前兆状態への制御を終了する 201 G 目において、確認表示が行われてボタン操作を行ったことで、ステージ B（夜）からステージ A 1（昼）に移行している。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 4 】

前兆状態への制御を終了する 7 0 1 G 目において、確認表示が行われることなくステージ A 3 (夜) からステージ A 1 (昼) に移行している。7 3 3 G 目において、確認表示が行われることなくステージ A 1 (昼) からステージ B (昼) に移行している。前兆状態に制御される 7 6 6 G 目において、確認表示が行われることなく、ステージ B (昼) からステージ C に移行している。

【 0 1 5 5 】

[ステージ移行時の受付制御]

図 1 0 は、ステージ移行時の受付制御について説明するための図である。

【 0 1 5 6 】

図 1 0 (a 1) ~ (a 3) は、ステージ B (昼) からステージ A 1 (昼) に移行する場合において、受付有制御が行われる場合について説明するものである。

【 0 1 5 7 】

図 1 0 (a 1) に示すように、現在、ステージ B (昼) に制御されているものとする。液晶表示器 5 1 には、ステージ B (昼) の背景画像が表示されている。そして、開始操作を行ったときに移行条件が成立し、ステージの移行が決定されるとともに、受付有制御の実行が決定されたとする。このとき、シャッター演出が開始する。

【 0 1 5 8 】

サブ制御部 9 1 は、シャッター表示を行うシャッター演出を実行可能である。シャッター表示は、ステージの移行時において、ステージの移行を示唆する表示である。具体的には、シャッター演出において、シャッターを開閉する画像を表示する演出が実行される。シャッター演出においては、まず、シャッターが閉まることで、シャッターが開いた状態から閉じた状態になる画像が表示される。

【 0 1 5 9 】

受付有制御の実行が決定されている場合、シャッターが閉じた状態になると、確認表示が行われる。図 1 0 (a 2) に示すように、シャッター画像の前面側に、確認表示が行われる。具体的には、ステージを移行するか否かを確認する文字画像「ステージを移行しますか？」が表示される。また、ステージを移行したい場合に演出用スイッチの操作 (ボタン操作) をすべきことを示す文字画像「 Y E S 」および「 P U S H 」の文字が付された画像が表示される。

【 0 1 6 0 】

このように、ステージ B (昼) に制御されているときに受付有制御が実行可能である。なお、ステージ A に制御されているときに受付有制御が実行可能になるようにしてもよい。

【 0 1 6 1 】

図 1 0 (a 2) の状態において、遊技者がボタン操作を行ったとする。ボタン操作が行われたことで、ステージ B (昼) とは異なるステージ A 1 (昼) への移行が決定されたとする。その後、シャッター演出において、シャッターが開くことで、シャッターが閉じた状態から開いた状態になる画像が表示される。

【 0 1 6 2 】

本例では、ステージ B (昼) からステージ A 1 (昼) へ移行する。第 1 停止操作を行うと、図 1 0 (a 3) に示すように、シャッターが開いてステージ A 1 (昼) の背景画像が表示される。また、その際、タイトル表示が行われる。タイトル表示は、シャッター演出の終了後に、移行先のステージを示唆する表示である。

【 0 1 6 3 】

ステージ A 1 (昼) に移行したため、ステージ A 1 (昼) に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ A 1 (昼) 」が表示されている。

【 0 1 6 4 】

図 1 0 (b 1) ~ (b 3) は、ステージ B (昼) からステージ C に移行する場合において受付無制御が行われる場合について説明するものである。

【 0 1 6 5 】

10

20

30

40

50

上述のように、移行条件が成立したときに確認表示が行われずステージ B（昼）からステージが移行した場合は、移行条件が成立したときに確認表示が行われてステージ B（昼）からステージが移行した場合よりも、C Z に制御される割合が高くなる。

【0166】

また、移行条件が成立したときに確認表示が行われずステージ C にステージが移行した場合は、移行条件が成立したときに確認表示が行われてステージ C にステージが移行した場合よりも、C Z に制御される割合が高くなる。たとえば、移行条件が成立したときに確認表示が行われずステージ B（昼）からステージ C にステージが移行したときは、高確率で C Z に当選する。

【0167】

図 10（b1）に示すように、現在、ステージ B（昼）に制御されているものとする。液晶表示器 51 には、ステージ B（昼）の背景画像が表示されている。そして、開始操作を行ったときに移行条件が成立し、ステージの移行が決定されるとともに、受付無制御の実行が決定されたとする。さらに、前兆状態に制御され、ステージ C への移行が決定されたとする。このとき、シャッター演出が開始する。

【0168】

図 10（b2）に示すように、シャッター演出により、シャッターが開いた状態から閉じた状態になる画像が表示される。この場合、受付無制御の実行が決定されているため、シャッターが閉じた状態になっても、確認表示が行われない。

【0169】

ステージ C への移行が決定されているため、第 1 停止操作を行うと、図 10（b3）に示すように、シャッターが開いてステージ C の背景画像が表示される。また、その際、ステージ C に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ C」が表示される。

【0170】

このように、受付無制御によってステージ B（昼）からステージが移行する場合は、ステージ C に移行する。また、前兆状態への制御を条件にステージ C に制御される。

【0171】

図 10（c1）～（c3）は、ステージ B（昼）からステージ A 1（夜）に移行する場合において受付有制御が行われる場合について説明するものである。

【0172】

上述のように、移行条件が成立してステージ B（昼）から夜ステージに移行する特定状況において、受付有制御を実行可能である。特定状況において受付有制御が行われる場合、遊技者がボタン操作を行わなかったときは、ステージ B（夜）にステージが移行する一方、遊技者がボタン操作を行ったときは、ステージ A（夜）にステージが移行する。

【0173】

図 10（c1）に示すように、現在、ステージ B（昼）に制御されているものとする。液晶表示器 51 には、ステージ B（昼）の背景画像が表示されている。そして、開始操作を行ったときに移行条件が成立し、ステージの移行が決定されるとともに、受付有制御の実行が決定されたとする。さらに、前兆状態に制御されたものとする。このとき、シャッター演出が開始する。

【0174】

受付有制御の実行が決定されたことで、シャッターが閉じた状態になると、確認表示が行われる。図 10（c2）に示すように、シャッター画像の全面側に、確認表示が行われる。ここでは、遊技者がボタン操作を行ったとする。ボタン操作が行われたことで、ステージ B（昼）に対応する夜ステージとは異なるステージ A 1（夜）への移行が決定されたとする。

【0175】

第 1 停止操作を行うと、図 10（c3）に示すように、シャッターが開いてステージ A 1（夜）の背景画像が表示される。また、ステージ A 1（夜）に移行したため、ステージ A 1（夜）に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ A 1（夜）」が表示され

10

20

30

40

50

ている。

【 0 1 7 6 】

図 1 0 (d 1) ~ (d 3) は、ステージ B (昼) からステージ B (夜) に移行する場合において受付有制御が行われる場合について説明するものである。

【 0 1 7 7 】

図 1 0 (d 1) に示すように、現在、ステージ B (昼) に制御されているものとする。液晶表示器 5 1 には、ステージ B (昼) の背景画像が表示されている。そして、開始操作を行ったときに移行条件が成立し、ステージの移行が決定されるとともに、受付有制御の実行が決定されたとする。さらに、前兆状態に制御されたものとする。このとき、シャッター演出が開始する。

