(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-6242
(P2025-6242A)
(43)公開日　令和7年1月17日(2025.1.17)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	661	2C518
		A63F	5/04	631	

審査請求　有　請求項の数　1　ＯＬ　（全90頁）

(21)出願番号　特願2023-106910(P2023-106910)
(22)出願日　令和5年6月29日(2023.6.29)

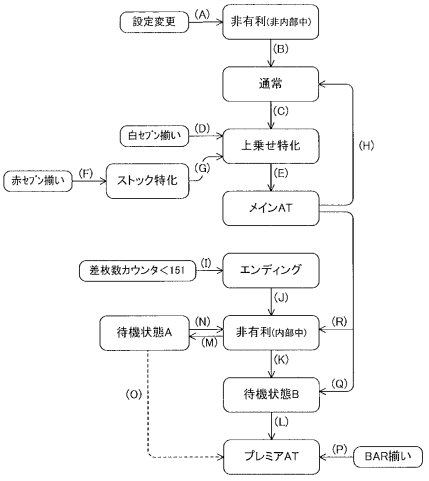
(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100085660
弁理士　鈴木 均
(74)代理人　100185672
弁理士　池田 雅人
(72)発明者　渡辺 直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

Ｆターム（参考）　2C518　CA03 DA01 DA06 EA12 EB01

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】停止操作態様の指示の面白味を向上可能な遊技機を提供する。
【解決手段】指示コマンドを演出制御手段へ送信しない第１状態と、指示コマンドを演出制御手段へ送信し得る第２状態を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段と、を具備し、各当選エリアは、特定グループに属する複数種類の当選エリアを含み、特定グループが当選した遊技において、有利な停止操作態様で停止操作されると、不利な停止操作態様で停止操作されるよりも多くの遊技価値が付与され、指示手段は、第２状態に制御されているときに特定グループが当選した場合、遊技者に有利な停止操作態様を指示しない。
【選択図】図９

(a)出玉状態の遷移



(b)

	出玉状態	指示モード	増加値	実増加値	ペナルティ
非指示期間	非有利区間	－	－	－	－
	通常状態				○
	待機状態A,B				
	上乗せ特化(～3G目)				－
指示期間	上乗せ特化(4G目～)	b	4	4	－
	メインAT	a	2.77		
	ストック特化	c	4		
	エンディング	b	4		
	プレミアAT	a	2.77		

【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
停止操作可能な停止操作手段と、
各遊技において、複数種類の図柄を変動表示し、遊技の結果としての図柄組合せを停止操作に応じて停止表示可能な図柄表示手段と、
前記遊技制御手段からのコマンドに応じて演出を制御する演出制御手段と、
停止操作態様を指示可能な指示手段と、
を具備する遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
規定数の遊技価値を用いた遊技を開始する遊技開始手段と、
各遊技において、各当選エリアのうちの何れかを決定する当選エリア決定手段と、
前記当選エリアと停止操作態様とに応じて、前記図柄組合せを停止表示させる図柄変動制御手段と、
前記図柄組合せに対応する遊技価値を付与可能にする遊技価値付与手段と、
遊技者に有利な停止操作態様を示す指示コマンドを演出制御手段に送信する指示コマンド送信手段と、
前記指示コマンドを前記演出制御手段へ送信しない第１状態と、前記指示コマンドを前記演出制御手段へ送信し得る第２状態を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段と、を具備し、
前記各当選エリアは、特定グループに属する複数種類の当選エリアを含み、
前記特定グループが当選した遊技において、有利な停止操作態様で停止操作されると、不利な停止操作態様で停止操作されるよりも多くの遊技価値が付与され、
前記指示手段は、前記第２状態に制御されているときに前記特定グループが当選した場合、遊技者に有利な停止操作態様を指示しない
遊技機。
【請求項２】
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
停止操作可能な停止操作手段と、
各遊技において、複数種類の図柄を変動表示し、遊技の結果としての図柄組合せを停止操作に応じて停止表示可能な図柄表示手段と、
前記遊技制御手段からのコマンドに応じて演出を制御する演出制御手段と、
停止操作態様を指示可能な指示手段と、
を具備する遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
規定数の遊技価値を用いた遊技を開始する遊技開始手段と、
各遊技において、各当選エリアのうちの何れかを決定する当選エリア決定手段と、
前記当選エリアと停止操作態様とに応じて、前記図柄組合せを停止表示させる図柄変動制御手段と、
前記図柄組合せに対応する遊技価値を付与可能にする遊技価値付与手段と、
遊技者に有利な停止操作態様を示す指示コマンドを演出制御手段に送信する指示コマンド送信手段と、
前記指示コマンドを前記演出制御手段へ送信しない第１状態と、前記指示コマンドを前記演出制御手段へ送信し得る第２状態を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段と、を具備し、
前記各当選エリアは、特定グループに属する複数種類の当選エリアを含み、
前記特定グループが当選した遊技において、有利な停止操作態様で停止操作されると、不利な停止操作態様で停止操作されるよりも多くの遊技価値が付与され、
前記指示手段は、
前記第２状態に制御されているときに前記特定グループが当選し且つ予め定められた所

定条件を満たしている場合、遊技者に有利な停止操作態様を指示し、
　前記第２状態に制御されているときに前記特定グループが当選し且つ前記所定条件を満たしていない場合、遊技者に有利な停止操作態様を指示しない
　遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、停止操作態様を指示可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　従来から、停止操作態様を指示する遊技機が提案される（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２２－９３４５９公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　本発明は、停止操作態様の指示の面白味を向上することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
　以上の課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、停止操作可能な停止操作手段と、各遊技において、複数種類の図柄を変動表示し、遊技の結果としての図柄組合せを停止操作に応じて停止表示可能な図柄表示手段と、遊技制御手段からのコマンドに応じて演出を制御する演出制御手段と、停止操作態様を指示可能な指示手段と、を具備する遊技機であって、遊技制御手段は、規定数の遊技価値を用いた遊技を開始する遊技開始手段と、各遊技において、各当選エリアのうちの何れかを決定する当選エリア決定手段と、当選エリアと停止操作態様とに応じて、図柄組合せを停止表示させる図柄変動制御手段と、図柄組合せに対応する遊技価値を付与可能にする遊技価値付与手段と、遊技者に有利な停止操作態様を示す指示コマンドを演出制御手段に送信する指示コマンド送信手段と、指示コマンドを演出制御手段へ送信しない第１状態と、指示コマンドを演出制御手段へ送信し得る第２状態を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段と、を具備し各当選エリアは、特定グループに属する複数種類の当選エリアを含み、特定グループが当選した遊技において、有利な停止操作態様で停止操作されると、不利な停止操作態様で停止操作されるよりも多くの遊技価値が付与され、指示手段は、第２状態に制御されているときに特定グループが当選した場合、遊技者に有利な停止操作態様を指示しない。
【発明の効果】
【０００６】
　本発明によれば、停止操作態様の指示の面白味が向上する。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】各リールに配列された各図柄を示す図である。
【図３】図柄表示領域を説明するための図である。
【図４】遊技機の機能ブロック図である。
【図５】当選エリア抽選テーブルの概念図である。
【図６】当選役決定テーブルの概念図である。
【図７】図柄組合せテーブルの概念図である。
【図８】獲得期待値の具体例を説明するための図である。

【図９】出玉状態の遷移を説明するための図である。
【図１０】指示決定テーブルの概念図である。
【図１１】メイン制御基板から送信されるコマンドを説明するための図である。
【図１２】各表示情報を説明するための図である。
【図１３】特定演出決定テーブルの概念図である。
【図１４】指示演出の具体例を説明するための図である。
【図１５】指示モードが移行する契機の具体例を説明するための図である。
【図１６】非有利区間の平均遊技回数を説明するための図である。
【図１７】出玉状態が移行する契機の具体例を説明するための図である。
【図１８】警告画像を説明するための図である。
【図１９】警告画像が表示される期間の具体例を説明するための図である。
【図２０】メインＣＰＵの遊技制御処理のフローチャートである。
【図２１】メインＣＰＵの非有利区間中処理のフローチャートである。
【図２２】メインＣＰＵの有利区間制御処理のフローチャートである。
【図２３】サブＣＰＵのサブ起動処理のフローチャートである。
【図２４】サブＣＰＵの各制御モードを説明するための図である。
【図２５】サブＣＰＵの各演出処理のフローチャートである。
【図２６】第２実施形態を説明するための図である。
【図２７】第２実施形態を説明するための他の図である。
【図２８】第３実施形態を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
＜第１実施形態＞
以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。
＜遊技機の構造＞
図１を用いて、第１実施形態における遊技機１の構造について説明する。図１は、遊技機１の正面図の一例である。遊技者は、遊技媒体（例えばメダルや遊技球）を用いて遊技機１で遊技する。本実施形態においては、遊技媒体としてメダルが用いられる遊技機１（パチスロ機）を例示する。なお、遊技媒体として、電気的に記憶されるポイントが用いられる構成（例えば、特開２０２０-１１６２９７号公報参照）としてもよい。
【０００９】
遊技機１は、正面側（遊技者側）に開口を有する箱状のキャビネットと、前面扉３とを含んで構成される。キャビネットには蝶番機構が設けられる。前面扉３は、蝶番機構により、キャビネットの開口を開閉可能に軸支される。
【００１０】
図１に示すように、前面扉３の周縁側には、複数（図１の例では１４個）の筐体ランプ５が設けられる。各筐体ランプ５は、例えば、発光ダイオード（Light Emitting Diode）などの発光体と、当該発光体を覆う光透過性のレンズとから構成される。筐体ランプ５は、遊技機１における各演出に応じた態様で発光する。
【００１１】
図１に示すように、前面扉３には、腰部パネル６が設けられる。腰部パネル６は、遊技機１の名称などが描かれる。また、腰部パネル６の下側には、メダルを貯留する受皿ユニット７が設けられる。受皿ユニット７は、貯留したメダルを遊技者が自由に取り出すことができるように設けられる。
【００１２】
前面扉３には、メダルが投入される開口を有するメダル投入部８と、遊技機１の内部からのメダルが排出されるメダル払出口９とが設けられる。メダル投入部８から規定枚数（３枚）のメダルが投入されると、遊技が開始可能になる。規定枚数は、遊技の状態に応じて設定される。メダル払出口９から排出されたメダルは、受皿ユニット７に貯留される。
【００１３】

前面扉３の正面の中央側には、パネル１０が設けられる。パネル１０の中央には、略矩形状の表示窓１１が形成される。表示窓１１からは、キャビネットの内部の複数のリール１２（１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ）を視認することができる。

【００１４】

各リール１２は、略円筒状のドラム部と、ドラム部の外周面に装着された帯状のシート部材とを含んで構成される。リール１２のシート部材は、光透過性であり、複数種類の図柄が描かれている。各リール１２は、回転可能に設けられ、相互に隣り合うように水平方向に配列される。具体的には、各リール１２は、回転軸が同一の直線上に位置するように配列される。ステッピングモーター１０１（１０１Ｌ、１０１Ｃ、１０１Ｒ）がリール１２の各々に設けられ（図示略）、各リール１２は、各ステッピングモーター１０１により回転する。

【００１５】

図２は、本実施形態の各リール１２に配列された各図柄を示す図である。図２に示すように、複数のリール１２の各々の外周は、２０個のコマに区分される。図２に示すように、各コマには１個の図柄が描かれている。本実施形態では、図２に示す図柄の配列の下からＮコマ目（Ｎは数値「０」から数値「１９」までの整数）を図柄位置「Ｎ」と記載する場合がある。図２に示す通り、各リール１２には、リプレイ図柄、ベルＡ図柄、ベルＢ図柄、チェリーＡ図柄、チェリーＢ図柄、セブンＡ図柄、セブンＢ図柄、セブンＣ図柄、ＢＡＲ図柄およびブランク図柄が配列される。

【００１６】

具体的には、リプレイ図柄は、左リール１２Ｌの図柄位置「２」「７」「１２」「１７」と、中リール１２Ｃの図柄位置「１」「５」「１０」「１５」と、右リール１２Ｒの図柄位置「４」「９」「１４」「１９」とに配列される。ベルＡ図柄は、左リール１２Ｌの図柄位置「４」「９」「１４」「１９」と、中リール１２Ｃの図柄位置「１」「６」「１１」「１６」と、右リール１２Ｒの図柄位置「２」「１７」とに配列される。ベルＢ図柄は、左リール１２Ｌの図柄位置「１」「６」「１１」と、右リール１２Ｒの図柄位置「７」「１２」とに配列される。チェリーＡ図柄は、中リール１２Ｃの図柄位置「１２」と、右リール１２Ｒの図柄位置「５」「１５」とに配列される。チェリーＢ図柄は、左リール１２Ｌの図柄位置「１０」と、中リール１２Ｃの図柄位置「１４」とに配列される。セブンＡ図柄は、左リール１２Ｌの図柄位置「０」「１５」と、中リール１２Ｃの図柄位置「２」「７」と、右リール１２Ｒの図柄位置「１０」とに配列される。セブンＢ図柄は、左リール１２Ｌの図柄位置「５」と、中リール１２Ｃの図柄位置「１７」と、右リール１２Ｒの図柄位置「０」とに配列される。セブンＣ図柄は、左リール１２Ｌの図柄位置「１６」と、中リール１２Ｃの図柄位置「４」と、右リール１２Ｒの図柄位置「１１」とに配列される。ＢＡＲ図柄は、左リール１２Ｌの図柄位置「３」「８」「１３」「１８」と、中リール１２Ｃの図柄位置「３」「８」「１３」「１８」と、右リール１２Ｒの図柄位置「３」「８」「１３」「１８」とに配列される。ブランク図柄は、中リール１２Ｃの図柄位置「９」「１９」と、右リール１２Ｒの図柄位置「１」「６」「１６」とに配列される。

【００１７】

なお、図２では、実際の各図柄の色彩とは異なる色彩で各図柄を示す。また、各リール１２の各図柄は、当該リール１２が回転中であっても、遊技者が概ね識別可能である。したがって、遊技者は、特定の図柄が表示窓１１内を通過するタイミングで、リール１２を停止させる操作（いわゆる目押し）をすることができる。各リール１２の図柄の配列を示す図柄配置テーブル（図示略）がメインＲＯＭ３０２に記憶される。

【００１８】

図１に示した前面扉３の表示窓１１には、リール１２毎に３個の図柄が停止表示される。すなわち、全てのリール１２が停止した状態では、表示窓１１に合計９個の図柄が停止表示される。本実施形態では、各図柄が表示される領域を「図柄表示領域」という。

【００１９】

図３は、図柄表示領域を説明するための図である。図３に示すように、図柄表示領域は

、各単位領域Ｕ（Ｌ、Ｃ、Ｒ）を含んで構成される。単位領域Ｕの各々には、１個の図柄が表示される。各単位領域Ｕは、左リール１２Ｌの各図柄が表示される各単位領域ＵＬと、中リール１２Ｃの各図柄が表示される各単位領域ＵＣと、右リール１２Ｒの各図柄が表示される各単位領域ＵＲとを含んで構成される。各単位領域ＵＬは、上段に位置する単位領域ＵＬ１と中段に位置する単位領域ＵＬ２と下段に位置する単位領域ＵＬ３とを含む。また、各単位領域ＵＣは、上段に位置する単位領域ＵＣ１と中段に位置する単位領域ＵＣ２と下段に位置する単位領域ＵＣ３とを含み、各単位領域ＵＲは、上段に位置する単位領域ＵＲ１と中段に位置する単位領域ＵＲ２と下段に位置する単位領域ＵＲ３とを含む。

【００２０】

規定枚数のメダルがメダル投入部８に投入されると、有効ラインが設定される。有効ラインは、各単位領域Ｕのうちリール１２Ｌの何れか１個の単位領域Ｕとリール１２Ｃの何れか１個の単位領域Ｕとリール１２Ｒの何れか１個の単位領域Ｕとで構成される領域である。本実施形態の有効ラインは、リール１２Ｌの単位領域ＵＬ２とリール１２Ｃの単位領域ＵＣ２とリール１２Ｒの単位領域ＵＲ２とを結ぶラインである。

【００２１】

有効ラインには、遊技の結果としての図柄の組合せが停止表示される。有効ラインに予め定められた図柄の組合せが停止された場合、当該停止した図柄の組合せに応じて遊技者に利益が付与される。例えば、入賞に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示された場合は、遊技者にメダルが付与される。また、再遊技に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示された場合は、遊技者に再遊技の権利が付与される。具体的には、再遊技に係る図柄の組合せが今回の遊技で表示された場合、メダルの投入を必要とせず次回の遊技が開始可能になる。有効ラインに停止表示することが可能な図柄の組合せは、後述する内部抽選処理の結果に応じて遊技毎に決定される。

【００２２】

本実施形態において、リール１２Ｌの上段の単位領域ＵＬ１とリール１２Ｃの上段の単位領域ＵＣ１とリール１２Ｒの上段の単位領域ＵＲ１とを結んだラインを「上段ライン」という場合がある。同様に、リール１２Ｌの中段の単位領域ＵＬ２とリール１２Ｃの中段の単位領域ＵＣ２とリール１２Ｒの中段の単位領域ＵＲ２とを結んだライン（本実施形態の有効ライン）を「中段ライン」という場合がある。また、リール１２Ｌの下段の単位領域ＵＬ３とリール１２Ｃの下段の単位領域ＵＣ３とリール１２Ｒの下段の単位領域ＵＲ３とを結んだラインを「下段ライン」という場合がある。また、リール１２Ｌの下段の単位領域ＵＬ３と、リール１２Ｃの中段の単位領域ＵＣ２と、リール１２Ｒの上段の単位領域ＵＲ１とを結んだラインを「右上りライン」という場合がある。同様に、リール１２Ｌの上段の単位領域ＵＬ１と、リール１２Ｃの中段の単位領域ＵＣ２と、リール１２Ｒの下段の単位領域ＵＲ３とを結んだラインを「右下りライン」という場合がある。

【００２３】

また、各リール１２には、当該リール１２のシート部材を内側から照らす各バックライトが設けられる（図示略）。具体的には、リール１２の各々には、当該リール１２の上段ラインの単位領域Ｕを照らすバックライトと中段ラインの単位領域Ｕを照らすバックライトと下段ラインの単位領域Ｕを照らすバックライトとが設けられる。

【００２４】

図１に示すように、パネル１０には、投入可能表示ランプ１３、ＢＥＴランプ１４（１４ａ、１４ｂ、１４ｃ）、スタートランプ１５、指示表示器１６、貯留枚数表示器１７、再遊技表示ランプ１８、ウェイトランプ１９と打ち止ランプ２０とを含む複数の表示器（以下「表示器ＭＬ」という）が設けられる。表示器ＭＬの各ランプは、後述のメインＣＰＵ３０１により制御される。

【００２５】

投入可能表示ランプ１３は、メダル投入部８からのメダルを受付ることが可能な状態であるか否かを報知する。ＢＥＴランプ１４は、賭けメダルの枚数を表示する。また、ＢＥＴランプ１４は、１枚ランプ１４ａと２枚ランプ１４ｂと３枚ランプ１４ｃとを含んでい

る。１枚の賭けメダルが設定されると１枚ランプ１４ａが点灯し、２枚の賭けメダルが設定されると１枚ランプ１４ａおよび２枚ランプ１４ｂが点灯し、３枚の賭けメダルが設定されると１枚ランプ１４ａ、２枚ランプ１４ｂおよび３枚ランプ１４ｃが点灯する。スタートランプ１５は遊技の開始操作（後述のスタートレバー２４の操作）を受け付けることが可能であるか否かを報知する。

【００２６】

指示表示器１６は、メインＣＰＵ３０１により制御され、停止ボタン２５の操作態様（押順）を指示する指示情報を表示する。詳細には後述するが、メインＣＰＵ３０１は、指示期間の各遊技において、指示情報を指示表示器１６に表示させる。また、指示表示器１６は、当選役に係る図柄組合せが有効ラインに表示された場合、遊技者に付与されるメダルの枚数を表示する。例えば、図柄組合せ「ベル－ベル－ベル」が有効ラインに停止表示された場合、１２枚のメダルが遊技者に付与され、指示表示器１６は数字「１２」を表示する。

【００２７】

遊技者に付与されたメダルの枚数は、遊技機１（後述のメインＲＡＭ３０３）において電気的に記憶（貯留）することができる。本実施形態では、貯留されているメダルの枚数を「クレジット数」という。クレジット数は、遊技の結果メダルが付与された場合に加算される。また、クレジット数は、規定枚数の賭けメダルが投入された状態において、さらにメダル投入部８からメダルが投入された場合に加算される。貯留枚数表示器１７は、クレジット数を表示する。具体的には、貯留枚数表示器１７は、数値「０」からクレジット数の上限値である数値「５０」までを、記憶されているクレジット数に応じて可変に表示する。

【００２８】

再遊技表示ランプ１８は、再遊技中である旨を報知する。具体的には、今回の遊技で再遊技に係る図柄の組合せが有効ラインに停止表示されてから次回の遊技が終了するまで再遊技表示ランプ１８は点灯する。再遊技表示ランプ１８が点灯することで、メダルを使用することなく次回の遊技の開始操作が可能であることが遊技者に報知される。ウェイトランプ１９は、遊技の開始操作（後述のスタートレバー２４の操作）がされてから各リール１２の回転が開始されるまでのウェイト期間に点灯する。ウェイト期間は、１回の遊技に要する平均の時間長を所定値（約４．１秒）以上にするために設けられる。打ち止ランプ２０は、遊技が不可能な打ち止め状態である旨を報知する。

【００２９】

図１に示すように、前面扉３には、１ＢＥＴボタン２１、ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２、精算ボタン２３、スタートレバー２４、複数の停止ボタン２５（２５Ｌ、２５Ｃ、２５Ｒ）、演出ボタン２６と方向指定ボタン２７とを含む複数の操作部が設けられる。各操作部は、遊技者により操作される。

【００３０】

１ＢＥＴボタン２１は、貯留されたメダルを用いて１枚の賭けメダルを設定する場合に操作される。ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２は、貯留されたメダルを用いて規定枚数の賭けメダルを設定する場合に操作される。精算ボタン２３は、クレジット数として記憶されたメダルおよび賭けメダルを精算する場合に操作される。精算ボタン２３が操作されると、クレジットと賭けメダルとを合計した枚数のメダルがメダル払出口９から払い出される。本実施形態では、ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２または１ＢＥＴボタン２１の操作をＢＥＴ操作という場合がある。

【００３１】

スタートレバー２４は、遊技を開始する場合に遊技者により操作される。遊技者は、遊技が開始可能な状態において、スタートレバー２４に対して開始操作をすることで、遊技の開始を指示することができる。本実施形態のスタートレバー２４は、前面扉３に対して略垂直な状態から３６０度何れの方向にも傾動可能である。また、スタートレバー２４の握玉部は、透光性を有する樹脂により形成され、レバー演出用ランプ４２を内蔵する。レ

