

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7366668号
(P7366668)

(45)発行日 令和5年10月23日(2023.10.23)

(24)登録日 令和5年10月13日(2023.10.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 1 (全55頁)

(21)出願番号	特願2019-174096(P2019-174096)	(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2021-49131(P2021-49131A)		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	高木 亨

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 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、
通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段と、
前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
を備え、
前記複数種類の状態は、有利状態と、通常状態と、前記通常状態よりも高い割合で前記有利状態に制御される特定状態と、を含み、
前記特定状態以外の状態から前記特定状態に移行させる制御は、前記有利区間を継続させたまま前記特定状態に移行させる第1移行制御と、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行させて前記特定状態に移行させる第2移行制御と、を含み、
前記第2移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記特定状態に制御する旨が報知されてから前記特定状態に制御するまでに、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行させるための準備期間を要し、
前記第1移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記特定状態に制御する旨が報知されてから前記準備期間に対応する遅延期間が経過した後、前記特定状態に制御し、

10

20

前記準備期間と前記遅延期間とで共通の演出が実行され、
前記第 2 移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記有利区間の終了後、前記事前決定手段の決定結果が特定結果となった場合に前記有利区間に移行し、

前記第 1 移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記遅延期間の開始後、前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となった場合に当該遅延期間を終了させ、

前記区間制御手段は、前記有利区間において更新される所定数値が上限値に到達すること、または上限値を超えることで当該有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段を含み、

前記有利区間において前記特定状態に制御する場合において、前記所定数値が前記上限値に到達するまで、または前記上限値を超えるまでの残数が所定値よりも少ない場合に、前記第 1 移行制御により前記特定状態に制御する割合よりも、前記第 2 移行制御により前記特定状態に制御する割合の方が高く、

10

前記通常状態において第 1 移行条件が成立することで前記特定状態に制御される場合と、前記通常状態において第 2 移行条件が成立することで前記特定状態に制御される場合と、で前記第 1 移行制御及び前記第 2 移行制御のうち行われやすい移行制御が異なる、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

20

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、通常区間と有利区間に制御可能であり、通常区間において区間移行抽選を行い、区間移行抽選の結果によって有利度の異なる有利区間に制御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】

【0003】

【文献】特開 2019 - 83982 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載されたスロットマシンのように通常区間と有利区間に制御される構成において、有利区間の制御に関連して改良の余地がある。

【0005】

本発明は、有利区間の制御に関連して改良を施したスロットマシン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】

【0006】

40

請求項 1 のスロットマシンは、
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、
通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段と、
前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
を備え、

前記複数種類の状態は、有利状態と、通常状態と、前記通常状態よりも高い割合で前記有利状態に制御される特定状態と、を含み、

50

前記特定状態以外の状態から前記特定状態に移行させる制御は、前記有利区間を継続させたまま前記特定状態に移行させる第1移行制御と、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行させて前記特定状態に移行させる第2移行制御と、を含み、

前記第2移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記特定状態に制御する旨が報知されてから前記特定状態に制御するまでに、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行させるための準備期間を要し、

前記第1移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記特定状態に制御する旨が報知されてから前記準備期間に対応する遅延期間が経過した後、前記特定状態に制御し、

前記準備期間と前記遅延期間とで共通の演出が実行され、

前記第2移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記有利区間の終了後、前記事前決定手段の決定結果が特定結果となった場合に前記有利区間に移行し、

前記第1移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記遅延期間の開始後、前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となった場合に当該遅延期間を終了させ、

前記区間制御手段は、前記有利区間において更新される所定数値が上限値に到達すること、または上限値を超えることで当該有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段を含み、

前記有利区間において前記特定状態に制御する場合において、前記所定数値が前記上限値に到達するまで、または前記上限値を超えるまでの残数が所定値よりも少ない場合に、前記第1移行制御により前記特定状態に制御する割合よりも、前記第2移行制御により前記特定状態に制御する割合の方が高く、

前記通常状態において第1移行条件が成立することで前記特定状態に制御される場合と、前記通常状態において第2移行条件が成立することで前記特定状態に制御される場合と、で前記第1移行制御及び前記第2移行制御のうち行われやすい移行制御が異なる。

また、他のスロットマシンは、

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、

通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段と、

前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、
を備え、

前記複数種類の状態は、有利状態と、通常状態と、前記通常状態よりも高い割合で前記有利状態に制御される特定状態と、を含み、

前記特定状態以外の状態から前記特定状態に移行させる制御は、前記有利区間を継続させたまま前記特定状態に移行させる第1移行制御と、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行させて前記特定状態に移行させる第2移行制御と、を含み、

前記第1移行制御が行われた場合と前記第2移行制御が行われた場合とで遊技者にとっての有利度が異なり、

前記第2移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記特定状態に制御する旨が報知されてから前記特定状態に制御するまでに、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行させるための準備期間を要し、

前記第1移行制御により前記特定状態に制御される場合に、前記特定状態に制御する旨が報知されてから前記準備期間に対応する遅延期間が経過した後、前記特定状態に制御し、

前記準備期間と前記遅延期間とで共通の演出が実行され、

前記区間制御手段は、前記有利区間において更新される所定数値が上限値に到達すること、または上限値を超えることで当該有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段を含み、

前記有利区間において前記特定状態に制御する場合において、前記所定数値が前記上限値に到達するまで、または前記上限値を超えるまでの残数が所定値よりも少ない場合に、

10

20

30

40

50

前記第 1 移行制御により前記特定状態に制御する割合よりも、前記第 2 移行制御により前記特定状態に制御する割合の方が高く、

前記通常状態において第 1 移行条件が成立することで前記特定状態に制御される場合と、前記通常状態において第 2 移行条件が成立することで前記特定状態に制御される場合と、で前記第 1 移行制御及び前記第 2 移行制御のうち行われやすい移行制御が異なる、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 移行制御が行われた場合と第 2 移行制御が行われた場合とで遊技者にとっての有利度が異なり、第 2 移行制御により特定状態に制御される場合には、特定状態に制御する旨が報知されてから特定状態に制御するまでに、有利区間を終了させ、通常区間に制御した後、再度有利区間に移行させるための準備期間を要するが、第 1 移行制御により特定状態に制御される場合に、特定状態に制御する旨が報知されてから準備期間に対応する遅延期間が経過した後、特定状態に制御され、準備期間と遅延期間とで共通の演出が実行されるので、第 1 移行制御によって特定状態に制御されたか、第 2 移行制御によって特定状態に制御されたか、を認識することが困難となり、第 1 移行制御が行われた場合にも、第 2 移行制御が行われた場合にも、第 1 移行制御及び第 2 移行制御のうち有利度の高い制御であることを期待させることができる。

10

また、有利区間において特定状態に制御する場合において、所定数値が上限値に到達するまで、または上限値を超えるまでの残数が所定値よりも少ない場合に、第 1 移行制御により特定状態に制御する割合よりも、第 2 移行制御により特定状態に制御する割合の方が高いので、有利状態に制御された場合でも、有利区間において所定数値が上限値に到達するまで、または上限値を超えるまでの期間を十分に確保することができる。

20

【 0 0 0 7 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図 2】リールの図柄配列を示す図である。

【図 3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

30

【図 4】遊技状態の遷移について説明するための図である。

【図 5】内部抽選の対象となる役について説明するための図である。

【図 6】ナビ報知及びナビ演出の実行態様について説明するための図である。

【図 7】通常区間及び有利区間における遊技の流れを示す図である。

【図 8】各種抽選について説明するための図である。

【図 9】通常状態の流れを説明するためのフローチャートである。

【図 10】通常状態に用いられる各種テーブルを説明するための図である。

【図 11】通常状態及び通常演出について説明するための図である。

【図 12】初期演出を説明するための図である。

【図 13】マス目演出を説明するための図である。

40

【図 14】C Z 状態に移行する際の制御状況について説明するための図である。

【図 15】C Z 状態に移行する際の制御状況について説明するための図である。

【図 16】C Z 状態に移行する際の制御状況について説明するための図である。

【図 17】C Z 状態に移行する際の制御状況について説明するための図である。

【図 18】C Z 状態の制御状況について説明するための図である。

【図 19】電力供給開始時の制御状況について説明するための図である。

【図 20】電力供給開始時の制御状況について説明するための図である。

【図 21】電力供給開始時の制御状況について説明するための図である。

【図 22】電力供給開始時の制御状況について説明するための図である。

【図 23】C Z 演出及び初期演出において実行される演出について説明するための図であ

50

る。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0010】

[形態1]

形態1-1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報(図柄)を変動表示可能な可変表示部(リール2L、2C、2R)を備え、

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(スロットマシン1)において、

通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段(メイン制御部41)と、

前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態(有利区間状態)に制御可能な状態制御手段(メイン制御部41)と、

を備え、

前記複数種類の状態は、有利状態(AT状態)と、通常状態(通常状態)と、前記通常状態よりも高い割合で前記有利状態(AT状態)に制御される特定状態(CZ状態)と、を含み、

前記特定状態(CZ状態)以外の状態から前記特定状態(CZ状態)に移行させる制御は、前記有利区間を継続させたまま前記特定状態(CZ状態)に移行させる第1移行制御と、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行させて前記特定状態(CZ状態)に移行させる第2移行制御と、を含み、

前記第1移行制御が行われた場合と前記第2移行制御が行われた場合とで遊技者にとっての有利度(CZ状態2に制御される割合)が異なり、

前記第2移行制御により前記特定状態(CZ状態)に制御される場合に、前記特定状態(CZ状態)に制御する旨が報知されてから前記特定状態(CZ状態)に制御するまでに、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行させるための準備期間を要し、

前記第1移行制御により前記特定状態(CZ状態)に制御される場合に、前記特定状態(CZ状態)に制御する旨が報知されてから前記準備期間に対応する遅延期間が経過した後、前記特定状態(CZ状態)に制御し、

前記準備期間と前記遅延期間とで共通の演出(CZ準備演出(通常))が実行されることを特徴としている。

この特徴によれば、第1移行制御が行われた場合と第2移行制御が行われた場合とで遊技者にとっての有利度が異なり、第2移行制御により特定状態に制御される場合には、特定状態に制御する旨が報知されてから特定状態に制御するまでに、有利区間を終了させ、通常区間に制御した後、再度有利区間に移行させるための準備期間を要するが、第1移行制御により特定状態に制御される場合に、特定状態に制御する旨が報知されてから準備期間に対応する遅延期間が経過した後、特定状態に制御され、準備期間と遅延期間とで共通の演出が実行されるので、第1移行制御によって特定状態に制御されたか、第2移行制御によって特定状態に制御されたか、を認識することが困難となり、第1移行制御が行われた場合にも、第2移行制御が行われた場合にも、第1移行制御及び第2移行制御のうち有利度の高い制御であることを期待させることができる。

【0011】

形態1-2のスロットマシンは、形態1-1に記載のスロットマシンであって、

前記第2移行制御により前記特定状態(CZ状態)に制御する場合であっても、前記第1移行制御により前記特定状態(CZ状態)に制御する場合であっても、前記特定状態(CZ状態)に制御する旨が報知されたゲームの次のゲームから前記共通の演出(CZ準備演出(通常))が開始される

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、第 2 移行制御により特定状態に制御される場合であっても、第 1 移行制御により特定状態に制御される場合であっても、特定状態に制御する旨が報知されたゲームの次のゲームから共通の演出が開始されるので、共通の演出が開始されたタイミングから、第 1 移行制御によって特定状態に制御されたか、第 2 移行制御によって特定状態に制御されたか、を認識することが困難となる。

【 0 0 1 2 】

形態 1 - 3 のスロットマシンは、形態 1 - 1 または 1 - 2 に記載のスロットマシンであって、

前記区間制御手段（メイン制御部 4 1）は、前記第 2 移行制御により前記特定状態（C Z 状態）に制御する場合に、前記共通の演出（C Z 準備演出（通常））が開始された後のゲームで、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 移行制御により特定状態に制御される場合に、共通の演出が開始された後のゲームで、有利区間が終了され、通常区間に制御されるので、有利区間の終了を認識させ難くすることができる。

【 0 0 1 3 】

形態 1 - 4 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 2 移行制御により前記特定状態（C Z 状態）に制御する場合に、前記通常区間に制御し、再度前記有利区間に移行させた後に、前記共通の演出（C Z 準備演出（通常））が終了される

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 移行制御により特定状態に制御される場合に、通常区間に制御され、再度有利区間に移行された後に、共通の演出が終了されるので、共通の演出が終了したタイミングにおいて通常区間に制御されていたことを認識させ難くすることができる。

【 0 0 1 4 】

形態 1 - 5 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 移行制御により前記特定状態（C Z 状態）に制御する場合に、前記第 2 移行制御により前記特定状態（C Z 状態）に制御する場合において前記共通の演出（C Z 準備演出（通常））が行われるゲーム数の平均値と略同一のゲーム数（2 ゲーム）が経過したことで前記共通の演出（C Z 準備演出（通常））が終了される

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 移行制御により特定状態に制御する場合に、第 2 移行制御により特定状態に制御する場合において共通の演出が行われるゲーム数の平均値と略同一のゲーム数が経過したことで共通の演出が終了されるので、共通の演出が行われたゲーム数から、第 1 移行制御によって特定状態に制御されたか、第 2 移行制御によって特定状態に制御されたか、を認識させ難くすることができる。

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 6 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

40

前記特定状態（C Z 状態）は、通常特定状態（C Z 状態 1）と、前記通常特定状態よりも遊技者にとって有利な特別特定状態（C Z 状態 2）と、を含み、

前記第 1 移行制御を行う場合に、第 1 抽選（C Z 抽選 2）に基づいて前記通常特定状態（C Z 状態 1）に制御するか前記特別特定状態（C Z 状態 2）に制御するかを決定し、

前記第 2 移行制御を行う場合に、前記第 1 抽選と異なる第 2 抽選（C Z 抽選 1）に基づいて前記通常特定状態（C Z 状態 1）に制御するか前記特別特定状態（C Z 状態 2）に制御するかを決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 移行制御が行われるか、第 2 移行制御が行われるか、によって

50

特別特定状態に制御される条件や割合を変化させることができる。

【 0 0 1 6 】

形態 1 - 7 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 6 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 移行制御により前記特定状態（C Z 状態）に制御する場合に、前記特定状態（C Z 状態）に移行する旨が決定される以前の前記有利区間における遊技の結果（C Z 抽選 2 の結果）に応じて有利度（C Z 状態 2 の割合）を変化させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態に移行する旨が決定される以前の有利区間の遊技の結果に注目させることができる。

10

【 0 0 1 7 】

形態 1 - 8 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 2 移行制御により前記特定状態（C Z 状態）に制御する場合に、前記有利区間の終了に伴って当該有利区間における遊技の結果（遊技区間に関する情報）を初期化する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 移行制御により特定状態に制御する場合に、有利区間の終了に伴って当該有利区間における遊技の結果が初期化されるので、有利区間が終了して通常状態に制御され、再度有利区間に制御された場合に、一度終了した有利区間における遊技の結果が再度制御された有利区間の有利度に影響を及ぼすことを防止できる。

20

【 0 0 1 8 】

形態 1 - 9 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 8 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記区間制御手段（メイン制御部 4 1）は、前記有利区間において更新される所定数値（有利区間ゲーム数）が上限値（第 1 規定数）に到達すること、または上限値を超えることで当該有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段を含み、

前記有利区間において前記特定状態（C Z 状態）に制御する場合において、前記所定数値（有利区間ゲーム数）が前記上限値（第 1 規定値）に到達するまで、または前記上限値を超えるまでの残数が所定値（2 0 0 G）よりも少ない場合に、前記第 1 移行制御により前記特定状態（C Z 状態）に制御する割合よりも、前記第 2 移行制御により前記特定状態（C Z 状態）に制御する割合の方が高い

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間において特定状態に制御する場合において、所定数値が上限値に到達するまで、または上限値を超えるまでの残数が所定値よりも少ない場合に、第 1 移行制御により特定状態に制御する割合よりも、第 2 移行制御により特定状態に制御する割合の方が高いので、有利状態に制御された場合でも、有利区間において所定数値が上限値に到達するまで、または上限値を超えるまでの期間を十分に確保することができる。

【 0 0 1 9 】

形態 1 - 1 0 のスロットマシンは、形態 1 - 9 に記載のスロットマシンであって、

前記所定数値は、前記有利区間に制御されてからのゲーム数（有利区間ゲーム数）であることを特徴としている。

40

この特徴によれば、有利状態に制御されるゲーム数を十分に確保することができる。

【 0 0 2 0 】

形態 1 - 1 1 のスロットマシンは、形態 1 - 9 または 1 - 1 0 に記載のスロットマシンであって、

前記所定数値は、前記有利区間において増加した遊技用価値の数（増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態における遊技用価値の増加数を十分に確保することができる。

50

【 0 0 2 1 】

形態 1 - 1 2 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 1 1 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常状態において第 1 移行条件（ＣＺストック抽選に当選し、周期期間が終了すること）が成立することで前記特定状態（ＣＺ状態）に制御される場合と、前記通常状態において第 2 移行条件（ＣＺ抽選 2 に当選すること）が成立することで前記特定状態（ＣＺ状態）に制御される場合と、で前記第 1 移行制御及び前記第 2 移行制御のうち行われやすい移行制御が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において第 1 移行条件が成立したか、第 2 移行条件が成立したかに応じて、第 1 移行制御及び第 2 移行制御のうち行われやすい移行制御が異なるので、通常状態における移行条件の違いによって適切な移行制御を行わせることができる。

10

【 0 0 2 2 】

形態 1 - 1 3 のスロットマシンは、形態 1 - 1 2 に記載のスロットマシンであって、

前記第 2 移行条件（ＣＺ抽選 2 に当選すること）が成立した場合に、前記第 1 移行条件（ＣＺストック抽選に当選し、周期期間が終了すること）が成立した場合よりも遊技者にとって有利となりやすく、

前記第 2 移行条件（ＣＺ抽選 2 に当選すること）が成立した場合には、前記第 1 移行制御により前記特定状態（ＣＺ状態）に制御する割合が、前記第 2 移行制御により前記特定状態（ＣＺ状態）に制御する割合よりも高い

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 移行条件が成立した場合よりも有利な第 2 移行条件が成立した場合には、有利区間を引き継いで特定状態に制御することができる。

【 0 0 2 3 】

形態 1 - 1 4 のスロットマシンは、形態 1 - 1 3 に記載のスロットマシンであって、

前記特定状態（ＣＺ状態）は、通常特定状態（ＣＺ状態 1）と、前記通常特定状態よりも遊技者にとって有利な特別特定状態（ＣＺ状態 2）と、を含み、

前記第 2 移行条件（ＣＺ抽選 2 に当選すること）が成立した場合に、前記第 1 移行条件（ＣＺストック抽選に当選し、周期期間が終了すること）が成立した場合よりも前記特別特定状態（ＣＺ状態 2）に制御される割合が高い

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 移行条件が成立した場合に、有利区間を引き継ぐことで、遊技者にとって有利な特別特定状態に制御される割合を高めることができる。

【 0 0 2 4 】

形態 1 - 1 5 のスロットマシンは、形態 1 - 1 2 ~ 1 - 1 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 移行条件は、成立するのに複数ゲームを要する条件（ＣＺストック抽選に当選し、周期期間が終了すること）であり、

前記第 2 移行条件は、1 ゲームで成立し得る条件（ＣＺ抽選 2 に当選すること）であることを特徴としている。

40

この特徴によれば、成立するのに複数ゲームを要する第 1 移行条件の成立により特定状態に制御されるか、1 ゲームで成立し得る第 2 移行条件の成立により特定状態に制御されるか、に応じて適切な移行制御を行わせることができる。

【 0 0 2 5 】

形態 1 - 1 6 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 1 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常状態から前記特定状態（ＣＺ状態）に制御される場合に前記第 2 移行制御により前記特定状態（ＣＺ状態）に制御する割合よりも、前記有利状態（ＡＴ状態）から前記特定状態（ＣＺ状態）に制御される場合に前記第 2 移行制御により前記特定状態（ＣＺ状態）に制御する割合のほうが高い

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態から特定状態に制御された場合には、その後、さらに有利状態に制御された場合でも、有利状態に制御される期間を十分に確保することができる。