10

【 0 1 7 8 】

受付有制御の実行が決定されたことで、シャッターが閉じた状態になると、確認表示が行われる。図 1 0 (d 2) に示すように、シャッター画像の全面側に、確認表示が行われる。ここでは、遊技者がボタン操作を行わなかったとする。ボタン操作が行われなかったことで、ステージ B (昼) の夜ステージであるステージ B (夜) への移行が決定される。

【 0 1 7 9 】

第 1 停止操作を行うと、図 1 0 (d 3) に示すように、シャッターが開いてステージ B (夜) の背景画像が表示される。また、ステージ B (夜) に移行したため、ステージ B (夜) に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ B (夜) 」が表示されている。

【 0 1 8 0 】

20

また、受付有制御 (確認表示あり) が行われてステージ B (昼) から夜ステージに移行する割合は、受付無制御 (確認表示なし) が行われてステージ B (昼) から夜ステージに移行する割合よりも高くなる。本実施の形態においては、ステージ B (昼) から夜ステージへ移行するときは、必ず確認表示が行われるが、これに限らず、確認表示が実行される割合が高くなるものであればよい。

【 0 1 8 1 】

また、昼ステージ (ステージ A (昼) , B (昼)) から夜ステージに移行する場合に、確認表示を実行可能であって、受付有制御 (確認表示あり) が行われて昼ステージから夜ステージに移行する割合は、受付無制御 (確認表示なし) が行われて昼ステージから夜ステージに移行する割合よりも高くなるものであってもよい。

30

【 0 1 8 2 】

[昼ステージから昼ステージに移行する際の演出の一例]

図 1 1 は、昼ステージから昼ステージに移行する際の演出の一例を説明するための図である。以下では、図 1 0 (a 1) ~ (a 3) を用いて説明した演出例について、タイミングも含めてより詳細に説明する。

【 0 1 8 3 】

図 1 1 (a 1) に示すように、現在、ステージ B (昼) に制御されているものとする。液晶表示器 5 1 には、ステージ B (昼) の背景画像が表示されている。そして、3 3 G 目を開始するための開始操作を行ったときに移行条件が成立し、ステージの移行が決定されるとともに、受付有制御の実行が決定されたとする。このとき、シャッター演出が開始する。

40

【 0 1 8 4 】

開始操作によりシャッター演出の実行が開始されると、シャッターが開いた状態 (図 1 1 (a 1)) から、シャッターが閉まった状態 (図 1 1 (a 3)) へと遷移する。図 1 1 (a 2) は、シャッターが閉まる途中を示す画像である。シャッターの画像は、ステージ B (昼) の背景画像の前面側に表示される。このため、シャッターの画像が表示されることにより、ステージ B の背景画像が一部視認不能となる。

【 0 1 8 5 】

図 1 1 (a 3) に示すように、シャッターが閉まった状態になると、ステージ B (昼) の背景画像は完全に視認不能となる。また、受付有制御の実行が決定されているため、シャッターが閉じた状態になると、確認表示が行われる。

50

【 0 1 8 6 】

図 1 1 (a 3) の状態から、遊技者がボタン操作を行ったとする。ボタン操作が行われたことで、ステージ B (昼) とは異なるステージ A 1 (昼) への移行が決定されたとする。

【 0 1 8 7 】

第 1 停止操作が行われると、シャッターが開いた状態へと遷移する。図 1 1 (a 4) は、シャッターが開く途中を示す画像である。このとき、移行先のステージであるステージ A 1 (昼) の背景画像が一部視認可能な状態となる。

【 0 1 8 8 】

さらに、シャッターが開き、図 1 1 (a 5) に示すように、完全に開いた状態になると、ステージ A の背景画像が視認可能な状態となり、シャッター演出が終了する。また、その際、ステージ A 1 (昼) に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ A 1 (昼) 」が表示される。

10

【 0 1 8 9 】

タイトル表示は、たとえば、次のゲームを開始させるための開始操作が行われたときに終了させてもよく、所定の時間が経過したときに終了させるようにしてもよい。図 1 1 (a 6) に示すように、タイトル表示が終了すると、ステージ A (昼) の背景画像のみが表示される。

【 0 1 9 0 】

図 1 1 (a 3) の状態から、遊技者がボタン操作を行わなかったとする。ボタン操作が行われなかったことで、ステージ B (昼) への制御が継続する。

20

【 0 1 9 1 】

第 1 停止操作が行われると、シャッターが開いた状態へと遷移する。図 1 1 (b 1) は、シャッターが開く途中を示す画像である。このとき、ステージ B (昼) の背景画像が一部視認可能な状態となる。

【 0 1 9 2 】

さらに、シャッターが開き、図 1 1 (b 2) に示すように、完全に開いた状態になると、ステージ B (昼) の背景画像が視認可能な状態となり、シャッター演出が終了する。また、その際、ステージ B (昼) に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ B (昼) 」が表示される。図 1 1 (a 6) に示すように、タイトル表示が終了すると、ステージ B (昼) の背景画像のみが表示される。

30

【 0 1 9 3 】

[昼ステージから夜ステージまたはステージ C に移行する際の演出の一例]

図 1 2 は、昼ステージから夜ステージまたはステージ C に移行する際の演出の一例を説明するための図である。以下では、図 1 0 (b 1) ~ (d 3) を用いて説明した演出例について、タイミングも含めてより詳細に説明する。

【 0 1 9 4 】

図 1 2 (a 1) に示すように、現在、ステージ B (昼) に制御されているものとする。液晶表示器 5 1 には、ステージ B (昼) の背景画像が表示されている。そして、6 6 G 目を開始するための開始操作を行ったときに移行条件が成立し、ステージの移行が決定されるとともに、前兆状態に制御されたものとする。このとき、シャッター演出が開始する。

40

【 0 1 9 5 】

受付有制御の実行が決定されている場合、開始操作によりシャッター演出の実行が開始されると、シャッターが開いた状態 (図 1 2 (a 1)) から、シャッターが閉まった状態 (図 1 2 (a 3)) へと遷移する。図 1 2 (a 2) は、シャッターが閉まる途中を示す画像である。

【 0 1 9 6 】

図 1 2 (a 3) に示すように、シャッターが閉まった状態になると、ステージ B (昼) の背景画像は完全に視認不能となる。シャッターが閉じた状態になると、確認表示が行われる。

【 0 1 9 7 】

50

図 1 2 (a 3) の状態から、遊技者がボタン操作を行ったとする。ボタン操作が行われたことで、ステージ B (昼) に対応する夜ステージとは異なるステージ A 1 (夜) への移行が決定されたとする。

【 0 1 9 8 】

第 1 停止操作が行われると、シャッターが開いた状態へと遷移する。図 1 2 (a 4) は、シャッターが開く途中を示す画像である。このとき、変更後のステージであるステージ A 1 (夜) の背景画像が一部視認可能な状態となる。

【 0 1 9 9 】

さらに、シャッターが開き、図 1 2 (a 5) に示すように、完全に開いた状態になると、ステージ A 1 (夜) の背景画像が視認可能な状態となり、シャッター演出は終了する。また、その際、ステージ A 1 (夜) に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ A 1 (夜) 」が表示される。図 1 2 (a 6) に示すように、タイトル表示が終了すると、ステージ A (夜) の背景画像のみが表示される。

【 0 2 0 0 】

図 1 2 (a 3) の状態から、遊技者がボタン操作を行わなかったとする。ボタン操作が行われなかったことで、ステージ B (昼) の夜ステージに対応するステージ B (夜) に移行する。