バー演出用ランプ４２は、所定の演出において点灯する。
【００３２】
停止ボタン２５は、リール１２を停止する場合に遊技者により操作される。また、停止ボタン２５は、停止ボタン２５Ｌと停止ボタン２５Ｃと停止ボタン２５Ｒとを含んでいる。停止ボタン２５Ｌはリール１２Ｌに対応し、停止ボタン２５Ｃはリール１２Ｃに対応し、停止ボタン２５Ｒはリール１２Ｒに対応する。リール１２が回転している期間において、当該リール１２に対応する停止ボタン２５が操作（以下「停止操作」という）されると、当該リール１２は停止（通常停止、疑似停止）する。
【００３３】
以下、本実施形態においては、各遊技における最初の停止操作を第１停止操作という。同様に、２番目の停止操作を第２停止操作、３番目の停止操作を第３停止操作という。また、左停止ボタン２５Ｌを最初に停止操作することを「左第１停止操作」と記載し、中停止ボタン２５Ｃを最初に停止操作することを「中第１停止操作」と記載し、右停止ボタン２５Ｒを最初に停止操作することを「右第１停止操作」と記載する場合がある。
【００３４】
また、遊技機１（後述のメインＣＰＵ３０１）が第１停止操作に基づいてリール１２を停止させる制御を第１停止制御という。同様に、第２停止操作に基づくリール１２の停止制御を第２停止制御、第３停止操作に基づくリール１２の停止制御を第３停止制御という。また、停止操作がされた時点において表示窓１１の中段ラインに位置するリール１２の図柄位置を停止操作位置という。各リール１２の回転中に中段ラインに位置する図柄位置は、図柄カウンタに記憶され、停止操作の時点の図柄カウンタの図柄位置が停止操作位置として取得される。図柄カウンタは、例えば、メインＲＡＭ３０３に設けられる。
【００３５】
全てのリール１２が停止すると、遊技の結果としての図柄の組合せが有効ラインに表示され、当該遊技が終了する。遊技が開始されると、各リール１２は一定の回転速度まで加速する。各リール１２が一定の回転速度の期間（リール１２が定常回転している期間）において、遊技の結果を有効ラインに停止表示させるための停止操作が可能になる。一方で、各リール１２が回転を開始してから定常回転するまでの加速期間では、リール１２が回転中であっても、遊技の結果を表示させるための停止操作は受付られない。
【００３６】
本実施形態の停止ボタン２５は、複数種類の表示態様に制御可能である。具体的には、各停止ボタン２５の内部には、赤色、青色および緑色に発光可能な発光体（例えばＬＥＤ）がそれぞれ設けられる。停止ボタン２５の発光体が赤色に発光する期間では、当該停止ボタン２５が赤色に発光して見える。同様に、停止ボタン２５の発光体が青色に発光する期間では、当該停止ボタン２５が青色に発光して見え、停止ボタン２５の発光体が緑色に発光する期間では、当該停止ボタン２５が緑色に発光して見える。停止ボタン２５が緑色に発光するのは、後述の各設定値のうち特定の設定値（設定値「１」）が設定された場合である。以上の構成によれば、特定の設定値が設定されている旨が停止ボタン２５の態様により把握できる。なお、停止ボタン２５の態様は以上の例に限定されない。
【００３７】
演出ボタン２６は、演出に関する指示をする場合に遊技者により操作される。例えば、遊技者は、演出ボタン２６を操作することで特定の演出の実行を指示することができる。すなわち、当該特定の演出は、演出ボタン２６の操作を契機（トリガ）に実行される。なお、ＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２に演出ボタン２６の機能を兼備させることも可能である。以上の構成によれば、演出ボタン２６が省略され、部品点数を削減することができる。
【００３８】
また、今回の遊技が終了してから、次回の遊技を開始するための賭メダルが投入されるまでの期間（以下「非遊技期間」という）において、演出ボタン２６が操作された場合、メニュー画像が液晶表示装置３０に表示される。
【００３９】

演出ボタン２６の操作は、演出ボタンスイッチ２６ＳＷで検知される。例えば、演出ボタン２６が押されていない場合、演出ボタンスイッチ２６ＳＷはＯＦＦ信号を出力する。一方、演出ボタン２６が押されている場合、演出ボタンスイッチ２６ＳＷはＯＮ信号を出力する。非遊技期間において、演出ボタンスイッチ２６ＳＷがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変化した場合、メニュー画像が液晶表示装置３０に表示される。

【００４０】

方向指定ボタン２７は、例えば、液晶表示装置３０にメニュー画像が表示されている場合に、遊技者により操作される。方向指定ボタン２７は、上ボタン、下ボタン、右ボタンおよび左ボタンを含んで構成される。例えば、方向指定ボタン２７の操作により、メニュー画像に表示された選択肢を指定するカーソルを移動させることができる。具体的には、上ボタンが操作されると、メニュー画像内のカーソルが上方向に移動する。同様に、下ボタンが操作されると下方向にカーソルが移動し、右ボタンが操作されると右方向にカーソルが移動し、左ボタンが操作されると左方向にカーソルが移動する。

【００４１】

非遊技期間において、方向指定ボタン２７が操作されると、遊技機１のマスタ音量が変更される。また、非遊技期間において、方向指定ボタン２７が適宜に操作されると、遊技機１の演出制御モードが変更できる。本実施形態の演出制御モードは、エンジョイモード、通常モード、シンプルモードの３種類が設けられる。以上の各演出制御モードでは、演出の実行頻度が相違する。具体的には、エンジョイモードは、演出制御モードの中で最も演出が実行され易い。また、シンプルモードは、演出制御モードの中で最も演出が実行され難い。

【００４２】

図１に示すように、前面扉３のパネル１０には、上述した表示器ＭＬ（スタートランプ１５等）に加え、複数の演出用ランプ２８（２８ａ～２８ｅ）と複数の停止操作順序表示ランプ２９（２９Ｌ、２９Ｃ、２９Ｒ）とが設けられる。表示器ＭＬの各ランプは、メインＣＰＵ３０１により制御されるのに対し、各演出用ランプ２８と各停止操作順序表示ランプ２９とは、後述のサブＣＰＵ４１２により制御される。複数の演出用ランプ２８のうち演出用ランプ２８ａおよび演出用ランプ２８ｂは、正面視で表示窓１１の左側に設けられ、演出用ランプ２８ｃから演出用ランプ２８ｅは、正面視で表示窓１１の右側に設けられる。各演出用ランプ２８は、現在の遊技の状態等を報知する。

【００４３】

各停止操作順序表示ランプ２９は、パネル１０のうち表示窓１１より下側の領域に設けられ、各停止ボタン２５の操作の順序を報知する。図１に示すように、前面扉３の表示窓１１の上側には、各種の画像を表示する液晶表示装置３０が設けられる。液晶表示装置３０は、遊技機１で実行される演出に応じて動画像および静止画像を表示する。具体的には、液晶表示装置３０は、後述の内部抽選処理の結果に係る情報、出玉状態を示唆する情報などを報知する。

【００４４】

また、液晶表示装置３０を含む各演出実行手段は、複数種類の演出モードに制御される。各演出実行手段は、演出モードに応じた演出を実行可能である。例えば、液晶表示装置３０は、演出モードに応じた各種の画像（背景画像など）を表示する。また、スピーカ３１は、演出モードに応じた楽曲を再生する。サブＣＰＵ４１２は、演出モードに応じた演出の実行を決定する。

【００４５】

図１に示すように、前面扉３の上端側には、上部ランプ３５（Ｌ、Ｒ）が設けられる。上部ランプ３５は、例えば、各色彩（青色、黄色、緑色、赤色等）に発光可能な発光ダイオードと、当該発光ダイオードを覆うレンズとを含んで構成される。上部ランプ３５は、例えば、当選役が有効ラインに停止表示された場合、当該当選役に応じた態様（色彩）で発光する。また、上部ランプ３５は、各演出において、当該演出に応じた態様で発光する。

【００４６】
図１に示すように、前面扉３には、スピーカ３１（３１Ｌ、３１Ｒ）とスピーカ３２（３２Ｌ、３２Ｒ）とが設けられる。スピーカ３１は、前面扉３の下端側に設けられ、遊技者側から見て左側に取り付けられるスピーカ３１Ｌと右側に取り付けられるスピーカ３１Ｒとを含む。また、スピーカ３２は、前面扉３の上端側に設けられ、遊技者側から見て左側に取り付けられるスピーカ３２Ｌと右側に取り付けられるスピーカ３２Ｒとを含んでいる。スピーカ３１とスピーカ３２とは、演出に応じた音響（楽曲、音声および効果音）を出力する。例えば、スピーカ３１とスピーカ３２とは、上述した液晶表示装置３０、演出用ランプ２８、筐体ランプ５、停止操作順序表示ランプ２９またはレバー演出用ランプ４２で実行される演出に関連した音響を出力する。スピーカ３１とスピーカ３２とは、前面扉３の裏面に取り付けられ、前面扉３の表面には、スピーカ３１とスピーカ３２との各々に対応する位置に、複数の放音孔が形成される。
【００４７】
図１に示すように、前面扉３には、返却ボタン３３が設けられる。返却ボタン３３は、遊技機１の内部のメダル流路におけるメダル詰まりを解消するために操作される。返却ボタン３３を操作することで、メダル流路に詰まったメダルがメダル払出口９から排出される。
【００４８】
前面扉３には、鍵穴が形成された施錠装置４が設けられる。キャビネットの係止片（図示略）に前面扉３の施錠装置４が係合することで、前面扉３が施錠される。図１に示すように、施錠装置４の鍵穴は、前面扉３の前面に位置し、前面扉３を解錠するための鍵（図示略）が挿入可能である。後述するように、キャビネットの内部には各種の操作部（例えば設定変更ボタン３７）が設けられる。キャビネットの内部の各操作部は、前面扉３を解錠する鍵の管理者（例えば遊技機１が設置される遊技場の店員）によって操作される。
【００４９】
キャビネットの内部には、メイン制御基板３００が設けられる。具体的には、メイン制御基板３００は、透明の基板ケースに収められ、キャビネットの背面板に取り付けられる。メイン制御基板３００には、後述のメインＣＰＵ３０１を含む各種の電子部品が実装される。また、メイン制御基板３００は、後述のリール基板１００、中継基板２００、サブ制御基板４００および電源基板５００を含む各種の基板とコネクタ（図示略）を介して電気的に接続される。なお、上述した各種の基板は、単一の基板で構成してもよいし、複数の基板で構成してもよい。
【００５０】
キャビネットの内部には、設定表示部３６および設定変更ボタン３７が設けられる。設定表示部３６は、遊技機１の設定値を表示する。設定値とは、遊技機１の出玉率に関する数値であり、各遊技において設定値に応じた確率で各種の抽選が実行される。例えば、設定値は「１」から「６」までが設けられ、設定値「６」が最も出玉率が高くなる。本実施形態においては、設定変更用の鍵穴に設定変更キーを挿入して回転した場合に、設定表示部３６は、設定値を表示する。
【００５１】
設定変更ボタン３７は、設定表示部３６の数値を変更する場合に操作される。設定表示部３６は、設定変更ボタン３７が操作される毎に、数値を１ずつ加算して表示する。設定表示部３６に設定値が表示される期間においてスタートレバー２４が操作されると、当該操作の時点で設定表示部３６に表示されている数値が設定値として記憶される。
【００５２】
ただし、本実施形態では、数字「０」「１」「２」「４」「５」「６」が設定表示部３６に表示される。具体的には、設定変更キーを回転した状態で、電源が投入されると、設定値変更処理が開始され設定変更モードへ移行する。設定変更モードにおいて、設定表示部３６に数字「０」が表示される期間においてスタートレバー２４が操作されると、設定値「１」が設定される。また、設定表示部３６に数字「１」が表示される期間においてス

タートレバー２４が操作されると、設定値「２」が設定される。さらに、設定表示部３６に数字「２」が表示される期間においてスタートレバー２４が操作されると、設定値「３」が設定される。

【００５３】

同様に、設定表示部３６に数字「４」が表示される期間においてスタートレバー２４が操作されると、設定値「４」が設定され、設定表示部３６に数字「５」が表示される期間においてスタートレバー２４が操作されると、設定値「５」が設定され、設定表示部３６に数字「６」が表示される期間においてスタートレバー２４が操作されると、設定値「６」が設定される。設定値が設定されると、設定変更モードが終了し、遊技状態（遊技状態フラグ）および出玉状態（出玉状態フラグ）を含む全ての情報が初期化され、遊技が実行可能になる。なお、設定キーを使用しないで電源が投入された場合、設定値変更処理は実行されない。以上の場合、電源が遮断された際の遊技状態フラグおよび出玉状態フラグを含む各種の情報は、電源投入後においても保持される。

【００５４】

前面扉３の裏面には、サブ制御基板４００が設けられる。サブ制御基板４００は、演出制御基板４１０、画像制御基板４２０およびサウンド基板４３０を含む各種の基板を含んで構成される。

【００５５】

キャビネットの内部には、電源装置５１０が設けられる。電源装置５１０は、ＡＣ－ＤＣコンバータおよびＤＣ－ＤＣコンバータ（何れも図示略）を具備し、遊技機１の外部から供給される交流電圧から直流電圧を生成し、生成した直流電圧から複数種類の直流電圧を生成する。例えば、電源装置５１０は、モータやソレノイドの駆動に用いられる３２Ｖの直流電圧と、液晶表示装置３０に供給される１２Ｖの直流電圧と、電子回路基板（例えばメイン制御基板３００）に供給される５Ｖの直流電圧とを生成する。

【００５６】

電源装置５１０には、電源ボタン５１１およびリセットボタン５１２が設けられる。電源ボタン５１１をＯＮ状態に操作した場合、遊技機１に電源が供給され、電源ボタン５１１をＯＦＦ状態に操作した場合、電源が遮断される。リセットボタン５１２は、出玉状態などをリセットする場合に操作される。具体的には、リセットボタンを操作した場合、後述のメインＲＡＭ３０３の所定の記憶領域が初期値にリセットされる。

【００５７】

メイン制御基板３００には各種の電子部品が設けられる。具体的には、メインＣＰＵ３０１、メインＲＯＭ３０２、メインＲＡＭ３０３、抵抗、コンデンサ、コネクタ、設定表示部３６およびメイン表示器４０を含む各種の電子部品がメイン制御基板３００に実装される。コネクタは、メイン制御基板３００と他の制御装置とを電気的に接続するために用いられる。

【００５８】

＜遊技機の回路＞

遊技機１の構造の説明は以上である。以下において、図４を用いて遊技機１が備える各回路の機能について説明する。遊技機１は、図４に示すように、リール基板１００、中継基板２００、メイン制御基板３００、サブ制御基板４００および電源基板５００を具備する。

【００５９】

＜メイン制御基板＞

メイン制御基板３００は、図４に示すように、メインＣＰＵ３０１とメインＲＯＭ３０２とメインＲＡＭ３０３と乱数発生器３０４とＩ／Ｆ（インターフェース）回路３０５とを含んで構成される。なお、メインＣＰＵ３０１とメインＲＯＭ３０２とメインＲＡＭ３０３とを、別体の電子機器として具備してもよいし、各要素が一体的に構成されたワンチップ型のマイクロコンピュータとして具備してもよい。

【００６０】

メインＲＯＭ３０２は、メインＣＰＵ３０１により実行される制御プログラムおよび各種のデータ（例えば当選エリア抽選テーブル）を不揮発的に記憶する。メインＲＡＭ３０３は、メインＣＰＵ３０１が実行する各処理で用いられる各種のデータを記憶する。

【００６１】

メインＣＰＵ３０１は、メインＲＯＭ３０２に記憶される制御プログラムを読み込み、遊技の進行に合わせて所定の処理を行うことにより、サブ制御基板４００と各リール１２とメダルを払出すホッパー５２０と表示器ＭＬとを含む各種の機器を制御する。

【００６２】

乱数発生器３０４は、後述する内部抽選処理において用いられる乱数値Ｒ１を生成する。本実施形態の乱数発生器３０４は、カウンタ回路とサンプリング回路とパルス発生回路（何れも図示略）とを具備し、ハードウェア乱数を生成する。具体的には、パルス発生回路は所定の周期でカウンタ回路に信号を出力する。カウンタ回路の数値は、パルス発生回路から信号が入力される毎に「１」だけインクリメントされる。サンプリング回路は、遊技者が遊技の開始操作をした場合に、カウンタ回路の数値を乱数値Ｒ１として記憶する。乱数値Ｒ１は、数値「０」～「６５５３５」の範囲で生成される。なお、ソフトウェア乱数を乱数値Ｒ１として採用してもよい。

【００６３】

本実施形態においては、乱数値Ｒ１に加え乱数値Ｒ２が生成される。乱数値Ｒ２は、メインＣＰＵ３０１に内蔵されるレジスタから取得されるソフトウェア乱数であり、数値「０」～「２５５」の範囲で生成される。後述するように、乱数値Ｒ２は、回胴演出決定処理で用いられる。以上の回胴演出決定処理では、回胴演出（疑似遊技）の種類が抽選により決定される。回胴演出では、通常の遊技とは相違する態様で各リール１２が制御される。また、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ３を生成する。乱数値Ｒ３は、数値「０」～「２５５」の範囲で生成される。乱数値Ｒ３は、後述する初期状態決定処理する抽選などで用いられる。

【００６４】

Ｉ／Ｆ回路３０５は、各種の操作部（例えばスタートレバー２４）の各スイッチＳＷ（例えばスタートスイッチ２４ＳＷ）からの信号および各センサＳＥ（例えばメダルセンサ３４ＳＥ）からの信号をメインＣＰＵ３０１に入力する。各スイッチＳＷおよび各センサＳＥからの信号は、ハイレベルまたはローレベルの信号である。なお、本実施形態においては、説明のため、第１のレベル（ハイレベルまたはローレベル）の信号をＯＮ信号と表記し、第２のレベル（ローレベルまたはハイレベル）の信号をＯＦＦ信号と表記する。ＯＮ信号である第１のレベルがハイレベルであるかローレベルであるかは、スイッチＳＷまたはセンサＳＥの種別に応じて設定される。また、スイッチＳＷからＯＮ信号（ＯＦＦ信号）が出力されていることを「スイッチＳＷがＯＮ状態（ＯＦＦ状態）である」と記載する場合がある。

【００６５】

Ｉ／Ｆ回路３０５は、表示器ＭＬ、ホッパー５２０および各リール１２を駆動させる各種の信号をメイン制御基板３００の外部に出力する。また、Ｉ／Ｆ回路３０５は、サブ制御基板４００に各種のコマンドを出力する。なお、不正なコマンドがメイン制御基板に入力されることを防止するため、サブ制御基板４００からのコマンドは、メイン制御基板３００で受信されない。

【００６６】

リール基板１００には、メイン制御基板３００からの信号が入力される。リール基板１００は、メイン制御基板３００からの信号に応じて、駆動パルスを各リール１２に出力する。リール基板１００からの駆動パルスに応じて、各リール１２の各ステッピングモーター１０１が駆動される。

【００６７】

ステッピングモーター１０１は、複数個（４つ）のコイルを具備する。各コイルのうち励磁されるコイルの組合せは、リール基板１００から駆動パルスが入力される毎に順次に

切り替わり、励磁されるコイルの組合せが順次に切り替わることにより、各リール１２が回転する。具体的には、ステッピングモーター１０１の励磁されるコイルの組合せが１回切り替えられると、リール１２が所定の角度だけ回転する。例えば、パルスが２４回付与された場合に、リール１２は１コマ（単位領域Ｕ）分の角度だけ回転し、パルスが５０４回付与された場合に、リール１２は１回転する。以上の構成では、駆動パルスが付与される時間間隔が短いほどリール１２の回転速度は速くなる。

【００６８】

メイン制御基板３００には、複数のリールセンサ１１１（１１１Ｌ、１１１Ｃ、１１１Ｒ）からのＯＮ／ＯＦＦ信号がリール基板１００を介して入力される。各リールセンサ１１１のうちリールセンサ１１１Ｌはリール１２Ｌに対応し、リールセンサ１１１Ｃはリール１２Ｃに対応し、リールセンサ１１１Ｒはリール１２Ｒに対応する。各リールセンサ１１１は、対応するリール１２の回転角度が基準位置である場合にＯＮ信号を出力する。他方で、各リール１２の回転角度が基準位置以外である場合、各リールセンサ１１１は、ＯＦＦ信号を出力する。メイン制御基板３００のメインＣＰＵ３０１は、各リールセンサ１１１からの信号と各ステッピングモーター１０１へ駆動パルスが出力された回数とから、各リール１２の回転角度を判別することができる。

【００６９】

中継基板２００は、メイン制御基板３００から表示器ＭＬへの信号を中継する。メイン制御基板３００から出力された信号に応じて、表示器ＭＬが駆動される。また、中継基板２００は、各操作部（スタートレバー２４など）の操作を検出する各センサ（後述のスタートスイッチ２４ＳＷなど）からメイン制御基板３００に入力されるＯＮ／ＯＦＦ信号を中継する。具体的には、中継基板２００は、図４に示すように、１ＢＥＴスイッチ２１ＳＷ、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２ＳＷ、精算スイッチ２３ＳＷ、スタートスイッチ２４ＳＷ、停止スイッチ２５ＳＷおよびメダルセンサ３４ＳＥからのＯＮ／ＯＦＦ信号を中継する。また、図４に示すように、電源基板５００は、リセットスイッチ５１２ＳＥおよび払出センサ１１２ＳＥを含む各種のセンサまたはスイッチのＯＮ／ＯＦＦ信号を中継する。

【００７０】

１ＢＥＴスイッチ２１ＳＷは、遊技者による１ＢＥＴボタン２１の操作を検出する。また、１ＢＥＴスイッチ２１ＳＷからのＯＮ信号は、中継基板２００を介して、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ回路３０５に入力される。メインＣＰＵ３０１は、１ＢＥＴスイッチ２１ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合、１枚のメダルを賭けメダルに加算する。

【００７１】

ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２ＳＷは、遊技者によるＭＡＸ－ＢＥＴボタン２２の操作を検出する。また、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２ＳＷからのＯＮ信号は、中継基板２００を介して、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ回路３０５に入力される。メインＣＰＵ３０１は、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２２ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合に、規定枚数のメダルを賭けメダルとして設定する。

【００７２】

精算スイッチ２３ＳＷは、遊技者による精算ボタン２３の操作を検出する。精算スイッチ２３ＳＷからのＯＮ信号は、中継基板２００を介して、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ回路３０５に入力される。

【００７３】

精算スイッチ２３ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合、または、入賞にかかる図柄の組合せが有効ラインに表示された場合、メインＣＰＵ３０１は、ホッパー５２０に対してホッパー駆動信号を出力する。ホッパー駆動信号は、メイン制御基板３００から電源基板５００を介してホッパー５２０に入力される。ホッパー５２０は、ホッパー駆動信号が入力されると、メダルの払出しを行う。