【 0 0 2 6 】

形態 1 - 1 7 のスロットマシンは、形態 1 - 1 6 に記載のスロットマシンであって、

前記有利状態（ A T 状態）から前記特定状態（ C Z 状態）に制御される場合に、前記有利状態（ A T 状態）における遊技用価値の増加量（増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数）が所定量（ 1 0 0 0 枚）以下の場合に前記第 2 移行制御により前記特定状態（ C Z 状態）に制御する割合よりも、前記有利状態（ A T 状態）における遊技用価値の増加量（増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数）が前記所定量（ 1 0 0 0 枚）を超えている場合に前記第 2 移行制御により前記特定状態（ C Z 状態）に制御する割合の方が高いことを特徴としている。

10

この特徴によれば、有利状態から特定状態に制御された場合には、その後、さらに有利状態に制御された場合でも、有利状態における遊技用価値の増加数を十分に確保することができる。

【 0 0 2 7 】

形態 1 - 1 8 のスロットマシンは、形態 1 - 1 6 または 1 - 1 7 に記載のスロットマシンであって、

前記有利状態（ A T 状態）が終了する前に、当該有利状態終了後に前記特定状態（ C Z 状態）に制御されることを報知可能である

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態が終了する前に、有利状態終了後に特定状態に制御されることが報知されることで、より多くの遊技用価値の獲得を期待させることができる。

【 0 0 2 8 】

[形態 2]

形態 2 - 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

30

有利度の異なる複数種類の状態（有利区間状態）に制御可能な状態制御手段（メイン制御部 4 1）と、

演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 9 1）と、

を備え、

前記複数種類の状態は、有利状態（ A T 状態）と、通常状態（通常状態）と、前記通常状態よりも高い割合で前記有利状態（ A T 状態）に制御される特定状態（ C Z 状態）と、を含み、

前記演出制御手段は、

電力供給が開始された後、前記通常状態に制御されている場合に所定演出（初期演出）を実行し、

40

電力供給が開始された後、所定期間内に前記特定状態（ C Z 状態）に制御される場合に、前記所定演出（初期演出）を実行するとともに、前記特定状態（ C Z 状態）に制御された後も前記所定演出（初期演出）を継続し、

電力供給が開始された後、所定期間内に前記特定状態（ C Z 状態）に制御され、当該特定状態（ C Z 状態）から前記有利状態（ A T 状態）に制御される場合に、前記所定演出（初期演出）において前記有利状態（ A T 状態）に制御される旨を報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給が開始された後、所定期間内に通常状態よりも有利状態に制御される割合の高い特定状態に制御される場合に、電力供給が開始された後、通常状態に制御されている場合と共通の所定演出が実行され、特定状態に制御された後も所定演出

50

が継続し、当該特定状態から有利状態に制御される場合には、所定演出において有利状態に制御される旨が報知されるようになっており、電力供給が開始されたときの演出の違いから特定状態に制御されるか否かを認識することができないので、開店時に特定状態に制御されることを期待させることができる。

【 0 0 2 9 】

形態 2 - 2 のスロットマシンは、形態 2 - 1 に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、

前記特定状態（C Z 状態）から前記通常状態に制御される場合に開始制御を実行可能であり、

電力供給が開始された後、所定期間内に前記特定状態（C Z 状態）に制御された後も前記所定演出（初期演出）を継続している場合において、前記特定状態（C Z 状態）から前記通常状態に制御される場合に前記開始制御を実行しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給が開始された後、所定期間内に特定状態に制御された後も所定演出を継続している場合に、特定状態から通常状態に制御されても開始制御が実行されないため、所定演出が継続している間は、特定状態に制御されていることを期待させることができる。

【 0 0 3 0 】

形態 2 - 3 のスロットマシンは、形態 2 - 2 に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、

前記所定演出（初期演出）において所定数値（宝箱の表示数）を更新可能であり、

前記開始制御により前記所定数値（宝箱の表示数）を初期化する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給が開始された後、所定期間内に特定状態に制御された後も所定演出を継続している場合に、特定状態から通常状態に制御されても所定数値が初期化されないため、所定演出が継続している間は、特定状態に制御されていることを期待させることができる。

【 0 0 3 1 】

形態 2 - 4 のスロットマシンは、形態 2 - 1 ~ 2 - 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定状態（C Z 状態）では、特定ゲーム数（規定ゲーム数）が経過した後に前記有利状態（A T 状態）に制御するか否かが判定され、前記有利状態（A T 状態）に制御すると判定された場合に、前記有利状態（A T 状態）に制御され、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、

前記特定状態（C Z 状態）において特定演出（C Z 演出）を実行可能であり、

前記特定状態（C Z 状態）において前記特定演出（C Z 演出）が実行されており、前記特定状態（C Z 状態）の後、前記有利状態（A T 状態）に制御される場合に、前記特定ゲーム数（規定ゲーム数）が経過するまでの期間において前記有利状態（A T 状態）に移行する旨を報知するための演出（A T 示唆連続演出）を実行し、

前記特定状態（C Z 状態）において前記所定演出（初期演出）が実行されており、前記特定状態（C Z 状態）の後、前記有利状態（A T 状態）に制御される場合に、前記特定ゲーム数（規定ゲーム数）が経過したゲームにおいて前記有利状態（A T 状態）に移行する旨を報知するための演出（A T 示唆演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給が開始された後、所定期間内に特定状態に制御された後も所定演出を継続している場合には、特定ゲーム数が経過したゲーム、すなわち有利状態に制御するか否かが判定されるゲームにおいて有利状態に移行する旨を報知するための演出が実行されるので、所定演出において有利状態に制御される旨を報知する際の制御を簡素化することができる。

【 0 0 3 2 】

形態 2 - 5 のスロットマシンは、形態 2 - 4 に記載のスロットマシンであって、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）を備え、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、

前記通常状態において前記所定演出（初期演出）を実行している場合に、前記事前決定手段の決定結果を示唆する演出（小役示唆演出）を実行可能であり、

前記特定状態（C Z 状態）において前記所定演出（初期演出）を実行している場合に、前記特定ゲーム数（規定ゲーム数）が経過するまでの期間において前記事前決定手段の決定結果を示唆する演出（小役示唆演出）を実行可能である

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、通常状態において所定演出が実行される場合と同様に、特定状態において所定演出が実行されている場合にも事前決定手段の決定結果を示唆する演出を実行可能であるので、特定状態において所定演出が実行されていても遊技者に違和感を与えずに済む。

【 0 0 3 3 】

形態 2 - 6 のスロットマシンは、形態 2 - 1 ~ 2 - 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段（メイン制御部 4 1）と、

前記有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段（メイン制御部 4 1）と、

20

を備え、

前記有利区間終了手段は、初期化操作（設定値の変更操作）に応じて前記有利区間を終了させて前記通常区間に制御することが可能であり、

前記状態制御手段は、前記通常区間から前記有利区間へ制御されるときに前記特定状態（C Z 状態）に制御可能であり、

前記初期化操作（設定値の変更操作）がされて前記有利区間が終了した場合に、電力供給が開始された後、所定期間内に前記特定状態（C Z 状態）に制御可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化操作により有利区間を終了させることで、電力供給が開始された後、所定期間内に特定状態に制御させることができる。

30

【 0 0 3 4 】

形態 2 - 7 のスロットマシンは、形態 2 - 6 に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記初期化操作（設定値の変更操作）がされて前記有利区間が終了した場合に、前記通常区間が終了し、前記有利区間に制御されるまで前記所定演出（初期演出）を終了させない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給が開始された後、所定期間内に特定状態に制御される状況においては所定演出が終了することがないため、このような状況で特定状態に制御された場合でも、確実に所定演出を継続させることができる。

【 0 0 3 5 】

40

[形態 3]

形態 3 - 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段（メイン制御部 4 1）と、

演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 9 1）と、

を備え、

50

前記演出制御手段は、所定期間（周期ポインタが1周する期間）が経過する毎に演出を変更させることが可能であり、

前記設定値設定手段により設定値が設定された場合に、前記所定期間は最初（0周目の最初）から開始され、

前記演出制御手段は、

電力供給が開始され、前記所定期間が当該所定期間（N周目）の途中から開始する場合にも、前記設定値設定手段により設定値が設定され、前記所定期間が最初（0周目の最初）から開始する場合にも、前記所定期間の最初からの経過期間を特定不能な所定演出（初期演出）を実行する

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、所定期間が当該所定期間の途中から開始する場合にも、設定値が設定され、所定期間が最初から開始する場合にも、所定期間の最初からの経過期間を特定不能な所定演出を実行するので、開店時に演出の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

【0036】

形態3-2のスロットマシンは、形態3-1に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段（サブ制御部91）は、前記所定期間（周期ポインタが1周する期間）が経過する毎に演出態様が異なる複数種類の特定演出（マス目演出）を実行可能であり、前記特定演出（マス目演出）では、前記所定期間が開始してからの経過期間が示唆されることを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定演出では、所定期間が開始してからの経過期間を遊技者に認識させることができる。

【0037】

形態3-3のスロットマシンは、形態3-1または3-2に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段は、

電力供給が開始され、前記所定期間が当該所定期間（N周目）の途中から開始する場合には、当該所定期間の次の所定期間（N+1周目）が終了するまで前記所定演出（初期演出）を実行し、

前記設定値設定手段により設定値が設定され、前記所定期間が最初（0周目の最初）から開始する場合には、当該所定期間（0周目）が終了するまで前記所定演出（初期演出）を実行する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値が設定された場合には所定期間が最初から開始し、当該所定期間が終了するまで所定演出が実行される一方、電力供給が開始され、所定期間が当該所定期間の途中から開始する場合には、当該所定期間の次の所定期間が終了するまで所定演出が実行され、所定演出が実行される期間が極端に短くなることのないため、開店時に所定演出の期間の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

【0038】

形態3-4のスロットマシンは、形態3-3に記載のスロットマシンであって、

前記所定演出（初期演出）は、遊技者にとっての有利度（シナリオの有利度）を段階的に示唆可能な演出である

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電力供給が開始され、所定期間が当該所定期間の途中から開始する場合には、当該所定期間の次の所定期間が終了するまで所定演出が実行され、所定演出が実行される期間が極端に短くなることのないため、有利度を段階的に示唆する期間を確保することができる。

【0039】

形態3-5のスロットマシンは、形態3-3または3-4に記載のスロットマシンであって、

50

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、周期期間において複数回にわたり前記所定期間（周期ポイントが 1 周する期間）毎に演出を変更可能であり、前記周期期間のうち最初の前記所定期間（0 周目）において前記所定演出（初期演出）を実行することを特徴としている。

この特徴によれば、周期期間のうち最初の所定期間において実行される演出を、電力供給が開始され、所定期間が当該所定期間の途中から開始する場合や、設定値設定手段により設定値が設定され、所定期間が最初から開始する場合に実行される所定演出と共用することができる。

【 0 0 4 0 】

形態 3 - 6 のスロットマシンは、形態 3 - 5 に記載のスロットマシンであって、前記周期期間では、前記所定期間（周期ポイントが 1 周する期間）毎に遊技者にとっての有利度（MAP）を変更可能であり、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記周期期間のうち 2 回目以降の前記所定期間において特定演出（マス目演出）を実行可能であり、前記特定演出（マス目演出）では、演出態様（MAP に対応するマス種別）により前記所定期間の有利度（MAP の有利度）が示唆される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間毎に有利度に変更可能であり、その都度、演出態様により所定期間の有利度を示唆することができる。

【 0 0 4 1 】

形態 3 - 7 のスロットマシンは、形態 3 - 6 に記載のスロットマシンであって、前記所定演出（初期演出）は、前記所定期間の有利度（MAP の有利度）に関わらず演出態様が共通である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出は、所定期間の有利度に関わらず演出態様が共通となるため、開店時に所定演出の演出態様の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

【 0 0 4 2 】

形態 3 - 8 のスロットマシンは、形態 3 - 1 ~ 3 - 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

通常区間と有利区間に制御可能な区間制御手段（メイン制御部 4 1）を備え、前記設定値設定手段により設定値が設定された場合に、前記通常区間に制御され、前記通常区間から前記有利区間に制御されることで前記所定期間は最初から開始され、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記設定値設定手段により設定値が設定され、前記所定期間が最初から開始する場合に、前記通常区間から前記所定演出（初期演出）を開始し、前記有利区間に制御され、前記所定期間が最初から開始された場合に当該所定演出（初期演出）を継続する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常区間の開始から所定演出が開始され、有利区間に制御され、所定期間が最初から開始された後も継続して当該所定演出が実行されるので、開店時に演出の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

【 0 0 4 3 】

形態 3 - 9 のスロットマシンは、形態 3 - 8 に記載のスロットマシンであって、前記通常区間から前記有利区間に制御されるまでのゲーム数の平均値は前記所定期間（周期ポイントが 1 周する期間）に要するゲーム数よりも短い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値設定手段により設定値が設定された場合に、通常区間の開始から所定演出が開始される場合でも、所定演出が過度に長くなることを防止することができる。

【 0 0 4 4 】

10

20

30

40

50

形態 3 - 1 0 のスロットマシンは、形態 3 - 8 または 3 - 9 に記載のスロットマシンであって、

数値（周期ポインタ、周期数）を更新する数値更新手段（メイン制御部 4 1）を備え、前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記数値更新手段により更新された数値（周期ポインタ、周期数）に基づいて前記所定演出（初期演出）を終了させ、

前記数値更新手段は、前記通常区間において数値（周期ポインタ、周期数）を更新しないことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間に制御されるまで数値更新手段により数値が更新されないため、有利区間に制御される前に意図せず所定演出が終了してしまうことを防止できる。

【 0 0 4 5 】

10

形態 3 - 1 1 のスロットマシンは、形態 3 - 1 0 に記載のスロットマシンであって、前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記数値更新手段（メイン制御部 4 1）により更新された数値（周期ポインタ、周期数）及び前記有利区間に制御されていることに基づいて前記所定演出（初期演出）を終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数値更新手段により更新された数値だけでなく、有利区間に制御されていることに基づいて所定演出が終了するため、有利区間に移行していない状態で意図せず所定演出が終了してしまうことを防止できる。

【 0 0 4 6 】

形態 3 - 1 2 のスロットマシンは、形態 3 - 8 ~ 3 - 1 1 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

20

前記所定演出（初期演出）は、遊技者にとっての有利度（シナリオの有利度）を段階的に示唆可能な演出であり、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記有利区間に制御された後、前記所定演出（初期演出）において遊技者にとっての有利度を示唆する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間に制御された後に有利度の示唆が実行されるので、遊技者にとっての有利度を適切に示唆することができる。

【実施例】

【 0 0 4 7 】

30

本発明が適用されたスロットマシンの実施例について図面を用いて説明する。本実施例のスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。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 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、図 1 に示すように、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、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。また、図 2 に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「赤 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ a」、「スイカ b」、「チェリー」、「ベル a」、「ベル b」、「リプレイ」、「プラム」）が所定の順序で配列されている。

40

【 0 0 4 8 】

尚、本実施例では、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良い。また、本実施例では、リール 2 L、2 C、2 R により図柄を可変表示させる可変表示部を構成しているが、可変表示部は、リール以外であっても良く、例えば、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良い。また、本実施例では、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良い。

【 0 0 4 9 】

50

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憶されているメダル数）を用いて遊技状態に応じて定められた規定数（本実施例では、通常遊技状態：3、特別遊技状態：2）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、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 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。

【0050】

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や、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に対応する操作情報（ナビ報知）等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 1 B E T L E D 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 16、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 L E D 18、区間状態が有利区間に制御されている旨を点灯により報知する区間表示 L E D 19、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 L E D 20、が設けられた遊技用表示部 13 が設けられている。

【0051】

MAX BET スイッチ 6 の内部には、MAX BET スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する BET スイッチ有効 L E D 21（図 3 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R（図 3 参照）がそれぞれ設けられている。

【0052】

また、スロットマシン 1 の正面には、画像を表示可能な液晶表示器 51 が設けられている。液晶表示器 51 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）に表示領域が配置されるように設けられている。液晶表示器 51 の背面側の各リール 2 L、2 C、2 R は、液晶表示器 51 の表示領域のうち透視窓 3 に対応する透過領域及び透視窓 3 を介して遊技者側から視認可能である。

【0053】

スロットマシン 1 の前面扉 1 b の内側には、所定キー操作によりスロットマシン 1 の外部からのエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 23、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 24、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 25、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、スロットマシン 1 の内部に設けられた後述のホッパータンク側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 30、メダル投入部 4 から投入されてホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 31 a ~ 31 c を有するメダルセクタ 29 が設けられている。

【0054】

また、スロットマシン 1 の内部には、メイン制御部 41 からの制御信号に応じて前述のリール 2 L、2 C、2 R を回転させたり停止させたりするためのリールユニット 34、メイン制御部 41 からの制御信号に応じてメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーユニット 35 が設けられている。

【0055】

また、スロットマシン 1 の内部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるた

10

20

30

40

50

めの設定キースイッチ 37、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット/設定スイッチ 38、電源を on/off する際に操作される電源スイッチ 39 が設けられている。

【0056】

図 3 に示すように、スロットマシン 1 には、遊技制御基板 40、演出制御基板 90 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技（ゲーム）の制御が行われ、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出の制御が行われる。

【0057】

遊技制御基板 40 には、前述の MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8L、8C、8R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、投入メダルセンサ 31a ~ 31c、リールユニット 34 のリールセンサ（図示略）、ホッパーユニット 35 の払出センサ及び満タンセンサ（図示略）、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類等の検出信号が入力されるようになっている。

【0058】

また、遊技制御基板 40 には、前述のクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1 ~ 3 BET LED 14 ~ 16、スタート有効 LED 18、区間表示 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22L、22C、22R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールユニット 34、ホッパーユニット 35 が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0059】

また、遊技制御基板 40 には、遊技の制御を行うメイン制御部 41 が搭載されている。メイン制御部 41 は、プログラム等が記憶される ROM 41b、ワークデータが一時的に記憶される RAM 41c を備え、ROM 41b に記憶されたプログラムに従って各種の制御を行う。

【0060】

また、メイン制御部 41 は、サブ制御部 91 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 41 からサブ制御部 91 へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部 91 からメイン制御部 41 へ向けてコマンドが送られることはない。

【0061】

演出制御基板 90 には、前述の液晶表示器 51、音声を出力可能なスピーカ、演出に用いられ遊技者側から視認可能な演出用 LED 57 等の演出装置が接続されており、これら演出装置の出力状態は、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 により制御可能となっている。サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御等を行うようになっている。

【0062】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わる構成である。詳しくは、内部抽選や AT 抽選等の遊技者に対する有利度に影響する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。

【0063】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源スイッチ 39 を ON にする必要がある。設定キースイッチ 37 を ON 状態として電源を ON にすると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更が可能な設定

10

20

30

40

50

変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定値6からさらに操作されたときは、設定値1に戻る)。そして、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。そして、設定キースイッチ37がOFFにされると、確定した表示値(設定値)がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0064】

尚、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38は、スロットマシン1の内部に設けられ、所定のキー操作により開放可能な前面扉1bを開放しない限り操作不可能とされており、スロットマシン1が設置される遊技店の店員のうち所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。特に、設定キースイッチ37は、さらにキー操作を要することから、遊技店の店員の中でも、設定キースイッチ37の操作を行うためのキーを所持する店員のみが操作可能とされている。また、リセットスイッチ23は、前面扉1bを開放する必要はないが、所定のキーを用いたキー操作を必要とするため、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、リセット/設定スイッチ38は、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとしても機能するようになっている。

【0065】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、先ず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはMAXBETスイッチ6を操作してクレジットを使用して賭数を設定する。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、予め定められた入賞ラインLN(図1参照、本実施例では、リール2L、2Cの中段、リール2Rの上段に屈曲して並んだ図柄に跨がって設定されている)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。尚、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。また、本実施例では、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。

【0066】

また、本実施例では、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1~5を設定している。無効ラインLM1~5は、これら無効ラインLM1~5に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ラインLM1~5のいずれかに入賞を示唆する示唆図柄の組合せ(例えば、ベルa-ベルa-ベルa)が揃う構成とすることで、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

【0067】

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が回転され、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動される。リール2L、2C、2Rが回転されている状態で、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に対して停止制御が行われ、当該リールの回転が停止され、当該リールの図柄が透視窓3に表示結果として導出表示される。

【0068】

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(本実施例では、190ms(ミリ秒))以内に、操作に対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御が行われ、最大停止遅延時間(190ms)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8L、8C、8R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2L、2C、2Rに導出させることが可能である。

