

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6974122号
(P6974122)

(45) 発行日 令和3年12月1日(2021.12.1)

(24) 登録日 令和3年11月8日(2021.11.8)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 5 0

請求項の数 1 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2017-216398 (P2017-216398)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年11月9日 (2017.11.9)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-84210 (P2019-84210A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	令和1年6月6日 (2019.6.6)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年9月30日 (2020.9.30)		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	西岡 貴央

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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、

第 1 状態および第 2 状態を含む複数種類の状態のうちの一の状態に制御する状態制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記第 1 状態において、該第 1 状態への制御が終了するまでの単位遊技の残り回数である第 1 残り回数が当該第 1 状態にかかる所定回数よりも少なくなったときに、前記表示手段に特定表示を行わせることにより該第 1 残り回数を示唆する第 1 制御を行う第 1 制御手段と、

前記第 2 状態において、該第 2 状態への制御が終了するまでの単位遊技の残り回数である第 2 残り回数が当該第 2 状態にかかる所定回数よりも少なくなったときに、前記表示手段に前記特定表示を行わせることなく該第 2 残り回数を示唆する第 2 制御を行う第 2 制御手段と、

前記第 1 状態および前記第 2 状態において、遊技結果を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と、を含み、

前記示唆演出手段が前記示唆演出を実行する確率は、前記第 1 状態に制御されているときの方が、前記第 2 状態に制御されているときよりも低く、

10

20

前記遊技機は、遊技を制御する遊技制御手段をさらに備え、
前記遊技制御手段は、単位遊技の回数を管理するとともに、前記第 1 状態における単位遊技の回数を示す第 1 回数情報および前記第 2 状態における単位遊技の回数を示す第 2 回数情報を前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、

前記第 1 回数情報に基づいて前記第 1 状態における単位遊技の回数が異常であると判定した場合と、前記第 1 回数情報に基づいて前記第 1 残り回数が前記第 1 状態にかかる所定回数以上であると判定した場合とで、前記表示手段に対して同じ制御を行い、

前記第 2 回数情報に基づいて前記第 2 状態における単位遊技の回数が異常であると判定した場合と、前記第 2 回数情報に基づいて前記第 2 残り回数が前記第 2 状態にかかる所定回数以上であると判定した場合とで、前記表示手段に対して同じ制御を行い、

前記特定表示が行われるときに、特定音を出力可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口などの始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機などがある。

【0003】

この種の遊技機であるスロットマシンにおいて、アシストタイム（ＡＴ）と呼ばれる状態に制御可能であり、ＡＴに制御する残りゲーム数が３ゲームとなったタイミングで、カウントダウン演出を実行するものがあった（特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献１】特開２０１７－０００１８２号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、従来知られている遊技機では、一の状態に制御される残り回数が所定回数よりも少なくなったことを示唆する方法について、改良の余地があった。

【0006】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、一の状態に制御される残り回数が所定回数よりも少なくなったことを効果的に示唆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】

【0007】

（Ａ） 遊技を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、

第 1 状態および第 2 状態を含む複数種類の状態のうちの一の状態に制御する状態制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第 1 状態において、該第 1 状態への制御が終了するまでの単位遊技の残り回数である第 1 残り回数が当該第 1 状態にかかる所定回数よりも少なくなったときに、前記表示

10

20

30

40

50

手段に特定表示を行わせることにより該第 1 残り回数を示唆する第 1 制御を行う第 1 制御手段と、

前記第 2 状態において、該第 2 状態への制御が終了するまでの単位遊技の残り回数である第 2 残り回数が当該第 2 状態にかかる所定回数よりも少なくなったときに、前記表示手段に前記特定表示を行わせることなく該第 2 残り回数を示唆する第 2 制御を行う第 2 制御手段と、

前記第 1 状態および前記第 2 状態において、遊技結果を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と、を含み、

前記示唆演出手段が前記示唆演出を実行する確率は、前記第 1 状態に制御されているときの方が、前記第 2 状態に制御されているときよりも低く、

前記遊技機は、遊技を制御する遊技制御手段をさらに備え、

前記遊技制御手段は、単位遊技の回数を管理するとともに、前記第 1 状態における単位遊技の回数を示す第 1 回数情報および前記第 2 状態における単位遊技の回数を示す第 2 回数情報を前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、

前記第 1 回数情報に基づいて前記第 1 状態における単位遊技の回数が異常であると判定した場合と、前記第 1 回数情報に基づいて前記第 1 残り回数が前記第 1 状態にかかる所定回数以上であると判定した場合とで、前記表示手段に対して同じ制御を行い、

前記第 2 回数情報に基づいて前記第 2 状態における単位遊技の回数が異常であると判定した場合と、前記第 2 回数情報に基づいて前記第 2 残り回数が前記第 2 状態にかかる所定回数以上であると判定した場合とで、前記表示手段に対して同じ制御を行い、

前記特定表示が行われるときに、特定音を出力可能である。

遊技機は、以下のように構成されてもよい。

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、遊技機 1 ）であって、

第 1 状態（たとえば、第 1 特定状態）および第 2 状態（たとえば、第 2 特定状態）を含む複数種類の状態のうちの一の状態に制御する状態制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 ）と、

前記第 1 状態において、該第 1 状態への制御が終了するまでの単位遊技の残り回数が所定回数よりも少なくなったときに、該残り回数を示唆する第 1 制御を行う第 1 制御手段（たとえば、第 1 特定制御を行うサブ制御部 9 1 ）と、

前記第 2 状態において、該第 2 状態への制御が終了するまでの単位遊技の残り回数が所定回数よりも少なくなったときに、前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を行う第 2 制御手段（たとえば、第 2 特定制御を行うサブ制御部 9 1 ）とを備える。

【 0 0 0 8 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記第 1 制御は、表示手段（たとえば、液晶表示器 5 1 ）に特定表示を行わせる（たとえば、特定画像 5 2 0 を表示する）ことにより前記残り回数を示唆する制御であって、

前記第 2 制御は、前記表示手段に前記特定表示とは異なる表示を行わせる（たとえば、単位遊技数画像 5 1 0 のを点灯表示する）ことにより前記残り回数を示唆する制御である。

【 0 0 0 9 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

遊技結果を決定する決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 ）と、

前記決定手段の決定結果に応じた示唆演出を実行する示唆演出手段（たとえば、示唆演出を実行するサブ制御部 9 1 ）とをさらに備え、

前記示唆演出手段は、前記第 1 状態に制御されているときと、前記第 2 状態に制御されているときとで、前記示唆演出の実行確率を変える（たとえば、図 7 に示すように、示唆演出の実行確率は、第 1 特定状態中よりも第 2 特定状態中の方が高い）。

【 0 0 1 0 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のうちのいずれかに記載の遊技機において、

遊技を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1）と、
演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1）とを備え、
前記遊技制御手段は、単位遊技の回数を管理するとともに、前記特定状態における単位
遊技の回数を示す回数情報（たとえば、残り回数コマンド）を前記演出制御手段に送信し

、
前記演出制御手段は、前記回数情報に基づいて前記表示手段に前記特定表示を行わせる
（たとえば、サブ制御部 9 1 は、残り回数コマンドに基づいて、液晶表示器 5 1 に特定画
像 5 2 0 を表示する特定表示を行う）。

【 0 0 1 1 】

（ 5 ） 上記（ 4 ）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記回数情報に基づいて前記特定状態における単位遊技の回数が
異常であると判定した場合（図 8 のステップ 1 1 0 において Y E S と判定した場合）と、
前記回数情報に基づいて前記残り回数が前記所定回数以上であると判定した場合（図 8 の
ステップ 1 1 4 において N O と判定した場合）とで、前記表示手段に対して同じ制御を行
う（ステップ 1 1 8 の処理を行う）。