【００７４】

払出センサ１１２ＳＥは、ホッパー５２０から１枚のメダルが払い出される毎に、払出信号をメイン制御基板３００に出力する。具体的には、ホッパー５２０の排出スリット５

２１ｂを通過するメダルが検知される位置に、払出センサ１１２ＳＥが設けられる。払出センサ１１２ＳＥは、メダルを検知した場合、払出信号を出力する。払出信号は、電源基板５００を介してメイン制御基板３００に入力される。メインＣＰＵ３０１は、払出信号が入力された回数を計数することで、払い出されたメダルの枚数を判別することができる。

【００７５】

電源スイッチ５１１ＳＷは、電源ボタン５１１の操作によりＯＮ状態またはＯＦＦ状態に切り替えられる。電源スイッチ５１１ＳＷがＯＮ状態では、電源装置５１０から遊技機１に電源が供給され、電源スイッチ５１１ＳＷがＯＦＦ状態では、電源装置５１０から遊技機１への電源が遮断される。電源装置５１０は、電源が供給されると直流電圧を生成する。電源装置５１０で生成された直流電圧は、電源基板５００を介してホッパー５２０を含む各種の装置に供給される。

【００７６】

リセットスイッチ５１２ＳＷは、電源装置５１０に設けられ、リセットボタン５１２が操作されるとメイン制御基板３００にリセット信号を出力する。リセット信号は、電源基板５００を介してメイン制御基板３００に入力される。メインＣＰＵ３０１は、リセット信号を受信すると、メインＲＡＭ３０３の所定の記憶領域を初期化し、例えばエラー状態を解除する。なお、複数個のリセットスイッチ５１２ＳＷ（リセットボタン５１２）を設ける構成としてもよい。例えば、電源装置５１０に設けられたリセットスイッチ５１２ＳＷに加え、施錠装置４にリセットスイッチを設けてもよい。以上の構成において、例えば、施錠装置４の鍵穴に鍵を挿入し、右に鍵を回転させた場合に前面扉３が解錠され、左に鍵を回転させた場合にリセットスイッチからリセット信号が出力される構成が好適に採用される。

【００７７】

図４に示す設定変更スイッチ３７ＳＷは、設定変更ボタン３７の操作を検出する。設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号は、メイン制御基板３００に入力される。設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号が入力されると、メインＣＰＵ３０１は、設定表示部３６の表示を更新する。また、設定表示部３６に設定値が表示されない期間において、設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合、メインＣＰＵ３０１は、指示込役物比率（後述）を貯留枚数表示器１６に表示させる。メダルセンサ３４ＳＥは、メダル投入部８から投入されたメダルを検出する。

【００７８】

メイン制御基板３００には、複数の停止スイッチ２５ＳＷ（２５ＳＷＬ、２５ＳＷＣ、２５ＳＷＲ）からのＯＮ／ＯＦＦ信号が中継基板２００を介して入力される。各停止スイッチ２５ＳＷのうち停止スイッチ２５ＳＷＬは停止ボタン２５Ｌに対応し、停止スイッチ２５ＳＷＣは停止ボタン２５Ｃに対応し、停止スイッチ２５ＳＷＲは停止ボタン２５Ｒに対応する。メインＣＰＵ３０１は、ＯＮ信号が入力された停止スイッチ２５ＳＷに対応するリール１２の停止制御をする。具体的には、停止スイッチ２５ＳＷＬからＯＮ信号が入力された場合は、リール１２Ｌの停止制御をする。同様に、メインＣＰＵ３０１は、停止スイッチ２５ＳＷＣからＯＮ信号が入力された場合は、リール１２Ｃの停止制御をし、停止スイッチ２５ＳＷＲからＯＮ信号が入力された場合は、リール１２Ｒの停止制御をする。

【００７９】

スタートスイッチ２４ＳＷは、遊技者によるスタートレバー２４の操作を検出する。スタートスイッチ２４ＳＷからのＯＮ信号は、中継基板２００を介して、メイン制御基板３００のＩ／Ｆ回路３０５に入力される。メインＣＰＵ３０１は、スタートスイッチ２４ＳＷからのＯＮ信号が入力された場合に、例えば、各ステッピングモーター１０１を制御して各リール１２を回転させる。また、設定変更スイッチ３７ＳＷからのＯＮ信号がメイン制御基板３００に入力される。

【００８０】

本実施形態のスタートスイッチ２４ＳＷは、スタートレバー２４が操作された方向を検出可能に形成される。具体的には、スタートスイッチ２４ＳＷは、遊技者側から見てスタートレバー２４を押上げる押上操作、押下げる押下操作、右側に倒す右側操作、左側に倒す左側操作の何れかを個別に検出可能である。例えば、スタートスイッチ２４ＳＷを、スタートレバー２４が押上操作された場合にＯＮ信号を出力するスタートスイッチ２４ＳＷＵと、押下操作された場合にＯＮ信号を出力するスタートスイッチ２４ＳＷＤと、右側操作された場合にＯＮ信号を出力するスタートスイッチ２４ＳＷＲと、左側操作された場合にＯＮ信号を出力するスタートスイッチ２４ＳＷＬとを含む複数のセンサで構成する。以上の構成によれば、例えば、スタートレバー２４が押下操作された場合と押上操作された場合とで、実行される演出を異ならせることができる。

【００８１】

メインＣＰＵ３０１は、遊技の進行に応じて各種の遊技情報（連役比率、役物比率、直近連役比率、直近役物比率、指示込役物比率、ボーナス遊技比率）を算出し、当該遊技情報に応じた表示情報をメイン表示器４０に表示させる。表示情報は、各遊技情報に対応する各識別情報と、当該遊技情報の大きさを示す割合情報とを含む。

【００８２】

メイン表示器４０は、第１表示部４０Ｘと第２表示部４０Ｙとを含んで構成される。第１表示部４０Ｘは、上述した識別情報を表示する。また、第２表示部４０Ｙは、上述した割合情報を表示する。第１表示部４０Ｘは２個の７セグメントディスプレイで構成され、第２表示部４０Ｙは２個の７セグメントディスプレイで構成される。メイン表示器４０は、遊技機１の電源が投入された場合、表示情報の表示を開始し、その後、電源が遮断されるまで継続する。詳細には後述するが、各種の遊技情報に対応する複数の表示情報をメイン表示器４０は表示する。各表示情報は、予め定められた時間間隔（約５秒）で切換えて表示される。

【００８３】

＜サブ制御基板＞

サブ制御基板４００は、液晶表示装置３０、スピーカ（３１、３２）および各ランプ（例えば演出用ランプ２８）を制御する。図４に示すように、サブ制御基板４００は、演出制御基板４１０と画像制御基板４２０とサウンド基板４３０とを含む複数の基板で構成される。また、サブ制御基板４００には、演出ボタンスイッチ２６ＳＷと方向指定スイッチ２７ＳＷとを含む各種のセンサと、筐体ランプ５と演出用ランプ２８と停止操作順序表示ランプ２９とレバー演出用ランプ４２と上部ランプ３５とを含む各種のランプが電気的に接続される。

【００８４】

また、図４に示すように、サブ制御基板４００には、音量調整スイッチ４４が電気的に接続される。音量調整スイッチ４４は、遊技機１のマスタ音量を調整するのに用いる。音量調整スイッチ４４としては、例えば、ディップスイッチが好適に採用される。上述したように、マスタ音量は、方向指定ボタン２７の操作によっても調整することができる。すなわち、マスタ音量は、方向指定ボタン２７および音量調整スイッチ４４の何れかを操作することにより調整される。

【００８５】

本実施形態においては、方向指定ボタン２７を操作した場合と音量調整スイッチ４４を操作した場合とで調整可能なマスタ音量が相違する。具体的には、方向指定ボタン２７を操作した場合、数値「１」から数値「５」（５段階）の何れかにマスタ音量を調整することができる。一方で、音量調整スイッチ４４を操作した場合、数値「１」、数値「３」および数値「５」（３段階）の何れかにマスタ音量を調整することができる。なお、方向指定ボタン２７を操作した場合と音量調整スイッチ４４を操作した場合とで調整可能なマスタ音量を同じにしてもよい。

【００８６】

演出制御基板４１０は、図４に示すように、Ｉ／Ｆ回路４１１とサブＣＰＵ４１２とサ

ブＲＯＭ４１３とサブＲＡＭ４１４とを含んで構成される。演出制御基板４１０（サブＣＰＵ４１２）は、筐体ランプ５と演出用ランプ２８と停止操作順序表示ランプ２９とレバー演出用ランプ４２とを含む各種のランプとサウンド基板４３０とを制御する。また、演出制御基板４１０は、画像制御基板４２０に対して、液晶表示装置３０に各画像を表示させるコマンドを与える。

【００８７】

サブＲＯＭ４１３は、サブＣＰＵ４１２により実行される制御プログラムと各種のデータとを記憶する。例えば、演出の種類を決定するための演出抽選テーブルや各種のランプの点滅パターンを示すランプデータがサブＲＯＭ４１３に記憶される。

【００８８】

サブＲＡＭ４１４は、各種のデータを揮発的に格納するワーク領域として機能する。Ｉ／Ｆ回路４１１は、メイン制御基板３００（Ｉ／Ｆ回路３０５）からのコマンドを受信する。ただし、サブ制御基板４００からコマンドはメイン制御基板３００が受信不可能に構成される。Ｉ／Ｆ回路４１１で受信されたコマンドは、サブＣＰＵ４１２に供給される。Ｉ／Ｆ回路４１１が受信するコマンドは、例えば、有効ラインに停止した当選役の種別を示す表示当選役コマンドである。

【００８９】

サブＣＰＵ４１２は、サブＲＯＭ４１３が記憶する制御プログラムを実行し、サブＲＯＭ４１３が記憶する各データに基づいて各種のランプ（例えば筐体ランプ５）とサウンド基板４３０とを制御する。例えば、サブＣＰＵ４１２は、サブＲＯＭ４１３から筐体ランプ５の点滅パターンを示すデータを読み出して、筐体ランプ５を点滅させる。また、サブＣＰＵ４１２は、後述する演出制御処理などで用いる乱数値Ｒ４を生成する。乱数値Ｒ４としては、例えば範囲０～６５５３５の乱数が好適に採用される。なお、サブＲＯＭ４１３は、単一の電子部品で構成してもよいし、複数の電子部品（記憶装置）で構成してもよい。

【００９０】

画像制御基板４２０は、演出制御基板４１０からのコマンドに応じて、液晶表示装置３０に各種の画像を表示させる。画像制御基板４２０は、図４に示すように、画像制御ＣＰＵ４２１と画像制御ＲＯＭ４２２とＶＤＰ（Video Display Processor）４２３とＣＧＲＯＭ４２４とＶＲＡＭ４２５とを含んで構成される。

【００９１】

画像制御ＣＰＵ４２１は、画像制御ＲＯＭ４２２が記憶する制御プログラムを実行し、演出制御基板４１０からのコマンドに応じた指示をＶＤＰ４２３に与える。ＣＧＲＯＭ４２４は、圧縮符号化された画像データ（例えばテクスチャデータ）を記憶する。ＶＤＰ４２３は、画像デコーダと描画回路とを含んで構成される（何れも図示略）。画像制御ＣＰＵ４２１からの指示がＶＤＰ４２３に入力されると、画像デコーダは、当該指示に応じてＣＧＲＯＭ４２４から画像データを読み出す。画像デコーダは、読み出した画像データを伸長（デコード）し、ＲＡＭ４２５に格納する。描画回路は、ＲＡＭ４２５に格納された画像データに応じて、各種の画像を液晶表示装置３０に表示させる。また、ＲＡＭ４２５は、画像制御ＣＰＵ４２１の各処理で生成された各種のデータを記憶する。ＲＡＭ４２５には、音源ＩＣ４３１に送信する音制御コマンドを記憶するコマンド格納領域が設けられる。

【００９２】

サウンド基板４３０は、画像制御ＣＰＵ４２１に制御されて、音響信号を生成する。サウンド基板４３０で生成された音響信号は、スピーカ３１およびスピーカ３２に供給され、音波として出力される。図４に示すように、サウンド基板４３０は、音源ＩＣ４３１と音源ＲＯＭ４３２とを含んで構成される。画像制御ＣＰＵ４２１は、サブＣＰＵ４１２からのコマンドに応じてサウンド基板４３０（音源ＩＣ４３１）を制御する。

【００９３】

音源ＲＯＭ４３２は、複数の音響データを圧縮して記憶する。各音響データは、例えば

、特定の出玉状態の楽曲、遊技者が停止ボタン２５を操作する毎に出力される音声、エラー状態に出力されるエラー音を含む各音響の各々を示すデータである。

【００９４】

音源ＩＣ４３１は、音源ＲＯＭ４３２の音響データから音響信号を生成する。また、音源ＩＣ４３１は、デコーダと制御レジスタとＡ／Ｄ変換器（何れも図示略）とを含んで構成される。音源ＩＣ４３１のデコーダは、サブＣＰＵ４１２からの指示に応じて音源ＲＯＭ４３２から音響データを読出す。また、音源ＩＣ４３１のデコーダは、読出した音響データの音量を調整した後に、当該音響データを制御レジスタに格納する。制御レジスタには複数の音響データが格納され、制御レジスタに格納された各音響データは、格納された順序でＡ／Ｄ変換器に供給される。Ａ／Ｄ変換器は、音響データから音響信号を生成してアンプ４３３に供給する。アンプ４３３は、音源ＩＣ４３１（Ａ／Ｄ変換器）から供給された音響信号を増幅してスピーカ３１およびスピーカ３２に供給する。なお、音源ＩＣ４３１を制御するＣＰＵを、サブＣＰＵ４１２および画像制御ＣＰＵ４２１とは別に設ける構成としてもよい。

【００９５】

＜メインＣＰＵが用いる各データ＞

遊技機１の各回路の説明は以上の通りである。以下、図面を用いて、メインＲＯＭ３０２に記憶される各種のデータを説明する。

【００９６】

図５は、当選エリア抽選テーブルの概念図である。メインＣＰＵ３０１は、後述する内部抽選処理において、当選エリア抽選テーブルと乱数値Ｒ１とを用いて、当選エリアを決定する。図５に示すように、各当選エリア抽選テーブルは、複数の当選エリアと各当選エリアに対応する各抽選値とを含んで構成される。図５には、各当選エリアの名称が示される。当選エリア抽選テーブルは、設定値毎にメインＲＯＭ３０２に記憶される。

【００９７】

図５には、設定値「１」の場合に参照される当選エリア抽選テーブルが例示される。詳細には後述するが、各設定値のうち設定値「０」が設定された場合の遊技性は、他の設定値が設定された場合の遊技性と大きく異なる。具体的には、設定値「０」が設定された場合、他の設定値が設定された場合と比較して、ギャンブル性が著しく低下する。以上の事情から、遊技者によっては面白味に欠けると感じる場合があるため、遊技機１の管理者によっては、設定値「０」を原則設定しない場合がある。

【００９８】

当選エリア抽選テーブルの各当選エリアは、図６に示す当選役決定テーブルで規定される各当選役を指定する。例えば、当選エリア番号「０１」の「リプレイ１」が内部抽選処理で決定された場合を想定する。当選エリア番号「０１」は、図６に示すように、当選役「ＲＥＰ１」および当選役「ＲＥＰ２」を指定する。すなわち、当選エリア「リプレイ１」が当選した遊技において、複数種類の当選役が重複して指定される。当選エリアで指定された当選役の図柄の組合せは、有効ラインへの停止が許可される。

【００９９】

当選エリア抽選テーブルの各抽選値は、内部抽選処理において乱数値Ｒ１に減算される。具体的には、内部抽選処理において、メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ１から各当選エリアに対応する各抽選値を当選エリアの昇順に減算していく。内部抽選処理において、乱数値Ｒ１から抽選値を減算した結果が負数となった当選エリアが決定される。乱数値Ｒ１に減算した場合に負数になる確率は、抽選値が大きいほど高くなるため、当選エリアのうち抽選値が大きい当選エリアほど当選する確率が高くなる。

【０１００】

図５に示すように、当選エリア抽選テーブルは、遊技状態毎の各抽選値を含んで構成される。各遊技状態は、非内部中状態と内部中状態とボーナス作動状態とを含む。本実施形態では、各遊技状態における規定枚数は共通して３枚である。各遊技状態のうち非内部中状態には、設定値が設定（変更）された場合またはボーナス作動状態が終了した後に移行

する。なお、内部中状態において設定値が変更された場合、内部中状態が維持される構成としてもよい。

【０１０１】

内部中状態は、ＲＢＢ役の当選状態が持越されている（以下、単に「ＲＢＢ役が持越されている」等と記載する）遊技状態である。具体的には、本実施形態では、ＲＢＢ役を含む各種の当選役が各遊技で決定される。ＲＢＢ役以外の当選役は、当該当選役の図柄組合せが停止表示されたか否かによらず、次回の遊技に持越されない。一方、ＲＢＢ役の図柄組合せが今回の遊技で停止表示されない場合、次回以降の遊技にＲＢＢ役が持越される。

【０１０２】

例えば、図６に示す通り、当選エリア「右上りベル」が決定された遊技では、ＲＢＢ役に加え、当選役「ＮＭＬ１」、当選役「ＮＭＬ２」および当選役「ＮＭＬ８」の図柄組合せが停止表示可能になる。以上の当選エリア「右上りベル」が決定された遊技でＲＢＢ役の図柄組合せが停止表示されない場合、ＲＢＢ役が次遊技以降に持ち越され（内部中状態へ移行し）、他の当選役は次遊技に持越されない。以上の内部中状態は、ボーナス作動状態が開始されるまで維持される。なお、本実施形態の内部中状態には、ＲＢＢ役が当選した遊技が含まれる。

【０１０３】

ボーナス作動状態には、ＲＢＢ役に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示された場合に移行する。ボーナス作動状態は、２２枚を超えるメダルが払出された場合に終了する。ボーナス作動状態が終了した場合、メインＣＰＵ３０１は、非内部中状態に移行する。ボーナス作動状態の各遊技では、図５に示す通り、当選エリア「全１枚」、当選エリア「全３枚」および当選エリア「全役」の何れかが当選する。

【０１０４】

当選エリア「全役」が当選した遊技では、払出枚数が１２枚の当選役（１２枚ベル役）が有効ラインに停止表示される。また、当選エリア「全３枚」が当選した遊技では、払出枚数が３枚の当選役が有効ラインに停止表示される。当選エリア「全１枚」が当選した遊技では、払出枚数が１枚の当選役が有効ラインに停止表示される。以上の各当選役は、ボーナス作動状態において、停止操作順序および停止操作位置によらず有効ラインに停止表示される。

【０１０５】

なお、本実施形態では、非内部中状態において、当選エリア「単独ＲＢＢ」が当選した場合（ＲＢＢ役が単独で当選した場合）にのみ、ＲＢＢ役を停止表示可能である。また、一旦ＲＢＢ役が取りこぼされると、その後の内部中状態において、他の当選役が必ず当選するため、ＲＢＢ役の図柄組合せは停止表示できない。すなわち、本実施形態では、原則、内部中状態で遊技が実行される。

【０１０６】

図７は、図柄組合せテーブルの概念図である。図柄組合せテーブルは、各当選役が当選した遊技において、有効ラインへの停止が許可される図柄の組合せを規定する。例えば、当選役「ＲＢＢ役」が当選した遊技においては、「チェリーＢ－チェリーＢ－チェリーＡ」の図柄組合せが有効ラインに停止することが許可される。また、例えば、当選役「ＲＥＰ１」が当選した遊技においては、「ＢＡＲ－ベルＡ－セブンＡ」、「ＢＡＲ－ベルＡ－セブンＢ」、「ＢＡＲ－ベルＡ－チェリーＡ」の図柄組合せが有効ラインに停止可能になる。

【０１０７】

図柄組合せテーブルは、図７に示すように、各図柄組合せの許可ビット番号と各当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止した場合のメダルの払出枚数とを含んで構成される。図７には、各当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止した場合の払出枚数が示される。例えば、当選役「ＮＭＬ１」の図柄組合せ「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が有効ラインに停止表示された場合の払出枚数は「３」枚である。また、ＲＢＢ役の図柄組合せが有効ラインに停止表示された場合の払出枚数は「０枚」である。

【０１０８】
図７に示すように、当選役「ＮＭＬ１，２」（３枚ベル役）、当選役「ＮＭＬ３～６」（１２枚ベル役）、当選役「ＮＭＬ７」（プレミア役）、当選役「ＮＭＬ８」（右上りベル役）、当選役「ＮＭＬ９～４３」（１枚役）を含む各当選役の何れかに係る図柄組合せが有効ラインに表示されると、各当選役に応じた払出枚数のメダルが遊技者に付与される。本実施形態においては、有効ラインに表示された場合にメダルが払い出される当選役を「入賞当選役」という。また、入賞当選役の図柄組合せが有効ラインに停止表示されることを単に「入賞」という場合がある。
【０１０９】
当選役「ＲＥＰ１」（上段リプレイ役）、「ＲＥＰ２」（中段リプレイ役）、「ＲＥＰ３～７」（セブンリプレイ役）、「ＲＥＰ８～１１」（フェイクリプレイ役）の何れかが有効ラインに表示されると、次回の遊技が再遊技に設定される。本実施形態においては、有効ラインに表示された場合に次回の遊技が再遊技となる当選役を総称して「リプレイ」という場合がある。複数の当選役が重複して当選した場合、リプレイは、他の当選役より優先して有効ラインに停止表示され、ＲＢＢ役は、他の当選役より優先順位が低い。ただし、入賞当選役よりボーナス役の優先順位が高い構成としてもよい。
【０１１０】
図柄組合せテーブルの各許可ビット番号は、メインＲＡＭ３０３の表示許可ビット格納領域の各表示許可ビットを指定する。表示許可ビット格納領域は、複数の表示許可ビットを含んで構成され、各表示許可ビットは、各当選役に対応する。例えば、当選エリア番号「０１」の「リプレイ１」が当選して、上段リプレイの図柄組合せが有効ラインに停止許可された場合を想定する。以上の場合では、表示許可ビット格納領域の許可ビット番号「０１」で指定される表示許可ビットが「１」に設定され、その他は「０」に設定される。
【０１１１】
メインＲＡＭ３０３は、後述の表示判定処理において、表示許可ビット格納領域と対比される表示役格納領域を記憶する。表示役格納領域は、複数の表示可能ビットを含んで構成され、各表示可能ビットは、各当選役に対応する（表示許可ビット格納領域と同様）。また、各表示可能ビットは、当該表示可能ビットに対応する当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する可能性がある場合に「１」に設定され、対応する当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する可能性がない場合に「０」に設定される。例えば、各リール１２が回転を開始した時点においては、全ての当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する可能性があるため、全ての表示可能ビットが「１」に設定される。また、表示役格納領域の各表示可能ビットは、各リール１２が停止する毎に更新され、全てのリール１２が停止した時点において、実際に有効ラインに停止した当選役に係る図柄組合せに対応する表示可能ビットのみが「１」になる。
【０１１２】
内部抽選処理で当選した当選役は、遊技者の各停止ボタン２５の操作態様に応じて、有効ラインに停止する。具体的には、各当選役は、各停止ボタン２５の停止操作位置および停止操作順序の組合せ（以下「停止操作態様」と記載する場合がある）に応じて、有効ラインに停止する。例えば、停止操作位置から４コマ（停止操作位置を含めて５コマ）の範囲（以下「引込範囲」という）内に位置する図柄が有効ラインに停止可能であり、引込範囲外に位置する図柄は、当選役を構成する図柄であっても有効ラインに停止されない（いわゆる「取りこぼし」が発生する）。ただし、入賞可能な当選役の図柄が引込範囲に位置する場合、当該図柄を必ず有効ラインに停止させる（当該図柄が複数個引込範囲に位置する場合は何れか１個を有効ラインに停止させる）。
【０１１３】
また、上述したとおり、一回の遊技において、複数種類の当選役が重複して当選する場合がある。複数種類の当選役が当選した遊技においては、例えば停止操作の順序および停止操作位置に応じた当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止する。本実施形態では、今回の遊技で当選している当選役の種類、停止操作順序および停止操作位置の組合せと、