【0069】

これにより、停止制御では、各リール2L、2C、2Rについて対応するストップスイ

10

20

30

40

50

ッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで回転を停止させる際に、後述する内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、ストップスイッチが操作されたときの図柄から 4 コマ先までの引込範囲内にある場合には、当該図柄を入賞ライン L N 上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させる一方で、内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、当該引込範囲内にはない場合には、内部抽選にて当選していない入賞役を構成する図柄が、入賞ライン L N 上に停止しないように、いずれの入賞役も構成しない図柄を入賞ライン L N 上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させるように制御することが可能である。

【 0 0 7 0 】

また、停止制御では、遊技状態の移行を伴う特別役（本実施例では、B B）の当選が持ち越されている場合に、内部抽選にてメダルの付与を伴う小役が当選して、特別役と小役が同時に当選している状況であるときには、当選している小役の構成図柄を前述の引込範囲内で優先して入賞ライン L N に引き込むように制御し、当選している小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むことができないときに、当選している特別役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むように制御する。このため、特別役と小役が同時当選しているゲームにおいて、当選している特別役を入賞させることが困難になっている。

10

【 0 0 7 1 】

また、停止制御では、特別役（本実施例では、B B）の当選が持ち越されている場合に、内部抽選にて再遊技の付与を伴う再遊技役が当選して、特別役と再遊技役が同時に当選している状況であるときには、当選している再遊技役の構成図柄を優先して入賞ライン L N に引き込むようになっている。各リール 2 L、2 C、2 R において再遊技役を構成する図柄は、所定の引込範囲内に配置されており、再遊技役の当選時には必ず再遊技役の構成図柄が入賞ライン L N に引き込まれることとなる。このため、特別役と再遊技役が同時に当選しているゲームでは、当選している特別役を入賞させることができないようになっている。

20

【 0 0 7 2 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、予め定められた入賞役の図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R に表示結果として入賞ライン L N 上に停止して入賞が発生した場合に、入賞に応じた制御が行われる。小役が入賞した場合には、その種類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（本実施例では 5 0）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、再遊技役が入賞した場合には、メダルを投入せずに遊技を行うことが可能な再遊技が付与されるようになっている。また、特別役が入賞した場合には、遊技状態が他の遊技状態に移行されるようになっている。

30

【 0 0 7 3 】

尚、本実施例では、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。

40

【 0 0 7 4 】

本実施例のスロットマシン 1 において、入賞となる役（以下、入賞役と呼ぶ）の種類は、遊技状態に応じて定められ、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ゲームが開始可能となる再遊技が付与される再遊技役と、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、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、前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、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出された時）に、

50

乱数を用いて決定するものである。

【 0 0 7 5 】

尚、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、例えば、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、次ゲームへ持ち越されるようになっている。

【 0 0 7 6 】

また、内部抽選では、予め定められた所定の操作態様（例えば、押し順、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、再遊技役（以下、ナビ対象役と呼ぶ場合がある。）が当選し得るようになっている。ナビ対象役には、例えば、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等を含む。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 7 7 】

メイン制御部 4 1 は、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 の操作態様を特定可能なナビ情報を遊技補助表示器 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）状態に制御可能である。メイン制御部 4 1 は、A T 状態に制御される権利が遊技者に対して付与されることで、A T 状態の制御を開始する。そして、A T 状態に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、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（例えば、押し順、操作タイミング等）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、当該操作態様を液晶表示器 5 1 等を用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知及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 8 L、8 C、8 R を操作することで、内部抽選にて当選したナビ対象役を確実に入賞させることができるようになっている。

【 0 0 7 8 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、メダルの払出枚数やエラーコード、ナビ情報を表示させることが可能な遊技補助表示器 1 2 を備え、ナビ報知の制御において遊技補助表示器 1 2 を用いてナビ情報を報知する構成であるが、ナビ情報のみを表示させることが可能な専用の表示器を備え、ナビ報知の制御において当該専用の表示器を用いてナビ情報を報知する構成でも良い。

【 0 0 7 9 】

[遊技状態について]

メイン制御部 4 1 は、図 4 に示すように、遊技状態として通常遊技状態、特別遊技状態のいずれかに制御することが可能である。通常遊技状態は、B B の当選が持ち越されていない通常遊技状態（非内部中）と、B B の当選が持ち越されている通常遊技状態（内部中）と、を含む。

【 0 0 8 0 】

通常遊技状態（非内部中）は、通常遊技状態において B B が当選していない状態である。スロットマシン 1 の工場出荷時の状態や、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c が初期化された状態において制御される遊技状態である。また、特別遊技状態が終了された場合にも通常遊技状態（非内部中）に制御される。そして、通常遊技状態（非内部中）は、内部抽選にて B B が当選するまで継続し、内部抽選にて B B が当選して通常遊技状態（内部中）に移行することで

10

20

30

40

50

終了する。

【 0 0 8 1 】

通常遊技状態（内部中）は、通常遊技状態において B B が持ち越されている状態である。通常遊技状態（非内部中）における内部抽選にて B B が当選することで開始し、当選している B B が入賞するまで継続し、当選している B B が入賞して特別遊技状態に移行することで終了する。

【 0 0 8 2 】

特別遊技状態は、通常遊技状態において B B が入賞することで移行する遊技状態であり、通常遊技状態（内部中）において持ち越されている B B が入賞することで開始し、所定の終了条件が成立（本実施例では、特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数が 5 0 枚を超えること）するまで継続し、所定の終了条件が成立して通常遊技状態（非内部中）に移行することで終了する。

10

【 0 0 8 3 】

本実施例では、特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行うようになっており、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行う。このため、通常遊技状態（内部中）において小役が当選している場合にも、再遊技役が当選している場合にも、B B が入賞しないようになっている。

【 0 0 8 4 】

また、通常遊技状態（内部中）では、必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、通常遊技状態（内部中）に一度移行すると B B が入賞せず、通常遊技状態（内部中）への移行後は、当該通常遊技状態（内部中）が維持されるようになっている。

20

【 0 0 8 5 】

このように本実施例では、遊技の大半において通常遊技状態（内部中）に制御されることとなるので、通常遊技状態（内部中）に制御されていることを前提とし、設定値（本実施例では、1 ～ 6）に応じたメダルの払出率が設計されている。

【 0 0 8 6 】

〔内部抽選の対象役について〕

図 5 に示すように、本実施例において、通常遊技状態（非内部中）においては、リプレイ A、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、2 4 種類の押し順役 A、1 2 種類の押し順役 B、1 2 種類の押し順役 B + B B が内部抽選の対象となる。通常遊技状態（非内部中）において、リプレイ A、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、押し順役 A、押し順役 B、押し順役 B + B B の当選確率は、それぞれ約 1 / 7 . 3、約 1 / 8 2、約 1 / 6 6、約 1 / 3 2 8、約 1 / 2 7 3、約 1 / 3 2、約 1 / 2 . 4、約 1 / 1 6、約 1 / 3 . 2 に設定されており、不当選（はずれ）の確率は、約 1 / 3 9 0 となる。

30

【 0 0 8 7 】

また、通常遊技状態（内部中）においては、リプレイ A、リプレイ B、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、2 4 種類の押し順役 A、1 2 種類の押し順役 B が内部抽選の対象となる。通常遊技状態（内部中）において、リプレイ A、リプレイ B、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、押し順役 A、押し順役 B の当選確率は、それぞれ約 1 / 7 . 3、約 1 / 3 9 0、約 1 / 8 2、約 1 / 6 6、約 1 / 3 2 8、約 1 / 2 7 3、約 1 / 3 2、約 1 / 2 . 4、約 1 / 2 . 7 に設定されており、不当選（はずれ）の確率は 0 となる。

40

【 0 0 8 8 】

また、特別遊技状態においては、リプレイ A、共通ベル、特別ベルが内部抽選の対象となる。特別遊技状態において、リプレイ A、共通ベル、特別ベルの当選確率は、それぞれ約 1 / 2 6、約 1 / 6 . 7、約 1 / 1 . 4 に設定されており、不当選（はずれ）の確率は、約 1 / 9 . 7 となる。

【 0 0 8 9 】

押し順役 A、押し順役 B は、複数の小役（本実施例では、主小役と副小役）が当選する

50

役であり、それぞれの押し順役に対応する停止操作順で停止操作が行われることで、停止操作タイミングに関わらず、12枚のメダルの払出を伴う主小役が入賞する一方、対応する停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われることで、停止操作タイミングに応じて1枚のメダルの払出を伴う副小役が入賞するか、副小役が入賞しないハズレとなる。すなわち、停止操作順の違いにより付与されるメダル数の期待値が変化するとともに、当選した押し順役に対応する停止操作順がナビ報知されることにより付与されるメダル数の期待値が変化する小役である。

【0090】

また、本実施例では、BBが押し順役Bと必ず同時当選することとなるが、この際、BBの組合せを導出させる制御よりも小役を導出させる制御が優先されるため、押し順役B + BBが当選した場合と、押し順役Bが単独で当選した場合と、でリールの停止制御は共通となり、同じ停止操作順、かつ同じタイミングで停止操作がされた場合には、共通の表示結果が導出されるようになっており、押し順役B + BBが当選した場合と、押し順役Bが当選した場合と、を判別できないようになっている。

10

【0091】

また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、不当選、リプレイA、リプレイB、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、特別ベル、押し順役A、押し順役B、押し順役B + BBの順番でそれぞれ0～56の当選番号が割り当てられており、内部抽選の抽選結果に対応する当選番号がRAM41cに設定されるようになっている。また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、それぞれ対応する0～4の有利区間移行用フラグ、0～6の抽選用フラグが割り当てられており、内部抽選の結果（当選番号）に応じた有利区間移行用フラグ、抽選用フラグがRAM41cに設定されるようになっている。有利区間移行用フラグは、有利区間へ移行させるか否かの判定、有利区間移行時に行われる抽選（後述するCZ抽選1等）を行う際に参照される。また、抽選用フラグは、ATの付与に関連する抽選（後述するCZ抽選2、AT抽選1、AT抽選2等）を行うか否かの判定、ATの付与に関連する抽選を行う際に参照される。

20

【0092】

有利区間移行用フラグは、有利区間移行役以外の抽選対象に対して0が割り当てられ、有利区間移行役については、例えば、複数種類の押し順役、当選確率が近い複数の抽選対象等、有利区間移行時に行われる抽選（後述するCZ抽選1）を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部41は、有利区間に移行させるか否かを判定する際に、個々の当選番号から有利区間移行役であるか否かを個々に特定する必要がなく、有利区間移行用フラグが0か否かによって有利区間移行役か否かを特定することができる。また、有利区間移行時に行われる抽選に際して当選番号に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号から確率を特定するのではなく、有利区間移行用フラグの値から当選番号に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号毎に確率を定める必要がなく、当選番号の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

30

【0093】

抽選用フラグは、ATの付与に関連する抽選（後述するCZ抽選2、AT抽選1、AT抽選2等）の対象外となる抽選対象に対して0が割り当てられ、ATの付与に関連する抽選の対象となる抽選対象については、例えば、複数種類の押し順役等、ATの付与に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部41は、ATの付与に関連する抽選を行う際に、個々の当選番号から当該抽選を行うか否かを個々に特定する必要がなく、抽選用フラグが0か否かによってATの付与に関連する抽選を行うか否かを特定することができる。また、ATの付与に関連する抽選に際して当選番号に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号から確率を特定するのではなく、抽選用フラグの値から当選番号に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号毎に確率を定める必要がなく、当選番号

40

50

の種類数よりも少ない抽選用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

【 0 0 9 4 】

[ナビ報知及びナビ演出について]

メイン制御部 4 1 が行うナビ報知の態様及びサブ制御部 9 1 が行うナビ演出の態様について、図 6 に基づいて説明する。

【 0 0 9 5 】

メイン制御部 4 1 は、ナビ報知に関わる処理を行う所定のゲーム中（リールの回転が開始されたときからすべてのリールの回転が停止されるときまで）において、内部抽選にて当選しているナビ対象役に対応するナビ表示を遊技補助表示器 1 2 に表示させることで、当該ナビ対象役に応じて遊技者にとって有利な停止態様を報知するナビ報知を行うことが可能である。また、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知に関わる処理を行う所定のゲームの開始時に、遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なナビ番号を含むコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することが可能である。

10

【 0 0 9 6 】

これに対してサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドに基づいて遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なゲームにおいて、当該停止態様を報知するナビ演出を液晶表示器 5 1 等を用いて行うことが可能である。

【 0 0 9 7 】

メイン制御部 4 1 は、ナビ報知に関わる処理を行うことでナビ番号として「 1 」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左中右停止操作である旨を示唆するナビ表示 1（遊技補助表示器 1 2 に「 1 2 」を表示する表示）を遊技補助表示器 1 2 に表示させ、ナビ番号として「 2 」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左右中停止操作である旨を示唆するナビ表示 2（遊技補助表示器 1 2 に「 1 3 」を表示する表示）を遊技補助表示器 1 2 に表示させ、ナビ番号として「 3 」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中左右停止操作である旨を示唆するナビ表示 3（遊技補助表示器 1 2 に「 2 1 」を表示する表示）を遊技補助表示器 1 2 に表示させ、ナビ番号として「 4 」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中右左停止操作である旨を示唆するナビ表示 4（遊技補助表示器 1 2 に「 2 3 」を表示する表示）を遊技補助表示器 1 2 に表示させ、ナビ番号として「 5 」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右左中停止操作である旨を示唆するナビ表示 5（遊技補助表示器 1 2 に「 3 1 」を表示する表示）を遊技補助表示器 1 2 に表示させ、ナビ番号として「 6 」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右中左停止操作である旨を示唆するナビ表示 6（遊技補助表示器 1 2 に「 3 2 」を表示する表示）を遊技補助表示器 1 2 に表示させるようになっている。

20

30

【 0 0 9 8 】

これに対して、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信するコマンドに基づいてナビ番号「 1 」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左中右停止操作である旨を示唆するナビ画像 1（例えば、液晶表示器 5 1 の表示領域のうちストップスイッチ 8 L に対応する表示領域に「 1 」を表示させ、ストップスイッチ 8 C に対応する表示領域に「 2 」を表示させ、ストップスイッチ 8 R に対応する表示領域に「 3 」を表示させる画像等）を液晶表示器 5 1 に表示させ、ナビ番号「 2 」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左右中停止操作である旨を示唆するナビ画像 2 を液晶表示器 5 1 に表示させ、ナビ番号「 3 」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中左右停止操作である旨を示唆するナビ画像 3 を液晶表示器 5 1 に表示させ、ナビ番号「 4 」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中右左停止操作である旨を示唆するナビ画像 4 を液晶表示器 5 1 に表示させ、ナビ番号「 5 」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右左中停止操作である旨を示唆するナビ画像 5 を液晶表示器 5 1 に表示させ、ナビ番号

40

50

「 6 」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右中左停止操作である旨を示唆するナビ画像 6 を液晶表示器 5 1 に表示させるようになっている。

【 0 0 9 9 】

尚、本実施例では、ナビ報知では、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 の操作態様として、操作順（正解押し順）を報知する構成であるが、ナビ報知により、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 の操作タイミングを示唆する構成でも良いし、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 の操作順と操作タイミングの組合せを示唆する構成でも良い。例えば、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作態様が所定リールに対する所定の操作タイミングである場合には、遊技補助表示器 1 2 において、当該所定の操作タイミングに対応する図柄の番号等を所定リールに対応する番号等とともに表示させたり、液晶表示器 5 1 において、当該所定の操作タイミングに対応する図柄の画像等を所定リールに対応する位置に表示させることで、当該操作態様を示唆することが可能である。

10

【 0 1 0 0 】

〔 遊技区間について 〕

メイン制御部 4 1 は、図 7 に示すように、遊技区間として通常区間及び有利区間のいずれかに制御することが可能である。

【 0 1 0 1 】

通常区間は、ナビ報知が行われることのない遊技区間であり、有利区間が終了した後、次ゲームが開始されることで開始される。その後、通常区間は、特別遊技状態以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選したゲームにおいて終了される。通常区間では、区間表示 LED 1 9 は、常に消灯状態に制御される。

20

【 0 1 0 2 】

有利区間は、ナビ報知が行われることのある遊技区間であり、ナビ報知が実行され得ることで通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、通常区間のゲームにおいて特別遊技状態以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選することで有利区間に移行させる旨が決定され、次ゲームが開始されることで開始される。その後、有利区間の終了条件（後述の終了条件 1 ～ 3 ）が成立することで終了される。メイン制御部 4 1 は、有利区間の開始時に区間表示 LED 1 9 を点灯させることで、有利区間中である旨を認識させることが可能となる。その後、メイン制御部 4 1 は、有利区間が終了するときに区間表示 LED 1 9 を消灯し、区間表示を終了するようになっている。

30

【 0 1 0 3 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 が、有利区間が開始するゲームの開始時に区間表示 LED 1 9 を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成であるが、有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われることでメダルの払出率（払出枚数 / 賭数）が 1 0 0 % を超え得るゲームの開始時に、区間表示 LED 1 9 を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成としても良い。

【 0 1 0 4 】

有利区間では、所定の報知条件が成立すること（本実施例では、後述の A T 状態に制御されており、内部抽選にてナビ対象役が当選すること）で、ナビ報知を行うことが可能とされ、ナビ報知が行われることで遊技者にとって有利なストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様が報知される。

40

【 0 1 0 5 】

メイン制御部 4 1 は、有利区間に制御しているときに、ナビ報知が行われる A T 状態に制御する。そして、A T 状態に制御している場合には、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに、ナビ報知の制御（遊技補助表示器 1 2 にナビ表示を表示させる制御、ナビ表示に対応するナビ番号を特定可能なコマンドを送信する制御等）を行って、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 の操作態様を報知することが可能であり、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間となる。

50

【 0 1 0 6 】

有利区間の終了条件には、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が上限ゲーム数として定められた第 1 規定数（本実施例では、1 5 0 0 ゲーム）に到達することで成立する終了条件 1、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が上限枚数として定められた第 2 規定数（本実施例では、2 4 0 0）を超えることで成立する終了条件 2、予め定められた任意条件（本実施例では、通常状態において C Z ストックを有する状態で後述する周期期間が終了すること、有利区間の残りゲーム数が 2 0 0 ゲーム未満である状態で通常状態において C Z 抽選 2 に当選すること、C Z ストックを有する状態で A T 状態が終了すること）が成立することで成立する終了条件 3 が含まれ、終了条件 1 ~ 3 のうち少なくとも一の条件が成立することで有利区間は終了される。

10

【 0 1 0 7 】

尚、有利区間ゲーム数が第 1 規定数に到達したか否かは、有利区間に移行したときにカウンタ値を 0 とし、1 ゲーム毎にカウンタ値を加算し、カウンタ値が第 1 規定数に到達することで第 1 規定数に到達したと判定する構成でも良いし、有利区間に移行したときに第 1 規定数をカウンタ値の初期値とし、1 ゲーム毎にカウンタ値を減算し、カウンタ値が 0 となることで第 1 規定数に到達したと判定する構成でも良い。また、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えたか否かの判定は、有利区間においてメダルの純増枚数が増加傾向に変化したときにカウンタ値を 0 とし、1 ゲーム毎にカウンタ値をメダルの増加分加算するとともに、メダルの減少分減算し、カウンタ値が第 2 規定数を超えることで有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えたと判定する構成でも良いし、有利区間においてメダルの純増枚数が増加傾向に変化したときに第 2 規定数をカウンタ値の初期値とし、1 ゲーム毎にカウンタ値をメダルの増加分減算するとともに、メダルの減少分加算し、カウンタ値が 0 を下回ること有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えたと判定する構成でも良い。

20

【 0 1 0 8 】

また、本実施例では、遊技区間が通常区間に制御されているときに、予め定められた有利区間移行役が当選することで、遊技区間を有利区間へ移行させる構成であるが、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が当選することで、有利区間移行抽選を行い、当該有利区間移行抽選にて当選することで、遊技区間を有利区間へ移行させる構成でも良い。

30

【 0 1 0 9 】

[設定変更に伴う初期化について]

次に、設定変更に伴う遊技状態及び遊技区間の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 は、設定変更状態に移行することに伴い、R A M 4 1 c に記憶された領域の一部を初期化する。この際、遊技状態に関する情報及び遊技区間に関する情報が初期化される。

【 0 1 1 0 】

遊技状態に関する情報は、遊技状態を示す遊技状態フラグ及び B B の当選フラグを含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技状態に関する情報が初期化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技状態が通常遊技状態（非内部中）、通常遊技状態（内部中）、または特別遊技状態のいずれの遊技状態であっても、遊技状態フラグ及び B B の当選フラグが初期化されて、通常遊技状態（非内部中）に制御されることとなる。