【 0 0 1 2 】

（ 6 ） 上記（ 1 ）～（ 5 ）のうちのいずれかに記載の遊技機において、

前記表示手段は、所定契機（たとえば、単位遊技の開始条件の成立）で前記特定表示を
開始してから該所定契機に続く遊技の進行に係る契機（たとえば、遊技機 1 に対して遊技
者が行う操作）が生じるまでの間に電断が発生し、該電断から復帰した場合、該特定表示
をはじめから行う。

【 0 0 1 3 】

（ 7 ） 上記（ 1 ）～（ 6 ）のうちのいずれかに記載の遊技機において、

特定音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 5 3 , 5 4 ）をさらに備え、

前記特定表示が行われる期間は、前記特定音の出力期間に含まれる（たとえば、図 4 の
米印で記載されているように、特定表示が行なわれる図 4 （ c ）～（ g ）の期間中に特定
音が出力される）。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】遊技機の全体構成例を示す模式図である。

【図 2】第 1 特定状態中の演出の流れを説明するための図である。

【図 3】カウントダウン演出中に特定演出を実行する場合の演出例を説明するための図で
ある。

【図 4】カウントダウン演出について説明するための図である。

【図 5】通常単位数表示について説明するための図である。

【図 6】第 2 特定状態中の演出について説明するための図である。

【図 7】示唆演出の実行確率を表す図である。

【図 8】サブ制御部が実行する第 1 特定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 9】カウントダウン演出の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

〔全体構成〕

図 1 は、遊技機の全体構成例を示す模式図である。図 1 （ a ）は、遊技機 1 の主な外観
構成の一例を示す模式図である。図 1 （ b ）は、遊技機 1 の主な内部構成の一例を示す模
式図である。

【 0 0 1 7 】

図 1 （ a ）に示すように、本実施の形態に係る遊技機 1 は、演出を実行するための演出

10

20

30

40

50

手段として、液晶表示器 5 1 と、スピーカとを備える。液晶表示器 5 1 は、画像を表示する表示手段として機能する。また、スピーカ 5 3 , 5 4 は、音を出力する音出力手段として機能する。なお、図 1 (a) に示す、演出手段は一例であって、遊技機 1 は他の演出手段を備えていてもよい。たとえば、表示手段を複数備えてもよく、また、ランプ等の点灯手段を備えてもよい。

【 0 0 1 8 】

図 1 (b) に示すように、遊技機 1 の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板 4 0、およびコマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板 9 0 などが設けられている。遊技制御基板 4 0 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するメイン制御部 4 1 を備える。演出制御基板 9 0 は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するサブ制御部 9 1 を備える。

10

【 0 0 1 9 】

遊技者は遊技機 1 において、遊技用価値を賭けることで遊技を開始することができる。遊技機 1 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、可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンであってもよく、また、遊技を行うために用いられる遊技用価値である遊技媒体を発射して遊技領域に打込むことにより遊技を行うことができるパチンコ遊技機であってもよい。

20

【 0 0 2 0 】

[遊技状態]

本実施の形態に係る遊技機 1 は、複数種類の遊技状態のうちのいずれかの状態に制御される。遊技状態には、単位遊技数によって管理される特定状態が含まれる。ここで、単位遊技数は、メイン制御部 4 1 によって管理される。単位遊技とは、開始と終了とが定義された一区間である。たとえば、変動表示が 1 回行われることを 1 単位遊技と定義してもよく、また、変動表示が複数回数行われることを 1 単位遊技と定義してもよい。また、パチンコ遊技機においては遊技媒体が通過することが可能な入賞口が 1 回開閉されたことを 1 単位遊技と定義してもよく、所定回開閉されたことを 1 単位遊技と定義してもよい。

【 0 0 2 1 】

本実施の形態においては、メイン制御部 4 1 が、複数種類の遊技状態のうちのいずれかの状態に制御する。メイン制御部 4 1 は、特定状態に制御する期間として、単位遊技の実行回数を決定し、特定状態への制御を開始してからの単位遊技の実行回数が決定した実行回数に達したことに基づいて、特定状態への制御を終了する。

30

【 0 0 2 2 】

メイン制御部 4 1 は、単位遊技を開始する契機となる開始操作を契機に特定状態に制御される単位遊技数の残り回数（以下、「残り回数」とも称する。）を更新する。メイン制御部 4 1 は、残り回数を更新した後、残り回数を示すコマンド（以下、「残り回数コマンド」とも称する。）をサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、受信した残り回数コマンドに基づいて、残り回数に応じた演出を実行する。つまり、メイン制御部 4 1 は、残り回数を更新する度に、残り回数コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。

40

【 0 0 2 3 】

[特定状態]

本実施の形態において、特定状態は、滞在率の高い通常状態よりも有利な状態である。通常状態は、遊技機 1 の設計値として、遊技用価値の増加が望めない状態である。有利な状態とは、通常状態よりも有利な状態であればよく、たとえば、通常状態よりも遊技用価値を獲得し易い状態や、通常状態よりも遊技用価値が減りにくい状態や、通常状態よりも遊技用価値を獲得し易い有利状態に移行し易い有利状態などがある。なお、本実施の形態において、特定状態は、通常状態よりも有利な状態であるとしたが、単位遊技数によって管理される状態であればよく、有利度合いが通常状態と同じであってもよく、また不利で

50

あってもよい。

【 0 0 2 4 】

本実施の形態において、特定状態は、第 1 特定状態と第 2 特定状態とを含む。第 1 特定状態は、通常状態よりも遊技用価値を獲得しやすい点で有利な状態である。第 2 特定状態は、通常状態よりも第 1 特定状態を含む有利な状態に移行し易い状態である。なお、第 1 特定状態と第 2 特定状態とは、サブ制御部 9 1 が実行する演出内容が異なればよく、遊技者にとっての有利度合いは同じであってもよく、また異なるものであってもよい。

【 0 0 2 5 】

本実施の形態において、第 1 特定状態および第 2 特定状態のいずれも、変動表示の回数によって管理される。換言すると、第 1 特定状態および第 2 特定状態のいずれも、同じ種類の単位遊技によって管理される。なお、第 1 特定状態および第 2 特定状態は互いに異なる種類の単位遊技によって管理されてもよい。たとえば、パチンコ遊技機において、第 1 特定状態は入賞口の開閉回数によって管理され、第 2 特定状態は変動表示の回数によって管理されてもよい。

10

【 0 0 2 6 】

メイン制御部 4 1 は、特定状態の種類を特定可能なコマンド（以下、「特定状態コマンド」とも称する。）をサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、特定状態コマンドおよび残り回数コマンドに応じた演出を実行する。なお、本実施の形態においては、メイン制御部 4 1 が特定状態の種類を管理するとしたが、サブ制御部 9 1 が管理してもよい。

【 0 0 2 7 】

20

〔特定状態中の演出〕

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送信される特定状態コマンドおよび残り回数コマンドに基づいて、液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3 , 5 4 を用いて演出を実行する。

【 0 0 2 8 】

サブ制御部 9 1 は、特定状態に制御されていることを示唆する通常演出を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少なくなったときに、特定状態の残り回数を示唆する特定制御を行う。

【 0 0 2 9 】

サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態に制御されている場合は第 1 特定制御を行い、第 2 特定状態に制御されている場合は第 1 特定制御とは異なる第 2 特定制御を行う。

30

【 0 0 3 0 】

なお、所定回数とは予め定められた値であればよく、第 1 特定状態と第 2 特定状態とで、異なる値であってもよい。たとえば、サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態に制御されている場合には残り回数が第 1 回数以下となったときに第 1 特定制御を行い、第 2 特定状態に制御されている場合には残り回数が第 2 回数以下となったときに第 2 特定制御を行うようにしてもよい。

【 0 0 3 1 】

特定制御を行った後、サブ制御部 9 1 は、特定状態への制御を継続するか否かを報知する継続演出を実行してもよい。また、サブ制御部 9 1 は、特定状態中に、特定状態に制御される残り回数に依らずに実行する特定演出を実行してもよい。特定演出は、たとえば、遊技結果を示唆する示唆演出などを含む。遊技結果には、他の状態に移行すること、特定状態に制御される期間が延長されること、変動表示が停止して表示される表示結果のうち特定の表示結果が表示されることなどを含む。