停止表示する図柄組合せとが、当選エリア毎に一対一に対応付けられる。
【０１１４】
以上の通り、入賞する当選役の種類は、停止操作順序に応じて変化する。詳細には後述するが、本実施形態では、メダルの払出枚数が一方的に有利となる停止操作順序が設けられる遊技状態（非内部中状態、内部中状態）へ移行可能である。以下、メダルの払出枚数が一方的に有利となる停止操作順序を「有利押順」と記載し、有利押順以外の停止操作順序を「不利押順」と記載する場合がある。また、停止操作位置がランダムの場合における、特定の停止操作順序で遊技した際のメダルの払出枚数の期待値を、当該停止操作順序での「獲得期待値Ａ」と記載する場合がある。以上の獲得期待値Ａは、不利押順で遊技した場合より有利押順で遊技した場合に多くなる。ただし、詳細には後述するが、出玉状態によっては、有利押順で遊技した場合、上述の指示表示器１６の指示機能の性能が低下するペナルティ制御が実行される。
【０１１５】
図８は、各遊技で停止表示される図柄組合せを説明するための図である。図８には、各遊技状態（内部中状態、非内部中状態、ボーナス作動状態）のうち内部中状態において停止表示される図柄組合せが示される。上述した通り、本実施形態では、原則、内部中状態において遊技が進行する。図８には、各当選エリアが当選した遊技において、有効ラインに停止表示可能となる（引込の対象となる）当選役が停止操作順序毎に示される。
【０１１６】
以下、説明のため、「左第１停止、中第２停止、右第３停止」の停止操作順序を単に「左中右」と記載する場合がある。その他の停止操作順序についても同様である。また、本実施形態では、「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」の６種類の停止操作順序の各々を「順序１」「順序２」「順序３」「順序４」「順序５」「順序６」と記載する場合がある。さらに、以上の停止操作順序のうちの任意の１個を単に「順序ｍ」と記載する場合がある。「ｍ」は数字「１」から数字「６」までの整数である。また、図８に示す通り、「左中右」（順序１）の獲得期待値Ａを「獲得期待値Ａ１」と記載する場合がある。同様に、「左右中」（順序２）から「右中左」（順序６）までの各停止操作順序の各獲得期待値Ａを「獲得期待値Ａ２」から「獲得期待値Ａ６」と記載する場合がある。
【０１１７】
ベルＡ１～Ａ４が当選した遊技では、停止操作順序に応じて、１枚役または３枚ベル役が入賞する。例えば、ベルＡ１が当選した遊技において、左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。一方、ベルＡ１が当選した遊技において、変則押順で停止操作されると、停止操作位置によらず３枚ベル役が入賞する。
【０１１８】
具体的には、ベルＡ１が当選した遊技では、変則押順のうち中１ｓｔ（中左右、中右左）で停止操作されても右１ｓｔ（右左中、右中左）で停止操作されても、３枚ベル役のうち中段ベル役が入賞する。同様に、ベルＡ２が当選した遊技において、左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＡ２が当選した遊技において、変則押順で停止操作されると、３枚ベル役のうち中段ベル役が入賞する。
【０１１９】
以上の説明から理解される通り、ベルＡ１とベルＡ２とは別々の当選エリアであるが、入賞可能な入賞当選役（中段ベル、１枚役）および当該入賞当選役が入賞する停止操作順序は共通（変則押順、左１ｓｔ）である。ただし、後述する通り、ベルＡ１が当選した遊技とベルＡ２が当選した遊技とでは、指示される停止操作順序の種類（中左右、中右左）が相違する。
【０１２０】
ベルＡ３が当選した遊技において、左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。一方、ベルＡ３が当選した遊技において、変則押順で停止

操作されると、停止操作位置によらず３枚ベル役のうち下段ベルが入賞する。ベルＡ４が当選した遊技において、左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。一方、ベルＡ４が当選した遊技において、変則押順で停止操作されると、ベルＡ３が当選した遊技と同様に、３枚ベル役のうち下段ベルが入賞する。

【０１２１】

以上の説明から理解される通り、ベルＡ３とベルＡ４とは別々の当選エリアであるが、入賞可能な入賞当選役（下段ベル、１枚役）および当該入賞当選役が入賞する停止操作順序は共通（変則押順、左１ｓｔ）である。ただし、後述する通り、ベルＡ３が当選した遊技とベルＡ４が当選した遊技とでは、指示される停止操作順序の種類（右左中、右中左）が相違する。以上の通り、ベルＡ１～Ａ４が当選した遊技では、左１ｓｔで停止操作すると１枚役が入賞し、変則押順で停止操作されると３枚ベル役が入賞する。以下、説明のためベルＡ１～Ａ４を「ベルグループＡ」と記載する場合がある。

【０１２２】

詳細には後述するが、特定の出玉状態（メインＡＴ状態、プレミアＡＴ状態）において、ベルグループＡが当選すると、示唆演出（図１４（ａ－２）参照）が実行される。以上の示唆演出では、指示表示器１６で停止操作順序が指示されないが、遊技者に有利な停止操作順序（変則押順）が実質的に報知（示唆）される。一方、他の出玉状態（上乗せ特化状態、ストック特化状態、エンディング状態）において、ベルグループＡが当選すると、指示演出（図１４（ａ－１）参照）が実行される。以上の指示演出では、指示表示器１６で停止操作順序が指示されるとともに、遊技者に有利な停止操作順序（変則押順）が指示（明示）される。以上の示唆演出Ｙは、非指示期間（通常状態など）においては実行されない。

【０１２３】

図８に示す通り、ベルＢ１～ベルＢ８が当選した遊技では、停止操作順序に応じて、１枚役または１２枚ベル役が入賞する。以下、説明のため１２枚ベル役が入賞する停止操作順序を「正解押順」と記載する場合がある。また、ベルＢ１～ベルＢ８が当選した遊技において、１２枚ベル役が入賞しない停止操作順序を「不正解押順」と記載する場合がある。

【０１２４】

例えば、ベルＢ１が当選した遊技において、「中左右」で停止操作されると、停止操作位置によらず１２枚ベル役が入賞する。すなわち、ベルＢ１が当選した遊技では、「中左右」が正解押順になる。一方、ベルＢ１が当選した遊技において、不正解押順のうち「中右左」または左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＢ１が当選した遊技において、不正解押順のうち右１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置に応じて１枚役の何れかが入賞するか取りこぼしが発生する。

【０１２５】

ベルＢ２が当選した遊技において、「中左右」で停止操作されると、停止操作位置によらず、１２枚ベル役が入賞する。すなわち、ベルＢ２が当選した遊技とベルＢ１が当選した遊技とでは正解押順が共通になる。一方、ベルＢ２が当選した遊技において、不正解押順のうち「中右左」または左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＢ２が当選した遊技において、不正解押順のうち右１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置に応じて１枚役の何れかが入賞するか取りこぼしが発生する。なお、ベルＢ１が当選した遊技とベルＢ２が当選した遊技とでは、右１ｓｔで１枚役が入賞する停止操作位置は相違する。

【０１２６】

ベルＢ３が当選した遊技において、「中右左」で停止操作されると、停止操作位置によらず、１２枚ベル役が入賞する。すなわち、ベルＢ３が当選した遊技では、「中右左」が正解押順になる。一方、ベルＢ３が当選した遊技において、不正解押順のうち「中左右」または左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＢ３が当選した遊技において、不正解押順のうち右１ｓｔで停止操作されると

、停止操作位置に応じて１枚役の何れかが入賞するか取りこぼしが発生する。
【０１２７】
ベルＢ４が当選した遊技において、「中右左」で停止操作されると、停止操作位置によらず、１２枚ベル役が入賞する。すなわち、ベルＢ４が当選した遊技とベルＢ３が当選した遊技とでは正解押順が共通になる。一方、ベルＢ４が当選した遊技において、不正解押順のうち「中左右」または左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＢ４が当選した遊技において、不正解押順のうち右１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置に応じて１枚役の何れかが入賞するか取りこぼしが発生する。なお、ベルＢ３が当選した遊技とベルＢ４が当選した遊技とでは、右１ｓｔで１枚役が入賞する停止操作位置は相違する。
【０１２８】
ベルＢ５が当選した遊技において、「右左中」で停止操作されると、停止操作位置によらず、１２枚ベル役が入賞する。すなわち、ベルＢ５が当選した遊技では、「右左中」が正解押順になる。一方、ベルＢ５が当選した遊技において、不正解押順のうち「右中左」または左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＢ５が当選した遊技において、不正解押順のうち中１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置に応じて１枚役の何れかが入賞するか取りこぼしが発生する。
【０１２９】
ベルＢ６が当選した遊技において、「右左中」で停止操作されると、停止操作位置によらず、１２枚ベル役が入賞する。すなわち、ベルＢ６が当選した遊技とベルＢ５が当選した遊技とでは正解押順が共通になる。一方、ベルＢ６が当選した遊技において、不正解押順のうち「右中左」または左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＢ６が当選した遊技において、不正解押順のうち中１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置に応じて１枚役の何れかが入賞するか取りこぼしが発生する。なお、ベルＢ５が当選した遊技とベルＢ６が当選した遊技とでは、中１ｓｔで１枚役が入賞する停止操作位置は相違する。
【０１３０】
ベルＢ７が当選した遊技において、「右中左」で停止操作されると、停止操作位置によらず、１２枚ベル役が入賞する。すなわち、ベルＢ７が当選した遊技では、「右中左」が正解押順になる。一方、ベルＢ７が当選した遊技において、不正解押順のうち「右左中」または左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＢ７が当選した遊技において、不正解押順のうち中１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置に応じて１枚役の何れかが入賞するか取りこぼしが発生する。
【０１３１】
ベルＢ８が当選した遊技において、「右中左」で停止操作されると、停止操作位置によらず、１２枚ベル役が入賞する。すなわち、ベルＢ８が当選した遊技とベルＢ７が当選した遊技とでは正解押順が共通になる。一方、ベルＢ８が当選した遊技において、不正解押順のうち「右左中」または左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。また、ベルＢ８が当選した遊技において、不正解押順のうち中１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置に応じて１枚役の何れかが入賞するか取りこぼしが発生する。なお、ベルＢ７が当選した遊技とベルＢ８が当選した遊技とでは、中１ｓｔで１枚役が入賞する停止操作位置は相違する。
【０１３２】
以上の通り、ベルＢ１～Ｂ８が当選した遊技では、左１ｓｔで停止操作すると１枚役が入賞し、正解押順で停止操作されると１２枚ベル役が入賞する。以下、説明のためベルＢ１～Ｂ８を「ベルグループＢ」と記載する場合がある。詳細には後述するが、指示期間（上乗せ特化状態、ストック特化状態、エンディング状態、メインＡＴ状態、プレミアＡＴ状態）において、ベルグループＢが当選すると、指示表示器１６で正解押順が指示されるとともに、当該正解押順が指示される指示演出が実行される。
【０１３３】

リプレイ１が当選した遊技では、左１ｓｔで停止操作されると、停止操作位置によらず上段リプレイ役が有効ラインに停止表示される。一方、リプレイ１が当選した遊技において、中１ｓｔまたは右１ｓｔ（変則押順）で停止操作すると、停止操作位置によらず中段リプレイ役が有効ラインに停止表示される。

【０１３４】

リプレイ２またはリプレイ３が当選した遊技では、停止操作順序に応じて、赤セブンリプレイ役が有効ラインに停止表示される。赤セブンリプレイ役が有効ラインに停止表示されると、５個のラインのうちの何れかに「赤セブン－赤セブン－赤セブン」の図柄組合せが停止表示される。

【０１３５】

例えば、リプレイ２が当選した遊技において、「中左右」の停止操作順序で各リール１２をセ赤ブン図柄の引込範囲で停止操作すると、赤セブンリプレイ役が有効ラインに停止表示される。一方、リプレイ２が当選した遊技において、「中右左」の停止操作順序で停止操作すると、赤セブン図柄の引込範囲で各リール１２を停止操作した場合であっても、フェイクリプレイ役が有効ラインに停止表示される。フェイクリプレイ役が有効ラインに停止すると、各ラインの何れかに赤セブン図柄がテンパイする。

【０１３６】

リプレイ３が当選した遊技において、「中右左」の停止操作順序で各リール１２を赤セブン図柄の引込範囲で停止操作すると、赤セブンリプレイ役が有効ラインに停止表示される。一方、リプレイ３が当選した遊技において、「中左右」の停止操作順序で停止操作すると、セブンＡ図柄の引込範囲で停止操作した場合であっても、フェイクリプレイ役が有効ラインに停止表示される。リプレイ２またはリプレイ３が当選した遊技では、左１ｓｔで停止操作されると上段リプレイが有効ラインに停止表示され、右１ｓｔで停止操作されると中段リプレイが有効ラインに停止表示される。

【０１３７】

以下説明のため、リプレイ２およびリプレイ３を「択当てグループＣ」と総称する場合がある。詳細には後述するが、特定の出玉状態（ストック特化状態）において、択当てグループＣが当選すると、指示表示器１６において中１ｓｔが指示され、中１ｓｔを指示する指示演出（図１４（ｂ－１）参照）が実行される。また、択当てグループＣが当選した遊技において、赤セブンリプレイ役が停止表示される順序で停止操作されると、予め定められた特典が付与される。ただし、上述した通り、択当てグループＣが当選した遊技において、赤セブンリプレイ役が停止表示される停止操作順序は「中左右」と「中右左」との２種類である。したがって、択当てグループＣが当選した遊技で指示演出の指示通りに停止操作した場合であっても、特典が付与されない場合がある。なお、ストック特化状態以外の出玉状態では、択当てリプレイＣの当選遊技で赤セブンリプレイが有効ラインに停止表示した場合、上述の特典は付与されない。

【０１３８】

リプレイ４、５、６、９、１０が当選した遊技では、停止操作順序に応じて、赤セブンリプレイ役が有効ラインに停止表示される。以下、リプレイ４、５、６、９、１０を「回復リプレイ」と総称する場合がある。例えば、ストック特化状態において、回復リプレイが当選すると、上述の特典が付与される。なお、上述の択当てグループＣが当選した場合とは異なり、ストック特化状態において回復リプレイが当選した場合、停止操作順序によらず上述の特典が付与される。

【０１３９】

リプレイ７またはリプレイ８が当選した遊技では、停止操作順序に応じて、フェイクリプレイ役が有効ラインに停止表示される。以下、リプレイ７およびリプレイ８を「フェイクリプレイ」と総称する場合がある。

【０１４０】

なお、本実施形態では、ストック特化状態以外の指示期間においてリプレイ２～８が当選した場合、赤セブンリプレイまたはフェイクリプレイが停止表示されない停止操作順序

が液晶表示装置３０により指示される。具体的には、リプレイ２～８が当選した場合、左１ｓｔが液晶表示装置３０により指示される。ストック特化状態以外の指示期間では、リプレイ２～８が当選した遊技において、停止操作順序に応じて有利度が変化しない。以上の事情から、ストック特化状態以外の指示期間では、リプレイ２～８が当選した遊技において、液晶表示装置３０で左１ｓｔが指示されるが、指示表示器３０は指示情報を表示しない。

【０１４１】

１枚１～６が当選した遊技では、停止操作順序および停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。なお、１枚１～６のうち１枚４が当選した遊技では、１枚役のうち他の当選エリアが当選した遊技では入賞しない１枚役が入賞する。チャンス目が当選した遊技では、１枚４が当選した遊技と同様に、１枚役のうち他の当選エリアが当選した遊技では入賞しない１枚役が停止操作態様によらず入賞する。

【０１４２】

白セブンが当選した遊技では、左１ｓｔで各リール１２をセブンＣ図柄の引込範囲で停止操作すると、「セブンＣ－セブンＣ－セブンＣ」の図柄組合せが停止表示される１枚役が入賞し、他の停止操作態様では他の１枚役の何れかが入賞する。当選エリア「プレミア」が当選した遊技では、左１ｓｔおよび中１ｓｔではプレミア役が入賞し、右１ｓｔでは１２枚ベル役が入賞する。

【０１４３】

ベルグループＢが当選した遊技では、変則押順の何れで停止操作した場合であっても、確率約１／４で１２枚ベル役が入賞する。一方、ベルグループＢが当選した遊技では、左１ｓｔで停止操作した場合、１２枚ベル役は入賞しない。以上の構成では、ベルグループＢが当選した遊技では、左１ｓｔで停止操作した場合より、変則押順で停止操作した場合の方が遊技価値の獲得期待値は多くなる。ただし、ベルグループＢが当選した遊技における変則押順の各停止操作順序での獲得期待値は、規定数（３）未満になる。

【０１４４】

また、ベルグループＡが当選した遊技では、変則押順の何れで停止操作した場合であっても３枚ベル役が入賞する。以上の本実施形態では、左１ｓｔでの獲得期待値Ａ１および獲得期待値Ａ２は略共通になり、変則押順での獲得期待値Ａ３～Ａ６は略共通になる。一方、変則押順での獲得期待値Ａ（３～６）は、左１ｓｔでの獲得期待値Ａ（１、２）より多くなる。

【０１４５】

図９（ａ）は、メインＣＰＵ３０１の出玉状態の遷移を説明するための図である。メインＣＰＵ３０１は、非有利区間または有利区間の何れかで遊技を制御する。なお、出玉状態が遷移する際に、遊技状態（非内部中状態、内部中状態、ボーナス作動状態）は原則維持される。また、遊技状態が遷移する際に、出玉状態は原則維持される。

【０１４６】

非有利区間は、後述の有利区間移行処理を除き、指示機能に係る処理（出玉状態の移行に関係する処理（更新処理、抽選処理）、指示表示器１６における指示を実行するための処理など）が原則実行されない区間である。すなわち、非有利区間は、指示表示器１６における指示が実行されない区間である。一方、有利区間は、指示機能に係る処理が実行される区間である。すなわち、有利区間は、指示表示器１６における指示が実行され得る区間である。

【０１４７】

本実施形態では、現在の出玉状態を示す出玉状態フラグおよび現在の遊技状態を示す遊技状態フラグがメインＲＡＭ３０３に記憶される。メインＣＰＵ３０１は、各遊技において、出玉状態フラグを示す出玉状態コマンドをサブＣＰＵ４１２に送信する。サブＣＰＵ４１２は、出玉状態コマンドが示す出玉状態に応じて演出を決定する。遊技状態フラグは、現在の遊技状態を判定する際に参照される。

【０１４８】

本実施形態では、有利区間における差枚数（払出枚数の合計－投入枚数の合計）が差枚数カウンタにより計数される。以上の差枚数カウンタは、例えば、メインＲＡＭ３０３に設けられる。以上の「差枚数」とは、有利区間において獲得したメダル枚数から遊技に使用したメダル枚数を減算した数値であり、負数になり得る。例えば、有利区間における差枚数が「－１０００枚」の時点からメダルの増加が開始し、その後、差枚数が「２４００枚」に達した場合、純増枚数は「３４００枚」になる。

【０１４９】

なお、本実施形態では、１回の有利区間の遊技回数に上限が無い。ただし、有利区間が予め定められた回数の遊技で終了する構成としてもよい。例えば、上述の差枚数が２４００枚に達した契機に加え、有利区間における遊技回数が４０００回に達した契機で当該有利区間が終了する構成としてもよい。

【０１５０】

図９に示す通り、本実施形態では、有利区間であることを条件に、通常状態、上乗せ特化状態、メインＡＴ状態、ストック特化状態、エンディング状態、待機状態（Ａ、Ｂ）およびプレミアＡＴ状態（非有利区間以外の出玉状態）に制御可能になる。本実施形態では、各出玉状態のうち、指示表示器１６における指示が実行される出玉状態を「指示期間」と総称する場合がある。

【０１５１】

詳細には後述するが、本実施形態の指示期間では、複数種類の指示モード（ａ～ｃ）の何れかに制御される。以上の指示モードに応じて、停止操作順序が指示される確率が変化する。指示表示器１６における指示が実行されない出玉状態を「非指示期間」と総称する場合がある。本実施形態では、上乗せ特化状態、メインＡＴ状態、ストック特化状態、エンディング状態およびプレミアＡＴ状態が指示期間であり、他の出玉状態は非指示期間である。

【０１５２】

上述した通り、設定値が変更されると、各遊技状態のうち非内部中状態へ移行する。また、設定値が変更されると、各出玉状態のうち非有利区間へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ａ））。詳細には後述するが、内部中状態の非有利区間と非内部中状態の非有利区間とでは、移行可能な出玉状態が相違する。例えば、設定値が変更された直後の非有利区間は非内部中状態である。以上の非有利区間では、「ハズレ」および「リプレイ１」以外の当選エリア（以下「有利区間移行当選エリア」）が当選すると、各出玉状態のうち通常状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｂ））。

【０１５３】

通常状態は、非指示期間であり、ＡＴ初当り抽選を含む各種の処理が実行される。なお、ＡＴ初当り抽選の当選確率が相違する複数のモードを通常状態は含む。具体的には、通常状態においてモード移行抽選が当選エリアに応じた確率で実行され、当該抽選の結果に応じてモードが移行する。以上の通常状態は、指示期間へ移行するまでに要する遊技回数の平均が他の出玉状態より長い比較的不利な出玉状態である。