40

【 0 1 1 1 】

また、遊技区間に関する情報は、有利区間を示す有利区間中フラグを含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技区間に関する情報が初期化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技区間が通常区間であっても有利区間であっても、有利区間中フラグが初期化されて、通常区間に制御されることとなる。

【 0 1 1 2 】

また、遊技区間に関する情報は、A T 状態に関連する情報（後述する有利区間状態、C Z ストック等）を含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技区間に関する情報が初期

50

化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技区間が通常区間であっても有利区間であっても、A T 状態に関連する情報が初期化され、それ以前の A T 状態に関連する情報が引き継がれないようになっている。

【 0 1 1 3 】

[通常区間 ~ A T 状態までの流れについて]

次に、メイン制御部 4 1 が通常区間から A T 状態に制御するまでの流れについて、図 7 に基づいて説明する。

【 0 1 1 4 】

図 7 に示すように、メイン制御部 4 1 は、通常区間で行われたゲームにおいて、有利区間移行役が内部抽選で当選した場合に、次ゲームから有利区間に制御する。有利区間においては、主に通常状態、C Z (チャンスゾーン) 状態、A T (アシストタイム) 状態からなる複数の有利区間状態に制御される。

10

【 0 1 1 5 】

通常状態は、ナビ報知が行われない状態であり、かつ A T 状態に移行しない状態であり、有利区間において最も遊技者にとって不利な状態である。C Z 状態は、ナビ報知が行われない状態であるが、A T 抽選において A T 状態に制御する旨が決定され得る状態であり、A T 状態に制御する旨が決定された場合には、C Z 状態の終了条件が成立することで A T 状態に制御される状態であり、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。また、C Z 状態には、C Z 状態 1 と、C Z 状態 2 と、を含み、C Z 状態 1 よりも C Z 状態 2 の方が A T 抽選に当選しやすい状態となっており、C Z 状態 1 よりも C Z 状態 2 の方が遊技者にとって有利な状態である。A T 状態は、長期間にわたりナビ報知が行われる状態であり、有利区間において最も遊技者にとって有利な状態である。

20

【 0 1 1 6 】

メイン制御部 4 1 は、通常区間において有利区間移行役が当選し、有利区間に移行させる場合に、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態が通常遊技状態 (非内部中) であれば、通常状態に制御し、通常遊技状態 (内部中) であれば、C Z 状態に制御する。

【 0 1 1 7 】

本実施例では、設定変更に伴い、遊技状態が初期化されることで、通常遊技状態 (非内部中) に制御される場合を除き、通常遊技状態 (内部中) に制御された後は、通常遊技状態 (非内部中) に制御されることがなく、通常遊技状態 (非内部中) では、約 1 / 3 . 2 の確率で通常遊技状態 (内部中) に移行することから、設定変更後を除き、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態は通常遊技状態 (内部中) となるので、設定変更後を除き、通常区間において有利区間移行役が当選して有利区間に移行する場合には、必ず C Z 状態に制御されることとなる。

30

【 0 1 1 8 】

一方、設定変更後は、通常遊技状態 (非内部中) に制御されることとなり、その後、押し順役 B + B B が当選して通常遊技状態 (内部中) に移行する前に他の有利区間移行役が当選して有利区間に移行する場合には、通常状態に制御される。また、設定変更後、有利区間移行役として押し順役 B + B B が当選して有利区間に移行する場合には、有利区間の 1 ゲーム目において既に通常遊技状態 (内部中) に移行していることから、この場合には、C Z 状態に制御されることとなる。

40

【 0 1 1 9 】

また、メイン制御部 4 1 は、有利区間への移行に伴って C Z 状態 1 または C Z 状態 2 の一方を決定する C Z 抽選 1 を行い、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態が通常遊技状態 (内部中) であり C Z 状態に制御される場合には、C Z 抽選 1 の結果に基づいて C Z 状態 1、C Z 状態 2 の一方に制御する。

【 0 1 2 0 】

メイン制御部 4 1 は、通常状態において内部抽選の結果 (抽選用フラグ) に応じて C Z 状態に制御するか否かを決定する C Z 抽選 2 を行い、C Z 抽選 2 に当選した場合に、有利区間の残りゲーム数 (第 1 規定数に到達するまでのゲーム数) が 2 0 0 ゲーム以上であれ

50

ば、通常状態を終了し、次のゲームから2ゲーム間の遅延期間に制御し、遅延期間の後、有利区間を継続したまま、CZ状態に制御する。CZ抽選2では、CZ状態に制御するか否かに加え、CZ状態に制御する場合には、CZ状態1に制御するか、CZ状態2に制御するか、が決定されるようになっており、メイン制御部41は、CZ抽選2に当選してCZ状態に制御される場合に、CZ抽選2の結果に基づいてCZ状態1、CZ状態2の一方に制御する。

【0121】

また、メイン制御部41は、通常状態においてCZ抽選2に当選した場合に、有利区間の残りゲーム数が200ゲーム未満であれば、通常状態を終了し、次ゲームの終了時に有利区間を終了させ、通常区間に移行させる。その後、メイン制御部41は、有利区間移行役が当選した場合に、次ゲームから有利区間に制御する。この際、遊技状態は通常遊技状態（内部中）であることから、CZ抽選1の結果に基づいてCZ状態1、CZ状態2の一方に制御される。

10

【0122】

また、メイン制御部41は、通常状態において内部抽選の結果（抽選用フラグ）に応じてCZ状態に制御する権利であるCZストックを付与するか否かを決定するCZストック抽選を行い、CZストック抽選に当選した場合には、CZストックを設定する。そして、メイン制御部41は、後述する周期期間が終了したときに、CZストックが設定されているか、規定の周回数（本実施例では5回）の周期期間が終了した場合には、通常状態を終了し、次ゲームの終了時に有利区間を終了させ、通常区間に移行させる。その後、メイン制御部41は、有利区間移行役が当選した場合に、次ゲームから有利区間に制御する。この際、遊技状態は通常遊技状態（内部中）であることから、CZ抽選1の結果に基づいてCZ状態1、CZ状態2の一方に制御される。

20

【0123】

また、メイン制御部41は、CZ状態において、対象役（抽選用フラグが0以外の抽選対象）が当選する毎にAT状態に制御するか否かを決定するAT抽選を行う。AT抽選は、CZ状態1において行われるAT抽選1と、CZ状態2において行われるAT抽選2からなる。AT抽選1、AT抽選2では、内部抽選の結果に応じて設定された抽選用フラグに応じた確率で、AT状態に制御するか否かが決定され、AT状態に制御する旨が決定された場合には、その旨を示すAT当選フラグが設定される。この際、図8（c）（d）に示すように、内部抽選の結果が同じであっても、AT抽選1よりもAT抽選2の方がAT状態に制御する旨が高確率で決定される。特に、AT抽選2では、内部抽選の結果が抽選用フラグ3～6に属する場合に、100%の確率でAT状態に制御する旨が決定される。そして、メイン制御部41は、CZ状態の開始後、規定ゲーム数（本実施例では、20ゲーム）が経過した場合に、CZ状態においてAT抽選1またはAT抽選2に当選したか否かを判定し、AT抽選1またはAT抽選2に当選したと判定した場合には、CZ状態を終了させた後、AT状態に制御する。また、メイン制御部41は、AT抽選1またはAT抽選2に当選していないと判定した場合には、CZ状態を終了させた後、通常状態に制御する。

30

【0124】

また、メイン制御部41は、AT状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が1000枚を超えたか、有利区間の残りゲーム数が200ゲーム未満になると、CZストックを1設定する。そして、メイン制御部41は、AT状態の終了時に、CZストックが設定されていなければ、AT状態の終了後、有利区間を継続させたまま通常状態に制御する。一方で、AT状態の終了時に、CZストックが設定されていれば、通常状態を終了し、次ゲームの終了時に有利区間を終了させ、通常区間に移行させる。その後、メイン制御部41は、有利区間移行役が当選した場合に、次ゲームから有利区間に制御する。この際、遊技状態は通常遊技状態（内部中）であることから、CZ抽選1の結果に基づいてCZ状態1、CZ状態2の一方に制御される。

40

【0125】

50

このように本実施例では、通常区間から有利区間へ移行する場合に、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態が通常遊技状態（内部中）である場合に、C Z 状態に制御されるようになっており、メイン制御部 4 1 は、有利区間において C Z 状態に制御する場合に、有利区間を継続させたまま C Z 状態に移行させる第 1 移行制御と、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることで C Z 状態に移行させる第 2 移行制御と、を行うことが可能である。

【 0 1 2 6 】

また、本実施例では、C Z 状態として、C Z 状態 1 と、C Z 状態 1 よりも A T 抽選に当選しやすい C Z 状態 2 と、を含み、有利区間を継続させたまま C Z 状態に移行させる第 1 移行制御を行う場合には、通常状態において行われる C Z 抽選 2 により、通常状態における内部抽選の結果（抽選用フラグ）に応じて C Z 状態 1 に制御されるか、C Z 状態 2 に制御されるか、が決定される。すなわち第 1 移行制御により C Z 状態に移行する場合には、有利区間において C Z 状態に制御することが決定される以前の有利区間における遊技の結果に応じて、その後移行する C Z 状態の有利度が変化している。

10

【 0 1 2 7 】

一方、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることで C Z 状態に移行させる第 2 移行制御を行う場合には、通常区間に移行した後、再度有利区間に移行することに伴う C Z 抽選 1 により、有利区間に移行する契機となる内部抽選の結果（有利区間移行用フラグ）に応じて C Z 状態 1 に制御されるか、C Z 状態 2 に制御されるか、が決定される。すなわち第 2 移行制御により C Z 状態に移行する場合には、再度有利区間に移行する契機となる遊技の結果に応じて、その後移行する C Z 状態の有利度が変化している。この際、有利区間の終了に伴って当該有利区間の遊技の結果を含む A T 状態に関連する情報は初期化され、引き継がれることはないため、有利区間において C Z 状態に制御することが決定される以前の有利区間における遊技の結果は、その後の有利区間において制御される C Z 状態の有利度に影響することはない。

20

【 0 1 2 8 】

また、本実施例では、通常状態において C Z 抽選 2 により C Z 状態が当選した場合、C Z ストック抽選により C Z ストックが当選した場合に、C Z 状態に制御されることとなるが、C Z 抽選 2 では、通常状態における内部抽選の結果に応じて C Z 状態に制御するか否かが決定され、かつ C Z 抽選 2 で C Z 状態に当選したことのみに C Z 状態への移行条件が成立する。すなわち C Z 抽選 2 で C Z 状態に当選した場合には、1 ゲームで C Z 状態への移行条件が成立する。これに対して、C Z ストック抽選でも、通常状態における内部抽選の結果に応じて C Z 状態に制御するか否かが決定されるものの、さらに後述の周期期間の終了を待って C Z 状態への移行条件が成立することとなる。すなわち C Z ストック抽選で C Z ストックが当選した場合には、C Z 状態への移行条件が成立するのに複数ゲームを要する。

30

【 0 1 2 9 】

そして、本実施例では、通常状態において C Z 抽選 2 により C Z 状態が当選した場合に、有利区間の残りゲーム数が 2 0 0 ゲーム以上であれば、有利区間を継続させたまま C Z 状態に移行させる第 1 移行制御を行い、有利区間の残りゲーム数が 2 0 0 ゲーム未満であれば、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることで C Z 状態に移行させる第 2 移行制御を行う。一方、通常状態において C Z ストック抽選により C Z ストックが当選し、かつ周期期間が終了した場合には、有利区間の残りゲーム数に関わらず、必ず、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることで C Z 状態に移行させる第 2 移行制御を行う。

40

【 0 1 3 0 】

また、通常状態において C Z ストック抽選により C Z ストックが当選し、かつ周期期間が終了することで、C Z 状態に制御される場合には、有利区間への移行に伴って行われる C Z 抽選 1 において C Z 状態 1 に制御されるか、C Z 状態に制御されるか、が決定されるとともに、C Z 抽選 1 では、図 8 (a) に示すように、有利区間移行用フラグ 1 に属する

50

有利区間移行役の当選時には、C Z 状態 1 が決定される確率が 95%、C Z 状態 2 が決定される確率が 5%、有利区間移行用フラグ 2 に属する有利区間移行役の当選時には、C Z 状態 1 が決定される確率が 50%、C Z 状態 2 が決定される確率が 50%、有利区間移行用フラグ 3 に属する有利区間移行役の当選時には、C Z 状態 1 が決定される確率が 0%、C Z 状態 2 が決定される確率が 100%であり、有利区間移行用フラグ 3 に属する有利区間移行役が当選すれば 100% C Z 状態 2 が決定されるものの、有利区間移行役の当選確率を考慮すると、有利区間移行用フラグ 1 に属する有利区間移行役が当選して C Z 状態 2 が決定される割合（C Z 2 割合）は約 4.8%、有利区間移行用フラグ 2 に属する有利区間移行役が当選して C Z 状態 2 が決定される割合（C Z 2 割合）は約 1.4%、有利区間移行用フラグ 3 に属する有利区間移行役が当選して C Z 状態 2 が決定される割合（C Z 2 割合）は約 0.7%であり、有利区間へ移行した際に C Z 状態 2 に制御される割合（C Z 2 割合合計）は約 7%である。

10

【0131】

これに対して、C Z 抽選 2 に当選して C Z 状態に制御される場合には、まず、この C Z 抽選 2 において C Z 状態 1 に制御されるか、C Z 状態 2 に制御されるか、が決定されるとともに、C Z 抽選 2 においては、図 8（b）に示すように、抽選用フラグ 5 に属する役の当選時には、C Z 状態 1 が決定される確率が 25%、C Z 状態 2 が決定される確率が 25%であり、抽選用フラグ 6 に属する役の当選時には、C Z 状態 1 が決定される確率が 30%、C Z 状態 2 が決定される確率が 10%であり、抽選用フラグ 5 に属する役が当選して C Z 状態に制御される場合（C Z 状態 1 または C Z 状態 2 の一方が決定される場合）に C Z 状態 2 が決定される割合（C Z 2 割合）は 50%、抽選用フラグ 6 に属する役が当選して C Z 状態に制御される場合（C Z 状態 1 または C Z 状態 2 の一方が決定される場合）に C Z 状態 2 が決定される割合（C Z 2 割合）は 25%あり、C Z 抽選 2 において C Z 状態に制御される場合に C Z 状態 2 が決定される割合（C Z 2 割合）は、少なくとも 25%である。

20

【0132】

このため、通常状態において C Z ストック抽選により C Z ストックが当選し、かつ周期期間が終了することで C Z 状態への移行条件が成立した場合よりも、C Z 抽選 2 に当選して C Z 状態への移行条件が成立した場合の方が、C Z 状態 2 が決定される割合が高く、遊技者にとって有利となる。

30

【0133】

そして、第 2 移行制御により C Z 状態に制御される場合には、一旦有利区間が終了し、A T 状態に関連する情報が初期化されることとなるため、C Z 抽選 2 で C Z 状態 2 が当選してもその情報を引き継ぐことができないこととなるが、本実施例では、通常状態において C Z ストック抽選により C Z ストックが当選し、かつ周期期間が終了することで C Z 状態への移行条件が成立した場合には、必ず第 2 移行制御により一旦有利区間が終了した後、再度有利区間に移行することで C Z 状態に制御されるのに対して、C Z 抽選 2 に当選して C Z 状態への移行条件が成立した場合には、有利区間の残りゲーム数が 200 ゲーム以上であれば、第 1 移行制御により有利区間を継続したまま C Z 状態に制御されるようになっており、C Z 抽選 2 において C Z 状態 2 が決定された場合には、その後、C Z 抽選 2 の結果に基づいて C Z 状態 2 に制御することが可能となることから、第 2 移行制御により C Z 状態に制御される場合よりも、第 1 移行制御により C Z 状態に制御される場合の方が遊技者にとって有利となる。

40

【0134】

また、本実施例では、有利区間ゲーム数が第 1 規定数に到達することで、有利区間が終了することとなり、有利区間ゲーム数が第 1 規定数に到達するまでの有利区間の残りゲーム数が極端に少ない状態で C Z 状態に制御されると、その後 A T 状態に制御された場合でも、すぐに A T 状態が終了してしまうこととなる。このため、本実施例では、C Z 抽選 2 に当選して C Z 状態への移行条件が成立した場合であっても、有利区間の残りゲーム数が 200 G 未満である場合には、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度

50

有利区間に移行させることでC Z状態に移行させる第2移行制御を行うことで、その後、A T状態に制御された場合でも、A T状態に制御されるゲーム数が十分に確保されるようになっている。

【0135】

また、本実施例では、通常状態からC Z状態に移行させるだけでなく、A T状態においてC Zストックが設定された場合には、当該A T状態の終了後にC Z状態に移行させることが可能である。前述のように通常状態からC Z状態に移行させる場合には、第1移行制御により有利区間を継続したままC Z状態に制御する場合と、第2移行制御により有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることでC Z状態に制御する場合と、があるのに対し、A T状態の終了後にC Z状態に移行させる場合には、必ず第2移行制御により有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることでC Z状態に制御するようになっており、これにより、A T状態の終了後、さらにA T状態に制御された場合でも、A T状態に制御されるゲーム数が十分に確保されるようになっている。

10

【0136】

また、本実施例では、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第2規定数を超えることで、有利区間が終了することとなり、第2規定数を超えるまでのメダルの純増枚数が極端に少ない状態でC Z状態に制御されると、その後A T状態に制御された場合でも、すぐにA T状態が終了してしまうこととなる。一方、A T状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が1000枚を超えた場合に、C Zストックが設定され、A T状態の終了時にC Z状態に移行させるようになっている。このため、本実施例では、A T状態の終了時にC Z状態に移行させる場合は、必ず第2移行制御により有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることでC Z状態に制御するようになっており、これにより、A T状態の終了後、さらにA T状態に制御された場合でも、メダルの増加量が十分に確保されるようになっている。

20

【0137】

[通常状態について]

次に、通常状態について、図9～13に基づいて説明する。

【0138】

通常状態では、前述のようにC Z抽選2、C Zストック抽選が行われるようになっており、C Z抽選2に当選するか、C Zストック抽選にてC Zストックに当選し、かつ後述の周期期間が終了することで通常状態が終了し、C Z状態に移行することとなる。このうちC Zストック抽選においてC Zストックが当選する確率は、予め定められた周期期間毎に選択されるシナリオ、シナリオに応じて選択されたMAP、MAPに応じて周期ポイントが指定するマス種別によって異なる。

30

【0139】

シナリオは、遊技の結果に応じて一定の範囲で更新される周期ポイントが1周する毎に順次変更されるMAPの組合せであり、ROM41bに割り当てられたシナリオテーブルに設定されている。シナリオテーブルには、図10(a)に示すように、シナリオ番号毎に、シナリオを構成する0周目～6周目の各周期で適用されるMAPを特定可能なMAP番号がそれぞれ設定されている。

40

【0140】

MAPは、周期ポイントにより指定されるマス種別の組合せであり、ROM41bに割り当てられたMAPテーブルに設定されている。MAPテーブルには、図10(b)に示すように、MAP番号毎に、周期ポイントが採りうる1～10の各値に対応するマス種別がそれぞれ設定されている。

【0141】

マス種別は、C Zストック抽選の当選確率(C Zストック抽選テーブル)及び周期ポイントの更新値を定めたデータであり、ROM41bに割り当てられたマステーブルに設定

50

されている。マステーブルには、図 10 (c) に示すように、複数種類のマス種別毎に、C Z ストック抽選の当選確率が特定される C Z ストック抽選テーブル、遊技の結果 (ハズレ、ベル入賞、強・弱チェリー当選、強・弱スイカ当選、リプレイ A・B 入賞) 毎の周期ポイントの更新値がそれぞれ設定されている。

【 0 1 4 2 】

マス種別は、図 10 (c) に示すように、C Z ストック抽選テーブルとして C Z ストックの当選確率が低く設定された低確率テーブルが適用されるマス種別 A と、C Z ストック抽選テーブルとして C Z ストックの当選確率が高く設定された高確率テーブルが適用されるマス種別 B、C と、を含み、C Z ストック抽選テーブルとして高確率テーブルが適用されるマス種別 B、C は、C Z ストック抽選テーブルとして低確率テーブルが適用されるマス種別 A よりも遊技者にとって有利となる。