40

【 0 0 3 2 】

〔第 1 特定状態中の演出〕

図 2 を参照して、サブ制御部 9 1 が第 1 特定状態中に実行する演出について説明する。図 2 は、第 1 特定状態中の演出の流れを説明するための図である。図 2 の（ A ）行には、第 1 特定状態に制御される残り回数を示す。図 2 の（ B ）行には、単位遊技を開始した後の特定タイミングにおける液晶表示器 5 1 の表示態様を示す。図 2 の（ C ）行には、スピ

50

ーカ 5 3 , 5 4 から出力される音を示す。

【 0 0 3 3 】

サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態への制御が開始されると、第 1 特定状態に制御されていることを示す背景画像（図 2（ a ）～（ f ）の星と月と山とからなる背景画像）を液晶表示器 5 1 に表示する第 1 通常演出を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態への制御が継続されるか否かを報知する継続演出（図 2（ g ）～（ i ）に示す演出）を実行可能である。サブ制御部 9 1 は、スピーカ 5 3 , 5 4 から B G M として、通常演出中に曲 A を出力し、継続演出中に曲 B を出力する。図 2 には、継続演出を実行する場合の演出例を示す。

【 0 0 3 4 】

図 2（ a ）,（ b ）に示すように、サブ制御部 9 1 は、第 1 通常演出中は、残り回数に関わらず、液晶表示器 5 1 の図中左上に、残り回数に応じた数を文字画像として単位遊技数画像 5 1 0 を表示する通常単位遊技数表示を行う。

【 0 0 3 5 】

サブ制御部 9 1 が、単位遊技数画像 5 1 0 として表示する「残り回数」に応じた数とは、遊技者が第 1 特定状態に制御される単位遊技数として認識している値から、実行済みの単位遊技数を引いた値であって、メイン制御部 4 1 が管理する残り回数と一致しない値であってもよい。たとえば、サブ制御部 9 1 が第 1 特定状態に制御される単位遊技数を報知した場合に、報知した単位遊技数から実行済みの単位遊技数を引いた値を特定可能な単位遊技数画像 5 1 0 を表示してもよい。

【 0 0 3 6 】

図 2（ c ）～（ f ）に示すように、サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少なくなったときに、第 1 特定制御を行い、第 1 特定状態の残り回数を示唆するカウントダウン演出を実行する。

【 0 0 3 7 】

ここで、サブ制御部 9 1 が「所定回数」よりも少ないか否かを判断する対象である「第 1 特定状態に制御される残り回数」とは、単位遊技数画像 5 1 0 として表示する「残り回数」であって、メイン制御部 4 1 が管理する残り回数でなくともよい。

【 0 0 3 8 】

カウントダウン演出において、サブ制御部 9 1 は、単位遊技数画像 5 1 0 として表示する「残り回数」に関する表示として回数関連表示を行う。回数関連表示は、単位遊技数画像 5 1 0 として表示する「残り回数」に応じた画像（以下、「特定画像 5 2 0」とも称する。）を液晶表示器 5 1 に表示する特定表示および特定表示に関する特殊表示を含む。「特定表示に関する特殊表示」は、特定表示を行う場合に付随して行われることのある表示であって、たとえば、特定表示を目立たせるために行われる表示や、特定表示が開始されることを示唆する表示などを含む。

【 0 0 3 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、特定表示を行っている間も、通常単位遊技数表示を行う。具体的には、図 2（ B ）の（ c ）～（ f ）に示すように、サブ制御部 9 1 は、特定画像 5 2 0 および単位遊技数画像 5 1 0 を、それぞれ、遊技者が認識できる態様で液晶表示器 5 1 に表示する。なお、「残り回数に応じた画像」とは、直接、数字を特定することができない画像であってもよい。たとえば、「間もなく終了」といった、状況を解説する文字画像であってもよい。

【 0 0 4 0 】

図 2（ B ）の（ c ）～（ f ）に示すように、カウントダウン演出において、サブ制御部 9 1 は、特定表示を行う際に特定音をスピーカ 5 3 , 5 4 から出力する。特定音は、たとえば、残り回数に応じた数に対応する音であって、「 3 」といった数字を特定可能な音または、「ラスト」といった数字に応じた情報を特定可能な音である。なお、特定音は、残り回数に応じた数に対応する音である必要はなく、カウントダウン演出中に出力される特定の音であればよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 1 】

サブ制御部 9 1 は、特定音を出力する際は、B G M よりも特定音の音量が大きくなるように、音を出力する。たとえば、サブ制御部 9 1 は、B G M の音量を変えずに出力する特定音の音量を大きくしてもよく、また、特定音の出力中に B G M の音量を小さくするようにしてもよい。

【 0 0 4 2 】

図 2 (g) ~ (i) に示すように、サブ制御部 9 1 は、カウントダウン演出後に、第 1 特定状態への制御が継続されるか否かを報知するための継続演出を実行する。図 2 においては、特定状態への制御が継続されないものとする。サブ制御部 9 1 は、継続演出としてバトル演出を実行し、バトルに敗北したことをもって継続しないことを報知し、バトルに勝利したことをもって継続することを報知する。また、図 2 (i) に示すように、サブ制御部 9 1 は、バトルに敗北したことを報知するタイミングでスピーカ 5 3 , 5 4 から L O S E 音を出力する。

10

【 0 0 4 3 】

なお、図 2 においては、継続しない場合の演出例を示したが、継続する場合については、図 3 を参照して説明する。また、図 2 においては、カウントダウン演出中に特定演出が実行されない例を示したが、カウントダウン演出中に、特定演出が実行されてもよく、図 3 を参照して、カウントダウン演出中に、特定演出を実行する場合について説明する。図 3 は、カウントダウン演出中に特定演出を実行する場合の演出例を説明するための図である。図 3 (a) ~ (c) および (f) は図 2 と共通するため、説明を省略する。

20

【 0 0 4 4 】

図 3 においては、第 1 特定状態に制御される残り回数が 5 回となったタイミングで、第 1 特定状態に制御される期間を延長するための条件が成立し、第 1 特定状態に制御される回数として 5 0 回分加算されたものの、加算されたタイミングでは、加算されたことを報知せずに、特定演出が実行されることで加算されたことが示唆されたものとする。

【 0 0 4 5 】

サブ制御部 9 1 は、第 1 通常演出中に、特定演出を実行可能である。図 3 (B) の (c) , (d) に示すように、サブ制御部 9 1 は、特定演出を実行する際は、特定表示および通常単位遊技数表示を行わない。また、サブ制御部 9 1 は、図 3 (C) の (c) , (d) に示すように、特定演出中はスピーカ 5 3 , 5 4 から出力する B G M を曲 C に切り替える。このとき、サブ制御部 9 1 は、カウントダウン演出を実行する場合に出力する特定音を出力しない。なお、サブ制御部 9 1 は、特定演出中に曲 A から曲 C に B G M を切り替えなくともよく、曲を切り替えない場合においても、特定音を出力しない。

30

【 0 0 4 6 】

特定演出の実行後、サブ制御部 9 1 は、カウントダウン演出を再開する。特定演出中も単位遊技数は消化されるため、図 3 (B) の (f) に示すように、液晶表示器 5 1 に「L A S T G A M E」という特定画像 5 2 0 を表示するとともに、「残 0 G」という単位遊技数画像 5 1 0 を表示する。

【 0 0 4 7 】

その後、サブ制御部 9 1 は、図 3 (B) の (g) ~ (i) に示すように、継続演出を実行し、第 1 特定状態に継続して制御されることを報知する。図 3 (B) の (i) に示すように、サブ制御部 9 1 は、バトルに勝利したことをもって継続することを報知する。このとき、L O S E 音とは異なる「W I N 音」が出力される。特定状態への制御を継続する場合は、勝利した演出がされた後、図 3 (j) に示すように、単位遊技の開始とともに、第 1 通常演出を実行する。