【０１５４】

通常状態におけるＡＴ初当り抽選で当選すると、その後、上乗せ特化状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｃ））。上乗せ特化状態は、指示期間であり、メインＡＴ状態の遊技回数が加算（上乗せ）される出玉状態である。ただし、上乗せ特化状態の序盤の遊技は、非指示期間になる（後述の図９（ｂ）参照）。上乗せ特化状態へは、上述した通り、通常状態から移行する。すなわち、通常状態から指示期間へ移行した場合、当該指示期間の最初の出玉状態は上乗せ特化状態になる。以上の場合、上乗せ特化状態は、メインＡＴ状態の初期遊技回数を決定する出玉状態として機能する。

【０１５５】

上乗せ特化状態の各遊技では、上乗せ遊技回数が抽選により決定される。具体的には、メインＡＴ状態の残り遊技回数はＡＴ遊技回数カウンタに記憶される。上乗せ特化状態では、他の出玉状態より高い確率で上乗せ遊技回数が決定され、決定された上乗せ遊技回数

がＡＴ遊技回数カウンタに加算される。以上の上乗せ特化状態は、例えば１０回の遊技で終了する。ただし、上乗せ特化状態の遊技回数は適宜に変更できる。例えば、上乗せ特化状態を１０回より多い遊技回数としてもよい。

【０１５６】

また、上乗せ特化状態では、当選エリアに応じて上乗せ遊技回数が決定される。具体的には、各当選エリアのうちベルグループＡが当選した場合、ベルグループＢが当選した場合より多くの上乗せ遊技回数が決定され易い。詳細には後述するが、本実施形態では、上乗せ特化状態において、ベルグループＡが当選した場合とベルグループＢが当選した場合とで、共通の指示演出Ｘが実行される。また、ベルグループＡが当選した場合とベルグループＢが当選した場合とで、表示され得る指示情報は共通である。以上の構成によれば、指示演出または指示情報により、ベルグループＡが当選したかベルグループＢが当選したかを把握できない。したがって、実際にベル役（３枚ベル役、１２枚ベル役）が入賞するまで、ベルグループＡが当選したことを期待して遊技させることができるという利点がある。

【０１５７】

詳細には後述するが、後述のストック特化状態において、上乗せ特化状態へ移行する権利が複数個付与される場合がある。具体的には、ストック特化状態では、上乗せストックカウンタが加算される場合がある。上乗せ特化状態の残り遊技回数が数値「０」に達した場合であっても、上乗せストックカウンタが数値「１」以上の場合、上乗せストックカウンタから数値「１」が減算され、再度上乗せ特化状態へ移行する。以上の説明から理解される通り、上乗せ特化状態へ移行する権利が複数個付与された場合、上乗せ特化状態が複数回繰り返される。

【０１５８】

図９に示す通り、通常状態におけるＡＴ初当り抽選に当選した場合に加え、当選エリア「白セブン」が当選した場合に上乗せ特化状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｄ））。例えば、通常状態において当選エリア「白セブン」が当選すると、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。同様に、メインＡＴ状態において当選エリア「白セブン」が当選すると、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。以上の上乗せ特化状態は、既に進行していたメインＡＴ状態の残り遊技回数を加算（延長）するための出玉状態として機能する。

【０１５９】

また、ストック特化状態において当選エリア「白セブン」が当選した場合、上乗せストックカウンタに数値「１」が加算される。以上の場合、ストック特化状態が終了した後に、上乗ストックカウンタから数値「１」が減算され、上乗せ特化状態へ移行する。プレミアＡＴ状態において当選エリア「白セブン」が当選した場合も同様に、上乗せストックカウンタに数値「１」が加算され、プレミアＡＴ状態が終了した後に、上乗せ特化状態へ移行する。

【０１６０】

非有利区間において当選エリア「白セブン」が当選した場合、プレミアストックフラグをＯＮ状態に変更し、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。以上の場合、上乗せ特化状態およびメインＡＴ状態が終了した後に、プレミアＡＴ状態へ移行することができる（詳細には後述）。待機状態（Ａ、Ｂ）において当選エリア「白セブン」が当選した場合も同様に、プレミアストックフラグをＯＮ状態に変更し、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。

【０１６１】

上乗せ特化状態において当選エリア「白セブン」が当選した場合、当該上乗せ特化状態終了後に新たな上乗せ特化状態を開始する。なお、プレミアストックフラグがＯＮ状態のプレミアＡＴ状態において当選エリア「白セブン」が当選した場合、中１ｓｔまたは右１ｓｔが指示され、特別な特典は付与されない。「白セブン」が当選した場合、中１ｓｔまたは右１ｓｔで停止操作されると、「セブンＣ－セブンＣ－セブンＣ」の図柄組合せは停

止表示されず、他の当選エリアが当選した場合にも入賞する１枚役が入賞する。以上の構成では、プレミアＡＴ状態において当選役「白セブン」が当選した旨を遊技者に察知されない。

【０１６２】

図９（ａ）に示す通り、上乗せ特化状態が終了すると、メインＡＴ状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｅ））。メインＡＴ状態は、指示期間である。以上のメインＡＴ状態の各遊技では、上述のＡＴ遊技回数カウンタが数値「１」ずつ減算される。また、メインＡＴ状態の各遊技では、当選エリアに応じた確率で、当該メインＡＴ状態の上乗せ遊技回数が決定される。

【０１６３】

メインＡＴ状態は、ＡＴ遊技回数カウンタが数値「０」まで減算されると終了する。メインＡＴ状態が終了すると、通常状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｈ））。ただし、メインＡＴ状態が終了する際に、プレミアストックフラグがＯＮ状態の場合、非有利区間または待機状態Ｂへ移行する（詳細には後述）。なお、ＡＴ初当り抽選において、複数個のＡＴセットが付与される場合がある。ＡＴ遊技回数カウンタが数値「０」に達した場合であっても、ＡＴセットが数値「１」以上の場合、ＡＴセットから数値「１」を減算し、再度上乗せ特化状態へ移行する。

【０１６４】

メインＡＴ状態においてリプレイ１０が当選すると、ストック特化状態へ移行するか否かが抽選される。当該抽選で当選すると、赤セブンリプレイ役が停止表示される停止操作順序（右１ｓｔ）が指示され、次回の遊技からストック特化状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｆ））。また、メインＡＴ状態においてリプレイ９（赤セブン）が当選すると、次回の遊技からストック特化状態へ移行する。通常状態においてリプレイ９（赤セブン）が当選した場合、次回の遊技からストック特化状態へ移行し、当該ストック特化状態が終了した後に、上乗せ特化状態、メインＡＴ状態の順に移行する。

【０１６５】

非有利区間においてリプレイ９（赤セブン）が当選した場合、プレミアストックフラグをＯＮ状態に変更し、次回の遊技からストック特化状態へ移行する。以上の場合、ストック特化状態、上乗せ特化状態およびメインＡＴ状態が終了した後に、プレミアＡＴ状態へ移行することができる（詳細には後述）。待機状態（Ａ、Ｂ）においてリプレイ９（赤セブン）が当選した場合も同様に、プレミアストックフラグをＯＮ状態に変更し、次回の遊技からストック特化状態へ移行する。

【０１６６】

上乗せ特化状態においてリプレイ９（赤セブン）が当選した場合、当該上乗せ特化状態を途中で中断し、ストック特化状態へ移行する。また、当該ストック特化状態が終了すると、中断した上乗せ特化状態を再開する。プレミアＡＴ状態またはエンディング状態においてリプレイ９（赤セブン）が当選した場合、特別な特典は付与されない。また、プレミアＡＴ状態またはエンディング状態においてリプレイ９（赤セブン）が当選した場合、赤セブンリプレイ役が停止表示されない停止操作順序（中１ｓｔまたは右１ｓｔ）を指示する指示演出が実行される。

【０１６７】

ストック特化状態は、指示期間であり、各遊技において高確率で上乗せストックカウンタが加算される。すなわち、ストック特化状態では、上乗せ特化状態へ移行する権利が高確率で付与される。具体的には、上述の択当てグループＣが当選し、且つ、赤セブンリプレイ役が停止表示される停止操作順序で停止操作がされた場合、上乗せストックカウンタが加算される。また、上述の回復リプレイが当選した場合、上乗せストックカウンタが加算される。なお、ストック特化状態へ移行する際に、上乗せストックカウンタに初期値「１」が設定される。

【０１６８】

以上のストック特化状態は、予め定められた回数（例えば１２回）の遊技で終了する。

ただし、上乗せストックカウンタが加算されると、ストック特化状態の残り遊技回数が１２回にリセットされる（回復する）。１２回の遊技のうちに１度も上乗せストックカウンタが加算されないと、ストック特化状態は終了する。ストック特化状態が終了すると、上乗せ特化状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｇ））。以上の上乗せ特化状態は、ストック特化状態において加算された上乗せストックカウンタの数値に応じた回数繰り返される。

【０１６９】

ストック特化状態では、通常モードおよび特殊モードの何れかに制御される。具体的には、ストック特化状態は、原則は通常モードになる。ただし、ストック特化状態において、リプレイ９（赤セブン）が当選した場合、通常モードから特殊モードへ移行する。以上の特殊モードでは、通常モードと比較して、各遊技における上乗せストックカウンタの加算値の平均が多くなる。以上の特殊モードは、ストック特化状態が終了するまで継続する。ただし、ストック特化状態の残り遊技回数がリセットされた契機の一部で（抽選により）特殊モードが終了する構成としてもよい。

【０１７０】

図９（ａ）に示す通り、差枚数カウンタ（現在の有利区間が強制的に終了するまでのメダル数）が１５１未満に減算されると、エンディング状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｉ））。具体的には、メインＡＴ状態、上乗せ特化状態、ストック特化状態またはプレミアＡＴ状態において差枚数カウンタが１５１未満に減算されると、エンディング状態へ移行する。エンディング状態は、指示期間であり、差枚数カウンタが数値「０」に減算されるまで継続する。すなわち、有利区間が強制的に終了する契機が成立するまでエンディング状態は継続する。

【０１７１】

以上の構成では、エンディング状態が終了すると、非有利区間へ移行する。上述した通り、本実施形態では、設定値が変更された直後以外の遊技は、原則、内部中状態になる。したがって、エンディング状態が終了した後の非有利区間は、通常、内部中状態である（図９（ａ）の矢印（Ｊ））。内部中状態の非有利区間では、有利区間移行当選エリアが当選すると、初期状態決定処理（有利区間移行処理の一部）が実行される。以上の初期状態決定処理では、設定値に応じた確率で、待機状態Ａへ移行するか（図９（ａ）の矢印（Ｍ）参照）、待機状態Ｂへ移行するか（図９（ｂ）の矢印（Ｋ）参照）が決定される。

【０１７２】

待機状態Ｂの各遊技では、プレミア移行抽選処理が実行される。以上のプレミア移行抽選処理で当選すると、プレミア移行フラグがＯＮ状態に変更される。また、待機状態Ｂの各遊技では、待機残り回数カウンタが数値「１」ずつ減算される。待機状態Ｂへ移行する場合、以上の待機残り回数カウンタに初期値「３０」がセットされる。また、待機状態Ｂへ移行する場合、待機天井カウンタに数値「３」がセットされる。

【０１７３】

待機状態Ｂにおいて、待機残り回数カウンタが数値「０」に減算されると、プレミア移行フラグがＯＮ状態であるか否かが判定される。プレミア移行フラグがＯＮ状態の場合（３０回の遊技中にプレミア移行抽選処理で当選していた場合）、その後、プレミアＡＴ状態へ移行する。一方、プレミア移行フラグがＯＮ状態ではない場合、待機天井カウンタから数値「１」が減算され、減算結果が数値「０」であるか否かが判定される。待機天井カウンタが数値「０」の場合、その後、プレミアＡＴ状態へ移行する。一方、待機天井カウンタが数値「０」ではない場合、待機残り回数カウンタに再度「３０」がセットされる。以上の構成では、待機状態Ｂは最大で９０回継続し、その後、プレミアＡＴ状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｌ））。

【０１７４】

待機状態Ａは１回の遊技で終了する。また、待機状態Ａが終了すると非有利区間へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｎ））。以上の構成では、非有利区間における初期状態決定処理で待機状態Ｂが決定されるまで、非有利区間および待機状態Ａへ繰返し移行する。詳細

には後述するが、設定値「０」では他の設定値と比較して、初期状態決定処理で待機状態Ｂが決定され難い。すなわち、設定値「０」では他の設定値と比較して、総遊技回数における有利区間の遊技回数の割合が小さくなる。

【０１７５】

ただし、待機状態Ａでは待機状態Ｂと同様にプレミア移行抽選処理が実行される。仮に、待機状態Ａにおいてプレミア移行抽選処理で当選した場合、プレミア移行フラグがＯＮ状態になる。以上の場合、当該待機状態Ａが１回の遊技では終了せず、その後も継続される。具体的には、待機状態Ａにおいてプレミア移行フラグがＯＮ状態に変更されていると、待機残り回数カウンタに数値「３０」をセットし、待機天井カウンタに数値「１」がセットされる。以上の構成では、プレミア移行フラグがＯＮ状態に変更されてから、待機状態Ａにおいて３０回の遊技が実行されると、待機残り回数カウンタが数値「０」に減算される。また、待機残り回数カウンタが数値「０」に減算されると待機天井カウンタが数値「０」に減算され、その後、プレミアＡＴ状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｏ））。

【０１７６】

上述した通り、メインＡＴ状態が終了する際に、プレミアストックフラグがＯＮ状態の場合がある。以上の場合、差枚数カウンタの現在値に応じて、有利区間を継続してプレミアＡＴ状態へ移行する場合と、有利区間を一旦終了してプレミアＡＴ状態へ移行する場合とがある。

【０１７７】

具体的には、プレミアストックフラグがＯＮ状態の場合、差枚数カウンタ（現在の有利区間が強制的に終了するまでのメダル数）が２４００（初期値）以上であるか否かが判定される。仮に、差枚数カウンタが２４００未満の場合、現在の有利区間を終了し、非有利区間へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｒ））。メインＡＴ状態が終了して非有利区間へ移行した場合、遊技状態は内部中状態であるのが通常である。したがって、メインＡＴ状態が終了して非有利区間へ移行した場合、上述のエンディング状態が終了して非有利区間へ移行した場合と同様に、その後、待機状態（Ａ、Ｂ）を介してプレミアＡＴ状態へ移行する。

【０１７８】

一方、差枚数カウンタが２４００以上の場合、現在の有利区間を継続し、待機状態Ｂへ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｒ））。以上の場合、待機残り回数カウンタに初期値「１０」が設定され、待機天井カウンタに初期値「１」が設定される。したがって、有利区間が継続した場合、メインＡＴ状態が終了してから１０回の遊技が実行されるとプレミアＡＴ状態へ移行する。

【０１７９】

以上の通り、メインＡＴ状態が終了してからプレミアＡＴ状態へ移行するまでに要する遊技回数は、非有利区間を介した場合より非有利区間を介さない場合の方が短い。また、メインＡＴ状態が終了してからプレミアＡＴ状態へ移行するまでに要する遊技回数は、非有利区間を介した場合はランダムであり、非有利区間を介さない場合は予め定められている。

【０１８０】

プレミアＡＴ状態は、指示期間である。プレミアＡＴ状態が開始されると、前半プレミアＡＴ状態へ移行する。前半プレミアＡＴ状態は、例えば１００回の遊技にわたり継続する。また、前半プレミアＡＴ状態では、後半移行抽選が実行される。以上の後半移行抽選は、約７５％の確率で当選する。後半移行抽選に当選すると、前半プレミアＡＴ状態が終了した後に後半プレミアＡＴ状態へ移行する。後半プレミアＡＴ状態は、例えば３０回の遊技にわたり継続する。また、後半プレミアＡＴ状態では継続抽選が実行され、継続抽選で当選すると後半プレミアＡＴ状態が繰返される。

【０１８１】

なお、本実施形態では、後半プレミアＡＴ状態へ移行すると、約６５％の確率で差枚数カウンタを２４００枚に到達させることができる（有利区間を完走することができる）。

上述した通り、有利区間が終了すると、待機状態を介してプレミアＡＴ状態へ移行する。したがって、プレミアＡＴ状態へ移行した場合、当該プレミアＡＴ状態で有利区間を完走させることで、プレミアＡＴ状態へ繰返し移行させることができる。

【０１８２】

図９（ａ）に示す通り、当選エリア「プレミア」に当選すると（ＢＡＲ図柄が揃うと）、プレミアＡＴ状態へ移行する（図９（ａ）の矢印（Ｐ））。例えば、通常状態、上乗せ特化状態またはメインＡＴ状態で当選エリア「プレミア」に当選すると、次回の遊技からプレミアＡＴ状態へ移行する。以上の場合、プレミアストックフラグは変更されない。また、非有利区間で当選エリア「プレミア」に当選すると、次回の遊技からプレミアＡＴ状態へ移行する。以上の場合、プレミアストックフラグがＯＮ状態に変更される。

【０１８３】

ストック特化状態において、当選エリア「プレミア」に当選すると、当該ストック特化状態が終了してからプレミアＡＴ状態へ移行する。なお、ストック特化状態において、当選エリア「プレミア」に当選した回数が２回目の場合、プレミアストックフラグがＯＮ状態に変更される。また、ストック特化状態において、当選エリア「プレミア」に当選し、且つ、既にプレミアストックフラグがＯＮ状態に変更されている場合に、当該ストック特化状態で再度当選エリア「プレミア」に当選した場合、１２枚ベル役が入賞する右１ｓｔが指示され、特別な特典は付与されない。

【０１８４】

エンディング状態において当選エリア「プレミア」に当選した場合、１２枚ベル役が入賞する右１ｓｔが指示され、特別な特典は付与されない。待機状態（Ａ、Ｂ）において当選エリア「プレミア」に当選すると、次回の遊技からプレミアＡＴ状態へ移行する。以上の場合、プレミアストックフラグがＯＮ状態に変更される。

【０１８５】

上述した通り、有利区間における非指示期間において変則押順で停止操作すると、メインペナルティ制御が実行される。具体的には、メインＲＡＭ３０３には遊技進行フラグが記憶される。非指示期間において左１ｓｔで停止操作する限りは、遊技進行フラグはＯＮ状態から変化しない。一方、非指示期間において変則押順で停止操作された遊技では、第３停止操作後にメインペナルティ制御が実行される。メインペナルティ制御が実行されると、遊技進行フラグはＯＦＦ状態になる。なお、非有利区間（有利区間移行処理が実行される遊技を含む）ではメインペナルティ制御は実行されない。

【０１８６】

以上の構成では、今回の遊技において変則押順で停止操作すると、次回の遊技の開始時において遊技進行フラグはＯＦＦ状態になる。遊技の開始時に遊技進行フラグがＯＦＦ状態の場合、指示機能に係る処理は実行されない（ただし、後述の有利区間制御処理（有利区間カウンタおよび差枚数カウンタの更新処理）は実行される）。具体的には、遊技の開始時に遊技進行フラグがＯＦＦ状態の場合、各種のカウンタ（現在の出玉状態の残り遊技回数を示すカウンタなど）が減算されず、且つ、各種の抽選が実行されない。すなわち、遊技進行フラグがＯＦＦ状態の期間では、遊技が進行できなくなるというペナルティが付与される。左１ｓｔで停止操作されると、遊技進行フラグがＯＦＦ状態からＯＮ状態に変更される。

【０１８７】

図９（ｂ）は、各出玉状態の詳細を説明するための図である。図９（ｂ）には、各出玉状態が非指示期間であるか指示期間であるかが示される。上述した通り、非有利区間、通常状態、待機状態（Ａ、Ｂ）は非指示期間である。また、メインＡＴ状態、ストック特化状態、エンディング状態およびプレミアＡＴ状態は指示期間である。また、上乗せ特化状態の各遊技のうち１回目から３回目までの遊技は非指示期間であり、上乗せ特化状態の４回目以降の遊技は指示期間である。

【０１８８】

図９（ｂ）に示す通り、非指示期間のうち通常状態および待機状態では、変則押順で停

止操作するとペナルティ制御（メインペナルティ制御）が実行される。一方、非指示期間であっても、非有利区間および上乗せ特化状態（１～３ゲーム目）では、当選エリアによらずペナルティ制御は実行されない。また、指示期間の各出玉状態では、ペナルティ制御は実行されない。

【０１８９】

メインペナルティ制御が実行されると、例えば、通常状態におけるＡＴ初当り抽選が省略される。また、メインペナルティ制御が実行されると、待機状態において後述のプレミアＡＴ移行抽選が省略される。ただし、当選エリアのうちリプレイ９（赤セブン）、白セブン、プレミア（ＢＡＲ揃い）が当選した遊技では、変則押順で停止操作された場合であってもメインペナルティ制御は実行されない。

【０１９０】

図９（ｂ）には、指示期間における各出玉状態での指示モード（ａ、ｂ、ｃ）が示される。本実施形態では、指示期間において、指示モードａ、指示モードｂおよび指示モードｃを含む各指示モードの何れかに制御される。具体的には、図９（ｂ）に示す通り、各出玉状態のうちメインＡＴ状態およびプレミアＡＴ状態が指示モードａになる。また、上乗せ特化状態（４ゲーム目以降）およびエンディング状態が指示モードｂになり、ストック特化状態は指示モードｃになる。

【０１９１】

各指示モードでは、指示表示器１６により停止操作順序が指示される当選エリアが相違する。具体的には、指示モードａでは、各当選エリアのうちベルグループＢが当選すると、１２枚ベル役を入賞させるための正解押順が指示される。指示モードｂでは、各当選エリアのうちベルグループＢが当選すると、１２枚ベル役を入賞させるための正解押順が指示され、且つ、ベルグループＡが当選すると３枚ベル役が入賞する停止操作順序（変則押順の何れか）が指示される。指示モードｃでは、各当選エリアのうちベルグループＢが当選すると、１２枚ベル役を入賞させるための正解押順が指示され、且つ、ベルグループＡが当選すると３枚ベル役が入賞する停止操作順序（変則押順の何れか）が指示され、且つ、択当てグループＣが当選すると、中１ｓｔが指示される。

【０１９２】

図９（ｂ）には、各指示モードでの増加値が示される。本実施形態において、「増加値」とは、指示表示器１６において停止操作順序が指示された遊技では当該停止操作順序で停止操作し、且つ、停止操作順序が指示されない遊技では左１ｓｔで停止操作した場合における、１回の遊技で増加（規定数「３」－払出枚数）するメダル数の期待値である。