10

【 0 1 4 3 】

また、図 10 (c) に示すように、C Z ストック抽選テーブルとして高確率テーブルが適用されるマス種別 B、C のうちマス種別 B では、遊技の結果がいずれの結果であっても必ず周期ポイントが更新され、他のマス種別に変更されるのに対して、マス種別 C では、リプレイ A・B が入賞した場合のみ、周期ポイントが更新され、他の結果である場合には、マス種別が維持され、次ゲームにおいても C Z ストック抽選テーブルとして高確率テーブルが適用されることとなるため、マス種別 C は、マス種別 B よりもさらに遊技者にとって有利となる。

【 0 1 4 4 】

また、MAP は、図 10 (b) に示すように、周期ポイントに応じて適用されるマス種別の組合せが異なる MAP 1 ~ 3 を含む。MAP 1 ~ 3 は、マス種別 A ~ C の比率が異なり、遊技者にとっての有利度は、MAP 1 < MAP 2 < MAP 3 となる。

20

【 0 1 4 5 】

また、シナリオは、図 10 (a) に示すように、周期数に応じて適用される MAP の組合せが異なるシナリオ 1 ~ 8 を含む。シナリオ 1 ~ 8 は、MAP 1 ~ 3 の比率が異なり、遊技者にとっての有利度は、シナリオ 1 < シナリオ 2、3 < シナリオ 4、5 < シナリオ 6、7 < シナリオ 8 となる。

【 0 1 4 6 】

[通常状態における制御の流れについて]

30

次に、通常状態においてメイン制御部 4 1 が行う制御の流れについて、図 9 に基づき説明する。

【 0 1 4 7 】

メイン制御部 4 1 は、通常状態が開始する (S 1) と、まず、RAM 4 1 c に割り当てられたシナリオ周回数に 0 を設定し (S 2)、複数のシナリオからいずれかのシナリオを選択するシナリオ抽選を行い (S 3)、シナリオ抽選で選択されたシナリオ番号を RAM 4 1 c に設定する (S 4)。シナリオ抽選では、一律に設定された選択率にてシナリオを選択するようにしても良いし、シナリオ抽選が行われたゲームの内部抽選の結果、前回の周期期間において選択されたシナリオ番号、それまでの通常状態の遊技履歴等に応じた選択率にてシナリオを選択するようにしても良い。

40

【 0 1 4 8 】

次いで、メイン制御部 4 1 は、RAM 4 1 c に割り当てられた周期数に 0 を設定し (S 5)、同じく RAM 4 1 c に割り当てられた周期ポイントに 1 を設定する (S 6)。次いで、RAM 4 1 c に設定されているシナリオ番号、周期数に応じた MAP 番号をシナリオテーブルから取得し、RAM 4 1 c に設定する (S 7)。

【 0 1 4 9 】

その後、メイン制御部 4 1 は、各ゲームにおいて内部抽選が行われる毎に (S 8)、内部抽選の結果に応じて C Z 抽選 2 を行うとともに (S 9)、RAM 4 1 c に設定されている MAP 番号・周期ポイントに応じて MAP テーブルからマス種別を特定し、特定したマス種別に対応するマステーブルに設定されている C Z ストック抽選テーブルを RAM 4 1

50

cに設定し(S11)、設定されたCZストック抽選テーブルを用いてCZストック抽選を行う(S12)。そして、CZ抽選2に当選した場合(S10:Y)には、通常状態を終了し、前述した第1移行制御または第2移行制御によりCZ状態に移行させる(S23)。

【0150】

また、メイン制御部41は、CZストック抽選に当選した場合(S13:Y)には、CZストックをRAM41cに設定する(S14)。次いで、メイン制御部41は、ゲーム終了時に、RAM41cに設定されているMAP番号・周期ポインタに応じてMAPテーブルからマス種別を特定し、特定したマス種別及び遊技の結果に応じてマステーブルから周期ポインタの更新値を取得し、取得した更新値に基づいて周期ポインタを更新する(S15)。

10

【0151】

そして、メイン制御部41は、更新後の周期ポインタが10以下であれば(S16:N)、S8に進み、MAP番号を変更せずに、再びS8~S16を行う。一方、更新後の周期ポインタが10を超える場合(S16:Y)には、周期数を1加算し(S17)、加算後の周期数が6以下の場合には、S6に進み、再度周期ポインタを1に設定するとともに、RAM41cに設定されているシナリオ番号、加算後の周期数に応じたMAP番号をシナリオテーブルから取得し、RAM41cに設定して、新たに設定されたMAP番号に基づいてS8~S16を行う。

【0152】

20

そして、メイン制御部41は、加算後の周期数が6を超える場合(S18:Y)、すなわち選択中のシナリオに対応する0~6周目までの全てのMAPを終了した場合には、複数ゲーム(本実施例では3ゲーム)にわたる演出期間に制御し(S19)、演出期間の終了により周期期間を終えてシナリオ周回数を1加算し(S20)、加算後のシナリオ周回数が5未満であり(S21:N)、CZストックが設定されていなければ(S22:N)、S3に進み、改めてシナリオ抽選を行い、新たに選択したシナリオに基づく周期期間を開始する。

【0153】

また、メイン制御部41は、加算後のシナリオ周回数が5であるか(S21:Y)、加算後のシナリオ周回数が5未満であるが(S21:N)、CZストックが設定されている場合(S22:Y)には、通常状態を終了し、前述した第2移行制御によりCZ状態に移行させる(S23)。

30

【0154】

[通常状態におけるメイン制御部とサブ制御部の制御状況について]

次に、通常状態におけるメイン制御部41及びサブ制御部91の制御状況について、図11に基づき説明する。

【0155】

メイン制御部41は、通常状態において一のシナリオが適用される周期期間毎にシナリオ抽選を行い、シナリオ1~8のいずれかを選択する。周期期間では、遊技の結果に応じて更新される周期ポインタが1周する毎に、シナリオに応じて定められた対応する周期のMAPに変更する。前述のようにMAPの種類に応じて有利度が異なることから、一の周期期間においては、周期ポインタが1周する毎に、シナリオに応じて有利度が変化し得る。一の周期期間においては、0~6周目の期間においてMAPが変化し、その都度、有利度が変化し得る。メイン制御部41は、周期ポインタが1周して6周目の期間が終了すると、3ゲームの演出期間に制御し、当該周期期間においてCZストックが当選しているか、通常状態の開始後、シナリオ周回数が5回に到達した場合には、CZ状態に移行させる制御を行う一方、当該周期期間においてCZストックが当選しておらず、かつシナリオ周回数が5回に到達していない場合には、再びシナリオ抽選にてシナリオを選択し、次の周期期間に制御する。

40

【0156】

50

また、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、有利区間であるか否か、有利区間においては有利区間状態の種類、通常状態においては周期期間におけるシナリオの種類、周期期間における周期ポイントの周期数、M A P の種類、周期ポイント、周期ポイントが指定するマス種別、演出期間であるか否かを特定可能とされている。そして、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で通常状態に制御されている場合に、液晶表示器 5 1 において通常演出及び C Z 示唆連続演出を実行する。

【 0 1 5 7 】

通常演出は、周期期間における 0 ~ 6 周目の期間において実行される演出であり、初期演出と、マス目演出と、を含む。C Z 示唆連続演出は、周期期間における 6 周目の期間が終了した後の演出期間において実行される演出であり、演出期間にわたり C Z 状態に制御される可能性を示唆するとともに、最終的に C Z 状態に制御されるか否かが報知される演出である。

10

【 0 1 5 8 】

サブ制御部 9 1 は、周期期間における 0 周目の期間において、シナリオの 0 周目に対応する M A P の種類に関わらず初期演出を実行し、1 ~ 6 周目の期間において、シナリオのそれぞれの周期数に対応する M A P の種類に応じたマス目演出を実行する。

【 0 1 5 9 】

初期演出は、図 1 2 (a) (b) に示すように、液晶表示器 5 1 の画像から現在の周期数、M A P に応じたマス種別、周期ポイント、周期ポイントが指定するマス種別を特定できず、周期ポイントの進行度合い、すなわち新たな M A P が選択され、周期ポイントが初期値となつてからの経過期間も特定できない態様の演出である。サブ制御部 9 1 は、通常状態の開始または一の周期期間の終了による新たな周期期間の開始に伴って開始制御を行う。周期期間の開始に伴う開始制御では、液晶表示器 5 1 に初期演出の画像とともに「スタート」という画像を表示させて、周期期間の開始を示唆する。この際、液晶表示器 5 1 の特定の領域には、後述する宝箱の画像が 1 つも表示されていない態様とする。

20

【 0 1 6 0 】

また、サブ制御部 9 1 は、初期演出において、図 1 2 (b) に示すように、液晶表示器 5 1 に宝箱の画像を出現させる宝箱演出を実行することが可能であり、宝箱演出が実行される毎に、液晶表示器 5 1 の特定の領域に宝箱の画像を追加して表示させる。サブ制御部 9 1 は、0 周目の期間における各ゲームにおいて宝箱演出を実行可能である。図 1 2 (c) に示すように、シナリオの種類に応じてその実行率が異なり、シナリオの有利度が高いほど宝箱演出の実行率が高くなるように設定されており、初期演出中に宝箱演出が実行された回数が多いほど、遊技者にとって有利なシナリオである可能性が高くなることから、宝箱演出が実行され、液晶表示器 5 1 の特定の領域に表示された宝箱の画像が追加されることで、段階的に当該周期期間の有利度が示唆されるようになっている。尚、本実施例では、宝箱演出が実行された回数により段階的に周期期間の有利度が示唆される構成であるが、例えば、背景色やアイテムの色を段階的に変化させることで周期期間の有利度が示唆される構成としても良い。

30

【 0 1 6 1 】

マス目演出は、図 1 3 (a) (b) に示すように、液晶表示器 5 1 の画像から現在の周期数、M A P に応じたマス種別、周期ポイント、周期ポイントが指定するマス種別を特定可能であり、周期ポイントの進行度合い、すなわち新たな M A P が選択され、周期ポイントが初期値となつてからの経過期間も特定可能な態様の演出である。マス目演出では、液晶表示器 5 1 に現在の周期数が表示されるとともに、周期ポイントがとり得る値と同数のマス目が連なって表示される。それぞれのマス目には、現在の M A P に対応するマス種別が特定可能に表示されるとともに、周期ポイントに対応するマス目にキャラクタが表示されることで、周期ポイントが指定するマス種別が特定されるようになっている。さらに、マス目演出において、液晶表示器 5 1 には、周期ポイントが指定するマス種別における C Z ストック抽選テーブルが高確率であるか否か、遊技の結果に応じた周期ポイントの更新値が表示されるようになっており、周期ポイントが指定するマス種別の有利度や遊技の結

40

50

果に応じた周期ポイントの更新度合いが特定できるようになっている。前述のようにMAPの種類によって遊技者にとっての有利度が異なることから、マス目演出では、連なって表示されたマス目にMAPに対応するマス種別が特定可能に表示されることで、現在の周期数におけるMAPの有利度が示唆されるとともに、キャラクタが表示されたマス目によって周期ポイントが指定するマス種別が特定されるため、各ゲームにおける有利度も示唆されることとなる。

【0162】

このようにサブ制御部91は、メイン制御部41側で通常状態に制御されている場合に、周期期間のうち0周目の期間においては、現在の周期数、MAPに応じたマス種別、周期ポイント、周期ポイントが指定するマス種別を特定できない態様の初期演出を実行し、周期期間のうち1～6周目においては、現在の周期数、MAPに応じたマス種別、周期ポイント、周期ポイントが指定するマス種別を特定可能な態様のマス目演出を実行するようになっている。6周目の終了後の演出期間において、CZ示唆連続演出を実行し、周期期間が終了するタイミングでCZ状態に制御されるか否かを報知するようになっている。

10

【0163】

[CZ状態に移行する際の制御状況について]

次に、CZ状態に移行する際の制御状況について、図14～図17に基づいて説明する。

【0164】

メイン制御部41は、図14に示すように、周期期間が終了したときに、CZストックが設定されているか、規定の周回数（本実施例では5回）の周期期間が終了した場合には、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることでCZ状態に移行させる第2移行制御を行う。この際、メイン制御部41は、通常状態を終了し、次ゲームの終了時に有利区間を終了させ、通常区間に移行させる。その後、メイン制御部41は、有利区間移行役が当選した場合に、次ゲームから有利区間に制御するとともに、CZ状態に制御する。

20

【0165】

一方、サブ制御部91は、周期期間の演出期間において3ゲームにわたりCZ状態に制御される可能性を示唆するCZ示唆連続演出を実行し、周期期間の終了するゲームの終了時にCZ状態に制御する旨を報知するCZ当選報知を実行する。その後、サブ制御部91は、次ゲームの開始操作がされたタイミングでCZ準備演出（通常）を開始する。CZ準備演出（通常）は、CZ準備演出（通常）に特有の背景画像とCZ状態の開始を待機している状態である旨のメッセージを液晶表示器51に表示させる演出である。この際、メイン制御部41側では、未だ有利区間に制御されており、区間表示LED19は点灯した状態であり、CZ準備演出（通常）の開始したゲームの終了時に有利区間が終了し、通常区間に移行することに伴って区間表示LED19が消灯する。

30

【0166】

その後、サブ制御部91は、メイン制御部41側で有利区間移行役が当選し、有利区間に移行するとともにCZ状態に制御されるまで継続し、有利区間に移行し、CZ状態に制御されたゲームの開始操作がされたタイミングでCZ準備演出（通常）を終了し、CZ演出を開始する。メイン制御部41側では、有利区間に移行し、CZ状態に移行するタイミングで区間表示LED19が点灯するため、サブ制御部91がCZ準備演出（通常）を終了し、CZ演出を開始するタイミングでは、既に有利区間が開始し、区間表示LED19が点灯した状態となっている。

40

【0167】

また、メイン制御部41は、図15に示すように、通常状態においてCZ抽選2に当選し、有利区間の残りゲーム数が200ゲーム未満である場合にも、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることでCZ状態に移行させる第2移行制御を行う。この際、メイン制御部41は、通常状態を終了し、次ゲームの終了時に有利区間を終了させ、通常区間に移行させる。その後、メイン制御部41は、有利区間移行役が当選した場合に、次ゲームから有利区間に制御するとともに、CZ状態に制御す

50

る。

【 0 1 6 8 】

一方、サブ制御部 9 1 は、C Z 抽選 2 に当選したゲームにおいて C Z 状態に制御される可能性を示唆する C Z 示唆演出を実行し、当該ゲームの終了時に C Z 状態に制御する旨を報知する C Z 当選報知を実行する。その後、サブ制御部 9 1 は、次ゲームの開始操作がされたタイミングで C Z 準備演出（通常）を開始する。この場合も、メイン制御部 4 1 側では、未だ有利区間に制御されており、区間表示 L E D 1 9 は点灯した状態であり、C Z 準備演出（通常）の開始したゲームの終了時に有利区間が終了し、通常区間に移行することに伴って区間表示 L E D 1 9 が消灯する。

【 0 1 6 9 】

その後、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で有利区間移行役が当選し、有利区間に移行するとともに C Z 状態に制御されるまで継続し、有利区間に移行し、C Z 状態に制御されたゲームの開始操作がされたタイミングで C Z 準備演出（通常）を終了し、C Z 演出を開始する。前述のようにメイン制御部 4 1 側では、有利区間に移行し、C Z 状態に移行するタイミングで区間表示 L E D 1 9 が点灯するため、サブ制御部 9 1 が C Z 準備演出（通常）を終了し、C Z 演出を開始するタイミングでは、既に有利区間が開始し、区間表示 L E D 1 9 が点灯した状態となっている。

【 0 1 7 0 】

また、メイン制御部 4 1 は、図 1 6 に示すように、A T 状態の終了時に、C Z ストックが設定されている場合にも、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることで C Z 状態に移行させる第 2 移行制御を行う。この際、メイン制御部 4 1 は、A T 状態を終了し、2 ゲーム目の終了時に有利区間を終了させ、通常区間に移行させる。その後、メイン制御部 4 1 は、有利区間移行役が当選した場合に、次ゲームから有利区間に制御するとともに、C Z 状態に制御する。

【 0 1 7 1 】

一方、サブ制御部 9 1 は、図 1 6 に示すように、A T 状態において、C Z ストックが設定される契機となるゲームまでは、A T 演出（通常）を実行し、C Z ストックが設定される契機となるゲーム以降は、C Z ストックが設定されていることを示唆する A T 演出（特別）を実行することで、A T 状態の終了後に C Z 状態に制御される旨が、A T 状態が終了する前に示唆されるようになっている。そして、サブ制御部 9 1 は、A T 状態の終了ゲームの終了時から次のゲームにわたり A T 状態の結果（A T 状態の期間や A T 状態開始からのメダルの純増枚数等）を報知する A T 結果報知演出を実行する。その後、サブ制御部 9 1 は、A T 結果報知演出が実行されたゲームの次ゲームの開始操作がされたタイミングで C Z 準備演出（特別）を開始する。C Z 準備演出（特別）は、C Z 準備演出（通常）と異なり、A T 結果報知演出の背景画像と C Z 状態の開始を待機している状態である旨のメッセージを液晶表示器 5 1 に表示させる演出である。この場合も、メイン制御部 4 1 側では、未だ有利区間に制御されており、区間表示 L E D 1 9 は点灯した状態であり、C Z 準備演出（特別）の開始したゲームの終了時に有利区間が終了し、通常区間に移行することに伴って区間表示 L E D 1 9 が消灯する。

【 0 1 7 2 】

その後、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で有利区間移行役が当選し、有利区間に移行するとともに C Z 状態に制御されるまで継続し、有利区間に移行し、C Z 状態に制御されたゲームの開始操作がされたタイミングで C Z 準備演出（特別）を終了し、C Z 演出を開始する。前述のようにメイン制御部 4 1 側では、有利区間に移行し、C Z 状態に移行するタイミングで区間表示 L E D 1 9 が点灯するため、サブ制御部 9 1 が C Z 準備演出（特別）を終了し、C Z 演出を開始するタイミングでは、既に有利区間が開始し、区間表示 L E D 1 9 が点灯した状態となっている。

【 0 1 7 3 】

また、メイン制御部 4 1 は、図 1 7 に示すように、通常状態において C Z 抽選 2 に当選し、有利区間の残りゲーム数が 2 0 0 ゲーム以上である場合に、有利区間を継続させたま

10

20

30

40

50

ま C Z 状態に移行させる第 1 移行制御を行う。この際、メイン制御部 4 1 は、通常状態を終了し、次のゲームから 2 ゲーム間の遅延期間に制御し、遅延期間の後、有利区間を継続したまま、C Z 状態に制御する。

【 0 1 7 4 】

一方、サブ制御部 9 1 は、C Z 抽選 2 に当選したゲームにおいて C Z 状態に制御される可能性を示唆する C Z 示唆演出を実行し、当該ゲームの終了時に C Z 状態に制御する旨を報知する C Z 当選報知を実行する。その後、サブ制御部 9 1 は、次ゲームの開始操作がされたタイミングで C Z 準備演出（通常）を開始する。

【 0 1 7 5 】

その後、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で、2 ゲームの遅延期間が終了して C Z 状態に制御されるまで継続し、C Z 状態に制御されたゲームの開始操作がされたタイミングで C Z 準備演出（通常）を終了し、C Z 演出を開始する。メイン制御部 4 1 側では、通常状態の終了後も継続して有利区間に制御されているため、C Z 準備演出（通常）が開始するタイミングにおいても、C Z 準備演出（通常）が終了し、C Z 演出を開始するタイミングにおいても区間表示 L E D 1 9 が点灯した状態となっている。

【 0 1 7 6 】

このように本実施例では、有利区間において C Z 状態に移行させる場合に、有利区間を継続させたまま C Z 状態に移行させる第 1 移行制御を行う場合と、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることで C Z 状態に移行させる第 2 移行制御を行う場合と、がある。

【 0 1 7 7 】

第 2 移行制御では、C Z 状態に制御する旨が報知されてから、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御した後、再度有利区間に移行させるための準備期間を必要としており、その間に C Z 準備演出（通常）が実行されるようになっている。

【 0 1 7 8 】

一方、第 1 移行制御では、第 2 移行制御のように準備期間を必要としないが、第 1 移行制御を行う場合でも、C Z 状態に制御する旨が報知された後、準備期間に対応する遅延期間に制御するとともに、その間に準備期間において実行されるものと共通の C Z 準備演出（通常）が実行されるようになっており、第 1 移行制御により C Z 状態に制御されたか、第 2 移行制御により C Z 状態に制御されたか、が認識し難いようになっている。