40

【 0 0 4 8 】

[カウントダウン演出]

図 4 を参照して、カウントダウン演出について、詳細に説明する。図 4 は、カウントダウン演出について説明するための図である。

【 0 0 4 9 】

50

単位遊技が終了した後（図４（ａ））、次の単位遊技の開始条件が成立すると、図４（ｂ）に示すように、サブ制御部９１は、単位遊技数画像５１０の数値を更新し、背景を暗くする。その後、図４（ｃ）～（ｆ）に示すように、サブ制御部９１は、液晶表示器５１の中央領域５２３に特定画像５２０を拡大表示する。サブ制御部９１は、特定画像５２０の表示が最大になった後、図４（ｇ）に示すように、特定画像５２０の透過性を上げていき、図４（ｈ）に示すように特定画像５２０の表示を消す。

【００５０】

また、図４（ｂ）～（ｅ）に示すように、サブ制御部９１は、特定表示に関する特殊表示として、他の画像に比べて輝度が高い特殊画像５２１を液晶表示器５１に表示する。サブ制御部９１は、特殊表示において示される特殊画像５２１を液晶表示器５１の右側の領域から中央領域５２３に向かって移動させるように表示する。ここで、他の画像には、特定画像５２０、単位遊技数画像５１０、および操作促進画像５４０が含まれる。

10

【００５１】

操作促進画像５４０とは、遊技者に所定の操作を促すことを指示するための画像である。図４には、操作促進画像５４０として、スロットマシンにおけるストップスイッチの操作順序を示すナビ画像を一例に示している。なお、操作促進画像５４０としては、遊技機に設けられた演出用のボタンへの操作を促す画像、スロットマシンにおいてはストップスイッチを押すタイミングを示す画像、および、パチンコ遊技機においては遊技球を発射する方向を示す画像などが含まれる。

【００５２】

20

前述のように、サブ制御部９１は、液晶表示器５１の中央領域に特定画像５２０を徐々に拡大表示する。ここで、図４（ｃ）における特定画像５２０は、遊技者が文字を認識できないほどに小さい。本実施の形態においては、遊技者が情報を読み取ることができる態様で特定画像５２０を表示することを特定表示といい、情報を読み取れない態様で特定画像５２０を表示することは特定表示とはいわない。そのため、図４（ｃ）のタイミングでは、まだ特定表示は行われていない。図４（ｃ）、（ｄ）に示すように、サブ制御部９１は、特定表示を行う中央領域５２３で特殊表示を行った後に特定表示を行う。

【００５３】

特殊表示は、特定表示が行なわれることを印象付ける表示であるという点で特定表示に関する表示でもある。図４（ｂ）～（ｇ）に示すように、サブ制御部９１は、特殊表示および特定表示が行なわれる領域である特定画像５２０および特殊画像５２１の表示領域を徐々に広くし、特定画像５２０および特殊画像５２１の表示領域と操作促進画像５４０の表示領域と重なった場合には、操作促進画像５４０を優先して表示する。

30

【００５４】

なお、本実施の形態においては、操作促進画像５４０の表示領域と、特定画像５２０および特殊画像５２１の表示領域とが重なる例について示したが、特定画像５２０および特殊画像５２１よりも優先して表示される画像としては、所定の情報を示す情報画像であればよく、操作促進画像５４０に限られない。所定の情報を示す情報画像としては、たとえば、単位遊技数画像５１０を含む。また、液晶表示器５１に特定状態中に獲得した遊技用価値を表示する場合には、獲得した遊技用価値を示す画像も情報画像に含まれる。また、パチンコ遊技機においては、保留表示画像も情報画像に含まれる。

40

【００５５】

図２（ａ）、（ｃ）に示すように、サブ制御部９１は、特定表示を行うときは背景を暗くするのに対して、特定表示を行わない場合、背景は暗くしない。つまり、特定表示を行う場合と行わない場合とを比較すると、特定表示を行うときの方が背景が暗くなる。

【００５６】

また、サブ制御部９１は、図４（ｆ）および（ｈ）に示すように、特定表示を行うときに背景を暗くするものの、操作促進画像５４０の輝度は、特定表示を行うときも、行わないときも、変更しない。

【００５７】

50

また、サブ制御部 9 1 は、図 4 (g) に示すように、特定表示を行っている期間であっても、背景を暗くしない。つまり、サブ制御部 9 1 は、特定表示を行う期間のうち、図 4 (d) ~ (f) の期間においては背景を暗くし、特定表示を行う単位遊技中、常に背景を暗くするのではなく、特定表示への注目を集めたい期間にのみ背景を暗くする。

【 0 0 5 8 】

また、カウントダウン演出中にスピーカ 5 3 , 5 4 から出力される特定音は、図 4 の米印に記載されているように、特定表示が行なわれる図 4 (c) ~ (g) の期間中出力される。つまり、特定音の出力期間に、特定表示が行なわれる期間が含まれるように、サブ制御部 9 1 はスピーカ 5 3 , 5 4 を制御する。

【 0 0 5 9 】

[通常単位数表示]

図 5 を参照して、通常単位遊技数表示について詳細に説明する。図 5 は、通常単位数表示について説明するための図である。

【 0 0 6 0 】

サブ制御部 9 1 は、通常単位数表示として表示する残り回数に応じて、単位遊技数画像 5 1 0 の態様を変更する。図 5 に示すように、サブ制御部 9 1 は、特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少ないときと、所定回数以上のときとで、単位遊技数画像 5 1 0 の態様を変える。

【 0 0 6 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少ないときに、カウントダウン演出を行う特定表示を行う。図 5 に示すように、サブ制御部 9 1 は、特定表示を行うことで表示される特定画像 5 2 0 の態様と類似する態様により、単位遊技数画像 5 1 0 を表示する。具体的には、特定画像 5 2 0 および単位遊技数画像 5 1 0 は互いに、同じフォントで、かつ、同じ模様を付した文字画像から構成される。これにより、単位遊技数画像 5 1 0 と、特定画像 5 2 0 とが関連する画像であることを、遊技者に認識させることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 6 2 】

ここで、「態様が類似している」とは、たとえば、態様を比較したときに、形、色、模様のうち、少なくとも一つについて共通していることをいう。形とは、たとえば、文字のフォントが挙げられる。

【 0 0 6 3 】

[第 2 特定状態中の演出]

ここまで、第 1 特定状態中の演出について説明したが、以下では、図 6 を参照して、第 2 特定状態中の演出について説明する。図 6 は、第 2 特定状態中の演出について説明するための図である。(A) 行には液晶表示器 5 1 に表示される画像を示す。(B) 行にはスピーカ 5 3 , 5 4 から出力される音に関する特徴的な事項を示す。(a) 列には第 2 特定状態に制御されていることを示唆する第 2 通常演出に関する事項を示す。(b) 列には、第 2 特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少なくなったときに、行なわれる第 2 特定制御に関する事項を示す。

【 0 0 6 4 】

図 6 (a) に示すように、サブ制御部 9 1 は、第 2 特定状態への制御が開始されると、第 2 特定状態に制御されていることを示唆する第 2 通常演出を実行する。サブ制御部 9 1 は、第 2 通常演出として、液晶表示器 5 1 に宇宙の背景画像を表示するとともに、スピーカ 5 3 , 5 4 から曲 D を B G M として出力する。また、サブ制御部 9 1 は、第 2 通常演出中は、残り回数に関わらず、液晶表示器 5 1 の図中左上に、残り回数に応じた数を文字画像として単位遊技数画像 5 1 0 を表示する通常単位遊技数表示を行う。

【 0 0 6 5 】

サブ制御部 9 1 が、単位遊技数画像 5 1 0 として表示する「残り回数」に応じた数とは、第 1 特定状態と同様、遊技者が第 2 特定状態に制御される単位遊技数として認識している値から、実行済みの単位遊技数を引いた値であって、メイン制御部 4 1 が管理する残り