【０１９３】

例えば、指示モードｂおよび指示モードｃでは、ベルグループＡが当選した遊技およびベルグループＢが当選した遊技の双方において、停止操作順序が指示される。以上の指示モードｂおよび指示モードｃにおける増加値は約「４」になる。一方、指示モードａでは、ベルグループＢが当選した遊技では停止操作順序が指示されるが、ベルグループＡが当選した遊技では停止操作順序が指示されない。したがって、指示モードａにおける増加値は、ベルグループＡの当選遊技において左１ｓｔで停止操作する（１枚役が入賞し３枚ベル役は入賞しない）と仮定して算出される。以上の指示モードａの増加値は、指示モードｂおよび指示モードｃにおける増加値「４」より少なくなる。具体的には、指示モードａの増加値は約「２．７７」である。

【０１９４】

ただし、本実施形態では、指示モードａにおいても、ベルグループＡが当選した遊技において３枚ベル役を入賞可能な構成が採用される。具体的には後述するが、指示モードａにおいてベルグループＡが当選すると、ベルグループＡが当選した旨を示唆する示唆演出が実行される。以上の示唆演出では、３枚ベル役を入賞させるための停止操作順序が直接指示されない。

【０１９５】

上述した通り、ベルグループＡが当選した遊技では、変則押順（中１ｓｔ、右１ｓｔ）

の何れかで停止操作すると、３枚ベル役が入賞する。したがって、遊技者は、示唆演出が実行された遊技において、変則押順で停止操作することで、具体的な停止操作順序が指示されないにも関わらず、３枚ベル役を入賞させることができる。また、指示モードａを含む指示期間の各遊技では、当該遊技における停止操作順序の指示の有無によらず、変則押順で停止操作してもメインペナルティ制御は実行されない。

【０１９６】

以上の構成では、指示モードａにおいてもベルグループＡが当選した遊技で３枚ベル役が入賞する手順で遊技される。以上の手順で遊技した場合、１回の遊技で増加するメダル数の期待値（以下「実加算値」）は、指示モードａ、指示モードｂおよび指示モードｃにおいて数値「４」で共通になる。図９（ｂ）には、各出玉状態における実加算値が示される。

【０１９７】

図１０（ａ）、図１０（ｂ－１）から図１０（ｂ－３）は、各指示決定テーブル（Ｘ、Ｙａ、Ｙｂ、Ｙｃ）の概念図である。メインＣＰＵ３０１は、各遊技において、指示決定テーブルにより指示番号を決定し、当該指示番号に応じた指示情報（「０１」～「０５」）を指示表示器１６に表示する。また、メインＣＰＵ３０１は、各遊技で決定した指示番号を示すコマンド（後述の第２コマンド）をサブ制御基板４００（サブＣＰＵ４１２）に送信する。

【０１９８】

各指示決定テーブルは、指示決定テーブルＸ（図１０（ａ））と指示決定テーブルＹ（図１０（ｂ－１）～図１０（ｂ－３））とを含んでいる。指示決定テーブルＸは、非指示期間の各遊技の指示番号を決定するのに用いられる。また、指示決定テーブルＹ（Ｙａ、Ｙｂ、Ｙｃ）は、指示期間の各遊技の指示番号を決定するのに用いられる。図１０に示すように、各指示決定テーブルは、当選エリア毎の各指示番号を含んで構成される。

【０１９９】

指示決定テーブルＹは、指示決定テーブルＹａ、指示決定テーブルＹｂおよび指示決定テーブルＹｃを含む。指示決定テーブルＹａは、指示期間のうち指示モードａ（メインＡＴ状態、プレミアＡＴ状態）において用いられる。指示決定テーブルＹａは、指示期間のうち指示モードａにおいて用いられる。また、指示決定テーブルＹｂは指示期間のうち指示モードｂにおいて用いられ、指示決定テーブルＹｃは指示モードｃにおいて用いられる。

【０２００】

図１０（ａ）に示すように、非指示期間において、何れの当選エリアが当選した場合であっても、指示番号「９９」が決定される。指示番号「９９」が決定された場合、指示表示器１６は、指示情報を表示しない。具体的には、指示番号「９９」が決定された場合、指示表示器１６は、指示情報を表示する期間において数字「０」を表示する。以上の構成によれば、非指示期間では、指示表示器１６により停止操作態様（停止操作位置、停止操作順序）が指示されない。

【０２０１】

図１０（ｂ－１）は、指示決定テーブルＹａの概念図である。上述した通り、指示決定テーブルＹａは、指示モードａで用いられる。すなわち、指示決定テーブルＹａは、メインＡＴ状態およびプレミアＡＴ状態において用いられる。

【０２０２】

図１０（ｂ－１）に示すように、指示モードａの各遊技において、ベルグループＢのうちベルＢ１またはベルＢ２が当選すると、メインＣＰＵ３０１は、指示番号「０１」を決定する。指示番号「０１」を決定した場合、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報として数字「１」（以下、「指示情報「１」」と記載する）を表示させる。上述した通り、ベルＢ１またはベルＢ２が当選した場合の正解押順は「中左右」である。以上の構成では、指示情報「１」が表示された遊技では、「中左右」の順序で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より有利になる。したがって、指示情報「１」が指示表示

器１６に表示された場合、遊技者は、「中左右」の順序で停止操作する。以上の構成は、指示情報「１」を表示することで、「中左右」の順序で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。

【０２０３】

指示モードａの各遊技において、ベルＢ３またはベルＢ４が当選した場合、メインＣＰＵ３０１は、指示番号「０２」を決定する。指示番号「０２」を決定した場合、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報として数字「２」（以下、「指示情報「２」」と記載する）を表示させる。上述した通り、ベルＢ３またはベルＢ４が当選した場合の正解押順は「中右左」である。以上の構成では、指示情報「２」が表示された遊技では、「中右左」の順序で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より有利になる。したがって、指示情報「２」が指示表示器１６に表示された場合、遊技者は、「中右左」の順序で停止操作する。以上の構成は、指示情報「２」を表示することで、「中右左」の順序で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。

【０２０４】

指示モードａの各遊技において、ベルＢ５またはベルＢ６が当選した場合、メインＣＰＵ３０１は、指示番号「０３」を決定する。指示番号「０３」を決定した場合、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報として数字「３」（以下、「指示情報「３」」と記載する）を表示させる。上述した通り、ベルＢ５またはベルＢ６が当選した場合の正解押順は「右左中」である。以上の構成では、指示情報「３」が表示された遊技では、「右左中」の順序で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より有利になる。したがって、指示情報「３」が指示表示器１６に表示された場合、遊技者は、「右左中」の順序で停止操作する。以上の構成は、指示情報「３」を表示することで、「右左中」の順序で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。

【０２０５】

指示モードａの各遊技において、ベルＢ７またはベルＢ８が当選した場合、メインＣＰＵ３０１は、指示番号「０４」を決定する。指示番号「０４」を決定した場合、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報として数字「４」（以下、「指示情報「４」」と記載する）を表示させる。上述した通り、ベルＢ７またはベルＢ８が当選した場合の正解押順は「右中左」である。以上の構成では、指示情報「４」が表示された遊技では、「右中左」の順序で停止操作した場合、他の順序で停止操作した場合より有利になる。したがって、指示情報「４」が指示表示器１６に表示された場合、遊技者は、「右中左」の順序で停止操作する。以上の構成は、指示情報「４」を表示することで、「右中左」の順序で停止操作することが遊技者に指示されるとも換言される。

【０２０６】

以上の通り、指示モードａでは、各当選エリアのうちベルグループＢ（ベルＢ１～８）が当選すると、正解押順が指示表示器１６により指示される。一方、図１０（ｂ－１）に示す通り、指示モードａでは、各当選エリアのうちベルグループＡ（ベルＡ１～４）が当選しても、停止操作順序が指示されない。すなわち、ベルグループＡ（ベルＡ１～４）が指示モードａで当選した場合、３枚ベル役が入賞する停止操作順序（変則押順）が指示されない。ただし、上述した通り、指示モードａにおいてベルグループＡが当選すると、３枚ベル役が入賞する変則押順で停止操作すべき旨が示唆演出により示唆される。図１０（ｂ－１）に示す通り、指示モードａでは、ベルグループＢ以外の当選エリアが当選した遊技では、指示表示器１６による指示は実行されない。

【０２０７】

図１０（ｂ－２）は、指示決定テーブルＹｂの概念図である。指示決定テーブルＹｂは、指示モードｂで用いられる。上述した通り、エンディング状態および上乗せ特化状態（４ゲーム目以降）が指示モードｂになる。図１０（ｂ－２）に示す通り、指示モードｂにおいてベルグループＢが当選すると、指示モードａと同様に、１２枚ベル役が入賞する正解押順が指示表示器１６により指示される。

【０２０８】

指示モードｂにおいては、ベルグループＢが当選した遊技に加え、ベルグループＡ（ベルＡ１～４）が当選した遊技において指示表示器１６により停止操作順序が指示される。具体的には、指示モードｂにおいてベルグループＡのうちベルＡ１が当選すると、メインＣＰＵ３０１は、指示番号「０１」（中左右）を決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報「１」を表示させる。すなわち、指示モードｂにおいてベルＡ１が当選すると、ベルＢ１（ベルＢ２）が当選した場合と同様に、「中左右」の停止操作順序が指示される。上述した通り、ベルＡ１が当選した遊技では、変則押順（中左右を含む）で停止操作すると３枚ベル役が入賞する。したがって、指示モードｂにおいて、指示表示器１６の指示に従うことで、ベルＡ１が当選した遊技で３枚ベル役を入賞させることができる。

【０２０９】

指示モードｂにおいてベルＡ２が当選すると、メインＣＰＵ３０１は、指示番号「０２」を決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報「２」を表示させる。すなわち、指示モードｂにおいてベルＡ２が当選すると、ベルＢ３（ベルＢ４）が当選した場合と同様に、「中右左」の停止操作順序が指示される。上述した通り、ベルＡ２が当選した遊技では、変則押順（中右左を含む）で停止操作すると３枚ベル役が入賞する。したがって、指示モードｂにおいて、指示表示器１６の指示に従うことで、ベルＡ２が当選した遊技で３枚ベル役を入賞させることができる。

【０２１０】

指示モードｂにおいてベルＡ３が当選すると、メインＣＰＵ３０１は、指示番号「０３」を決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報「３」を表示させる。すなわち、指示モードｂにおいてベルＡ３が当選すると、ベルＢ５（ベルＢ６）が当選した場合と同様に、「右左中」の停止操作順序が指示される。上述した通り、ベルＡ３が当選した遊技では、変則押順（右左中を含む）で停止操作すると３枚ベル役が入賞する。したがって、指示モードｂにおいて、指示表示器１６の指示に従うことで、ベルＡ３が当選した遊技で３枚ベル役を入賞させることができる。

【０２１１】

指示モードｂにおいてベルＡ４が当選すると、メインＣＰＵ３０１は、指示番号「０４」を決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報「４」を表示させる。すなわち、指示モードｂにおいてベルＡ４が当選すると、ベルＢ７（ベルＢ８）が当選した場合と同様に「右中左」の停止操作順序が指示される。上述した通り、ベルＡ４が当選した遊技では、変則押順（右中左を含む）で停止操作すると３枚ベル役が入賞する。したがって、指示モードｂにおいて、指示表示器１６の指示に従うことで、ベルＡ４が当選した遊技で３枚ベル役を入賞させることができる。指示モードｂにおいて、ベルグループＡおよびベルグループＢ以外が当選した場合、指示番号「９９」が決定され、指示表示器１６に指示情報は表示されない。

【０２１２】

なお、ベルグループＡが当選した遊技では、変則押順であれば「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」の何れであっても３枚ベル役が入賞する。したがって、指示モードｂにおいてベルグループＡが当選した場合、ベルＡの種類によらず指示情報「Ａ」が指示表示器１６に共通して表示され、指示番号「Ａ」が決定される構成（以下「対比例」）としてもよい。以上の対比例では、指示表示器１６に指示番号「Ａ」が表示された場合、変則押順（中左右、中右左、右左中、右中左）の何れかで停止操作すべきことが指示され、３枚ベル役を入賞させることができる。

【０２１３】

ただし、上述の対比例では、ベルグループＡが当選した遊技（指示情報＝Ａ）とベルグループＢが当選した遊技（指示情報＝１、２、３、４）とで、表示され得る指示情報の種類が相違する。したがって、指示情報の種類数が多くなり、遊技者（特に初心者）によっては、各指示情報が何れの停止操作順序を指示しているのか理解できない不都合が生じ得るという事情がある。以上の事情を考慮して、本実施形態では、ベルグループＡが当選し

た遊技とベルグループＢが当選した遊技とで、表示され得る指示情報を共通にした。以上の本実施形態では、例えば上述の対比例と比較して、指示情報の種類数が削減され、上述の不都合が抑制できるという利点がある。

【０２１４】

図１０（ｂ－３）は、指示決定テーブルＹｃの概念図である。上述した通り、指示決定テーブルＹｃは、指示モードｃで用いられる。すなわち、指示決定テーブルＹｃは、ストック特化状態において用いられる。図１０（ｂ－３）に示す通り、指示モードｃでは、指示モードａおよび指示モードｂと同様に、ベルグループＢが当選すると１２枚ベル役が入賞する正解押順が指示表示器１６により指示される。また、指示モードｃにおいて、指示モードｂと同様に、ベルグループＡが当選すると３枚ベル役が入賞する停止操作順序が指示表示器１６により指示される。

【０２１５】

指示モードｃにおいては、ベルグループＡまたはベルグループＢが当選した遊技に加え、択当てグループＣ（リプレイ２、３）およびリプレイ４（回復リプレイ）が当選した遊技において指示表示器１６により停止操作順序が指示される。具体的には、指示モードｃにおいて択当てグループＣまたはリプレイ４が当選すると、インＣＰＵ３０１は、指示番号「０５」を決定する。また、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器１６に指示情報「５」を表示させる。

【０２１６】

詳細には後述するが、指示モードｃ（ストック特化状態）では、択当てグループＣが当選した遊技において、中１ｓｔ（中左右、中右左の何れか）で停止操作したことを条件に上乗せ特化状態へ移行する権利が付与される。したがって、指示モードｃにおいて指示表示器１６に指示情報「５」が表示された場合、遊技者は中１ｓｔで停止操作する。すなわち、指示表示器１６に指示情報「５」が表示された場合、中１ｓｔで停止操作すべき旨が実質的に指示される。

【０２１７】

なお、本実施形態では、指示モードｃでリプレイ４（回復リプレイ）が当選した場合、停止操作順序によらず上乗せ特化状態へ移行する権利が付与される。したがって、指示モードｃでリプレイ４が当選した場合、指示番号「９９」（指示なし）を決定するとともに指示表示器１６に指示情報を表示しない構成としてもよい。指示モードｃにおいて、ベルグループＡ、ベルグループＢ、択当てグループＣおよびリプレイ４以外が当選した場合、指示番号「９９」が決定され、指示表示器１６に指示情報は表示されない。

【０２１８】

図１１は、メインＣＰＵ３０１からサブＣＰＵ４１２に送信される各コマンド（第１コマンド、第２コマンド）を説明するための図である。図１１に示すように、メインＣＰＵ３０１は、当選エリアに応じて、第１コマンド（「Ａ００」等）をサブＣＰＵ４１２へ送信する。例えば、今回の遊技の当選エリアがハズレの場合、メインＣＰＵ３０１は、コマンド「Ａ００」をサブＣＰＵ４１２に送信する。また、メインＣＰＵ３０１は、リプレイ１が当選した場合、コマンド「Ａ０１」を送信する。

【０２１９】

図１１から理解される通り、各当選エリアには、原則、当該当選エリアに対応する１個の第１コマンドが設けられる。すなわち、当選エリアと第１コマンドとが１対１に対応する。したがって、当該第１コマンドがサブＣＰＵ４１２側で受信された場合、当該第１コマンドから当選エリアが特定できる。したがって、サブＣＰＵ４１２は、第１コマンドに対応する当選エリアに応じた演出を決定できる。

【０２２０】

ただし、図１１に示す通り、リプレイ２およびリプレイ３（択当てグループＣ）が当選した遊技では、第１コマンド「Ａ０２」が共通して送信される。したがって、第１コマンド「Ａ０２」からは、リプレイ２およびリプレイ３の何れが当選したかは判別できない。また、ベルＡ１～Ａ４（ベルグループＡ）が当選した遊技では、第１コマンド「Ａ１０」

が共通して送信される。したがって、第１コマンド「Ａ１０」からは、ベルＡ１～Ａ４の何れが当選したかは判別できない。同様に、ベルＢ１～Ｂ８（ベルグループＢ）または１枚１が当選した遊技では、第１コマンド「Ａ１１」が共通して送信される。したがって、第１コマンド「Ａ１１」からは、ベルＢ１～Ｂ８の何れが当選したかは判別できない。以上の構成では、有利な停止操作順序（例えば、正解押順）を第１コマンドからは特定できない。

【０２２１】

メインＣＰＵ３０１は、第１コマンドに加え、今回の遊技の指示番号（指示情報）に応じた第２コマンド（「Ｂ０１」等）をサブＣＰＵ４１２に送信する。具体的には、今回の遊技で指示番号「９９」（指示なし）を決定した場合、図１１に示す通り、メインＣＰＵ３０１は、コマンド「Ｂ９９」をサブＣＰＵ４１２に送信する。上述したように、指示番号「９９」は、非指示期間の各遊技において決定される。したがって、非指示期間では、当選エリアによらずコマンド「Ｂ９９」が送信される。

【０２２２】

図１１に示すように、メインＣＰＵ３０１は、指示期間のうち指示モードａ（メインＡＴ状態、プレミアＡＴ状態）において、ベルグループＢのうちベルＢ１またはベルＢ２（正解押順は「中左右」）が当選すると、指示番号「０１」（中左右）に対応する第２コマンド「Ｂ０１」を送信する。また、メインＣＰＵ３０１は、指示モードａにおいてベルグループＢのうちベルＢ３またはベルＢ４（正解押順は「中右左」）が当選すると、指示番号「０２」（中右左）に対応する第２コマンド「Ｂ０２」を送信する。同様に、メインＣＰＵ３０１は、指示モードａにおいてベルグループＢのうちベルＢ５またはベルＢ６（正解押順は「右左中」）が当選すると、指示番号「０３」（右左中）に対応する第２コマンド「Ｂ０３」を送信し、ベルＢ７またはベルＢ８（正解押順は「右中左」）が当選すると、指示番号「０４」（右中左）に対応する第２コマンド「Ｂ０４」を送信する。

【０２２３】

図１１に示すように、指示モードａと同様に、指示モードｂ（上乗せ特化状態の４ゲーム目、エンディング状態）および指示モードｃ（ストック特化状態）においてベルグループＢが当選した遊技では、当該遊技で当選したベルＢ（１～８）の正解押順に対応する第２コマンド（Ｂ０１～Ｂ０４）が送信される。以上の第２コマンドを受信すると、サブＣＰＵ４１２は、当該第２コマンドに対応する停止操作順序が指示される指示演出を実行する。以上の指示演出では、１２枚ベル役の正解押順が指示される。

【０２２４】

図１１に示すように、メインＣＰＵ３０１は、指示期間のうち指示モードａにおいて、ベルグループＡが当選すると、第２コマンド「Ｂ９９」を送信する。以上の第２コマンド「Ｂ９９」は、指示番号「９９」（指示なし）に対応する。すなわち、指示モードａにおいてベルグループＡが当選した遊技では、変則押順が有利であるが（変則押順で３枚ベル役が入賞できるが）、有利な停止操作順序に対応する第２コマンドは送信されない。また、指示モードａにおいてベルグループＡが当選した遊技では、指示表示器１６において指示情報が表示されない。

【０２２５】

ただし、ベルグループＡが当選したか否かは、第１コマンド「Ａ１０」によりサブＣＰＵ４１２側で把握可能である。本実施形態のサブＣＰＵ４１２は、指示モードａにおいて第１コマンド「Ａ１０」を受信すると、予め定められた示唆演出を実行する。以上の示唆演出が実行された遊技において変則押順で停止操作することにより３枚ベル役が入賞する。すなわち、以上の示唆演出によれば、指示表示器１６に指示情報が表示されない遊技であっても有利な停止操作順序が実質的に示唆される。

【０２２６】

図１１に示すように、メインＣＰＵ３０１は、指示期間のうち指示モードｂまたは指示モードｃにおいて、ベルグループＡのうちベルＡ１が当選すると、指示番号「０１」（中左右）に対応する第２コマンド「Ｂ０１」を送信する。また、メインＣＰＵ３０１は、指

示期間のうち指示モードｂまたは指示モードｃにおいて、ベルグループＡのうちベルＡ２が当選すると、指示番号「０２」（中右左）に対応する第２コマンド「Ｂ０２」を送信する。

【０２２７】

同様に、メインＣＰＵ３０１は、指示期間のうち指示モードｂまたは指示モードｃにおいて、ベルグループＡのうちベルＡ３が当選すると、指示番号「０３」（右左中）に対応する第２コマンド「Ｂ０３」を送信し、ベルＡ４が当選すると、指示番号「０４」（右中左）に対応する第２コマンド「Ｂ０４」を送信する。以上の第２コマンドを受信すると、サブＣＰＵ４１２は、当該第２コマンドに対応する停止操作順序が指示される指示演出を実行する。以上の指示演出では、３枚ベル役が入賞する停止操作順序が指示される。

【０２２８】

図１１に示すように、メインＣＰＵ３０１は、指示期間のうち指示モードｃにおいて、択当てグループＣまたはリプレイ４が当選すると、指示番号「０５」（中１ｓｔ）に対応する第２コマンド「Ｂ０５」を送信する。以上の第２コマンドを受信すると、サブＣＰＵ４１２は、当該第２コマンドに対応する停止操作順序が指示される指示演出（択当て演出）を実行する（後述の図１４（ｂ－１）参照）。

【０２２９】

メインＣＰＵ３０１は、遊技の進行に応じて各種の遊技情報（連役比率、役物比率、直近連役比率、直近役物比率、指示込役物比率、ボーナス遊技比率）を算出し、当該遊技情報に応じた表示情報をメイン表示器４０に表示させる。以上の遊技情報を算出するため、メインＣＰＵ３０１は、遊技機１に電源が最初に投入されてから遊技回数が１７５０００回に達するまでの期間（以下「総遊技計数期間」という）の遊技回数を計数する。

【０２３０】

図１２は、メインＲＡＭ３０３の各記憶領域（Ｇ１～Ｇ３、ｇ１、ｇ２）を説明するための図である。以上の各記憶領域は、上述の各遊技情報（連役比率など）を記憶するために設けられ、記憶領域Ｇ１、記憶領域Ｇ２、記憶領域Ｇ３、記憶領域Ｇ４、記憶領域ｇ１および記憶領域ｇ２を含む。例えば、記憶領域の各々には１バイトの情報が記憶可能である。