【 0 1 7 9 】

また、第 1 移行制御における C Z 準備演出（通常）も、第 2 移行制御における C Z 準備演出（通常）も、C Z 状態に制御する旨が報知される C Z 当選報知が実行されたゲームの次ゲームから開始されるようになっている。

【 0 1 8 0 】

また、第 2 移行制御における C Z 準備演出（通常）は、有利区間が終了し、通常区間に移行する契機となるゲームの開始操作がされたタイミングから開始し、有利区間移行役が当選し、有利区間に移行して C Z 状態に制御されたゲームの開始操作がされたタイミングまで実行されるとともに、有利区間移行役の当選確率は約 1 / 1 . 0 であるため、C Z 準備演出（通常）は、平均約 2 ゲームの期間にわたり実行されることとなる。一方、第 1 移行制御を行う場合には、2 ゲーム間の遅延期間に制御し、第 1 移行制御における C Z 準備演出（通常）は、2 ゲームの期間にわたり実行される。すなわち第 1 移行制御における C Z 準備演出（通常）は、第 2 移行制御における C Z 準備演出（通常）と略同一の期間にわたり実行されるようになっている。

【 0 1 8 1 】

また、第 1 移行制御では、有利区間が継続することとなるため、C Z 準備演出（通常）が開始するタイミングにおいても、終了するタイミングにおいても、区間表示 L E D 1 9 が点灯した状態となる。一方、第 2 移行制御では、有利区間が一旦終了することとなるが、メイン制御部 4 1 は、C Z 準備演出（通常）が開始した後のゲームで有利区間を終了させ、通常区間に制御するとともに、サブ制御部 9 1 は、有利区間に移行させた後に、C Z

10

20

30

40

50

準備演出（通常）を終了させるようになっており、第 2 移行制御においても、C Z 準備演出（通常）が開始するタイミング及び終了するタイミングの双方で、区間表示 L E D 1 9 が点灯した状態となる。

【 0 1 8 2 】

また、メイン制御部 4 1 は、通常状態から C Z 状態に移行させるだけでなく、A T 状態から C Z 状態に移行させることが可能であり、サブ制御部 9 1 は、A T 状態から C Z 状態へ移行させる場合には、通常状態から C Z 状態へ移行させる場合に実行する C Z 準備演出（通常）とは異なる C Z 準備演出（特別）を実行するようになっている。C Z 準備演出（特別）では、背景画像として A T 結果報知演出の背景画像が用いられるため、A T 状態との連続性が示唆され、A T 状態に続けてさらに多くのメダルの獲得を期待させることができるようになっている。

10

【 0 1 8 3 】

[C Z 状態の制御状況について]

次に、C Z 状態の制御状況について、図 1 8 に基づいて説明する。

【 0 1 8 4 】

図 1 8 (a) (b) に示すように、メイン制御部 4 1 は、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数（20 ゲーム）にわたり C Z 状態に制御し、図 1 8 (a) に示すように、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するときに A T 抽選に当選したか否かを判定し、A T 抽選に当選している場合には、C Z 状態が終了した後、A T 状態に制御する。一方、A T 抽選に当選しなかった場合には、図 1 8 (b) に示すように、C Z 状態が終了した後、通常状態に制御する。

20

【 0 1 8 5 】

サブ制御部 9 1 は、設定変更後の通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された場合を除き、メイン制御部 4 1 側で C Z 状態に制御された場合に、図 1 8 (a) (b) に示すように、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数が残り 3 ゲームとなるまでの期間にわたり、C Z 状態に特有の C Z 状態演出を実行する。そして、規定ゲーム数が残り 3 ゲームとなってから規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するまでの期間において、A T 状態に当選した可能性を示唆する A T 示唆連続演出を実行するとともに、C Z 状態において A T 抽選に当選し、C Z 状態の後 A T 状態に制御される場合には、図 1 8 (a) に示すように、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの終了時に A T 状態に制御する旨を報知する A T 当選報知を実行し、次ゲームの開始操作がされたタイミングで A T 状態に特有の A T 演出を開始する。一方、C Z 状態において A T 抽選に当選せず、C Z 状態の後通常状態に制御される場合には、図 1 8 (b) に示すように、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの終了時に A T 状態に制御しない旨を報知する A T 非当選報知を実行し、次ゲームの開始操作がされたタイミングで通常演出を開始する。

30

【 0 1 8 6 】

[電力供給開始時の制御状況について]

次に、電力供給開始時の制御状況について、図 1 9 ~ 図 2 2 に基づいて説明する。

【 0 1 8 7 】

図 1 9 に示すように、メイン制御部 4 1 の制御状態が通常状態における周期期間の N 周目の途中で電断し、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、電断前の状態に復帰する場合には、電断前の周期期間の N 周目の途中から復帰することとなる。この際、サブ制御部 9 1 は、電断前に周期期間の N 周目に対応するマス目演出を実行していた場合でも、復帰後の最初のゲームにおいて通常状態の開始時と同様の開始制御を行い、初期演出を最初から実行する。前述のように、初期演出は、周期期間の 0 周目の期間において実行される演出であり、現在の周期数、M A P に応じたマス種別、周期ポイント、周期ポイントが指定するマス種別を特定できず、周期ポイントの進行度合いも特定できない態様の演出である。

40

【 0 1 8 8 】

その後、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側が周期期間の N 周目の期間が終了して

50

も初期演出を継続し、周期期間の $N + 1$ 周目の期間が終了し、周期期間の $N + 2$ 周目が開始することに伴い、 $N + 2$ 周目に対応するマス目演出を実行する。この際、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、周期ポインタが初期値 (0) となったこと、周期数が $N + 1$ 周目から $N + 2$ 周目となったことを特定し、かつ遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、 $N + 2$ 周目に対応するマス目演出を実行する。また、通常のマス目演出では、液晶表示器 51 に現在の周期数が表示されるのに対して、電断からの復帰時において初期演出の後に行われるマス目演出では、液晶表示器 51 に現在の周期数は表示されないようになっている。

【0189】

尚、周期期間の $N + 1$ 周目が6周目であり、その後演出期間に制御される場合には、サブ制御部 91 は、マス目演出ではなく、CZ示唆連続演出を実行する。また、復帰時のメイン制御部 41 側の制御状態が周期期間の6周目であり、6周目の終了に伴い演出期間に制御される場合には、サブ制御部 91 は、演出期間の開始に伴い初期演出を終了してCZ示唆連続演出を実行する。

【0190】

図20～22に示すように、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 41 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合には、メイン制御部 41 は、電断前の制御状態に関わらず、遊技区間を通常区間に制御し、その後、有利区間への移行に伴って通常状態またはCZ状態に制御する。この際、サブ制御部 91 は、設定変更状態の終了後の最初のゲームにおいて、電断前の通常状態に復帰する場合と同様に、通常状態の開始時と同様の開始制御を行い、初期演出を最初から実行する。

【0191】

その後、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 側で有利区間に移行し、通常状態に制御される場合には、図20に示すように、設定変更状態の終了後に開始した初期演出を、メイン制御部 41 側で有利区間に移行し、通常状態における周期期間の0周目の期間が終了するまで継続して実行し、その後、周期期間の0周目の期間が終了し、周期期間の1周目が開始することに伴い、1周目に対応するマス目演出を実行する。この際、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、周期ポインタが初期値 (0) となったこと、周期数が0周目から1周目となったことを特定し、かつ遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、1周目に対応するマス目演出を実行する。また、電断からの復帰時において初期演出の後に行われるマス目演出と同様に、液晶表示器 51 に現在の周期数は表示されないようになっている。また、有利区間移行役の当選確率は約 $1 / 1.0$ であり、設定変更状態の終了後、通常区間から有利区間へ移行するまでに要するゲーム数は平均約1ゲームであり、周期ポインタが1周するのに要するゲーム数よりも少なく、有利区間へ移行するまでの期間により初期演出が終了するまでの期間が極端に長くなり過ぎないようにになっている。

【0192】

また、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化されたことで、設定変更状態の終了後に初期演出を開始した場合に、前述のようにメイン制御部 41 側で通常区間から有利区間に移行し、通常状態における周期期間の0周目の期間が終了するまでは終了させることがなく、例えば、通常区間において有利区間移行役が当選せずに、通常区間が長引いた場合や、何らかの不具合 (例えば、有利区間の移行条件が成立しない賭数で遊技を行う場合や、有利区間の移行条件が成立しない遊技状態へ移行した場合、異常が発生して有利区間の移行条件が成立しない場合等) が発生して有利区間に移行しない場合にも、初期演出を継続して実行するようになっている。このため、電源投入後、初期演出が継続している期間が極端に長くなることで、何らかの不具合が生じている可能性を認識させることも可能となる。

【0193】

このように、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 41 が設定変更状態に移行せず、電断前の周期期間の N 周目の途中から復帰する場合にも、メイン制御部 41 が設定変更

10

20

30

40

50

状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴って周期期間の0周目の最初から開始する場合にも、サブ制御部91は、現在の周期数、MAPに応じたマス種別、周期ポインタ、周期ポインタが指定するマス種別を特定できず、周期ポインタの進行度合いも特定できない態様の初期演出を実行するようになっている。初期演出は、周期期間の0周目の期間において実行する初期演出と共通の演出である。

【0194】

また、サブ制御部91は、電力供給が再開した場合に、メイン制御部41が設定変更状態に移行せず、電断前の状態に復帰する場合に実行される初期演出であっても、メイン制御部41が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合に実行される初期演出であっても、通常の初期演出と同様に宝箱演出を実行可能であり、宝箱演出が実行された回数によって段階的にシナリオの有利度を示唆することが可能である。

10

【0195】

また、サブ制御部91は、メイン制御部41が設定変更状態に移行せず、電断前の周期期間のN周目の途中から復帰する場合には、メイン制御部41側が周期期間のN周目の期間が終了しても初期演出を継続し、周期期間のN+1周目の期間が終了し、周期期間のN+2周目が開始することに伴い、N+2周目に対応するマス目演出を実行する。一方、メイン制御部41が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴って周期期間の0周目の最初から開始する場合には、サブ制御部91は、周期期間の0周目の期間が終了し、周期期間の1周目が開始することに伴い、1周目に対応するマス目演出を実行する。

20

【0196】

サブ制御部91は、電力供給が再開した場合に、メイン制御部41が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合において、メイン制御部41側で有利区間に移行し、CZ状態に制御される場合には、図21及び図22に示すように、設定変更状態の終了後に開始した初期演出を、メイン制御部41側で有利区間に移行し、CZ状態に制御されている期間においても継続して実行する。その後、サブ制御部91は、CZ状態においてAT抽選に当選せず、CZ状態の終了後、通常状態に制御される場合には、図21に示すように、通常状態における周期期間の0周目の期間が終了するまで継続して実行し、その後、周期期間の0周目の期間が終了し、周期期間の1周目が開始することに伴い、1周目に対応するマス目演出を実行する。この際も、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、周期ポインタが初期値(0)となったこと、周期数が0周目から1周目となったことを特定し、かつ遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、1周目に対応するマス目演出を実行する。また、電断からの復帰時において初期演出の後に行われるマス目演出と同様に、液晶表示器51に現在の周期数は表示されないようになっている。

30

【0197】

一方、サブ制御部91は、CZ状態においてAT抽選に当選し、CZ状態の終了後、AT状態に制御される場合には、図22に示すように、CZ状態の開始後、規定ゲーム数が経過してCZ状態が終了するゲームの開始操作がされるまで初期演出を継続して実行し、CZ状態が終了するゲームの開始操作に伴いAT状態に当選した可能性を示唆するAT示唆演出を実行し、当該ゲームの終了時にAT状態に制御する旨を報知するAT当選報知を実行し、次ゲームの開始操作がされたタイミングでAT状態に特有のAT演出を開始する。

40

【0198】

前述のように、サブ制御部91は、設定変更後の通常区間から有利区間に移行し、CZ状態に制御された場合を除き、メイン制御部41側でCZ状態に制御された場合に、CZ状態の開始後、規定ゲーム数が残り3ゲームとなるまでの期間にわたり、CZ状態に特有のCZ状態演出を実行し、規定ゲーム数が残り3ゲームとなってから規定ゲーム数が経過してCZ状態が終了するまでの期間において、AT状態に当選した可能性を示唆するAT示唆連続演出を実行するとともに、CZ状態においてAT抽選に当選し、CZ状態の後AT状態に制御される場合には、規定ゲーム数が経過してCZ状態が終了するゲームの終了

50

時に A T 当選報知を実行し、A T 状態に制御する旨を報知する。すなわちこの場合には、C Z 演出に関連する A T 示唆連続演出により A T 状態に当選した可能性を示唆するとともに、最終的に A T 状態に当選した旨が報知される。一方、設定変更後の通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された場合には、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの開始操作がされるまで初期演出を継続して実行し、C Z 状態が終了するゲームの開始操作に伴い A T 状態に当選した可能性を示唆する A T 示唆演出を実行し、当該ゲームの終了時に A T 当選報知を実行し、A T 状態に制御する旨を報知する。すなわちこの場合には、初期演出に関連する A T 示唆演出により A T 状態に当選した可能性を示唆するとともに、最終的に A T 状態に当選した旨が報知される。

【 0 1 9 9 】

10

また、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態の終了後、通常状態の開始に伴って初期演出を開始する場合に、開始制御を行い、初期演出の画像とともに「スタート」という画像を表示させて、周期期間の開始を示唆するとともに、液晶表示器 5 1 の特定の領域に、宝箱の画像が 1 つも表示されていない状態とするが、設定変更状態の終了後の最初のゲームにおいて開始制御を行い、初期演出を最初から実行した場合には、その後、有利区間に移行して通常状態が開始する場合や、有利区間に移行して C Z 状態に制御された後、通常状態が開始する場合には、改めて開始制御は行わず、実行中の初期演出を継続するようになっており、通常状態が開始しても「スタート」という画像を表示されたり、宝箱の画像が 1 つも表示されていない状態に更新されたりすることがなく、通常状態が開始したことが認識し難くなっている。

20

【 0 2 0 0 】

サブ制御部 9 1 は、前述のように、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、周期ポイントが初期値 (0) となったこと、周期期間における周期ポイントの周期数が加算されたことを特定した場合に、初期演出を終了し、マス目演出を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、通常区間において周期ポイントや周期数の更新を行わないようになっており、通常区間で周期ポイントや周期数が変化した場合、有利区間に移行する前にサブ制御部 9 1 が初期演出を終了してしまうことがないようになっている。

【 0 2 0 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、前述のように、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて、周期ポイントが初期値 (0) となったこと、周期期間における周期ポイントの周期数が加算されたことを特定したことに加え、遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、マス目演出を実行するので、有利区間に移行する前にサブ制御部 9 1 が初期演出を終了してしまうことがない。

30

【 0 2 0 2 】

サブ制御部 9 1 は、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、電断前の状態に復帰する場合に実行される初期演出であっても、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合に実行される初期演出であっても、通常の初期演出と同様に宝箱演出を実行可能であり、宝箱演出が実行された回数によってシナリオの有利度を示唆することが可能であるが、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合に実行される初期演出では、メイン制御部 4 1 側が通常区間に制御されている期間においては、宝箱演出を実行せず、有利区間に移行し、通常状態に制御され、シナリオが選択された後に、宝箱演出を実行可能となる。また、有利区間に移行し、C Z 状態に制御される場合には、シナリオ 1 が選択された場合と同じ実行率で宝箱演出を実行可能となり、その後、通常状態に制御され、シナリオが選択された後は、選択されたシナリオに対応する実行率で宝箱演出を実行可能となる。

40

【 0 2 0 3 】

サブ制御部 9 1 は、図 2 3 に示すように、C Z 状態において C Z 演出の実行中の場合に、A T 状態に当選した可能性を示唆するチャンス演出を実行し得るのに対し、初期演出の実行中に実行される後述の小役示唆演出や前述の宝箱演出を実行しないようになっている。一方、サブ制御部 9 1 は、通常状態において初期演出の実行中の場合に、小役や再遊技

50

役の当選を示唆する小役示唆演出、周期期間におけるシナリオの有利度を示唆する宝箱演出を実行し得るのに対し、C Z 演出の実行中に実行され得るチャンス演出を実行しないようになっている。また、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態において初期演出の実行中の場合にも、小役示唆演出、宝箱演出を実行し得るのに対し、C Z 演出の実行中に実行され得るチャンス演出を実行しないようになっている。このため、C Z 状態において初期演出が実行されている場合に、演出の違いから、初期演出の実行中にメイン制御部 4 1 側で C Z 状態に制御されていることが認識し難くなっている。

【 0 2 0 4 】

[作用効果 1]

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間において C Z 状態に制御する場合に、有利区間を継続させたまま C Z 状態に移行させる第 1 移行制御と、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることで C Z 状態に移行させる第 2 移行制御と、を行うことが可能であり、第 2 移行制御により C Z 状態に制御される場合よりも、第 1 移行制御により C Z 状態に制御される場合の方が遊技者にとって有利となる。このような構成では、第 2 移行制御により C Z 状態に制御される場合には、C Z 状態に制御する旨が報知されてから C Z 状態に制御するまでに、有利区間を終了させ、通常区間に制御した後、再度有利区間に移行させるための準備期間を要する。そして、メイン制御部 4 1 は、第 1 移行制御により C Z 状態に制御される場合に、C Z 状態に制御する旨が報知されてから準備期間に対応する遅延期間が経過した後、C Z 状態に制御し、サブ制御部 9 1 は、準備期間と遅延期間とで共通の C Z 準備演出（通常）を実行する構成である。この

10

20

【 0 2 0 5 】

本実施例では、第 2 移行制御により C Z 状態に制御する場合であっても、第 1 移行制御により C Z 状態に制御する場合であっても、C Z 状態に制御する旨が報知されたゲームの次のゲームから共通の C Z 準備演出（通常）が開始される構成である。このような構成とすることで、C Z 準備演出（通常）が開始されたタイミングから、第 1 移行制御によって C Z 状態に制御されたか、第 2 移行制御によって C Z 状態に制御されたか、を認識することが困難となる。

30

【 0 2 0 6 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、第 2 移行制御により C Z 状態に制御する場合に、C Z 準備演出（通常）が開始された後のゲームで、有利区間を終了させ、通常区間に制御する構成である。このような構成とすることで、第 2 移行制御により C Z 状態に制御される場合に、C Z 準備演出（通常）が開始された後のゲームで、有利区間が終了され、通常区間に制御されるので、有利区間の終了を認識させ難くすることができる。

【 0 2 0 7 】

本実施例では、第 2 移行制御により C Z 状態に制御する場合に、通常区間に制御し、再度有利区間に移行させた後に、C Z 準備演出（通常）が終了される構成である。このような構成とすることで、C Z 準備演出（通常）が終了したタイミングにおいて通常区間に制御されていたことを認識させ難くすることができる。

40

【 0 2 0 8 】

本実施例では、第 1 移行制御により C Z 状態に制御する場合に、C Z 準備演出（通常）の開始後、第 2 移行制御により C Z 状態に制御する場合において C Z 準備演出（通常）が行われるゲーム数の平均値と略同一のゲーム数が経過したことで C Z 準備演出（通常）が終了される構成である。このような構成とすることで、C Z 準備演出（通常）が行われたゲーム数から、第 1 移行制御によって C Z 状態に制御されたか、第 2 移行制御によって C Z 状態に制御されたか、を認識させ難くすることができる。

【 0 2 0 9 】

尚、本実施例では、準備期間のゲーム数が2ゲーム間に固定されているが、複数のゲーム数からいずれかのゲーム数を選択することで準備期間のゲーム数を決定するようにしても良いし、有利区間移行役が当選するまで準備期間に制御される構成とすることで、第1移行制御によりCZ状態に制御する場合に、CZ準備演出（通常）の開始後、第2移行制御によりCZ状態に制御する場合においてCZ準備演出（通常）が行われるゲーム数の平均値と略同一のゲーム数が経過したことでCZ準備演出（通常）が終了される構成としても良く、このような構成とした場合でも、CZ準備演出（通常）が行われたゲーム数から、第1移行制御によってCZ状態に制御されたか、第2移行制御によってCZ状態に制御されたか、を認識させ難くすることができる。

【0210】

10

本実施例では、CZ状態が、CZ状態1と、CZ状態1よりも遊技者にとって有利なCZ状態2と、を含み、第1移行制御を行う場合に、CZ抽選2に基づいてCZ状態1に制御するかCZ状態2に制御するかを決定し、第2移行制御を行う場合に、CZ抽選2と異なるCZ抽選1に基づいてCZ状態1に制御するかCZ状態2に制御するかを決定する構成である。このような構成とすることで、第1移行制御が行われるか、第2移行制御が行われるか、によってCZ状態2に制御される条件や割合を変化させることができる。