【 0 2 0 1 】

第 1 停止操作が行われると、シャッターが開いた状態へと遷移する。図 1 2 (b 1) は、シャッターが開く途中を示す画像である。このとき、ステージ B (夜) の背景画像が一部視認可能な状態となる。

【 0 2 0 2 】

さらに、シャッターが開き、図 1 2 (b 2) に示すように、完全に開いた状態になると、ステージ B (夜) の背景画像が視認可能な状態となり、シャッター演出は終了する。また、その際、ステージ B (夜) に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ B (夜) 」が表示される。図 1 2 (a 6) に示すように、タイトル表示が終了すると、ステージ B (夜) の背景画像のみが表示される。

【 0 2 0 3 】

図 1 2 (a 1) の状態において、受付無制御の実行が決定されている場合、開始操作によりシャッター演出の実行が開始されると、シャッターが開いた状態 (図 1 2 (a 1)) から、シャッターが閉まった状態 (図 1 2 (c 1)) へと遷移する。また、開始操作により、ステージ C への移行が決定されたものとする。

【 0 2 0 4 】

図 1 2 (c 1) に示すように、シャッターが閉まった状態になると、ステージ B (昼) の背景画像は完全に視認不能となる。シャッターが閉じた状態になっても確認表示は行われない。

【 0 2 0 5 】

第 1 停止操作が行われると、シャッターが開いた状態へと遷移する。図 1 2 (c 2) は、シャッターが開く途中を示す画像である。このとき、変更後のステージであるステージ C の背景画像が一部視認可能な状態となる。

【 0 2 0 6 】

さらに、シャッターが開き、図 1 2 (c 3) に示すように、完全に開いた状態になると、ステージ C の背景画像が視認可能な状態となり、シャッター演出が終了する。また、その際、ステージ C に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ C 」が表示される。図 1 2 (c 4) に示すように、タイトル表示が終了すると、ステージ C の背景画像のみが表示される。

【 0 2 0 7 】

[ステージ C からバトル演出に発展する場合の演出の一例]

図 1 3 は、ステージ C からバトル演出に発展する場合の演出の一例について説明するための図である。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 8 】

現在、有利区間通常におけるステージ C に制御されているとする。図 1 3 (a 1) に示すように、ステージ C の背景画像が表示される。図 9 を用いて説明したように、有利区間通常に制御されたときは、まず、通常演出が実行される。そして、前兆移行条件が成立すると、前兆状態に制御されるとともに前兆演出が実行される。

【 0 2 0 9 】

そして、前兆演出が終了すると、図 1 3 (a 2) に示すように、バトル演出が実行される。液晶表示器 5 1 には、コロッセオで味方キャラクタ (画面左側のキャラクタ) と敵キャラクタ (画面右側のキャラクタ) とが対峙する画像が表示される。バトル演出が進行すると、図 1 3 (a 3) に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

10

【 0 2 1 0 】

その後、バトル演出の演出結果 (勝利または敗北) によって C Z に制御されるか否かが報知される。図 1 3 (a 4) は、バトル演出の演出結果によって C Z への制御が報知される場合を示し、図 1 3 (b 1) は、バトル演出の演出結果によって C Z への制御が報知されない場合を示している。

【 0 2 1 1 】

C Z に制御されない場合は、図 1 3 (a 4) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北し、「 L O S E 」の文字画像が表示される。これにより、C Z に制御されないことが報知される。

20

【 0 2 1 2 】

そして、図 1 3 (a 4) に示すように、バトル演出が終了するとシャッター演出が実行される。シャッターが開き、シャッター演出が終了すると、通常演出が実行される。この例では、図 1 3 (a 6) に示すように、ステージ A 1 (昼) に移行し、ステージ A 1 (昼) の背景画像が表示されている。

【 0 2 1 3 】

一方、C Z に制御される場合は、図 1 3 (b 1) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、液晶表示器 5 1 には「 W I N 」の文字画像が表示される。これにより、C Z に制御されることが報知される。

【 0 2 1 4 】

そして、図 1 3 (b 2) に示すように、バトル演出が終了するとシャッター演出が実行される。シャッターが開き、シャッター演出が終了すると、図 1 3 (b 3) に示すように、C Z の背景画像が表示されている。

30

【 0 2 1 5 】

また、バトル演出の演出結果によって A T に制御されるものであってもよい。A T に制御される場合は、図 1 3 (b 1) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、液晶表示器 5 1 には「 W I N 」の文字画像が表示される。これにより、A T に制御されることが報知される。

【 0 2 1 6 】

そして、図 1 3 (b 2) に示すように、バトル演出が終了するとシャッター演出が実行される。シャッターが開き、シャッター演出が終了すると、図 1 3 (c) に示すように、A T の背景画像が表示されている。

40

【 0 2 1 7 】

[主な効果]

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 2 1 8 】

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

移行条件の成立 (たとえば、ステージ移行 G 数に到達) に基づいて、複数種類の演出状態 (たとえば、ステージ) のうちのいずれかに演出状態を移行可能な演出状態移行手段 (

50

たとえば、サブ制御部 9 1 によるステージを制御する処理)と、

前記移行条件が成立したときに、演出状態の移行に関する遊技者の意思を確認する特定の確認操作(たとえば、ボタン操作)を受け付けない制御を行う受付無制御(たとえば、図 1 0 (b 2))と、前記移行条件が成立したときに、前記特定の確認操作を受け付ける制御を行う受付有制御(たとえば、図 1 0 (a 2))とを実行可能な受付制御手段(たとえば、サブ制御部 9 1 による受付制御を行う処理)と、を備え、

前記移行条件が成立したときに前記受付無制御が行われて特定演出状態(たとえば、ステージ B (昼))から前記複数種類の演出状態のうちのいずれかに演出状態が移行した場合は、前記移行条件が成立したときに前記受付有制御が行われて前記特定演出状態から前記複数種類の演出状態のうちのいずれかに演出状態が移行した場合よりも、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、C Z)に制御される割合が高い(たとえば、図 1 0 (a 1) ~ (b 3))。

10

【 0 2 1 9 】

具体的には、サブ制御部 9 1 は、複数種類のステージのうちのいずれかに制御可能である。また、サブ制御部 9 1 は、受付制御を実行可能である。移行条件が成立(ステージ移行 G 数に到達)したときに、ステージの移行に関する遊技者の意思を確認する特定の確認操作(ボタン操作)を受け付けない制御を行う受付無制御(図 1 0 (b 2))と、移行条件が成立したときに、特定の確認操作を受け付ける制御を行う受付有制御(図 1 0 (a 2))とを含む。また、図 1 0 (a 1) ~ (b 3) に示すように、移行条件が成立したときに受付無制御が行われてステージ B (昼) から複数種類のステージのうちのいずれかにステージが移行した場合は、移行条件が成立したときに受付有制御が行われてステージ B (昼) から複数種類のステージのうちのいずれかにステージが移行した場合よりも、遊技者にとって有利な C Z に制御される割合が高い。

20

【 0 2 2 0 】

このようにすることで、ステージがどのように移行するかには遊技者を着目させることができ、ステージの移行に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 2 1 】

(1 - 2) 前記受付制御手段は、前記特定演出状態に制御されているときに前記受付有制御を実行可能である(たとえば、図 1 0 (a 2))。

【 0 2 2 2 】

具体的には、図 1 0 (a 2) に示すように、受付制御において、ステージ B (昼) に制御されているときに受付有制御を実行可能である。このようにすることで、遊技者の意思によりステージ B (昼) に滞在させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 2 3 】