【０２３１】

以下、説明のため、所謂「第１種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動する期間を単に「第１役連中」と記載する場合がある。同様に、所謂「第２種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動する期間を単に「第２役連中」と記載する場合がある。第１役連中および第２役連中は、予め定められた枚数のメダルの払出で終了する。また、所謂「第１種特別役物」が作動する期間を単に「第１役物中」と記載し、所謂「第２種特別役物」が作動する期間を単に「第２役物中」と記載する場合がある。第１役物中は８回の遊技で終了し、第２役物中は１回の遊技で終了する。また、所謂「普通役物」が作動する期間を「普通役物中」と記載する場合がある。普通役物中は１回の遊技で終了する。

【０２３２】

本実施形態のボーナス作動状態は、第１役連中であり、全ての遊技が第１役物中である。なお、第１役連中に「第１役連一般中」を設けてもよい。第１役連一般中では、第１役連一般中以外の遊技状態と比較して、第１種特別役物を作動させる当選役（ＲＢ役）が当選し易い。また、第２役連中を設ける場合、第２役連中に「第２役連一般中」を設けてもよい。第２役連一般中では、第２役連一般中以外の遊技状態と比較して、第２種特別役物を作動させる当選役（ＣＢ役）が当選し易い。

【０２３３】

連役比率は、最初の電源投入時から現在まで（以下「総遊技期間」という）に獲得したメダル枚数（以下「総メダル枚数Ａ」という）のうち、第１役物中（第１役連中の第１役物中を含む）で獲得したメダル枚数（以下「連役メダル枚数Ｂ」）が占める割合である（連役比率＝Ｂ／Ａ）。本実施形態の連役メダル枚数Ｂは、ボーナス作動状態（第１役連中の第１役物中）で獲得したメダル枚数である。図１２に示す通り、連役比率は記憶領域Ｇ

１に記憶される。
【０２３４】
メインＣＰＵ３０１は、４００回の遊技毎に連役比率を算出し、算出結果を記憶領域Ｇ１に記憶する。仮に、算出結果に小数部が含まれる場合、メインＣＰＵ３０１は、小数部は切り捨てて整数部のみを連役比率として記憶領域Ｇ１に記憶する。
【０２３５】
役物比率は、総メダル枚数Ａのうち、第１役物中、第２役物中および普通役物中で獲得したメダル枚数の合計（以下「役物メダル枚数Ｃ」という）が占める割合である（役物比率＝Ｃ／Ａ）。図１２に示す通り、役物比率は記憶領域Ｇ２に記憶される。本実施形態の役物メダル枚数Ｃは、第２役物中および普通役物中は設けられないため、第１役物中（ボーナス作動状態）で獲得したメダル枚数になる。
【０２３６】
メインＣＰＵ３０１は、４００回の遊技毎に役物比率を算出し、算出結果を記憶領域Ｇ２に記憶する。仮に、算出結果に小数部が含まれる場合、メインＣＰＵ３０１は、小数部は切り捨てて整数部のみを役物比率として記憶領域Ｇ２に記憶する。指示込役物比率は、指示表示器１６が押順を指示した遊技で獲得したメダルの合計枚数（以下「指示遊技メダル枚数Ｄ」という）および役物メダル枚数Ｃの合計のメダル枚数（Ｃ＋Ｄ）が総メダル枚数Ａに占める割合である（指示込役物比率＝（Ｃ＋Ｄ）／Ａ）。本実施形態では、指示表示器１６が押順を指示した遊技で、当該押順以外で停止操作した場合（押順ミスした場合）であっても、１枚役が停止表示され得る。以上の場合、指示遊技メダル枚数Ｄに数値「１」が加算される。
【０２３７】
メインＣＰＵ３０１は、４００回の遊技毎に指示込役物比率を算出し、算出結果を記憶領域Ｇ３に記憶する。仮に、算出結果に小数部が含まれる場合、メインＣＰＵ３０１は、小数部は切り捨てて整数部のみを指示込役物比率として記憶領域Ｇ３に記憶する。
【０２３８】
直近連役比率は、直近の６０００回の遊技で獲得したメダル枚数（以下「直近総メダル枚数ａ」という）のうち、第１役物中（第１役連中の第１役物中を含む）で獲得したメダル枚数（以下「直近連役メダル枚数ｂ」）が占める割合である（直近連役比率＝ｂ／ａ）。本実施形態の直近連役メダル枚数ｂは、直近の６０００回の遊技においてボーナス作動状態（第１役連中の第１役物中）で獲得したメダル枚数である。図１２に示す通り、直近連役比率は記憶領域ｇ１に記憶される。なお、総遊技期間における遊技回数が６０００回以下の場合、連役比率および直近連役比率は一致する（Ｂ／Ａ＝ｂ／ａ）。
【０２３９】
メインＣＰＵ３０１は、４００回の遊技毎に直近連役比率を算出し、算出結果を記憶領域ｇ１に記憶する。仮に、算出結果に小数部が含まれる場合、メインＣＰＵ３０１は、小数部は切り捨てて整数部のみを直近連役比率として記憶領域ｇ１に記憶する。
【０２４０】
直近役物比率は、直近総メダル枚数ａのうち、第１役物中、第２役物中および普通役物中において獲得したメダル枚数の合計（以下「役物メダル枚数ｃ」という）が占める割合である（役物比率＝ｃ／ａ）。本実施形態の役物メダル枚数ｃは、第２役物中および普通役物中は設けられないため、直近の６０００回の遊技において第１役物中（ボーナス作動状態）で獲得したメダル枚数になる。図１２に示す通り、直近役物比率は記憶領域ｇ２に記憶される。なお、総遊技期間における遊技回数が６０００回以下の場合、役物比率および直近役物比率は一致する（Ｃ／Ａ＝ｃ／ａ）。
【０２４１】
メインＣＰＵ３０１は、４００回の遊技毎に直近役物比率を算出し、算出結果を記憶領域ｇ２に記憶する。仮に、算出結果に小数部が含まれる場合、メインＣＰＵ３０１は、小数部は切り捨てて整数部のみを直近役物比率として記憶領域ｇ２に記憶する。
【０２４２】

ボーナス遊技比率は、総遊技期間の総遊技回数Ｅのうち、第１役連中（第１役物中を含む）の遊技回数、第２役連中（第２役物中を含む）の遊技回数、第１役物中（第１役連中を除く）の遊技回数、第２役物中（第２役連中を除く）の遊技回数および普通役物中の遊技回数の合計であるボーナス遊技回数Ｆが占める割合である（ボーナス遊技比率＝Ｆ／Ｅ）。本実施形態のボーナス遊技回数Ｆは、ボーナス作動状態における遊技回数の合計である。

【０２４３】

図１２に示す通り、ボーナス遊技比率は記憶領域Ｇ４に記憶される。メインＣＰＵ３０１は、１回の遊技毎にボーナス遊技比率を算出し、算出結果を記憶領域Ｇ４に記憶する。仮に、算出結果に小数部が含まれる場合、メインＣＰＵ３０１は、小数部は切り捨てて整数部のみをボーナス遊技比率として記憶領域Ｇ４に記憶する。

【０２４４】

以上の総メダル枚数Ａ、連役メダル枚数Ｂ、役物メダル枚数Ｃ、指示遊技メダル枚数Ｄ、総遊技回数Ｅ、ボーナス遊技回数Ｆ、直近総メダル枚数ａ、直近連役メダル枚数ｂおよび役物メダル枚数ｃは、メインＲＡＭ３０３に設けられた専用のカウンタに別々に記憶され、上述した各契機で加算される。例えば、指示が実行された各遊技でメダルが付与された場合において、指示遊技メダル枚数Ｄが加算される。また、ボーナス作動状態でメダルが付与された場合において、役物メダル枚数Ｃが加算される。さらに、各遊技で遊技媒体が付与されると、停止操作順序の指示の有無によらず、総メダル枚数Ａが加算される。

【０２４５】

なお、本実施形態では、総遊技回数Ｅが１７５０００回に達すると、連役比率、役物比率、指示込役物比率およびボーナス遊技比率の更新は停止される。一方、直近連役比率および直近役物比率は、総遊技回数Ｅが１７５０００回に達した以降の期間においても更新される。

【０２４６】

図１２は、表示情報ＨＡを表示するメイン表示器４０の模擬図である。表示情報ＨＡが表示される場合、メイン表示器４０のうち第１表示部４０Ｘに、連役比率に対応する文字列「６Ａ」が表示され、第２表示部４０Ｙに、記憶領域Ｇ１の現在値（連役比率の大きさ）が表示される。

【０２４７】

また、表示情報ＨＡを表示する場合であって、第２表示部４０Ｙの割合情報が数字「６０」以上の場合（Ｇ１≧６０）、第２表示部４０Ｙは割合情報を点滅させて表示する。また、表示情報ＨＡを表示する場合であって、総遊技期間の遊技回数が１７５００回未満の場合、第１表示部４０Ｘは識別情報を点滅させて表示する。

【０２４８】

図１２は、表示情報ＨＢを表示するメイン表示器４０の模擬図である。表示情報ＨＢが表示される場合、メイン表示器４０のうち第１表示部４０Ｘに、役物比率に対応する文字列「７Ａ」が表示され、第２表示部４０Ｙに、記憶領域Ｇ２の現在値が表示される。

【０２４９】

また、表示情報ＨＢを表示する場合であって、第２表示部４０Ｙの割合情報が数字「７０」以上の場合（Ｇ２≧７０）、第２表示部４０Ｙは割合情報を点滅させて表示する。また、表示情報ＨＢを表示する場合であって、総遊技期間の遊技回数が１７５００回未満の場合、第１表示部４０Ｘは識別情報を点滅させて表示する。

【０２５０】

図１２は、表示情報ＨＣを表示するメイン表示器４０の模擬図である。表示情報ＨＣが表示される場合、メイン表示器４０のうち第１表示部４０Ｘに、指示込役物比率に対応する文字列「７Ｐ」が表示され、第２表示部４０Ｙに、記憶領域Ｇ３の現在値が表示される。

【０２５１】

また、表示情報ＨＣを表示する場合であって、第２表示部４０Ｙの割合情報が数字「７

０」以上の場合（Ｇ３≧７０）、第２表示部４０Ｙは割合情報を点滅させて表示する。また、表示情報ＨＣを表示する場合であって、総遊技期間の遊技回数が１７５０００回未満の場合（Ｅ＜１７５０００）、第１表示部４０Ｘは識別情報を点滅させて表示する。

【０２５２】

図１２は、表示情報ＨＤを表示するメイン表示器４０の模擬図である。表示情報ＨＤが表示される場合、メイン表示器４０のうち第１表示部４０Ｘに、直近連役比率に対応する文字列「６Ｙ」が表示され、第２表示部４０Ｙに、記憶領域ｇ１の現在値が表示される。

【０２５３】

また、表示情報ＨＤを表示する場合であって、第２表示部４０Ｙの割合情報が数字「６０」以上の場合（ｇ１≧６０）、第２表示部４０Ｙは割合情報を点滅させて表示する。また、表示情報ＨＤを表示する場合であって、総遊技期間の遊技回数が６０００回未満の場合、第１表示部４０Ｘは識別情報を点滅させて表示する。

【０２５４】

図１２は、表示情報ＨＥを表示するメイン表示器４０の模擬図である。表示情報ＨＥが表示される場合、メイン表示器４０のうち第１表示部４０Ｘに、直近役物比率に対応する文字列「７Ｙ」が表示され、第２表示部４０Ｙに、記憶領域ｇ２の現在値が表示される。

【０２５５】

表示情報ＨＥを表示する場合であって、第２表示部４０Ｙの割合情報が数字「７０」以上の場合（ｇ２≧７０）、第２表示部４０Ｙは割合情報を点滅させて表示する。また、表示情報ＨＥを表示する場合であって、総遊技期間の遊技回数が６０００回未満の場合、第１表示部４０Ｘは識別情報を点滅させて表示する。

【０２５６】

図１２は、表示情報ＨＦを表示するメイン表示器４０の模擬図である。表示情報ＨＦが表示される場合、メイン表示器４０のうち第１表示部４０Ｘに、ボーナス遊技比率に対応する文字列「５Ｆ」が表示され、第２表示部４０Ｙに、記憶領域Ｇ４の現在値が表示される。

【０２５７】

表示情報ＨＦを表示する場合であって、第２表示部４０Ｙの割合情報が数字「５０」以上の場合（Ｇ４≧５０）、第２表示部４０Ｙは割合情報を点滅させて表示する。また、表示情報ＨＦを表示する場合であって、総遊技期間の遊技回数が１７５０００回未満の場合、第１表示部４０Ｘは識別情報を点滅させて表示する。

【０２５８】

上述した通り、以上の各表示情報は、予め定められた時間間隔（約５秒）で切換えて表示される。具体的には、メイン表示器４０は、電源が投入されると、約５秒間にわたりテストパターンで表示される。以上のテストパターンでは、メイン表示器４０の全てのセグメントが点滅して表示される。その後、メイン表示器４０は、表示情報ＨＣ、表示情報ＨＤ、表示情報ＨＥ、表示情報ＨＡ、表示情報ＨＢ、表示情報ＨＦの順番で、各表示情報を約５秒間ずつ表示する。また、表示情報ＨＦを表示した後に、最初から（表示情報ＨＣから）各表示情報を繰返し表示する。

【０２５９】

なお、電源が投入された直後の期間に加え、他の期間においてもテストパターンでメイン表示器４０が表示される構成としてもよい。例えば、設定値を変更可能な期間において、メイン表示器４０がテストパターンで表示される構成としてもよい。また、設定値を確認可能な期間において、メイン表示器４０がテストパターンで表示される構成としてもよい。なお、電源が投入された直後の期間と他の期間とでは、テストパターンが相違する構成としてもよい。

【０２６０】

＜サブＣＰＵが用いる各データ＞

以下、図面を用いて、サブＲＯＭ４１３に記憶される各種のデータを説明する。サブＲＯＭ４１３は、特定演出決定テーブルを含む各種のデータを記憶する。

【０２６１】
サブＣＰＵ４１２は、指示番号（指示情報）を示す第２コマンド（Ｂ９９（指示なし）以外）を受信した場合、各指示演出の何れかを特定演出決定テーブルにより決定する。指示演出を決定した場合、サブＣＰＵ４１２は、当該指示演出を示す演出制御コマンドを画像制御基板（画像制御ＣＰＵ４２１）４２０に送信する。
【０２６２】
画像制御ＣＰＵ４２１は、指示演出を示す演出制御コマンドを受信した場合、当該指示演出の各画像を液晶表示装置３０に表示させる。本実施形態では、サブ制御基板（サブＣＰＵ４１２）４００が遊技者に有利な停止操作順序が特定される第２コマンドを受信した場合（メインＣＰＵ３０１が第２コマンドを送信した場合）、当該第２コマンドに対応した停止操作態様（停止操作順序）の報知は、サブＣＰＵ４１２により必ず実行される。
【０２６３】
図１３（ａ）～（ｃ）は、特定演出決定テーブルの概念図である。サブＣＰＵ４１２は、メインＣＰＵ３０１からのコマンド（第１コマンド、第２コマンド）に基づいて、特定演出の何れかを特定演出決定テーブルを用いて決定する。特定演出は、有利な停止操作順序で遊技者に遊技させるための演出であり、上述の指示演出および示唆演出を含む。なお、本実施形態では、特定演出とは別に（並行して）、今回の遊技で当選した当選エリアを報知するための報知演出等が実行される場合がある（図１４（ａ－１）等参照）。
【０２６４】
図１３（ａ）～（ｃ）に示す通り、特定演出決定テーブルは、指示モード（ａ～ｃ）毎に設けられる。図１３（ａ）は、指示モードａにおける特定演出決定テーブルの概念図である。図１３（ｂ）は、指示モードｂにおける特定演出決定テーブルの概念図である。図１３（ｃ）は、指示モードｃにおける特定演出決定テーブルの概念図である。
【０２６５】
図１３（ａ）に示す通り、指示モードａでは、第１コマンド「Ａ１０」（ベルグループＡ）と第２コマンド「Ｂ９９」との組合せがサブＣＰＵ４１２で受信されると、示唆演出Ｙが実行される。指示モードａでベルグループＡが当選した遊技では、指示表示器１６に指示情報が表示されないが、示唆演出Ｙが実行される。遊技者は、示唆演出Ｙが実行された遊技において変則押順で停止操作することにより、３枚ベル役を入賞させることができる。
【０２６６】
指示モードａで１枚４が当選した遊技では、ベルグループＡが当選した遊技と同様に、示唆演出Ｙが実行される。ただし１枚４が当選した遊技では、何れの順序で停止操作した場合であっても、１枚役が入賞する。以上の構成では、示唆演出Ｙが実行された遊技において、変則押順で停止操作しても３枚ベル役が必ずしも入賞しない。すなわち、示唆演出Ｙは、変則押順が必ず有利である旨を報知するものではない。なお、ベルＡ１～４が当選した遊技で示唆演出Ｙが実行され、他の当選エリア（１枚４を含む）が当選した遊技では示唆演出Ｙが実行されない構成としてもよい。
【０２６７】
図１３（ａ）に示す通り、指示モードａでは、第１コマンド「Ａ１１」（ベルグループＢ）と第２コマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０４」との組合せがサブＣＰＵ４１２で受信されると、当該第２コマンドに対応する停止操作順序が指示される指示演出Ｘ（１～４）が実行される。
【０２６８】
例えば、第１コマンド「Ａ１１」と第２コマンド「Ｂ０１」（中左右）との組合せがサブＣＰＵ４１２で受信されると、「中左右」を指示する指示演出Ｘ１が実行される。また、第１コマンド「Ａ１１」と第２コマンド「Ｂ０２」（中右左）との組合せがサブＣＰＵ４１２で受信されると、「中右左」を指示する指示演出Ｘ２が実行される。同様に、第１コマンド「Ａ１１」と第２コマンド「Ｂ０３」（右左中）との組合せがサブＣＰＵ４１２で受信されると、「右左中」を指示する指示演出Ｘ３が実行され、第１コマンド「Ａ１１

」と第２コマンド「Ｂ０４」（右中左）との組合せがサブＣＰＵ４１２で受信されると、「右中左」を指示する指示演出Ｘ４が実行される。以上の構成では、ベルグループＢが当選した遊技において、１２枚ベル役の正解押順が指示演出Ｘ（１～４）により指示される。

【０２６９】

図１３（ａ）には、指示モードａの各遊技において、指示演出Ｘが実行される確率が示される。図１３（ａ）に示す通り、各指示演出のうち指示演出Ｘ１が指示モードａで実行される確率は約「１／１１」である。また、各指示演出のうち指示演出Ｘ２が指示モードａで実行される確率は約「１／１１」である。同様に、各指示演出のうち指示演出Ｘ３が指示モードａで実行される確率は約「１／１１」であり、指示演出Ｘ４が指示モードａで実行される確率は約「１／１１」である。

【０２７０】

以上の指示モードａでは、指示表示器１６において停止操作順序が指示される各遊技における指示演出Ｘ１（中左右）が実行される各遊技の割合の平均値（以下「出現割合ＣＬＲａ」）は約１／４になる。また、指示モードａでは、停止操作順序が指示される各遊技における指示演出Ｘ２（中右左）が実行される各遊技の割合の平均値（以下「出現割合ＣＲＬａ」）は約１／４になる。同様に、指示モードａでは、停止操作順序が指示される各遊技における指示演出Ｘ３（右左中）が実行される各遊技の割合の平均値（以下「出現割合ＲＬＣａ」）は約１／４になり、指示演出Ｘ４（右中左）が実行される各遊技の割合の平均値（以下「出現割合ＲＣＬａ」）は約１／４になる。

【０２７１】

図１３（ｂ）に示す通り、指示モードｂでは、第１コマンド「Ａ１０」（ベルグループＡ）が受信された遊技、および、第１コマンド「Ａ１１」（ベルグループＢ）が受信された遊技において、指示演出Ｘ（１～４）が実行される。例えば、指示モードｂにおいては、上述の指示モードａと同様に、第１コマンド「Ａ１１」（ベルグループＢ）と第２コマンド「Ｂ０１」（中左右）との組合せが受信されると、指示演出Ｘ１が実行される。また、指示モードｂにおいては、以上の場合に加え、第１コマンド「Ａ１０」（ベルグループＡ）と第２コマンド「Ｂ０１」（中左右）との組合せが受信されると、指示演出Ｘ１が実行される。

【０２７２】

同様に、指示モードｂでは、第１コマンド「Ａ１０」（ベルグループＡ）と第２コマンド「Ｂ０２」（中右左）との組合せが受信された場合、および、第１コマンド「Ａ１１」（ベルグループＢ）と第２コマンド「Ｂ０２」との組合せが受信された場合、指示演出Ｘ２が実行される。また、指示モードｂでは、第１コマンド「Ａ１０」と第２コマンド「Ｂ０３」（右左中）との組合せが受信された場合、および、第１コマンド「Ａ１１」と第２コマンド「Ｂ０３」との組合せが受信された場合、指示演出Ｘ３が実行される。指示モードｂでは、第１コマンド「Ａ１０」と第２コマンド「Ｂ０４」（右中左）との組合せが受信された場合、および、第１コマンド「Ａ１１」と第２コマンド「Ｂ０４」との組合せが受信された場合、指示演出Ｘ４が実行される。

【０２７３】

図１３（ｂ）には、指示モードｂの各遊技において、指示演出Ｘが実行される確率が示される。図１３（ｂ）に示す通り、各指示演出のうち指示演出Ｘ１が指示モードｂで実行される確率は約「１／７」である。また、各指示演出のうち指示演出Ｘ２が指示モードｂで実行される確率は約「１／７」である。同様に、各指示演出のうち指示演出Ｘ３が指示モードｂで実行される確率は約「１／７」であり、指示演出Ｘ４が指示モードｂで実行される確率は約「１／７」である。

【０２７４】

以上の指示モードｂでは、指示表示器１６により停止操作順序が指示される各遊技における指示演出Ｘ１（中左右）が実行される各遊技の割合の平均値（以下「出現割合ＣＬＲｂ」）は約１／４になる。また、指示モードｂでは、停止操作順序が指示される各遊技に

おける指示演出Ｘ２（中右左）が実行される各遊技の割合の平均値（以下「出現割合ＣＲＬｂ」）は約１／４になる。同様に、指示モードｂでは、停止操作順序が指示される各遊技における指示演出Ｘ３（右左中）が実行される各遊技の割合の平均値（以下「出現割合ＲＬＣｂ」）は約１／４になり、指示演出Ｘ４（右中左）が実行される各遊技の割合の平均値（以下「出現割合ＲＣＬｂ」）は約１／４になる。