【0211】

本実施例では、第1移行制御によりCZ状態に制御する場合に、CZ状態に移行する旨が決定される以前の有利区間における遊技の結果に応じて有利度を変化させる構成である。このような構成とすることで、CZ状態に移行する旨が決定される以前の有利区間の遊技の結果に注目させることができる。

20

【0212】

尚、本実施例では、第1移行制御の契機となるCZ抽選2の結果が、第1移行制御によるCZ状態の有利度に反映されることで、CZ状態に移行する旨が決定される以前の有利区間における遊技の結果に応じて有利度が変化する構成であるが、例えば、第1移行制御によりCZ状態に制御する場合に、CZ状態に移行する旨が決定される以前の有利区間における遊技の結果に応じて付与されたポイントや特典等が、第1移行制御によるCZ状態の有利度に反映される構成とした場合でも、CZ状態に移行する旨が決定される以前の有利区間の遊技の結果に注目させることができる。

【0213】

30

本実施例では、第2移行制御によりCZ状態に制御する場合に、有利区間の終了に伴って当該有利区間における遊技の結果を初期化する構成である。このような構成とすることで、有利区間が終了して通常状態に制御され、再度有利区間に制御された場合に、一度終了した有利区間における遊技の結果が再度制御された有利区間の有利度に影響を及ぼすことを防止できる。

【0214】

本実施例では、メイン制御部41は、有利区間ゲーム数が第1規定数に到達することで、有利区間を終了させるとともに、有利区間においてCZ状態に制御する場合において、有利区間の残りゲーム数が所定ゲーム数（200G）未満である場合には、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることでCZ状態に移行させる第2移行制御を行う構成である。このような構成とすることで、CZ状態の後、AT状態に制御された場合でも、有利区間ゲーム数が第1規定数に到達するまでのゲーム数が確保されることで、AT状態に制御されるゲーム数を十分に確保することができる。

40

【0215】

尚、本実施例では、有利区間においてCZ状態に制御する場合において、有利区間の残りゲーム数が所定ゲーム数未満である場合には、第2移行制御によりCZ状態に制御する構成であるが、有利区間においてCZ状態に制御する場合において、有利区間の残りゲーム数が所定ゲーム数未満である場合に、第1移行制御よりも高い割合で第2移行制御を行う構成としても良く、このような構成においても、CZ状態の後、AT状態に制御された場合でも、有利区間ゲーム数が第1規定数に到達するまでのゲーム数が確保されることで

50

、 A T 状態に制御されるゲーム数を十分に確保することができる。

【 0 2 1 6 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を越えることで、有利区間を終了させるとともに、 A T 状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数を越えた場合に、 A T 状態の終了時に C Z 状態に移行させるとともに、この場合には、有利区間を終了させ、一旦通常区間に制御し、その後再度有利区間に移行させることで C Z 状態に移行させる第 2 移行制御を行う構成である。このような構成とすることで、 C Z 状態の後、 A T 状態に制御された場合でも、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を越えるまでのメダルの増加量が確保されることで、 A T 状態におけるメダルの増加量を十分に確保することができる。

10

【 0 2 1 7 】

尚、本実施例では、有利区間において C Z 状態に制御する場合において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数を越えている場合に、第 2 移行制御により C Z 状態に制御する構成であるが、有利区間において C Z 状態に制御する場合において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数を越えている場合に、第 1 移行制御よりも高い割合で第 2 移行制御を行う構成としても良く、このような構成においても、 C Z 状態の後、 A T 状態に制御された場合でも、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を越えるまでのメダルの増加量が確保されることで、 A T 状態におけるメダルの増加量を十分に確保することができる。

20

【 0 2 1 8 】

また、本実施例では、 A T 状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数を越えた場合のみ、 A T 状態の終了後に C Z 状態に制御する構成であるが、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数以下の場合にも、所定枚数を越える場合にも、 C Z 状態に制御され得る構成であっても良く、このような構成において、有利区間において C Z 状態に制御する場合において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数を越えている場合に、第 2 移行制御により C Z 状態に制御する構成としたり、第 1 移行制御よりも高い割合で第 2 移行制御を行う構成とした場合でも、上記と同様の効果を得られる。

30

【 0 2 1 9 】

本実施例では、通常状態において C Z 抽選 2 に当選することで C Z 状態に制御される場合と、通常状態において C Z ストック抽選に当選し、周期期間が終了することで C Z 状態に制御される場合と、があり、通常状態において C Z 抽選 2 に当選することで C Z 状態に制御される場合と、通常状態において C Z ストック抽選に当選し、周期期間が終了することで C Z 状態に制御される場合と、で第 1 移行制御及び第 2 移行制御のうち行われやすい制御が異なる構成である。このような構成とすることで、通常状態における移行条件の違いによって適切な移行制御を行わせることができる。

【 0 2 2 0 】

また、本実施例では、 C Z 状態が、 C Z 状態 1 と、 C Z 状態 1 よりも遊技者にとって有利な C Z 状態 2 と、を含み、通常状態において C Z 抽選 2 に当選することで C Z 状態に制御される場合の方が、通常状態において C Z ストック抽選に当選し、周期期間が終了することで C Z 状態に制御される場合よりも C Z 状態 2 に制御される割合が高く、遊技者にとって有利となりやすく、通常状態において C Z 抽選 2 に当選することで C Z 状態に制御される場合には、有利区間の残りゲーム数が 2 0 0 G 以上であれば、有利区間を継続したまま C Z 状態に制御する第 1 移行制御を行う構成である。このような構成とすることで、通常状態において C Z 抽選 2 に当選することで遊技者にとって有利な C Z 状態 2 に制御されやすい状況においては、有利区間を引き継ぐことで、 C Z 状態 2 に制御される割合を高めることができる。

40

【 0 2 2 1 】

50

尚、本実施例では、通常状態においてC Z抽選2に当選することでC Z状態に制御される場合には、有利区間の残りゲーム数が200G以上であれば、有利区間を継続したままC Z状態に制御する第1移行制御を行う構成であるが、通常状態においてC Z抽選2に当選することでC Z状態に制御される場合に、有利区間の残りゲーム数が200G以上であれば、第2移行制御よりも高い割合で第1移行制御を行う構成としても良く、このような構成においても、通常状態においてC Z抽選2に当選することで遊技者にとって有利なC Z状態2に制御されやすい状況においては、有利区間を引き継ぐことで、C Z状態2に制御される割合を高めることができる。

【0222】

また、本実施例では、通常状態においてC Z抽選2に当選することでC Z状態に制御される場合には、有利区間の残りゲーム数が200G以上であれば、有利区間を継続したままC Z状態に制御する第1移行制御を行う構成であるが、通常状態においてC Z抽選2に当選することでC Z状態に制御される場合に、有利区間の残りゲーム数に関わらず、第1移行制御を行う構成としたり、第2移行制御よりも高い割合で第1移行制御を行う構成としても良く、このような構成であっても、上記と同様の効果を得られる。

10

【0223】

また、本実施例では、C Z抽選2でC Z状態に当選した場合には、1ゲームでC Z状態への移行条件が成立するのに対して、C Zストック抽選でC Zストックが当選した場合には、C Z状態への移行条件が成立するのに複数ゲームを要する。そして、C Z抽選2でC Z状態に当選してC Z状態に制御される場合と、C Zストック抽選でC Zストックが当選してC Z状態に制御される場合と、で第1移行制御及び第2移行制御のうち行われやすい移行制御が異なる構成である。このような構成とすることで、成立するのに複数ゲームを要する移行条件の成立によりC Z状態に制御されるか、1ゲームで成立し得る移行条件の成立によりC Z状態に制御されるか、に応じて適切な移行制御を行わせることができる。

20

【0224】

特に本実施例では、成立するのに複数ゲームを要する移行条件の成立によりC Z状態に制御される場合、すなわち有利区間ゲーム数の残りが少なくなりやすい状況では、第2移行制御が行われることで、C Z状態の後、A T状態に制御された場合でも、有利状態に制御されるゲーム数を確保できる。

【0225】

30

本実施例では、通常状態からC Z状態に制御される場合には、第1移行制御によりC Z状態に制御される場合と、第2移行制御によりC Z状態に制御される場合と、があるのに対し、A T状態からC Z状態に制御される場合には第2移行制御によりC Z状態に制御される構成である。このような構成とすることで、A T状態からC Z状態に制御された場合には、その後、さらにA T状態に制御された場合でも、A T状態に制御される期間を十分に確保することができる。

【0226】

尚、本実施例では、通常状態からC Z状態に制御される場合には、第1移行制御によりC Z状態に制御する場合と、第2移行制御によりC Z状態に制御する場合と、があるのに対し、A T状態からC Z状態に制御される場合には第2移行制御によりC Z状態に制御する構成であるが、通常状態からC Z状態に制御される場合に第2移行制御によりC Z状態に制御する割合よりも、A T状態からC Z状態に制御される場合に第2移行制御によりC Z状態に制御する割合のほうが高い構成としても良く、このような構成においても、A T状態からC Z状態に制御された場合には、その後、さらにA T状態に制御された場合でも、A T状態に制御される期間を十分に確保することができる。

40

【0227】

本実施例では、A T状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数(1000枚)を超えた場合に、A T状態の終了時にC Z状態に移行させるとともに、この場合には、第2移行制御によりC Z状態に制御する構成である。このような構成とすることで、A T状態からC Z状態に制御された場合には、その後、さ

50

らに A T 状態に制御された場合でも、A T 状態におけるメダルの増加量を十分に確保することができる。

【 0 2 2 8 】

尚、本実施例では、A T 状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数（ 1 0 0 0 枚）を超えた場合に、A T 状態の終了時に C Z 状態に移行させる構成であるが、A T 状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数（ 1 0 0 0 枚）を超えたか否かに関わらず、A T 状態の終了時に C Z 状態に移行し得る構成において、A T 状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数（ 1 0 0 0 枚）以下の場合に、第 2 移行制御により C Z 状態に制御する割合よりも、A T 状態において、有利区間において増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が所定枚数（ 1 0 0 0 枚）を超えている場合に、第 2 移行制御により C Z 状態に制御する割合の方が高い構成としても良く、このような構成においても、A T 状態から C Z 状態に制御された場合には、その後、さらに A T 状態に制御された場合でも、A T 状態におけるメダルの増加量を十分に確保することができる。

10

【 0 2 2 9 】

本実施例では、A T 状態の終了後に C Z 状態に制御される場合に、A T 状態が終了する前に A T 演出（特別）を実行することで、A T 状態が終了する前に、当該 A T 状態の終了後に C Z 状態に制御されることを報知する構成である。このような構成とすることで、A T 状態が終了する前に、A T 状態終了後に C Z 状態に制御されることが報知されることで、より多くのメダルの獲得を期待させることができる。

20

【 0 2 3 0 】

〔 作用効果 2 〕

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、電力供給が開始された後、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、通常状態に復帰する場合には、初期演出を実行する一方、電力供給が開始された後、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合において、メイン制御部 4 1 側で有利区間に移行し、C Z 状態に制御される場合にも、初期演出を実行する。そして、サブ制御部 9 1 は、設定変更後に通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された場合に、当該 C Z 状態において A T 状態に当選した場合には、初期演出に関連する A T 示唆演出により A T 状態に当選した可能性を示唆するとともに、最終的に A T 状態に当選した旨を報知する構成である。このような構成とすることで、電力供給が開始された後、通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御される場合に、電力供給が開始された後、通常状態に復帰した場合と共通の初期演出が実行され、C Z 状態に制御された後も初期演出が継続し、当該 C Z 状態から A T 状態に制御される場合には、初期演出に関連する A T 示唆演出が実行されることにより A T 状態に制御される旨が報知されるようになっており、電力供給が開始されたときの演出の違いから C Z 状態に制御されるか否かを認識することができないので、開店時に C Z 状態に制御されることを期待させることができる。

30

【 0 2 3 1 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態から通常状態に制御されることに伴って初期演出を開始する場合に開始制御を実行可能であり、電力供給が開始された後、通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された後も初期演出を継続している場合において、C Z 状態から通常状態に制御される場合には、開始制御を実行せず、初期演出を継続する構成である。このような構成とすることで、電力供給が開始された後、初期演出が継続している間は、C Z 状態に制御されていることを期待させることができる。

40

【 0 2 3 2 】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、初期演出において宝箱演出が実行される毎に、液晶表示器 5 1 の特定の領域に宝箱の画像を追加して表示させるとともに、開始制御では、液晶表示器 5 1 の特定の領域に、宝箱の画像が 1 つも表示されていない態様とする構成である。このような構成とすることで、電力供給が開始された後、通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された後も初期演出を継続している場合において、C Z 状態

50

から通常状態に制御された場合でも、宝場の画像の数が初期化されないの、電力供給が開始された後、初期演出が継続している間は、C Z 状態に制御されていることを期待させることができる。

【 0 2 3 3 】

尚、本実施例では、初期演出において宝箱演出が実行される毎に、液晶表示器 5 1 の特定の領域に宝箱の画像を追加して表示させる構成であるが、初期演出において所定数値が更新されるとともに、開始制御が行われることで所定数値が初期化される構成としても良く、このような構成においても、電力供給が開始された後、通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された後も初期演出を継続している場合において、C Z 状態から通常状態に制御された場合でも、所定数値が初期化されないの、電力供給が開始された後、初期演出が継続している間は、C Z 状態に制御されていることを期待させることができる。

10

【 0 2 3 4 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、設定変更後の通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された場合を除き、メイン制御部 4 1 側で C Z 状態に制御された場合に、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数が残り 3 ゲームとなるまでの期間にわたり、C Z 状態に特有の C Z 状態演出を実行し、規定ゲーム数が残り 3 ゲームとなってから規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するまでの期間において、A T 状態に当選した可能性を示唆する A T 示唆連続演出を実行するとともに、C Z 状態において A T 抽選に当選し、C Z 状態の後 A T 状態に制御される場合には、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの終了時に A T 当選報知を実行し、A T 状態に制御する旨を報知する。一方、サブ制御部 9 1 は、設定変更後の通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された場合には、C Z 状態の開始後、規定ゲーム数が経過して C Z 状態が終了するゲームの開始操作がされるまで初期演出を継続して実行し、C Z 状態が終了するゲームの開始操作に伴い A T 状態に当選した可能性を示唆する A T 示唆演出を実行し、当該ゲームの終了時に A T 当選報知を実行し、A T 状態に制御する旨を報知する構成である。このような構成とすることで、電力供給が開始された後、通常区間から有利区間に移行し、C Z 状態に制御された後も初期演出を継続している場合には、規定ゲーム数が経過したゲーム、すなわち A T 状態に制御するか否かが判定されるゲームにおいて A T 示唆演出が実行されるので、初期演出において A T 状態に制御される旨を報知する際の制御を簡素化することができる。

20

【 0 2 3 5 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、通常状態において初期演出の実行中の場合に、小役や再遊技役の当選を示唆する小役示唆演出を実行し得るとともに、C Z 状態において初期演出の実行中の場合にも、小役示唆演出を実行し得る構成である。このような構成とすることで、通常状態において初期演出が実行される場合と同様に、C Z 状態において初期演出が実行されている場合にも小役示唆演出を実行可能であるので、C Z 状態において初期演出が実行されていても遊技者に違和感を与えずに済む。

30

【 0 2 3 6 】

本実施例では、電力供給が再開した場合に、設定変更状態に移行させ、制御状態を初期化させることにより、有利区間を終了させることが可能であり、設定変更状態に移行させ、有利区間を終了させることにより、設定変更状態の終了後、通常区間から有利区間へ移行するときに C Z 状態に制御させることが可能な構成である。このような構成とすることで、設定変更状態に移行させて有利区間を終了させることで、電力供給が開始された後、有利区間へ移行する際に C Z 状態に制御させることができる。

40

【 0 2 3 7 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、設定変更状態に移行し、制御状態が初期化されることにより有利区間が終了した場合に、通常区間が終了し、有利区間に制御されるまで初期演出を終了させない構成である。このような構成とすることで、電力供給が開始された後、有利区間に移行する際に C Z 状態に制御され得る状況においては初期演出が終了することがないため、このような状況で C Z 状態に制御された場合でも、確実に初期演出を継続させることができる。

50

【 0 2 3 8 】

〔 作用効果 3 〕

本実施例では、電力供給が再開した場合に、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、電断前の周期期間の N 周目の途中から復帰する場合にも、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴って周期期間の 0 周目の最初から開始する場合にも、サブ制御部 9 1 は、現在の周期数、M A P に応じたマス種別、周期ポインタ、周期ポインタが指定するマス種別を特定できず、周期ポインタの進行度合いも特定できない態様の初期演出を実行する構成である。このような構成とすることで、開店時に演出の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

【 0 2 3 9 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、通常状態における周期期間において周期ポインタが 1 周する毎に演出態様が異なる複数種類のマス目演出を実行可能であり、マス目演出では、周期ポインタの進行度合い、すなわち周期ポインタが初期値となつてからの経過期間が示唆される構成である。このような構成とすることで、マス目演出では、周期ポインタが初期値となつてからの経過期間を遊技者に認識させることができる。

【 0 2 4 0 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、電断前の周期期間の N 周目の途中から復帰する場合には、メイン制御部 4 1 側が周期期間の N 周目の期間が終了しても初期演出を継続し、周期期間の N + 1 周目の期間が終了し、周期期間の N + 2 周目が開始することに伴い、N + 2 周目に対応するマス目演出を実行する一方、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴って周期期間の 0 周目の最初から開始する場合には、サブ制御部 9 1 は、周期期間の 0 周目の期間が終了し、周期期間の 1 周目が開始することに伴い、1 周目に対応するマス目演出を実行する構成である。このような構成とすることで、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行せず、電断前の周期期間の N 周目の途中から復帰する場合には、周期期間の N + 1 周目の期間が終了するまで初期演出が実行され、初期演出が実行される期間が極端に短くなることがないため、開店時に初期演出の期間の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

【 0 2 4 1 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、初期演出において宝箱演出を実行可能であり、宝箱演出が実行され、液晶表示器 5 1 の特定の領域に表示された宝箱の画像が追加されることで、段階的に当該周期期間の有利度が示唆される構成である。このような構成とすることで、電力供給が開始され、電断前の周期期間の N 周目の途中から復帰する場合には、周期期間の N + 1 周目の期間が終了するまで初期演出が実行され、初期演出が実行される期間が極端に短くなることがないため、有利度を段階的に示唆する期間を確保することができる。

【 0 2 4 2 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、周期期間において周期ポインタが 1 周する毎に演出を変更可能であり、周期期間のうち 0 周目の期間、すなわち最初に周期ポインタが 1 周する期間において初期演出を実行する構成である。このような構成とすることで、周期期間のうち 0 周目の期間において実行される演出を、電断前の周期期間の N 周目の途中から復帰する場合や、メイン制御部 4 1 が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化され、有利区間への移行に伴って周期期間の 0 周目の最初から開始する場合に実行される初期演出と共用することができる。

【 0 2 4 3 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、通常状態における周期期間において周期ポインタが 1 周する毎に M A P を変更することにより、遊技者にとっての有利度を変更可能であり、サブ制御部 9 1 は、周期期間の 1 周目以降において、周期ポインタが 1 周する毎に変更されるマス目演出を実行可能であり、マス目演出では、現在の周期数における M A P の有利度が示唆される構成である。周期ポインタが 1 周する毎に有利度を変更可能であり、そ

10

20

30

40

50

の都度、マス目演出の演出態様により現在の周期数におけるMAPの有利度を示唆することができる。

【0244】

本実施例では、初期演出は、周期期間の0周目の期間におけるMAPの有利度に関わらず演出態様が共通となる構成である。このような構成とすることで、開店時に初期演出の演出態様の違いから設定変更状態に移行したこと、すなわち新たに設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

【0245】

本実施例では、サブ制御部91は、メイン制御部41が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化されて通常区間に制御された場合に、通常区間から初期演出を開始し、その後、通常区間から有利区間への移行に伴って通常状態に制御され、周期期間の0周目の最初から開始された場合でも当該初期演出を継続する構成である。このような構成とすることで、通常区間の開始から初期演出が開始され、その後、有利区間に制御され、周期期間の0周目の最初から開始された後も継続して当該初期演出が実行されるので、開店時に演出の違いから設定値が設定されたか否かを判別することが困難となる。