(1 - 3) 前記受付無制御によって前記特定演出状態から演出状態が移行する場合は、前記特別演出状態に移行する(たとえば、図 1 0 (b 2))。

【 0 2 2 4 】

具体的には、図 1 0 (b 2) に示すように、受付無制御によってステージ B (昼) からステージが移行する場合は、ステージ C に移行する。このようにすることで、ステージ C への移行に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 2 5 】

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

移行条件の成立(たとえば、ステージ移行 G 数に到達)に基づいて、複数種類の演出状態(たとえば、ステージ)のうちのいずれかに演出状態を移行可能な演出状態移行手段(たとえば、サブ制御部 9 1 によるステージを制御する処理)と、

前記移行条件が成立したときに、演出状態の移行に関する遊技者の意思を確認する特定の確認操作(たとえば、ボタン操作)を受け付けない制御を行う受付無制御(たとえば、図 1 0 (b 2))と、前記移行条件が成立したときに、前記特定の確認操作を受け付ける

50

制御を行う受付有制御（たとえば、図 10（a 2））とを実行可能な受付制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 による受付制御を行う処理）と、を備え、

前記移行条件が成立したときに前記受付無制御が行われて前記複数種類の演出状態のうちのいずれかから特別演出状態（たとえば、ステージ C）に演出状態が移行した場合は、前記移行条件が成立したときに前記受付有制御が行われて前記複数種類の演出状態のうちのいずれかから前記特別演出状態に演出状態が移行した場合よりも、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、C Z）に制御される割合が高い（たとえば、図 10（a 1）～（b 3））。

【0226】

具体的には、サブ制御部 9 1 は、複数種類のステージのうちのいずれかに制御可能である。また、サブ制御部 9 1 は、受付制御を実行可能である。移行条件が成立（ステージ移行 G 数に到達）したときに、ステージの移行に関する遊技者の意思を確認する特定の確認操作（ボタン操作）を受け付けられない制御を行う受付無制御（図 10（b 2））と、移行条件が成立したときに、特定の確認操作を受け付ける制御を行う受付有制御（図 10（a 2））とを含む。また、図 10（a 1）～（b 3）に示すように、移行条件が成立したときに受付無制御が行われて複数種類のステージのうちのいずれかからステージ C にステージが移行した場合は、移行条件が成立したときに受付有制御が行われて複数種類のステージのうちのいずれかからステージ C にステージが移行した場合よりも、遊技者にとって有利な C Z に制御される割合が高い。

【0227】

このようにすることで、ステージがどのように移行するかには遊技者を着目させることができ、ステージの移行に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【0228】

（1 - 5） 特定条件（たとえば、前兆移行条件）が成立したときに前兆状態（たとえば、図 9）に制御可能な前兆状態制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による前兆状態に制御する処理）、をさらに備え、

前記演出状態移行手段は、前記前兆状態への制御を条件に前記特別演出状態に移行する（たとえば、図 9、図 10（b 3））。

【0229】

具体的には、メイン制御部 4 1 は、前兆移行条件が成立したときに前兆状態（図 9）に制御する。また、図 9、図 10（b 3）に示すように、サブ制御部 9 1 は、前兆状態への制御を条件にステージ C に制御する。このようにすることで、ステージ C への移行に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0230】

（1 - 6） 演出状態の移行時において、演出状態の移行を示唆する移行示唆表示（たとえば、シャッター表示）が行われ（たとえば、図 10（a 2））、

前記移行示唆表示の終了後に、移行先の演出状態を示唆する移行先示唆表示（たとえば、タイトル表示）が行われる（たとえば、図 10（a 3））。

【0231】

具体的には、図 10（a 2）に示すように、ステージの移行時において、ステージの移行を示唆するシャッター表示が行われる。図 10（a 3）に示すように、シャッター表示の終了後に、移行先のステージを示唆するタイトル表示が行われる。このようにすることで、ステージの移行に遊技者を注目させることができる。

【0232】

（2 - 1） 遊技を行う遊技機であって、

移行条件の成立（たとえば、ステージ移行 G 数に到達）に基づいて、複数種類の演出状態（たとえば、ステージ）のうちのいずれかに演出状態を移行可能な演出状態移行手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるステージを制御する処理）と、

前記移行条件が成立したときに、演出状態の移行に関する遊技者の意思を確認する特定の確認操作（たとえば、ボタン操作）を受け付ける制御を行う受付有制御（たとえば、図

10

20

30

40

50

10 (a2)) を実行可能な受付制御手段 (たとえば、サブ制御部 91 による受付制御を行う処理) と、を備え、

前記複数種類の演出状態は、通常演出状態 (たとえば、ステージ B (昼)) と、当該通常演出状態よりも遊技者にとって有利な有利状態 (たとえば、C Z) に制御される割合が高い特別演出状態 (たとえば、ステージ B (夜)、ステージ A (夜) (ステージ A 1 (夜) ~ ステージ A 3 (夜))) とを含み、

前記特別演出状態は、第 1 特別演出状態 (たとえば、ステージ B (夜)) と第 2 特別演出状態 (たとえば、ステージ A (夜)) とを含み、

前記受付制御手段は、前記移行条件が成立して前記通常演出状態から前記特別演出状態に移行する特定状況において、前記受付有制御を実行可能であり (たとえば、図 10 (c1) ~ (d3))、

10

前記特定状況において前記受付有制御が行われる場合、遊技者が前記特定の確認操作を行わなかったときは、前記第 1 特別演出状態に演出状態が移行する一方、遊技者が前記特定の確認操作を行ったときは、前記第 2 特別演出状態に演出状態が移行する (たとえば、図 10 (c1) ~ (d3))。

【0233】

具体的には、サブ制御部 91 は、複数種類のステージのうちのいずれかに制御可能である。また、サブ制御部 91 は、受付制御を実行可能である。移行条件が成立 (ステージ移行 G 数に到達) したときに、ステージの移行に関する遊技者の意思を確認する特定の確認操作 (ボタン操作) を受け付ける制御を行う受付有制御 (図 10 (a2)) とを含む。また、複数種類のステージは、ステージ B (昼) と、ステージ B (昼) よりも遊技者にとって有利な C Z に制御される割合が高い夜ステージとを含む。また、夜ステージは、ステージ B (夜) とステージ A (夜) (ステージ A 1 (夜) ~ ステージ A 3 (夜)) とを含む。また、図 10 (c1) ~ (d3) に示すように、移行条件が成立してステージ B (昼) から夜ステージに移行する特定状況において、受付有制御を実行可能であり、特定状況において受付有制御が行われる場合、遊技者が特定の確認操作を行わなかったときは、ステージ B (夜) にステージが移行する一方、遊技者が特定の確認操作を行ったときは、ステージ A (夜) にステージが移行する。

20

【0234】

このようにすることで、遊技者による特定の確認操作を行ったか否かで移行する夜ステージが変化するため、遊技の興趣を向上させることができる。このように、ステージの移行に関する遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0235】

(2-2) 特定条件 (たとえば、前兆移行条件) が成立したときに前兆状態 (たとえば、図 9) に制御可能な前兆状態制御手段 (たとえば、メイン制御部 41 による前兆状態に制御する処理)、をさらに備え、

前記前兆状態に制御されているときは、前記前兆状態に制御されていないときよりも前記受付有制御が行われる割合が高い (たとえば、図 9)。

【0236】

具体的には、メイン制御部 41 は、前兆移行条件が成立したときに前兆状態 (図 9) に制御する。また、図 9 に示すように、前兆状態に制御されているときは、前兆状態に制御されていないときよりも受付有制御が行われる割合が高い。このようにすることで、遊技者が特定の確認操作を行ったか否かで移行する夜ステージが変化するため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0237】