10

20

30

40

50

回数と一致しない値であってもよい。たとえば、サブ制御部 9 1 が第 2 特定状態に制御される単位遊技数を報知した場合に、報知した単位遊技数から実行済みの単位遊技数を引いた値を特定可能な単位遊技数画像 5 1 0 を表示してもよい。

【 0 0 6 6 】

図 6 (b) に示すように、サブ制御部 9 1 は、第 2 特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少なくなったときに、第 2 特定制御を行い、単位遊技数画像 5 1 0 を点灯させる。

【 0 0 6 7 】

ここで、サブ制御部 9 1 が「所定回数」よりも少なくなったか否かを判断する対象である「第 2 特定状態に制御される残り回数」とは、単位遊技数画像 5 1 0 として表示する「残り回数」であって、メイン制御部 4 1 が管理する残り回数でなくともよい。

10

【 0 0 6 8 】

図 6 (b) の (B) に示すように、サブ制御部 9 1 は、第 2 特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少なくなったときには、第 1 特定状態中とは異なり特定音を出力しない。

【 0 0 6 9 】

[第 1 特定状態と第 2 特定状態]

図 2 および図 6 に示すように、第 1 特定状態中に行われる第 1 特定制御は、特定画像 5 2 0 を液晶表示器 5 1 に表示する特定表示を行うことで残り回数を示唆する制御であるのに対して、第 2 特定状態中に行われる第 2 特定制御は、単位遊技数画像 5 1 0 を点灯させることで残り回数を示唆する制御である。換言すると、第 1 特定制御は特定表示を行うことで残り回数を示唆する制御であるのに対して、第 2 特定制御は、特定表示とは異なる表示によって残り回数を示唆する制御である。

20

【 0 0 7 0 】

本実施の形態において、第 1 特定状態は、通常状態よりも遊技用価値を獲得しやすい点で有利な状態であって、第 2 特定状態は、通常状態よりも第 1 特定状態を含む有利な状態に移行し易い状態である。第 1 特定状態中は遊技用価値を獲得しやすく、遊技者は第 2 特定状態中よりも第 1 特定状態に滞在したいと考え、第 2 特定状態中よりも第 1 特定状態への滞在期間について、遊技者は関心が高い。このように、第 2 特定状態よりも滞在期間に関する関心が高い第 1 特定状態中は特定表示を行うことで、遊技の興味が向上する。

30

【 0 0 7 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態および第 2 特定状態のいずれの状態においても、特定演出として、特定の表示結果が表示されるという遊技結果を示唆する示唆演出を実行する。図 7 は、示唆演出の実行確率を表す図である。

【 0 0 7 2 】

図 7 に示すように、示唆演出の実行確率は、第 1 特定状態中よりも第 2 特定状態中の方が高い。ここで、示唆演出の実行確率とは、単位遊技あたりに実行される確率である。つまり、換言すると、サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態に制御されているときと、第 2 特定状態に制御されているときとで、示唆演出の実行確率を変える。また、第 1 特定状態と第 2 特定状態とでは、残り回数を示唆する特定制御が異なる。

40

【 0 0 7 3 】

また、第 1 特定状態中は特定表示が行なわれるのに対して、第 2 特定状態中は特定表示が行われない。サブ制御部 9 1 は、特定演出である示唆演出が行われる場合は、特定表示を行わない。このように、特定表示よりも優先して示唆演出を行うような遊技機において、示唆演出の実行確率が低い第 1 特定状態中に特定表示を行い、示唆演出の実行確率が高い第 2 特定状態中に特定表示を行わないようにすることで、不必要に特定表示の実行が妨げられることを防止することができる。

【 0 0 7 4 】

[サブ制御部の処理]

メイン制御部 4 1 は、単位遊技の開始時に残り回数コマンドおよび特定状態コマンドを

50

サブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、送られたコマンドに基づいて単位遊技中の演出を決定する。以下、図 8 を参照して、サブ制御部 9 1 が実行する単位遊技あたりに行う演出を決定する処理について説明する。図 8 は、サブ制御部が実行する第 1 特定処理の制御内容を示すフローチャートである。第 1 特定処理は、第 1 特定状態中の演出を決定するための処理である。なお、第 2 特定状態中の演出は第 2 特定処理によって決定する。

【 0 0 7 5 】

サブ制御部 9 1 は、特定状態コマンドに基づいて、第 1 特定状態および第 2 特定状態のうちのいずれの状態に制御されているかを特定する。サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態に制御されていると判断した場合は第 1 特定処理を実行し、第 2 特定状態に制御されていると判断した場合は第 2 特定処理を実行する。

10

【 0 0 7 6 】

ステップ 1 1 0 (以下、ステップを単に「S」と称す。)において、サブ制御部 9 1 は、残り回数が異常値であるか否かを判定する。異常値であるか否かは、残り回数コマンドに基づいて判定する。たとえば、サブ制御部 9 1 は、一つ前に送られた残り回数コマンドを R A M 9 1 c に一時的に記憶し、今回送られた残り回数コマンドと一つ前に送られた残り回数コマンドとを比較することで、異常値であるか否かを判定する。

【 0 0 7 7 】

異常値であると判定した場合 (S 1 1 0 において Y E S)、サブ制御部 9 1 は、処理を S 1 1 8 に切り替える。

【 0 0 7 8 】

20

異常値ではないと判定した場合 (S 1 1 0 において N O)、サブ制御部 9 1 は、処理を S 1 1 2 に切り替える。

【 0 0 7 9 】

S 1 1 2 において、サブ制御部 9 1 は、特定演出を実行するか否かを判定する。特定演出を実行するか否かは、第 1 特定処理とは異なる処理において決定する。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送られる遊技結果を特定可能なコマンドに基づいて特定演出の実行を決定する。

【 0 0 8 0 】

特定演出を実行すると判定した場合 (S 1 1 2 において Y E S)、サブ制御部 9 1 は、処理を S 1 1 8 に切り替える。

30

【 0 0 8 1 】

特定演出を実行しないと判定した場合 (S 1 1 2 において N O)、サブ制御部 9 1 は、処理を S 1 1 4 に切り替える。

【 0 0 8 2 】

S 1 1 4 において、サブ制御部 9 1 は、残り回数が所定回数 a より少ないか否かを判定する。残り回数が所定回数 a 以上であると判定した場合 (S 1 1 4 において N O)、サブ制御部 9 1 は、処理を S 1 1 8 に切り替える。残り回数が所定回数 a よりも少ないと判定した場合 (S 1 1 4 において Y E S)、サブ制御部 9 1 は、処理を S 1 1 6 に切り替える。

【 0 0 8 3 】

40

ステップ S 1 1 6 において、サブ制御部 9 1 は第 1 特定制御を行うことを決定する。

ステップ S 1 1 8 において、サブ制御部 9 1 は第 1 特定制御を行わないことを決定する。

【 0 0 8 4 】

図 8 に示すように、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送られる残り回数コマンドによって特定される残り回数の値が異常値である場合も、残り回数が所定回数 a 以上である判定した場合も、いずれの場合であっても、第 1 特定制御を行わないことを決定する。この場合、第 1 特定制御を行わずに、通常演出を継続し、単位遊技数表示を行う。つまり、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送られる残り回数コマンドによって特定される残り回数の値が異常値である場合も、残り回数が所定回数 a よりも少ないと判定した

50

場合も、いずれの場合であっても、液晶表示器 5 1 に対して同じ制御を行う。

【 0 0 8 5 】

なお、第 2 特定処理を実行する場合は、第 1 特定制御に代わって第 2 特定制御を行う点で異なるものの、第 1 特定処理と共通するため、説明を省略する。

【 0 0 8 6 】

〔 特定表示中に電断が生じた場合の処理 〕

次に、特定表示中に電断が生じた場合に、サブ制御部 9 1 が実行する処理について説明する。サブ制御部 9 1 は、図 2 (b) ~ (d) に示すように、単位遊技の開始条件が成立した以降に特定表示を開始する。つまり、単位遊技の開始条件の成立は、特定表示を開始するための所定契機となる。サブ制御部 9 1 は、所定契機が成立して特定表示が開始された後、所定契機に続く遊技の進行に係る契機が生じるまでの間に電断が発生した場合は、特定表示をはじめから行う。つまり、特定表示の途中で電断が発生した場合であっても、電断から復帰したときに、電断が発生した途中から特定表示を開始するのではなく、特定表示のはじめから開始する。