10

【0246】

本実施例では、通常区間から有利区間に制御されるまでの平均ゲーム数は周期ポイントが1周するのに要するゲーム数よりも短い構成である。このような構成とすることで、設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合に、通常区間の開始から初期演出が開始される場合でも、初期演出が過度に長くなることを防止することができる。

20

【0247】

本実施例では、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、周期ポイントが初期値(0)となったこと、周期期間における周期ポイントの周期数が加算されたことを特定した場合に、初期演出を終了し、マス目演出を実行するとともに、メイン制御部41は、通常区間において周期ポイントや周期数の更新を行わない構成である。このような構成とすることで、有利区間に制御される前に意図せず初期演出が終了してしまうことを防止できる。

【0248】

また、本実施例では、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、周期ポイントが初期値(0)となったこと、周期期間における周期ポイントの周期数が加算されたことを特定したことに加え、遊技区間が有利区間であることを特定した場合に、初期演出を終了し、マス目演出を実行する構成である。このような構成とすることで、有利区間に制御される前に意図せず初期演出が終了してしまうことを防止できる。

30

【0249】

本実施例では、サブ制御部91は、初期演出において宝箱演出を実行可能であり、宝箱演出が実行され、液晶表示器51の特定の領域に表示された宝箱の画像が追加されることで、段階的に当該周期期間の有利度が示唆されるとともに、メイン制御部41が設定変更状態に移行し、制御状態が初期化された場合に実行される初期演出では、メイン制御部41側が通常区間に制御されている期間においては、宝箱演出を実行せず、有利区間に移行した後に、宝箱演出を実行可能となる構成である。このような構成とすることで、有利区間に制御された後に有利度が示唆されるので、遊技者にとっての有利度を適切に示唆することができる。

40

【0250】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例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。

【0251】

前記実施例では、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

50

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。

【 0 2 5 2 】

また、前記実施例及び変形例では、本発明を遊技機の一例であるスロットマシン 1 に適用する例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技領域に遊技球を発射することにより遊技を行うパチンコ遊技機、さらには、スロットマシンやパチンコ遊技機以外の一般ゲーム機等、所定の遊技を行う遊技機であれば適用可能である。

【符号の説明】

【 0 2 5 3 】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BET 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
- 5 1 液晶表示器
- 4 1 メイン制御部
- 9 1 サブ制御部

10

20

30

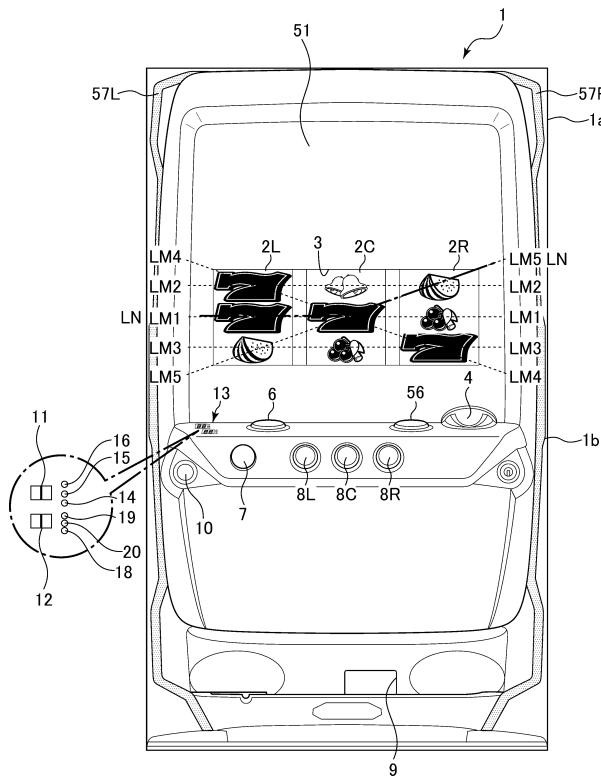
40

50

【図面】

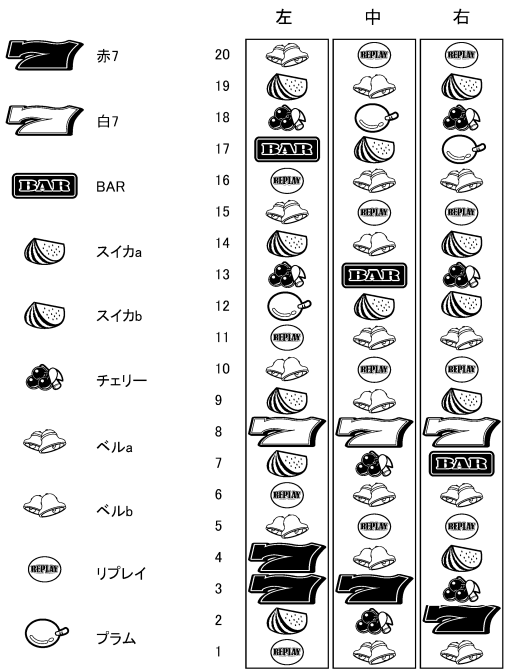
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】

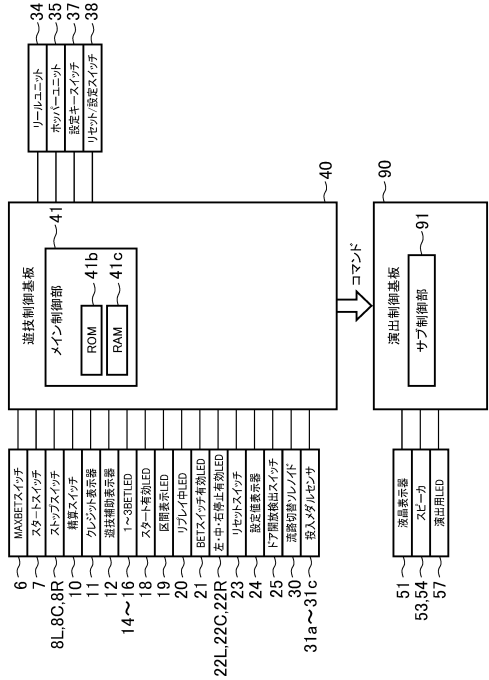


10

20

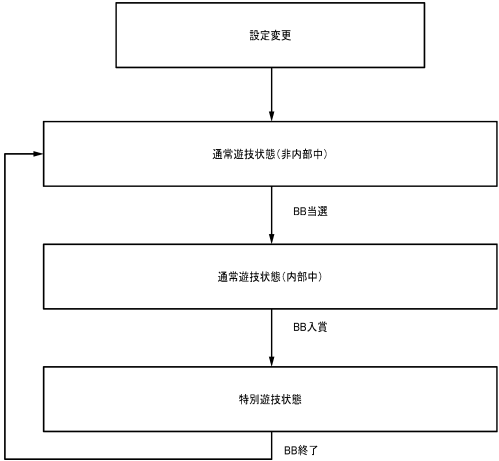
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



30

40

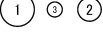
50

【図 5】

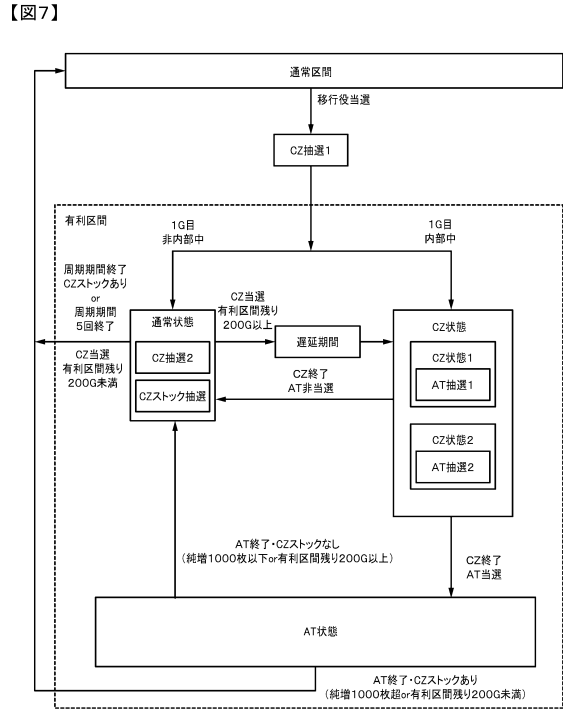
当選役	当選確率			当選番号	有利区間移行	有利区間移行用フラグ	抽選用フラグ
	通常(非)	通常(内)	特別				
不当選(はずれ)	約1/390	—	約1/9.7	0	無	0(0)	0(0)
リプレイA	約1/7.3	約1/7.3	約1/26	1	有	1(0)	0(0)
リプレイB	—	約1/390	—	2	無	0	0
弱チェリー	約1/82	約1/82	—	3	有	2	3
弱スイカ	約1/66	約1/66	—	4	有	2	4
強チェリー	約1/328	約1/328	—	5	有	3	5
強スイカ	約1/273	約1/273	—	6	有	3	6
共通ベル	約1/32	約1/32	約1/6.7	7	有	1(0)	2(0)
特別ベル	—	—	約1/1.4	8	無	—	—
押し順役A	約1/2.4	約1/2.4	—	9~32	有	1	1
押し順役B	約1/16	約1/2.7	—	33~44	有	1	2
押し順役B+BB	約1/3.2	—	—	45~56	有	4	2

※()内は、特別状態

【図 6】

ナビ番号	操作態様	ナビ報知 (ナビ表示の表示態様)	ナビ演出 (ナビ画像の表示態様)
1	左中右停止操作	 ナビ表示1	 ナビ画像1
2	左右中停止操作	 ナビ表示2	 ナビ画像2
3	中左右停止操作	 ナビ表示3	 ナビ画像3
4	中右左停止操作	 ナビ表示4	 ナビ画像4
5	右左中停止操作	 ナビ表示5	 ナビ画像5
6	右中左停止操作	 ナビ表示6	 ナビ画像6

【図 7】



【図 8】

【図8】

(a) CZ抽選1（有利区間移行時）

有利区間状態	有利区間移行用フラグ			
	1	2	3	4
CZ1	95%	50%	0%	95%
CZ2	5%	50%	100%	5%
CZ2割合	約4.8%	約1.4%	約0.7%	—
CZ2割合合計	約7%			—

(b) CZ抽選2（通常状態）

有利区間状態	抽選用フラグ	
	5	6
はずれ	50%	60%
CZ1	25%	30%
CZ2	25%	10%
CZ2割合	50%	25%

(c) AT抽選1（CZ状態1）

	抽選用フラグ					
	1	2	3	4	5	6
はずれ	99%	99%	75%	75%	50%	50%
AT	1%	1%	25%	25%	50%	50%

(d) AT抽選2（CZ状態2）

	抽選用フラグ					
	1	2	3	4	5	6
はずれ	95%	95%	0%	0%	0%	0%
AT	5%	5%	100%	100%	100%	100%

10

20

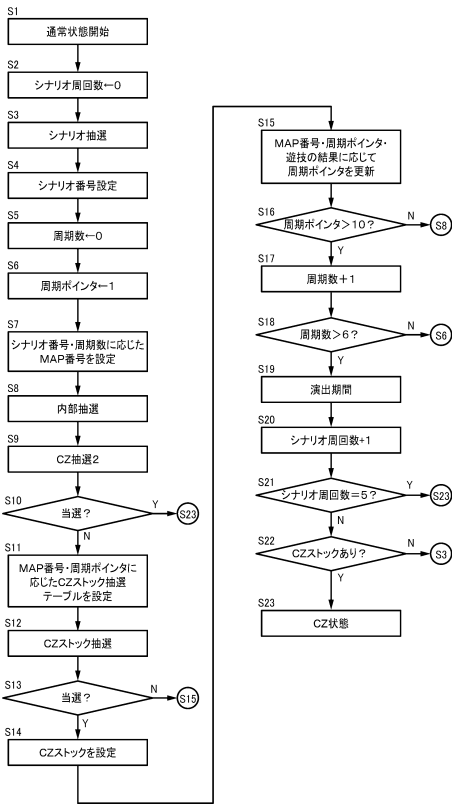
30

40

50

【図 9】

【図9】



【図 1 0】

【図10】

(a)シナリオテーブル

シナリオ番号	周期数						
	0	1	2	3	4	5	6
1	MAP1	MAP1	MAP1	MAP1	MAP1	MAP1	MAP1
2	MAP1	MAP2	MAP2	MAP1	MAP2	MAP1	MAP2
3	MAP1	MAP1	MAP2	MAP2	MAP1	MAP2	MAP2
4	MAP2	MAP1	MAP2	MAP3	MAP1	MAP2	MAP1
5	MAP1	MAP1	MAP2	MAP2	MAP1	MAP2	MAP3
6	MAP3	MAP1	MAP1	MAP1	MAP3	MAP3	MAP3
7	MAP1	MAP3	MAP3	MAP3	MAP3	MAP1	MAP1
8	MAP3	MAP3	MAP3	MAP3	MAP3	MAP3	MAP3

(b)MAPテーブル

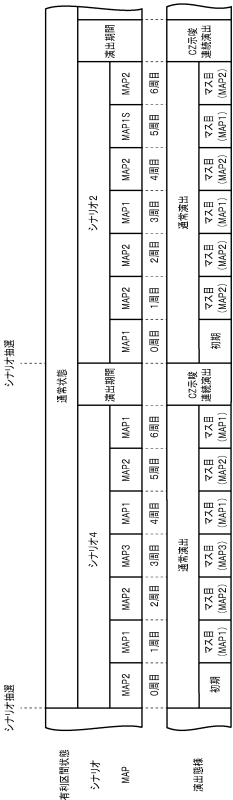
MAP番号	周期ポインタ									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A	A	A	B	A	A	A	B	A	A
2	A	B	A	A	B	B	A	A	B	A
3	B	B	B	C	A	B	B	B	C	A

(c)マステーブル

マス種別	CZストック抽選テーブル	周期ポインタ更新値				
		ハズレ	ベル入賞	強・弱チェリー当選	強・弱スイカ当選	リプレイA・B入賞
A	低確率	+1	+2	+3	+5	-1
B	高確率	+2	+4	+6	+10	-1
C	高確率	0	0	0	0	+1

【図 1 1】

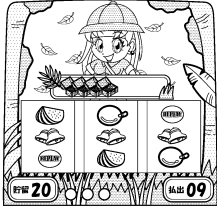
【図11】



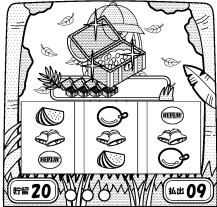
【図 1 2】

【図12】

(a)初期演出



(b)初期演出(宝箱演出)



(c)宝箱演出実行率

シナリオ番号	実行率
1	5%
2	10%
3	10%
4	15%
5	15%
6	20%
7	20%
8	25%

10

20

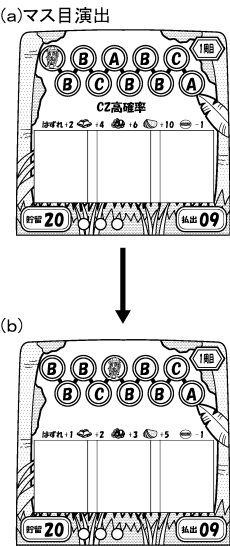
30

40

50

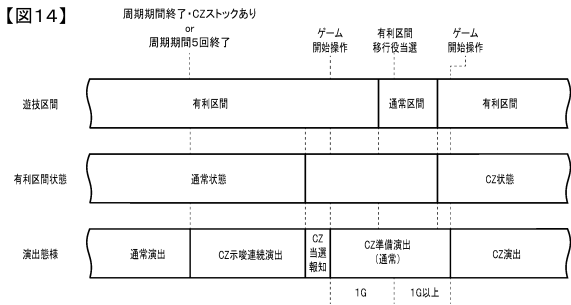
【図 13】

【図13】



【図 14】

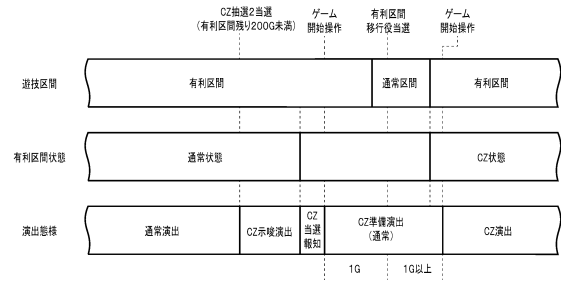
【図14】



10

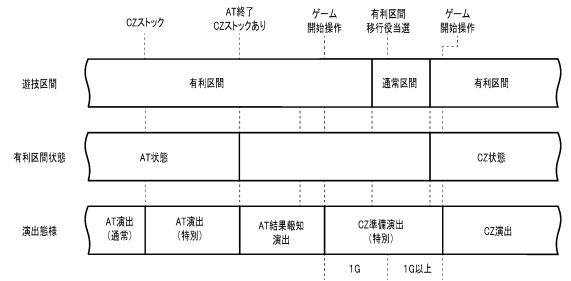
【図 15】

【図15】



【図 16】

【図16】



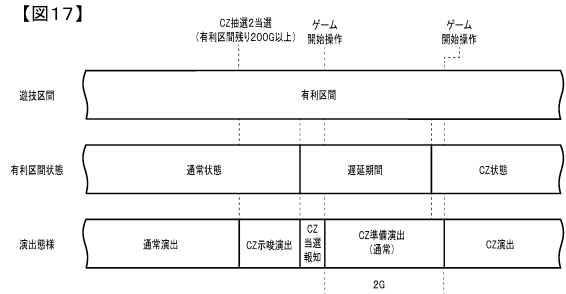
20

30

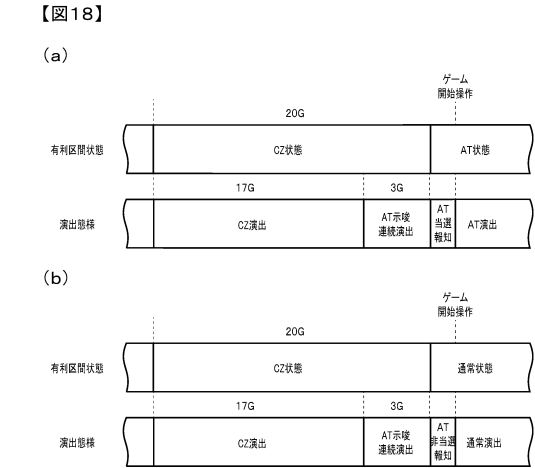
40

50

【図 17】

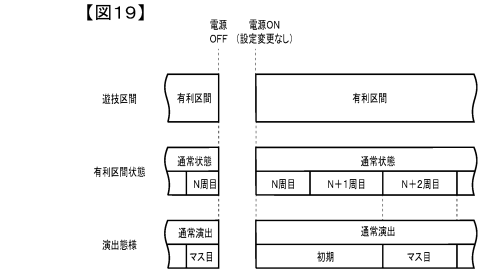


【図 18】

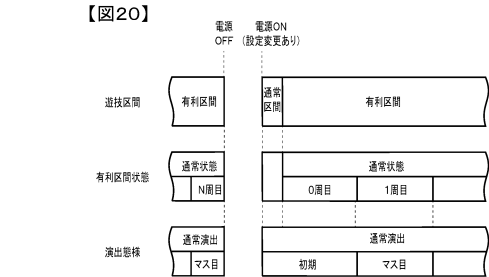


10

【図 19】

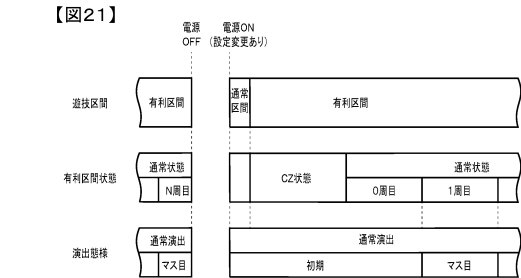


【図 20】

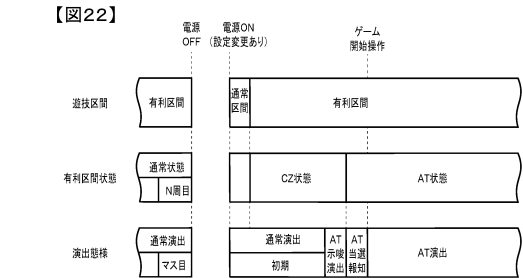


20

【図 21】



【図 22】



30

40

50

【図 23】

【図23】

	小役示検演出	チャンス演出	宝箱演出
CZ演出	x	○	x
初期演出(通常状態)	○	x	○
初期演出(CZ状態)	○	x	○

10

20

30

40

50

フロントページの続き

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