(2-3) 前記第 1 特別演出状態および前記第 2 特別演出状態のいずれに移行した場合においても、前記有利状態に制御される場合は、前記特別演出状態に移行してから前記有利状態に制御されるまでの期間の期待値が等しい (たとえば、図 9)。

【0238】

具体的には、図 9 に示すように、ステージ B (夜) およびステージ A (夜) のいずれに

50

移行した場合においても、C Zに制御される場合は、夜ステージに制御されてからC Zに制御されるまでの期間の期待値が等しい。このようにすることで、遊技者が特定の確認操作を行ったか否かで遊技者にとっての有利度が変化しない。

【0239】

(2-4) 前記第1特別演出状態および前記第2特別演出状態のいずれに移行した場合においても、前記特別演出状態において前記有利状態に制御される割合が等しい(たとえば、図9)。

【0240】

具体的には、図9に示すように、ステージB(夜)およびステージA(夜)のいずれに移行した場合においても、夜ステージにおいてC Zに制御される割合が等しい。このようにすることで、遊技者が特定の確認操作を行ったか否かで遊技者にとっての有利度が変化しない。

10

【0241】

(2-5) 前記受付制御手段は、前記移行条件が成立したときに、前記特定の確認操作を受け付けられない制御を行う受付無制御(たとえば、図10(d2))をさらに実行可能であり、

前記受付有制御が行われて前記特別演出状態に移行する割合は、前記受付無制御が行われて前記特別演出状態に移行する割合よりも高い(たとえば、図10(d2))。

【0242】

具体的には、受付制御は、移行条件が成立したときに、特定の確認操作を受け付けられない制御を行う受付無制御(図10(d2))を含む。また、図10(d2)に示すように、受付有制御が行われて夜ステージに移行する割合は、受付無制御が行われて夜ステージに移行する割合よりも高い(たとえば、図10(d2))。このようにすることで、ステージがどのように移行するかにより遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0243】

(2-6) 演出状態の移行時において、演出状態の移行を示唆する移行示唆表示(たとえば、シャッター表示)が行われ(たとえば、図10(c2))、

前記移行示唆表示の終了後に、移行先の演出状態を示唆する移行先示唆表示(たとえば、タイトル表示)が行われる(たとえば、図10(c3))。

30

【0244】

具体的には、図10(c2)に示すように、サブ制御部91は、ステージの移行時において、ステージの移行を示唆するシャッター表示を実行可能である。また、図10(c3)に示すように、サブ制御部91は、シャッター表示の終了後に、移行先のステージを示唆するタイトル表示を実行可能である。このようにすることで、ステージの移行に遊技者を注目させることができる。

【0245】

[変形例]

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

40

【0246】

[C Zへの制御について]

本実施の形態においては、連続演出が実行された後にC Zに制御されるようにしたが、これに限らず、連続演出の開始とともにC Zに制御されるものであってもよい。この場合、連続演出が敗北で終了すれば、C Zを終了して有利区間通常に制御され、連続演出が勝利で終了すればC Zを終了してA Tに制御されるようにすればよい。

【0247】

[パチンコ遊技機への適用について]

次に、本発明をパチンコ遊技機に適用した場合の例を説明する。以下、上記実施の形態

50

と同様の部分については詳しい説明を省略する。

【 0 2 4 8 】

パチンコ遊技機は、遊技盤に設けられた遊技領域に打球操作ハンドルを操作して遊技媒体であるパチンコ玉を打込むことで遊技が行われる。パチンコ遊技機においては、遊技領域に設けられた始動領域をパチンコ玉が通過することにより、抽出された乱数に基づいて、大当りを発生させるか否かなどについて決定される。始動領域の通過により、画像表示装置では演出図柄の変動表示を行う。大当りになったときは、変動表示の結果として大当り図柄が導出表示される。大当りになった後には、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態が終了した後は、大当り種別に応じて、確変状態に制御されることがある。確変状態表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。

10

【 0 2 4 9 】

本実施の形態においては、図 1 1 , 図 1 2 を用いて、通常ステージ（昼ステージ）から前兆ステージに移行する際の演出の一例を説明した。以下、図 1 4 を用いて、パチンコ遊技機に適用した場合の演出例を説明する。

【 0 2 5 0 】

パチンコ遊技機に適用する場合は、たとえば、前兆ステージを先読み予告演出の実行時に移行するステージとし、通常ステージを先読み予告演出の非実行時に移行するステージとしてもよい。先読み予告演出は、実行前の可変表示における大当り信頼度を予告する演出である。

【 0 2 5 1 】

20

先読み予告演出は、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、その予告演出の対象となる始動入賞に対応する変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示に亘って連続して実行される。信頼度の高い先読み予告演出が実行される場合や、有利度の高い大当り（16R 確変など）が発生する場合は、ステージ C に移行し、その他の場合は、ランダムに夜ステージに移行させるようにしてもよい。

【 0 2 5 2 】

図 1 4 は、パチンコ遊技機への適用例について説明するための図である。図 1 4（a 1）に示すように、現在、ステージ B（昼）に制御されているものとする。液晶表示器 5 1 には、ステージ B（昼）の背景画像が表示されている。パチンコ遊技機においては、ステージ B（昼）の背景画像が表示されるとともに、画面の中央に演出図柄が表示される。画面上では、変動表示が終了し、「3 6 2」で演出図柄が停止している。

30

【 0 2 5 3 】

そして、始動入賞口への入賞により、変動表示が開始する。スロットマシン 1 においては、開始操作により移行条件が成立するようにしたが、パチンコ遊技機においては、変動表示が開始するタイミングで、移行条件が成立する。

【 0 2 5 4 】

図 1 4（a 1）の状態、始動入賞口への入賞により先読み予告演出の実行が決定されると、移行条件が成立する。また、このとき、受付有制御の実行が決定されたとする。変動表示の開始とともに、シャッター演出が開始する。

40

【 0 2 5 5 】

シャッター演出の実行が開始されると、シャッターが開いた状態（図 1 4（a 1））から、シャッターが閉まった状態（図 1 4（a 3））へと遷移する。図 1 4（a 2）は、シャッターが閉まる途中を示す画像である。シャッターの画像は、ステージ B（昼）の背景画像の前面側に表示される。このため、シャッターの画像が表示されることにより、ステージ B の背景画像が一部視認不能な状態となる。

【 0 2 5 6 】

図 1 4（a 2）に示すように、ステージ B の背景画像が一部視認不能であるが、変動中の図柄は、一部または全部が視認可能な状態である。

【 0 2 5 7 】

50

図 1 4 (a 3) に示すように、シャッターが閉まった状態になると、ステージ B (昼) の背景画像は完全に視認不能となる。また、受付有制御の実行が決定されているため、シャッターが閉じた状態になると、確認表示が行われる。

【 0 2 5 8 】

図 1 4 (a 3) の状態から、遊技者がボタン操作 (パチンコ遊技機の演出用ボタンの操作) を行ったとする。ボタン操作が行われたことで、ステージ B (昼) とは異なるステージ A 1 (昼) への移行が決定されたとする。