10

【 0 0 8 7 】

具体的には、サブ制御部 9 1 は、背景を暗くしてから特定画像 5 2 3 が消えるまでの回数関連表示に関する一連の演出の動画データを有しており、所定契機に続く遊技の進行に係る契機が生じるまでの間に電断が発生した場合は、当該動画のはじめから再生する。

【 0 0 8 8 】

「所定契機」とは、特定表示が開始される契機であればどのような契機であってもよく、たとえば、単位遊技の開始条件したこと、単位遊技の開始条件が成立した後に特定の操作が行われたことであってもよい。また、サブ制御部 9 1 は、所定契機が成立したタイミングで回数関連表示に関する一連の演出の動画を液晶表示器 5 1 に表示する。

20

【 0 0 8 9 】

「所定契機に続く遊技の進行に係る契機」とは、遊技機 1 に対して遊技者が行う操作であってもよく、また、単に所定期間が経過したことを契機としてもよい。

【 0 0 9 0 】

「特定表示のはじめ」とは、回数関連表示に関する一連の演出の動画のはじめであって、具体的には、背景を暗くするところからを指す。

【 0 0 9 1 】

30

〔 主な効果 〕

次に、本実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 0 9 2 】

(1 - 1) 図 4 (b) ~ (d) に示すように、サブ制御部 9 1 は、通常単位遊技数表示を更新した後、特定表示を行う。特定表示が行なわれる前から行われていた通常単位遊技数表示が更新されてから、特定表示が行なわれるため、遊技者が残り回数を誤認することを防止することができる。

【 0 0 9 3 】

(1 - 2) 図 2 (B) の (c) ~ (f) および図 4 (b) ~ (g) に示すように、特定画像 5 2 0 を表示する特定表示を行っている間も単位遊技数画像 5 1 0 が液晶表示器 5 1 に表示される。このように、特定表示を行っている間も、単位遊技数画像 5 1 0 が遊技者によって認識できる態様で液晶表示器 5 1 に表示されるため、遊技者が残り回数を誤認することを防止することができる。

40

【 0 0 9 4 】

(1 - 3) 図 5 に示すように、サブ制御部 9 1 は、残り回数に応じて、単位遊技数画像 5 1 0 の態様を変える。これにより、残り回数の数値が分かり易くなる。また、単位遊技数画像 5 1 0 に対する注目を集めることができ、遊技者が、特定状態に制御される残り回数を誤認してしまうことを防止することができる。

【 0 0 9 5 】

なお、本実施の形態においては、特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少な

50

いときと、所定回数以上のときとで、単位遊技数画像 5 1 0 の態様を変えようとしたが、単位遊技数画像 5 1 0 の数値が更新される度に態様を変えてもよい。また、単位遊技数画像 5 1 0 が示す数値が増えた場合に単位遊技数画像 5 1 0 の態様を変えるようにしてもよい。

【 0 0 9 6 】

(1 - 4) メイン制御部 4 1 は、残り回数を更新する度に、残り回数コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。そのため、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 で管理している単位遊技数と同期させて演出を実行できる。

【 0 0 9 7 】

(1 - 5) 図 8 に示すように、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送られる残り回数コマンドによって特定される残り回数の値が異常値である場合と、残り回数が所定回数 a 以上であると判定した場合とで、液晶表示器 5 1 に対して同じ制御を行うため、異常値であると判定したとき用の別の処理を実行する必要がなく、サブ制御部 9 1 の処理負担を軽減することができる。

10

【 0 0 9 8 】

(1 - 6) サブ制御部 9 1 は、所定契機が成立して特定表示が開始された後、所定契機に続く遊技の進行に係る契機が生じるまでの間に電断が発生した場合は、特定表示をはじめから行う。そのため、電断復帰時に、電断前の状況を遊技者が認識しやすくなる。

【 0 0 9 9 】

(1 - 7) 特定音の出力期間に、特定表示が行なわれる期間が含まれるように、サブ制御部 9 1 はスピーカ 5 3 , 5 4 を制御する。つまり、特定表示が行なわれている間は特定音出力されることとなるため、遊技者は、特定音により特定表示が行なわれていることを確認することができる。

20

【 0 1 0 0 】

なお、特定音の出力期間に特定表示が行なわれる期間が含まれていればよく、たとえば、特定音を出力する開始タイミングを、特定表示が行なわれる前にしてもよく、また、特定音の出力終了タイミングを特定表示が行なわれなくなった後にしてもよい。

【 0 1 0 1 】

(2 - 1) 図 4 (c) , (d) に示すように、サブ制御部 9 1 は、中央領域 5 2 3 に、特殊表示を行ってから特定表示を行うことで、特定表示が行なわれることを遊技者に印象付けることができる。

30

【 0 1 0 2 】

(2 - 2) 特殊画像 5 2 1 は、他の画像よりも輝度が高いため、特殊画像 5 2 1 への注目を集めることができ、その結果、特定表示への注目も集めることができる。

【 0 1 0 3 】

(2 - 3) 特殊画像 5 2 1 は、特定の位置から移動してくるように表示されるため、特殊画像 5 2 1 が動くという点からも特殊画像 5 2 1 への注目を集めることができ、その結果、特定表示への注目も集めることができる。

【 0 1 0 4 】

さらに、特殊画像 5 2 1 は、単位遊技数画像 5 1 0 、および操作促進画像 5 4 0 のように、遊技者に所定の情報を通知するために表示されている画像が表示されていない液晶表示器 5 1 の右側の領域から、同様に、これらの画像が表示されていない液晶表示器 5 1 の中央領域 5 2 3 に向かって移動するように表示される。そのため、遊技者に所定の情報を通知するために表示されている画像の視認性を保つことができる。

40

【 0 1 0 5 】

(3 - 1) 図 4 (b) ~ (g) に示すように、サブ制御部 9 1 は、回数関連表示が行なわれる領域である特定画像 5 2 0 および特殊画像 5 2 1 の表示領域を徐々に広くし、特定画像 5 2 0 および特殊画像 5 2 1 の表示領域と所定の情報を示す画像の表示領域が重なった場合には、所定の情報を示す画像を優先して表示する。このように、回数関連表示を行う場合に、所定の情報を示す情報画像を優先して表示するため、情報画像の視認性を損

50

なうことなく回数関連表示を行うことができ、遊技者に情報画像が表示所定の情報を提供することができる。

【0106】

なお、本実施の形態において、サブ制御部91は、回数関連表示として特定表示および特殊表示を行うものとしたが、少なくとも特定表示を行うものであればよい。たとえば、サブ制御部91は、特定表示だけを行う場合、特定表示を行う領域と、所定の情報を表示する領域とが重なるときは所定の情報の表示を優先して行う。また、サブ制御部91は、特定表示および特殊表示を行う場合、特定表示を行う第1領域および特殊表示を行う第2領域のうちの少なくともいずれか一方の領域が所定の情報を示す領域と重なることがあるようにすればよい。

10

【0107】

(3-2) 図2(a), (c)に示すように、特定表示を行うときは背景を暗くするのに対して、特定表示を行わない場合、背景は暗くしない。つまり、特定表示を行う場合と行わない場合とを比較すると、特定表示を行うときの方が背景が暗くなる。そのため、特定表示に対する注目度を上げることができる。

【0108】

なお、背景を暗くするとは、輝度を低くすることである。また、本実施の形態においては、特定表示を行うときに、液晶表示器51の表示画面全体の輝度を低くするものとしたが、表示画面の一部であって、特定表示を行う領域の周囲の輝度だけを下げないようにしてもよい。