【 0 2 5 9 】

スロットマシン 1 においては、開始操作がされるとシャッターが閉じ始め、第 1 停止操作がされるとシャッターが開き始めるようにした。すなわち、遊技者の操作に起因して、シャッター演出が実行される。確認表示は、シャッターが開き始めるタイミングで消去されるが、スロットマシン 1 の場合、第 1 停止操作をしない限り、確認表示は消去されない。

【 0 2 6 0 】

一方で、パチンコ遊技機においては、変動表示を開始するとシャッターが閉じ始め、所定時間が経過するとシャッターが開き始める。シャッターが開き始めるタイミングで確認表示が消去されるため、パチンコ遊技機の場合、所定時間内でボタン操作を行う必要がある。

【 0 2 6 1 】

所定時間が経過すると、シャッターが開いた状態へと遷移する。図 1 4 (a 4) は、シャッターが開く途中を示す画像である。このとき、変更後のステージであるステージ A 1 (昼) の背景画像が一部視認可能な状態となる。また、変動中の演出図柄は、一部または全部が視認可能な状態である。

【 0 2 6 2 】

さらに、シャッターが開き、図 1 4 (a 5) に示すように、完全に開いた状態になると、ステージ A の背景画像が視認可能な状態となり、シャッター演出は終了する。また、その際、ステージ A 1 (昼) に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ A 1 (昼) 」が表示される。

【 0 2 6 3 】

図 1 4 (a 3) の状態から、遊技者がボタン操作を行わなかったとする。ボタン操作が行われなかったことで、ステージ B (昼) への制御が継続する。

【 0 2 6 4 】

所定時間が経過すると、シャッターが開いた状態へと遷移する。図 1 4 (b 1) は、シャッターが開く途中を示す画像である。このとき、ステージ B (昼) の背景画像が一部視認可能な状態となる。また、変動中の演出図柄は、一部または全部が視認可能な状態である。

【 0 2 6 5 】

さらに、シャッターが開き、図 1 4 (b 2) に示すように、完全に開いた状態になると、ステージ B (昼) の背景画像が視認可能な状態となり、シャッター演出は終了する。また、その際、ステージ B (昼) に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ B (昼) 」が表示される。

【 0 2 6 6 】

図 1 4 (a 1) の状態において、受付無制御の実行が決定されている場合、変動表示の開始によりシャッター演出の実行が開始されると、シャッターが開いた状態 (図 1 4 (a 1)) から、シャッターが閉まった状態 (図 1 4 (c 1)) へと遷移する。本例では、変動表示の開始時に、ステージ C への移行が決定されたものとする。

【 0 2 6 7 】

図 1 4 (c 1) に示すように、シャッターが閉まった状態になると、ステージ B (昼) の背景画像は完全に視認不能となる。シャッターが閉じた状態になっても確認表示は行われない。

【 0 2 6 8 】

10

20

30

40

50

所定時間が経過すると、シャッターが開いた状態へと遷移する。図 1 4 (c 2) は、シャッターが開く途中を示す画像である。このとき、変更後のステージであるステージ C の背景画像が一部視認可能な状態となる。また、変動中の演出図柄は、一部または全部が視認可能な状態である。

【 0 2 6 9 】

さらに、シャッターが開き、図 1 4 (c 3) に示すように、完全に開いた状態になると、ステージ C の背景画像が視認可能な状態となり、シャッター演出は終了する。また、その際、ステージ C に対応するタイトル表示として、文字画像「ステージ C」が表示される。

【 0 2 7 0 】

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

10

【 0 2 7 1 】

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

【符号の説明】

【 0 2 7 2 】

1 スロットマシン、1 a 筐体、1 b 前面扉、2 L , 2 C , 2 R リール、3 透視窓、4 メダル投入部、6 M A X B E T スイッチ、7 スタートスイッチ、8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ、9 メダル払出口、1 1 クレジット表示器、1 2 遊技補助表示器、1 3 遊技用表示部、2 7 サイドランプ、2 8 L , 2 8 C , 2 8 R リールバックライト、4 1 メイン制御部、4 1 a メイン C P U、4 1 c R A M、5 1 液晶表示器、5 3 , 5 4 スピーカ、5 6 演出用スイッチ、9 1 サブ制御部、9 1 a サブ C P U、9 1 c R A M。