20

【0109】

また、サブ制御部91は、特定表示を行う領域の輝度を下げるものの、特定画像520の輝度は下げないようにする。つまり、サブ制御部91は、特定画像の周囲の輝度と特定画像520の輝度とを比べると、特定画像520の輝度の方が高くなるように特定画像520を表示する。このようにすることで、特定画像520への注目を集めることができる。

【0110】

(4-1) 図5に示すように、サブ制御部91は、特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少ないときと、所定回数以上のときとで、単位遊技数画像510の態様を変える。そのため、残り回数が所定回数よりも少なくなったことを遊技者に認識させることができ、遊技の興味が向上する。

30

【0111】

(4-2) 図5に示すように、残り回数が所定回数よりも少なくなり特定表示を行うときに、単位遊技数画像510のフォントと模様とを特定画像520と同じにする。これにより、単位遊技数画像510と、特定画像520とが関連する画像であることを、遊技者に認識させることができ、遊技の興味が向上する。

【0112】

(4-3) 図3(B)の(c), (d)に示すように、サブ制御部91は、特定演出を実行する際は、特定表示および通常単位遊技数表示を行わない。そのため、特定演出の実行を特定表示および通常単位遊技数表示によって妨げてしまうことを防止できる。また、特定演出中に特定表示および通常単位遊技数表示が行なわれると、遊技者は、特定演出が実行されているのか、特定状態に制御されている期間が消費されているのか、取得すべき情報が多くなり、混乱してしまう。特定演出中に特定表示および通常単位遊技数表示を行わないことで、このような混乱を生じさせてしまうことを防止することができる。

40

【0113】

(5-1) サブ制御部91は、特定状態に制御される残り回数が所定回数よりも少なくなったときに、特定状態の残り回数を示唆する特定制御を行う。サブ制御部91は、第1特定状態に制御されている場合は第1特定制御を行い、第2特定状態に制御されている場合は第1特定制御とは異なる第2特定制御を行う。このように、遊技機1は、状態に応じて異なる特定制御を行うため、状態に応じた適切な方法で残り回数を示唆することがで

50

きる。

【 0 1 1 4 】

なお、第 2 特定制御は、第 1 特定制御と異なる制御であればよく、たとえば、特定状態に制御される残り回数が所定回数以上のときと同じ制御を継続するものであってもよい。具体的には、サブ制御部 9 1 は、第 2 制御として、単位遊技数画像 5 1 0 の態様を変えずに、数字の更新だけを行ってもよい。つまり、サブ制御部 9 1 は、第 2 特定制御として第 1 特定制御と異なる制御を行えばよく、単位遊技数画像 5 1 0 の態様を変える等の残り回数を目立たせる表示を行わなくともよい。

【 0 1 1 5 】

(5 - 2) 図 2 および図 6 に示すように、第 1 特定制御は特定表示を行うことで残り回数を示唆する制御であるのに対して、第 2 特定制御は、特定表示とは異なる表示によって残り回数を示唆する制御である。このように、状態に応じて残り回数を示唆する方法を変えることができるため、状態に応じた適切な方法で残り回数を示唆することができる。

10

【 0 1 1 6 】

(5 - 3) 図 7 に示すように、サブ制御部 9 1 は、第 1 特定状態に制御されているときと、第 2 特定状態に制御されているときとで、示唆演出の実行確率を変える。また、第 1 特定状態と第 2 特定状態とでは、残り回数を示唆する特定制御が異なる。そのため、示唆演出の実行状況に応じて、適切に残り回数を示唆する制御を行うことができる。

【 0 1 1 7 】

(6 - 1) 図 2 (a) , (c) に示すように、特定表示を行うときは背景を暗くするのに対して、特定表示を行わない場合、背景は暗くしない。つまり、特定表示を行う場合と行わない場合とを比較すると、特定表示を行うときの方が背景が暗くなる。そのため、特定表示に対する注目度を上げることができる。

20

【 0 1 1 8 】

(6 - 2) 図 4 (f) および (h) に示すように、特定表示を行うときに背景を暗くするものの、操作促進画像 5 4 0 の輝度は、特定表示を行うときも、行なわないときも、変更しない。これにより、操作促進画像 5 4 0 の視認性を担保することができる。

【 0 1 1 9 】

(6 - 3) サブ制御部 9 1 は、特定表示を行う期間のうち、図 4 (d) ~ (f) の期間においては背景を暗くし、特定表示を行う単位遊技中、常に背景を暗くするのではなく、特定表示への注目を集めたい期間にのみ背景を暗くする。これにより、過度に他の演出の視認性を妨げることを防止することができる。

30

【 0 1 2 0 】

[主な変形例]

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主な変形例を説明する。

【 0 1 2 1 】

[カウントダウン演出]

本実施の形態において、図 4 に示すように、カウントダウン演出において表示される特殊画像 5 2 1 は液晶表示器 5 1 の右側の領域から中央領域 5 2 3 に移動するように表示されるものとした。しかし、特殊画像 5 2 1 は、図 4 に示す形状に限られるものではなく、また、表示方法も、図 4 に示す方法に限られるものではない。

40

【 0 1 2 2 】

図 9 は、カウントダウン演出の変形例を示す図である。図 9 に示すように、特殊画像 5 2 1 は星形の形状をしていてもよい。また、特殊画像 5 2 1 は、中央領域 4 2 3 に表示され、その表示領域が徐々に外側に向かって広がっていくように表示されてもよい。

【 0 1 2 3 】

また、カウントダウン演出は、他の態様で実行されてもよい。たとえば、単位遊技数画像 5 1 0 を更新した後に、その単位遊技数画像 5 1 0 の一部を拡大して表示するようにして、残り回数を示唆してもよい。

50

【 0 1 2 4 】

〔 特定状態 〕

本実施の形態においては、メイン制御部 4 1 が特定状態に制御するとしたが、サブ制御部 9 1 が、特定状態に関する制御を行ってもよい。また、本実施の形態において、第 1 特定状態および第 2 特定状態のいずれにも、メイン制御部 4 1 が制御するものとしたが、一方の特定状態はメイン制御部 4 1 が制御し、他方の特定制御はサブ制御部 9 1 が制御するようにしてもよい。

【 0 1 2 5 】

〔 残り回数コマンド 〕

本実施の形態において、残り回数コマンドを単位遊技の開始タイミングで毎回サブ制御部 9 1 に送信するものとしたが、特定状態に制御する期間が決定したタイミングおよび、決定された期間が延長されたタイミング、あるいは、決定された期間が中段されたタイミングにのみ残り回数コマンドを送信するようにしてもよい。つまり、サブ制御部 9 1 が、送られた残り回数コマンドに基づいて、残り回数を更新していくようにしてもよい。これにより、サブ制御部 9 1 に残り回数コマンドを送信する回数を減らすことができる。

【 0 1 2 6 】

〔 示唆演出の実行確率 〕

本実施の形態においては、示唆演出の実行確率は、第 1 特定状態中よりも第 2 特定状態中の方が高くなるように設計されているものとした。しかし、第 2 特定状態中よりも第 1 特定状態中の方が高くなるように設計してもよく、また、第 1 特定状態中も第 2 特定状態中も実行確率が変わらないように設計してもよい。

【 0 1 2 7 】

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 1 2 8 】

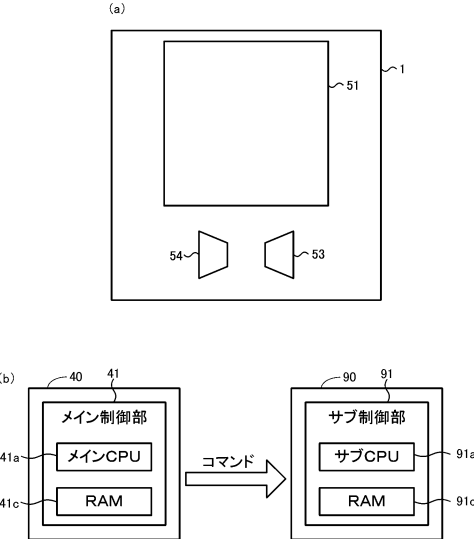
1 遊技機、 4 0 遊技制御基板、 4 1 メイン制御部、 5 1 液晶表示器、 5 3 , 5 4 スピーカ、 9 0 演出制御基板、 9 1 サブ制御部。