20

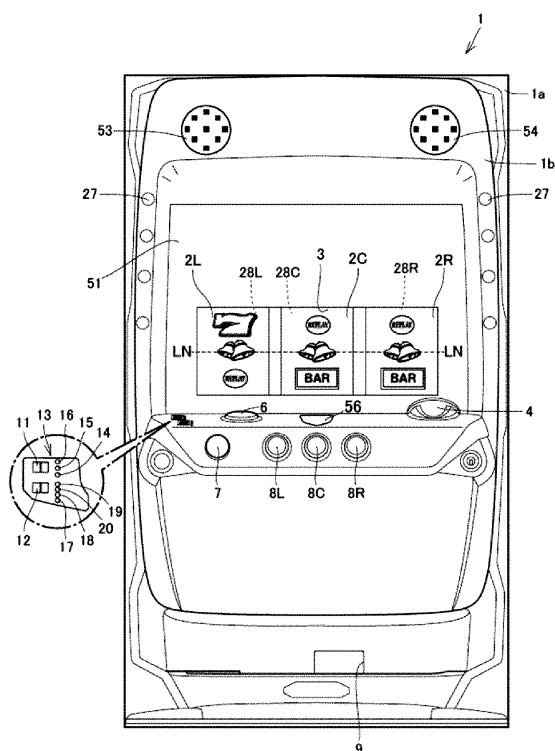
30

40

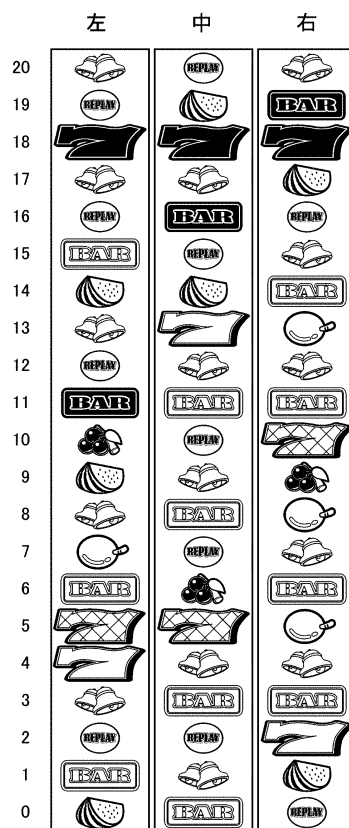
50

【図面】

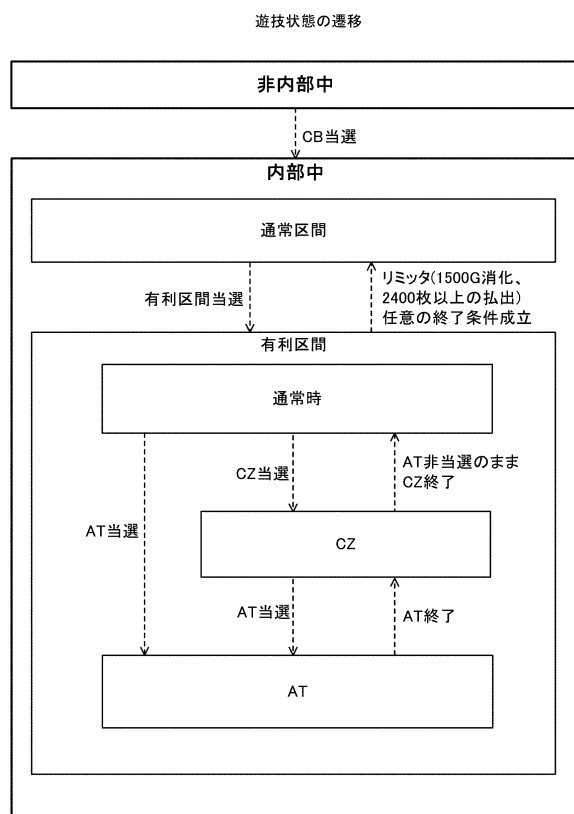
【圖 1】



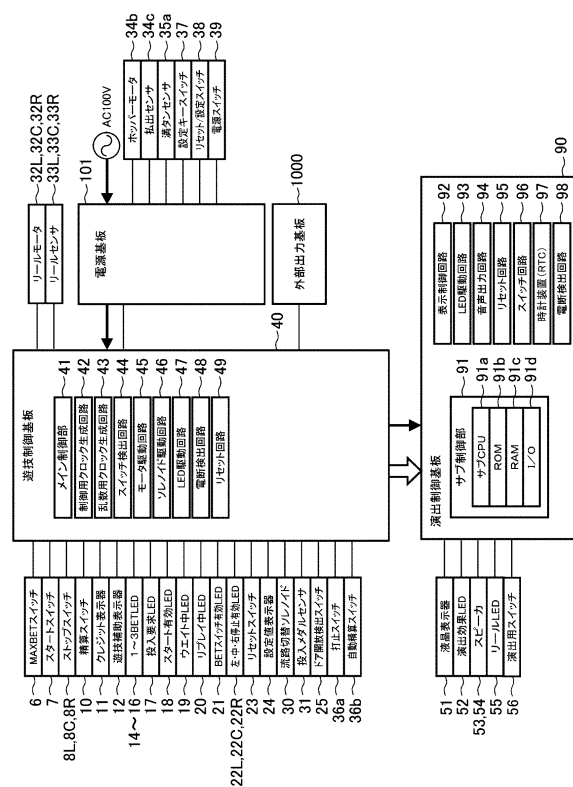
【圖 2】



【 図 3 】



【圖 4】



【図 5】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに停止し得る 図柄の組合せ	付与
CB	網7-網7-網7	-	CB作動
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	11枚
右上がりベル	赤7-ベル-白BAR	ベル-ベル-ベル	11枚
	赤7-ベル-黒BAR		
	白7-ベル-白BAR		
	白7-ベル-黒BAR		
	スイカ-ベル-白BAR		
右下がりベル (左上がりベル)	スイカ-ベル-黒BAR		11枚
	リプレイ-ベル-リプレイ		
	リプレイ-ベル-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR	ベル-ベル-ベル	2枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ベル5	プラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	プラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	プラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	プラム-黒BAR-黒BAR		
スイカ	ベル-スイカ-黒7	スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-スイカ-白7		
	ベル-黒7-リプレイ		
	ベル-白7-リプレイ		
	黒7-スイカ-スイカ		
	白7-スイカ-スイカ		
	スイカ-スイカ-スイカ		
チェリー	黒BAR-ベル-ベル	-	2枚
	黒BAR-黒BAR-ベル		
	黒BAR-白BAR-ベル		
通常リブ	チェリー-チェリー-チェリー	-	再遊技
	リプレイ-リプレイ-リプレイ		
	リプレイ-リプレイ-プラム		
	プラム-リプレイ-リプレイ		

【図 6】

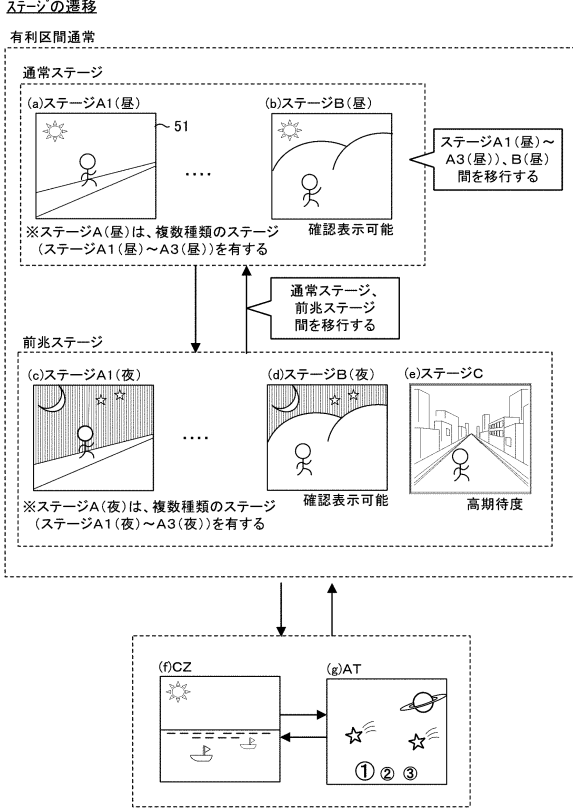
役番号	抽選対象役	入賞役の組合せ	遊技状態	
			非内部中	内部中
1	CB	CB	○	×
2	6択ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8	○	○
3	6択ベル2	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3	○	○
4	6択ベル3	中段ベル+上段ベル1+上段ベル4	○	○
5	6択ベル4	中段ベル+上段ベル6+上段ベル7	○	○
6	6択ベル5	右上がりベル+上段ベル1+上段ベル8	○	○
7	6択ベル6	右上がりベル+上段ベル4+上段ベル5	○	○
8	スイカ	スイカ	○	○
9	チェリー	チェリー	○	○
10	通常リブ	通常リブ	○	○

10

【図 7】

当選役	押し順	停止し得る図柄組合せ
6択ベル1	左中右	右下がりベル
	左中右以外	上段ベル1 or 上段ベル4 or ハズレ目
6択ベル2	左右中	右下がりベル
	左右中以外	上段ベル2 or 上段ベル3 or ハズレ目
6択ベル3	中左右	中段ベル
	中左右以外	上段ベル5 or 上段ベル8 or ハズレ目
6択ベル4	中右左	中段ベル
	中右左以外	上段ベル6 or 上段ベル7 or ハズレ目
6択ベル5	右左中	右上がりベル
	右左中以外	上段ベル1 or 上段ベル8 or ハズレ目
6択ベル6	右中左	右上がりベル
	右中左以外	上段ベル4 or 上段ベル5 or ハズレ目