10

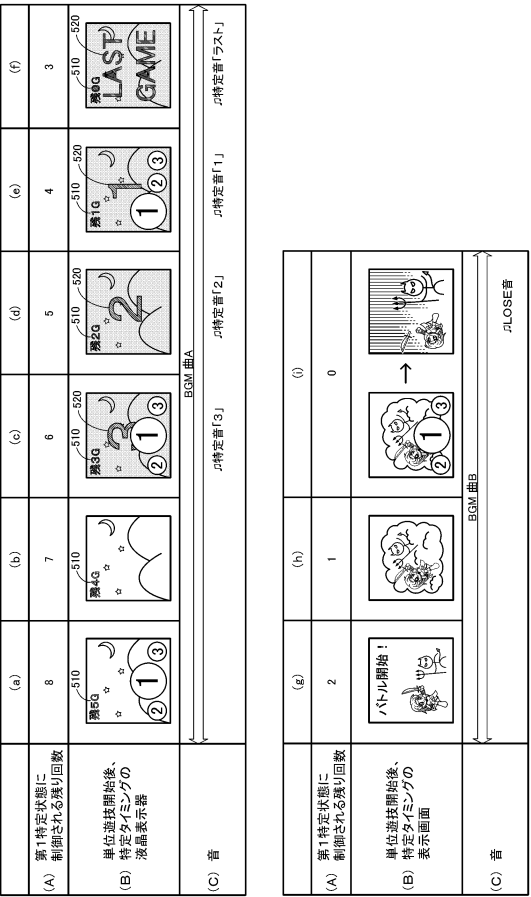
20

30

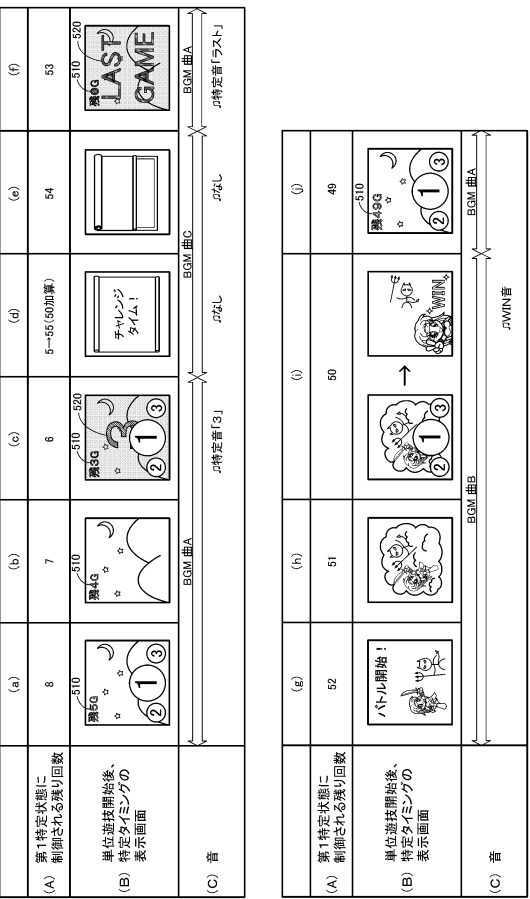
【図 1】



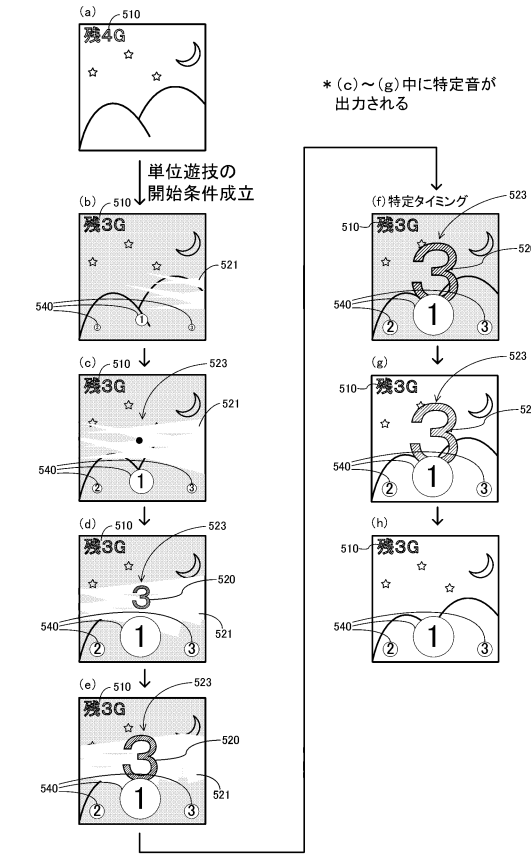
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

カウントダウン演出	あり	なし
通常単位数表示	残4G	残3G
特定表示	—	3

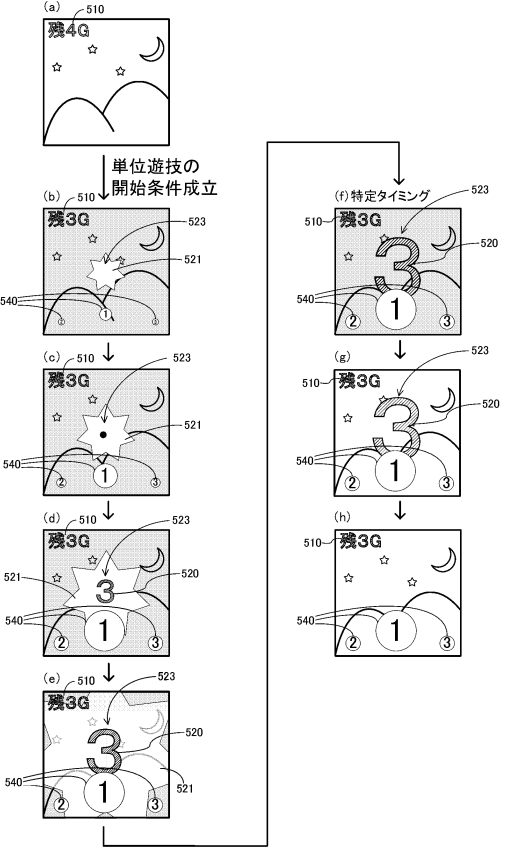
【図 6】

	(a) 第2通常演出	(b) 第2特定制御中
(A) 液晶表示器		
(B) 音	BGM 曲D	特定音なし

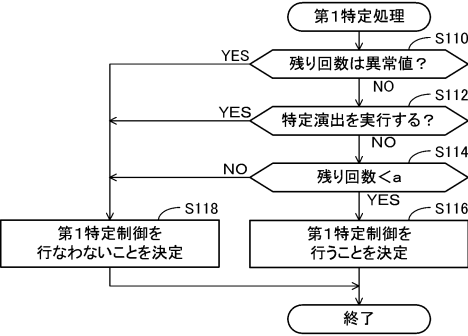
【図 7】

	第1特定状態	第2特定状態
示唆演出の実行確率	低	高
特定表示	あり	なし

【図 9】



【図 8】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-000448(JP,A)

特開2016-077805(JP,A)

特開2002-028284(JP,A)

特開2019-037588(JP,A)

[全部見せます!黄門ちゃま喝!]第八回 私は鹿です。馬鹿ではないのです。[2015.1.25 RE Xより生放送], YouTube, 2015年01月27日, <https://www.youtube.com/watch?v=D7XDqjy0vkY>,
アクセス日:2021/5/31、特に、53:00~53:43及び1:26:00~1:26:30
付近を参照

SLOT魔法少女 まどか マギカ2,パチスロ攻略マガジンドラゴン 2016年11月号
、日本、株式会社プラントピア、2016年09月21日、p.8-31

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 5/04