【図 8】



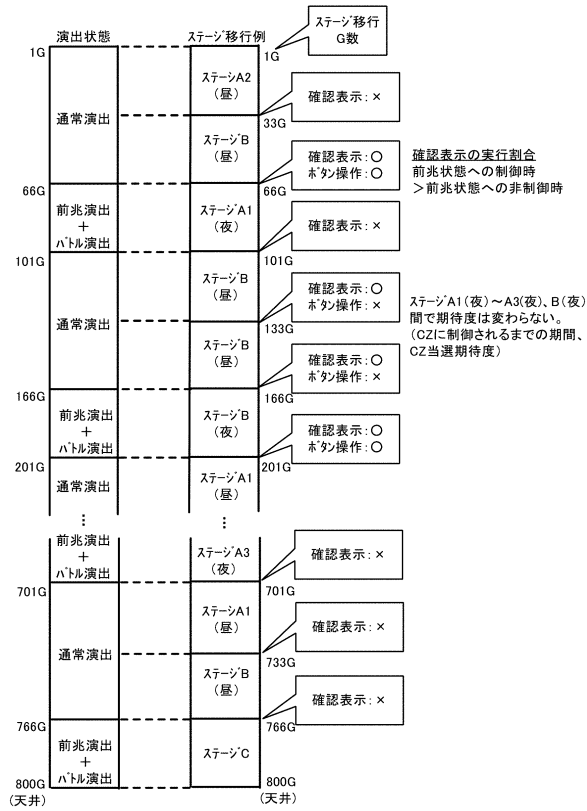
20

30

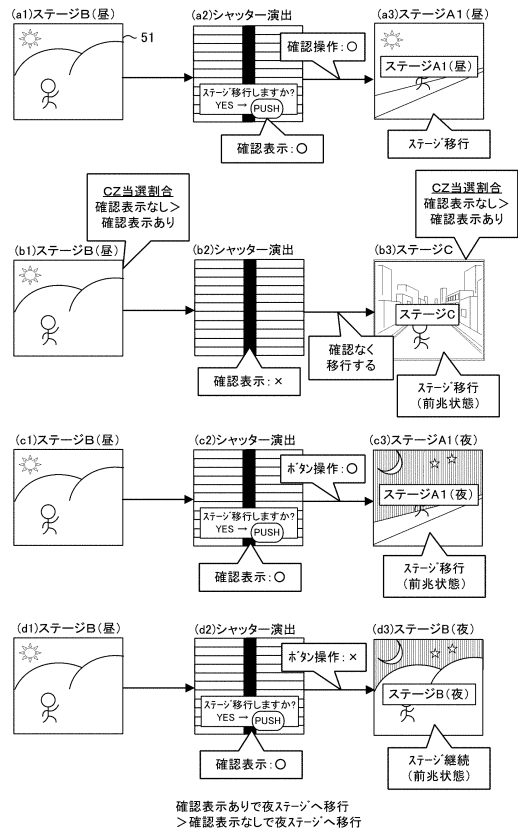
40

50

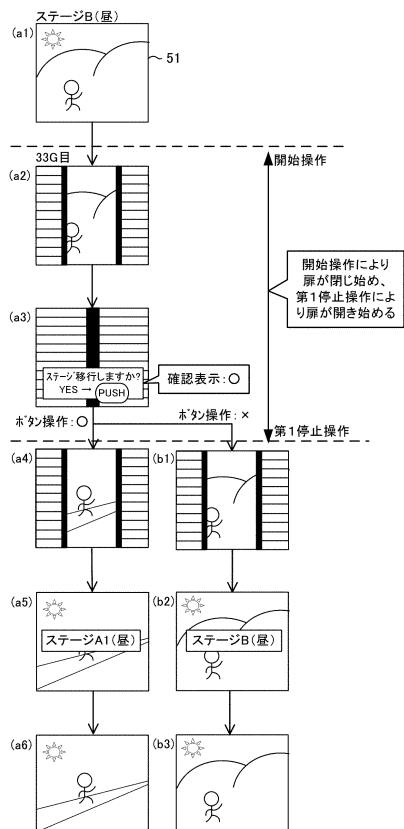
【図 9】



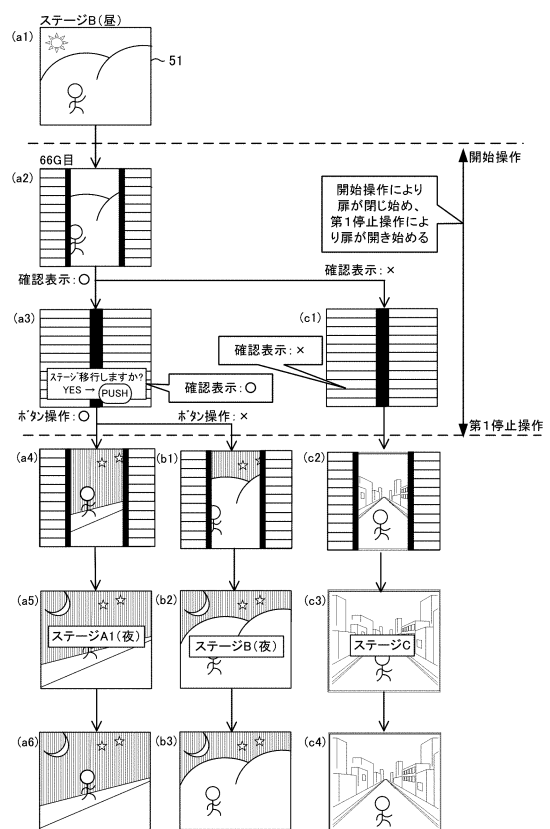
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

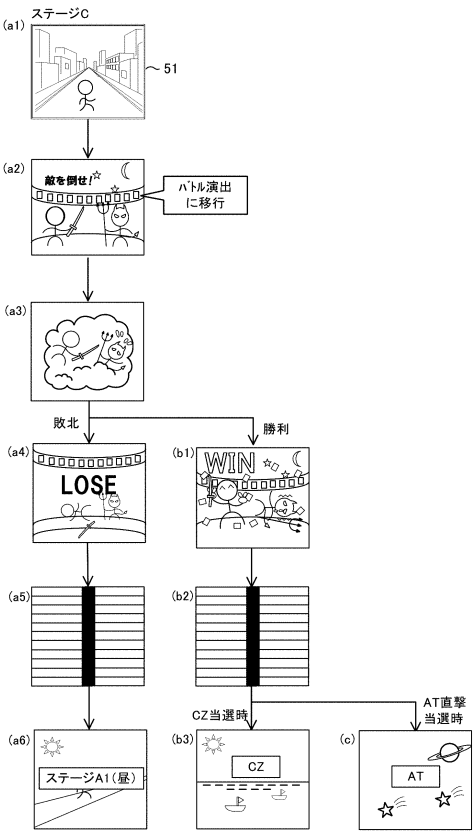
20

30

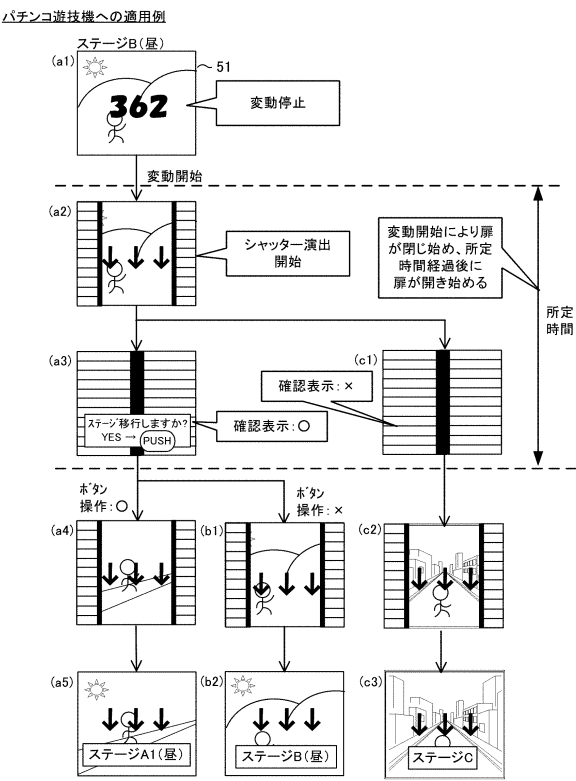
40

50

【図 13】



【図 14】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 1 2 5 1 4 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 5 0 9 5 8 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 0 9 4 5 7 6 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 1 0 3 9 0 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 5 8 2 4 0 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 8 6 2 5 6 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4