【０２７５】

以上の説明から理解される通り、指示表示器１６により停止操作順序が指示される各遊技のうち「中左右」が指示される各遊技の割合は、指示モードａと指示モードｂとで略共通になる（出現割合ＣＬＲａ＝出現割合ＣＬＲｂ＝１／４）。また、停止操作順序が指示される各遊技のうち「中右左」が指示される各遊技の割合は、指示モードａと指示モードｂとで略共通になる（出現割合ＣＲＬａ＝出現割合ＣＲＬｂ＝１／４）。同様に、停止操作順序が指示される各遊技のうち「右左中」が指示される各遊技の割合は、指示モードａと指示モードｂとで略共通になり（出現割合ＲＬＣａ＝出現割合ＲＬＣｂ＝１／４）、停止操作順序が指示される各遊技のうち「右中左」が指示される各遊技の割合は、指示モードａと指示モードｂとで略共通になる（出現割合ＲＣＬａ＝出現割合ＲＣＬｂ＝１／４）。

【０２７６】

以上の本実施形態では、停止操作順序が指示される確率が指示モードａと指示モードｂとで変化するが、各出現割合（ＣＬＲ、ＣＬＲ、ＲＬＣ、ＲＣＬ）は、指示モードａと指示モードｂとで変化しない。仮に、指示モードａと指示モードｂとで特定の停止操作順序の出現割合が変化する構成（以下「対比例」）を想定する。以上の対比例では、一部の停止操作順序が極端に指示され難くなる場合がある。以上の場合、当該一部の停止操作順序が突然（稀に）指示されるため、遊技者が当該指示に従えない不都合が生じ得る。本実施形態によれば、指示モードａと指示モードｂとで各停止操作順序がバランスよく指示されるため、以上の不都合が抑制されるという利点がある。

【０２７７】

図１３（ａ）および図１３（ｂ）に示す通り、第１コマンド「Ａ０２」～「Ａ０６」（リプレイ２～７）が受信された遊技では、指示モードａおよび指示モードｂの何れにおいても、第２コマンド「９９」が受信される。第１コマンド「Ａ０２」～「Ａ０６」と第２コマンド「９９」との組合せが受信されると、左１ｓｔ演出Ｗが決定される。

【０２７８】

上述した通り、リプレイ２～７が当選した遊技では、左１ｓｔで停止操作されると上段リプレイが有効ラインに停止表示され、変則押順では赤セブンリプレイ役またはフェイクリプレイ役が停止表示され得る。以上の左１ｓｔ演出Ｗを実行することで、赤セブンリプレイ役およびフェイクリプレイ役が無意味に停止表示される事態が抑制できる。ただし、指示モードａおよび指示モードｂにおいて、リプレイ２～７が当選した遊技で停止操作順序が指示されない構成としてもよい。

【０２７９】

図１３（ｃ）に示す通り、指示モードｃでは、上述の指示モードｂと同様に、第１コマンド「Ａ１０」（ベルグループＡ）が受信された遊技、および、第１コマンド「Ａ１１」（ベルグループＢ）が受信された遊技において、指示演出Ｘ（１～４）が実行される。また、指示モードｃにおける各指示演出Ｘ１～４（中左右、中右左、右左中、右中左）が実行される確率および出現割合は、指示モードｂと略共通である。

【０２８０】

また、指示モードｃでは、第１コマンド「Ａ０２」（択当てグループＣ）または第１コマンド「Ａ０３」（リプレイ４（回復リプレイの一部））を受信した遊技、および、第１コマンド「Ａ０４」～「Ａ０６」（回復リプレイ、フェイクリプレイ）を受信した遊技において、指示演出Ｚが実行される。具体的には、第１コマンド「Ａ０２」（択当てグループＣ）と第２コマンド「Ｂ０５」（中１ｓｔ）との組合せを受信した場合、サブＣＰＵ４１２は、指示演出Ｚを実行する。以上の場合、指示表示器１６に指示情報「５」が表示さ

れる。
【０２８１】
　また、第１コマンド「Ａ０３」（回復リプレイ）と第２コマンド「Ｂ０５」（中１ｓｔ）との組合せを受信した場合、サブＣＰＵ４１２は、指示演出Ｚを実行する。以上の場合、指示表示器１６に指示情報「５」が表示される。同様に、第１コマンド「Ａ０４」～「Ａ０６」（回復リプレイ、フェイクリプレイ）と第２コマンド「Ｂ９９」（指示なし）との組合せを受信した場合、サブＣＰＵ４１２は、指示演出Ｚを実行する。以上の場合、指示表示器１６に指示情報は表示されない。
【０２８２】
　以上の説明から理解される通り、指示演出Ｚが実行される遊技では、指示表示器１６が指示情報を表示する場合と表示しない場合とがある。具体的には、択当てグループＣが当選して指示演出Ｚが実行される遊技では、指示表示器１６で指示される中１ｓｔ以外で停止操作すると、特典（上乗せ特化状態へ移行する権利）が付与されない。すなわち、当該遊技では、中１ｓｔが他の停止操作順序より実際に有利になる。
【０２８３】
　一方、回復リプレイまたはフェイクリプレイが当選して指示演出Ｚが実行される遊技では、当該指示演出Ｚにおいて中１ｓｔが指示されるが、停止操作順序によらず特典が付与される。また、当該遊技では、停止操作順序によらずリプレイが有効ラインに停止表示される。すなわち、当該遊技では、各停止操作順序での有利度は共通である。したがって、指示表示器１６に指示情報を表示させる必要はない。ただし、リプレイ４（回復リプレイ）が当選した遊技と同様に、他の回復リプレイまたはフェイクリプレイが当選した遊技において指示情報「５」が表示される構成としてもよい。
【０２８４】
　図１４（ａ－１）は、指示演出Ｘの具体例を説明するための図である。図１４（ａ－１）の具体例は、メインＡＴ状態において、指示演出Ｘ１が実行される場合を想定する。メインＡＴ状態では、指示演出Ｘを含む特定演出と並行して、ＡＴ中演出が実行される。ＡＴ中演出としては、例えば、当選した当選エリアを報知または示唆する演出画像の表示等が含まれる。また、メインＡＴ状態では、当該メインＡＴ状態の残り遊技回数が表示される。また、メインＡＴ状態では、今回の指示期間において獲得したメダル数が表示される。
【０２８５】
　上述した通り、メインＡＴ状態は指示モードａであり、ベルグループＢが当選した遊技において指示演出Ｘ（１～４）が実行される。指示演出Ｘでは、指示画像Ｇｓｘが表示される。指示画像Ｇｓｘは、１２枚ベル役の正解押順を指示するための画像である。図１４（ａ－１）に示す通り、指示演出Ｘ１では、「中左右」の停止操作順序を指示する指示画像Ｇｓｘが表示される。また、指示演出Ｘ２では、「中右左」の停止操作順序を指示する指示画像Ｇｓｘが表示される。同様に、指示演出Ｘ３では「右左中」の停止操作順序を指示する指示画像Ｇｓｘが表示され、指示演出Ｘ４では「右中左」の停止操作順序を指示する指示画像Ｇｓｘが表示される。
【０２８６】
　以上の指示画像Ｇｓｘは、遊技の開始操作の直後に表示開始される。また、指示画像Ｇｘは、他の演出画像より前側に表示される。以上の演出画像としては、当選エリアを報知するための画像、上乗せ遊技回数が付与されるか否かを報知するための画像などが想定される。プレミアＡＴ状態では、以上のメインＡＴ状態と同様に、ベルグループＢが当選した遊技において、１２枚ベル役の正解押順が指示画像Ｇｘにより指示される。
【０２８７】
　図１４（ａ－２）は、示唆演出Ｙの具体例を説明するための図である。図１４（ａ－２）の具体例は、メインＡＴ状態において、示唆演出Ｙが実行される場合を想定する。上述した通り、指示モードａのメインＡＴ状態においてベルグループＡまたは１枚４が当選すると、示唆演出Ｙが実行される。メインＡＴ状態では、示唆演出Ｙと並行して、ＡＴ中演

出が実行される。図１４（ａ－２）に示す通り、示唆演出Ｙでは示唆画像Ｇｓｙが表示される。示唆画像Ｇｓｙは、略額縁状の画像であり、内側に演出画像が表示される。ただし、示唆画像Ｇｓｙは、図１４（ａ－２）の具体例に限定されない。

【０２８８】

以上の示唆画像Ｇｓｙは、遊技の開始操作の直後に表示開始される。すなわち、示唆画像Ｇｓｙが表示開始されるタイミングと指示画像Ｇｓｘが表示開始されるタイミングとは略同時である。ただし、示唆画像Ｇｓｙが表示開始されるタイミングと指示画像Ｇｓｘが表示開始されるタイミングとが相違する構成としてもよい。例えば、示唆画像Ｇｓｙが表示開始されるタイミングは、指示画像Ｇｓｘが表示開始されるタイミングより後の構成としてもよいし、先の構成としてもよい。

【０２８９】

示唆画像Ｇｓｙは、変則押順で停止操作された場合、第３停止操作のタイミングで非表示になる。ただし、示唆画像Ｇｓｙが表示開始された後に、左１ｓｔで停止操作された場合、第１停止操作のタイミングで示唆画像Ｇｓｙが非表示になる。具体的には、示唆演出Ｙが実行される遊技において左第１停止操作されると、その直後に、示唆画像Ｇｓｙが非表示になり後述のメッセージ画像Ｇｍが表示される。ただし、変則押順で停止操作した場合であっても、第１停止操作のタイミングで示唆画像Ｇｓｙが非表示になる構成としてもよい。

【０２９０】

図１４（ａ－３）は、メッセージ画像Ｇｍの具体例を説明するための図である。図１４（ａ－３）の具体例は、遊技開始時に示唆演出Ｇｓｙが開始され、その後、左第１停止操作された場合を想定する。以上の場合、第１停止操作された直後にメッセージ画像Ｇｍが表示される。メッセージ画像Ｇｍは、左第１停止操作がされた旨のメッセージを表示する。以上のメッセージ画像Ｇｍによれば、示唆演出Ｙが実行された遊技では、左１ｓｔ以外で停止操作すべき旨が示唆される。

【０２９１】

図１４（ａ－３）に示す通り、メッセージ画像Ｇｍが表示される期間において、演出画像が表示される。具体的には、上述した通り示唆画像Ｇｓｙが表示される期間において表示される演出画像は、メッセージ画像Ｇｍが表示される期間においても継続して表示される。例えば、示唆画像Ｇｓｙが表示される期間において所定の動画像が演出画像として表示される場合を想定する。以上の場合、メッセージ画像Ｇｍが表示されるか否かによらず（左第１停止操作されるか否かによらず）、当該所定の動画像が連続して表示される。ただし、メッセージ画像Ｇｍが表示される契機で、他の画像（演出画像など）が変化する構成としてもよい。例えば、メッセージ画像Ｇｍが表示される契機で、演出画像に替えて黒色の背景画像が表示される構成としてもよい。

【０２９２】

メッセージ画像Ｇｍは、第３停止操作を契機に非表示になる。ただし、メッセージ画像Ｇｍが非表示になる契機は適宜に変更できる。例えば、表示開始されてから予め定められた時間が経過した契機でメッセージ画像Ｇｍが非表示になる構成としてもよい。

【０２９３】

なお、指示モードａにおいてベルグループＡが当選した遊技において左１ｓｔで停止操作された場合と、１枚４が当選した遊技において左１ｓｔで停止操作された場合とで、メッセージ画像Ｇｍの表示態様を変化させてもよい。また、１枚４が当選した遊技において左１ｓｔで停止操作された場合はメッセージ画像Ｇｍが表示されない構成としてもよい。本実施形態では、示唆画像Ｇｓｙが表示されない遊技（例えば、１枚１の当選遊技）ではメッセージ画像Ｇｍが表示されないが、当該遊技においてメッセージ画像Ｇｍが表示され得る構成としてもよい。

【０２９４】

プレミアＡＴ状態では、以上のメインＡＴ状態と同様に、ベルグループＡが当選した遊技において、示唆画像Ｇｓｙが表示される。また、プレミアＡＴ状態では、以上のメイン

ＡＴ状態と同様に、ベルグループＡが当選した遊技において左第１停止操作すると、メッセージ画像Ｇｍが表示される。

【０２９５】

図１４（ｂ－１）は、指示演出Ｚの具体例を説明するための図である。上述した通り、指示演出Ｚは、ストック特化状態において択当てグループＣ、回復リプレイまたはフェイクリプレイが当選した遊技で実行される。図１４（ｂ－１）は、ストック特化状態において指示演出Ｚが実行される場合の各画像の模擬図である。ストック特化状態では、ストック特化状態の残り遊技回数を示す画像が表示される。また、指示演出Ｚでは、指示画像Ｇｓｚが表示される。指示画像Ｇｓｚは、中１ｓｔまたは右１ｓｔを指示するための画像である。

【０２９６】

具体的には、ストック特化状態において、択当てグループＣまたはリプレイ４（回復リプレイ）が当選すると、中１ｓｔを指示する指示画像Ｇｓｚが表示される。また、ストック特化状態において、リプレイ５またはリプレイ６（回復リプレイ）、リプレイ７（フェイクリプレイ）が当選すると、右１ｓｔを指示する指示画像Ｇｓｚが表示される。

【０２９７】

また、ストック特化状態における指示演出Ｚでは、指示画像Ｇｓｚに加えて「ＣＨＡＮＣＥ！」という文字列を表す画像が表示される。なお、指示演出Ｚが実行される遊技のうち回復リプレイが当選した遊技、および、択当てグループＣが当選し、且つ、特定の停止操作順序で停止操作した遊技では、各リール１２に赤セブン図柄を狙うことで赤セブンプレイが有効ラインに停止表示される。したがって、指示演出Ｚが実行される遊技において、各リール１２に赤セブン図柄を狙うべき旨のメッセージが表示される構成としてもよい。

【０２９８】

図１４（ｂ－２）は、指示演出Ｘの他の具体例を説明するための図である。図１４（ｂ－２）の具体例は、ストック特化状態において表示される各画像の具体例を示す。上述した通り、ストック特化状態は指示モードｂである。指示モードｂでは、ベルグループＢが当選した遊技に加え、ベルグループＡが当選した遊技において、指示演出Ｘ（１～４）が実行される。

【０２９９】

本実施形態では、指示モードｂ（ストック特化状態、上乗せ特化状態）において、ベルグループＡが当選した場合とベルグループＢが当選した場合とで、共通の指示演出Ｇｓｘが表示される。ただし、ベルグループＡが当選した場合とベルグループＢが当選した場合とで、指示画像Ｇｓｘの態様が相違する構成としてもよい。

【０３００】

図１５（ａ）および図１５（ｂ）は、各遊技における指示モード（ａ～ｃ）の具体例を説明するための図である。図１５（ａ）および図１５（ｂ）には、各時点における出玉状態および指示モードが示される。本実施形態では、一連の指示期間において、指示モードが切替わる場合がある。

【０３０１】

図１５（ａ）の具体例は、時点ｔ１においてＡＴ初当り抽選に当選した場合を想定する。ＡＴ初当り抽選に当選すると、所定回数の前兆遊技を介して、上乗せ特化状態へ移行する。図１５（ａ）の具体例では、時点ｔ２において上乗せ特化状態へ移行した場合を想定する。上述した通り、上乗せ特化状態の序盤の遊技（１回目～３回目）は、非指示期間になる。また、上乗せ特化状態の後半の遊技（４回目以降）は指示期間になる。上乗せ特化状態の指示モードは指示モードｂである

【０３０２】

図１５（ｂ）の具体例では、時点ｔ３において上乗せ特化状態が終了した場合を想定する。上述した通り、上乗せ特化状態が終了するとメインＡＴ状態へ移行する。メインＡＴ状態の指示モードは指示モードａである。また、図１５（ｂ）の具体例では、メインＡＴ

状態の時点ｔ４において、赤セブン（リプレイ９）が当選した場合を想定する。赤セブンが当選した遊技では、左１ｓｔで各リール１２に赤セブン図柄を狙うと「赤セブン－赤セブン－赤セブン」の図柄組合せが停止表示される。また、メインＡＴ状態において赤セブンが当選すると、次回の遊技からストック特化状態が開始される。

【０３０３】

ストック特化状態の指示モードは指示モードｃである。また、上述した通り指示モードａの増加値は約２．７７であり、指示モードｃの増加値は約４である。以上の説明から理解される通り、本実施形態では、メインＡＴ状態において特定の図柄組合せ（赤セブン－赤セブン－赤セブン）が停止表示されると、増加値が向上する。以上の本実施形態では、特定の図柄組合せが停止表示された契機で有利な状態へ移行したと遊技者に認識させることができる。

【０３０４】

ただし、上述した通り、メインＡＴ状態（指示モードａ）とストック特化状態（指示モードｃ）とでは、実増加値は約４で共通である。プレミアＡＴ状態において赤セブンが当選した場合も同様に、指示モードが指示モードａ（プレミアＡＴ状態）から指示モードｃ（ストック特化状態）に変更されるため、特定の図柄組合せが停止表示された契機で出玉状態が移行した旨を遊技者に認識させることができる。

【０３０５】

図１５（ａ）に示す通り、ストック特化状態が終了すると、その後、上乗せ特化状態へ移行する。ストック特化状態の最終遊技では、当該ストック特化状態で加算された上乗せストックカウンタの数値を表す画像が表示される。図１５（ａ）の具体例では、時点ｔ５においてストック特化状態が終了した場合を想定する。ストック特化状態が終了した後の上乗せ特化状態は、当該ストック特化状態において加算された上乗せストックカウンタに応じた回数だけ繰返される。

【０３０６】

図１５（ａ）に示す通り、ストック特化状態から上乗せ特化状態へ移行した場合であっても、当該上乗せ特化状態の序盤の遊技は非指示期間になる。ただし、通常状態から移行した上乗せ特化状態の序盤の遊技を非指示期間とし、ストック特化状態から移行した上乗せ特化状態は最初の遊技から指示期間（指示モードｂ）としてもよい。なお、メインＡＴ状態において白セブンが当選した場合、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。本実施形態では、メインＡＴ状態から上乗せ特化状態へ移行した場合であっても、当該上乗せ特化状態の序盤の遊技は非指示期間になる。ただし、メインＡＴ状態から移行した上乗せ特化状態は最初の遊技から指示期間（指示モードｂ）としてもよい。

【０３０７】

上乗せ特化状態が終了すると、その後、メインＡＴ状態へ復帰する。図１５（ａ）の具体例では、時点ｔ６において上乗せ特化状態が終了しメインＡＴ状態へ移行した場合を想定する。以上の場合、時点ｔ６において指示モードが指示モードｂから指示モードａに変更される。上乗せ特化状態の最終遊技では、当該上乗せ特化状態で獲得した上乗せ遊技回数の合計を表示する画像が表示される。

【０３０８】

図１５（ｂ）は、各遊技における指示モード（ａ～ｃ）の他の具体例を説明するための図である。図１５（ｂ）の具体例では、メインＡＴ状態の時点ｔ７において差枚数カウンタが数値「１５１」未満に減算された場合を想定する。以上の場合、時点ｔ７においてメインＡＴ状態からエンディング状態へ移行する。なお、上述した通り、差枚数カウンタが数値「１５１」未満に減算された場合、指示期間であれば出玉状態（プレミアＡＴ状態など）によらずエンディング状態へ移行する。エンディング状態では、エンディング状態専用の特別なエンディング演出が実行される。

【０３０９】

ところで、停止操作順序が直接的に指示される指示演出Ｘより、停止操作順序が単に示唆される示唆演出Ｙの方が、見落とさない様に注意する必要がある。したがって、遊技者

は、示唆演出Ｙが実行される指示モードａでは、示唆演出Ｙが実行されない指示モードｂより他の演出に集中し難いという事情がある。以上の事情を考慮して、本実施形態では、エンディング状態を指示モードｂとした。以上の構成によれば、例えばエンディング状態が指示モードａの構成（エンディング状態において示唆演出Ｙが実行され得る構成）と比較して、上述のエンディング演出に集中させ易いという利点がある。

【０３１０】

ただし、指示モードｂ（指示モードｃ）の出玉状態が長期化する程、上述の指示込役物比率が過度に高くなる不都合が生じ易い。しかし、エンディング状態におけるメダルの純増数は、最大で１５１＋α（α＜１２）である。したがって、エンディング状態を指示モードｂにすることにより指示込役物比率が極端に高くなる不都合は生じにくい。ただし、エンディング状態を指示モードａとしてもよい。

【０３１１】

上述した通り、エンディング状態が終了すると、有利区間が終了し非有利区間へ移行する。図１５（ｂ）において、非有利区間の期間を網掛けで表示する。後述の図１７（ａ）～（ｃ）等においても同様に、非有利区間の期間を網掛けで表示する。なお、本実施形態では、エンディング状態（有利区間）の最終遊技においてフリーズフラグをＯＮ状態にする。以上のフリーズフラグは、エンディング状態の最終遊技が終了し、その後、非有利区間へ移行してもＯＮ状態で維持される。

【０３１２】

また、非有利区間の最初の遊技において、フリーズフラグがＯＮ状態の場合、当該遊技開始時においてフリーズ演出が実行される。以上のフリーズ演出では、各リール１２の変動開始が規制され、液晶表示装置３０により待機期間へ移行する旨が報知される。フリーズフラグは、エンディング状態またはメインＡＴ状態から非有利区間へ移行する場合にＯＮ状態になり、他の出玉状態（待機状態Ａ）から非有利区間へ移行する場合はＯＮ状態にならない。また、設定値が変更され非有利区間へ移行した場合もフリーズフラグはＯＮ状態にならない。

【０３１３】

非有利区間へ移行する際に、指示機能に係る処理で用いる全ての情報は初期化される。以上の情報には、前回の有利区間における最後の出玉状態を示す情報が含まれる。しかし、本実施形態では、有利区間が終了する前に、当該有利区間の最後の出玉状態に応じてフリーズフラグをＯＮ状態に変更する。したがって、指示機能に係る処理で用いる全ての情報が非有利区間へ移行する前に初期化された場合であっても、前回の有利区間の最後の出玉状態に応じて、当該非有利区間におけるフリーズ演出の有無を変更できる。なお、非有利区間から待機状態へ移行した契機で、フリーズ演出が実行される構成としてもよい。

【０３１４】

図１５（ｂ）の具体例では、時点ｔ８において有利区間移行処理が実行された場合を想定する。上述した通り、有利区間移行処理には初期状態決定処理が含まれる。以上の初期状態決定処理では、設定値に応じた確率で、待機状態Ａへ移行するか、待機状態Ｂへ移行するかが決定される。図１５（ｂ）の具体例では、時点ｔ８の初期状態決定処理において、待機状態Ａが決定された場合を想定する。以上の場合、次回の遊技から有利区間が開始され待機状態Ａへ移行する。

【０３１５】

待機状態Ａは、原則、１回の遊技で終了する。ただし、待機状態Ａにおいてもプレミア移行抽選処理が実行される。図１５（ｂ）の具体例では、時点ｔ９で実行されたプレミア移行抽選処理において非当選だった場合を想定する。以上の場合、待機状態Ａが終了して非有利区間へ移行する。

【０３１６】

図１５（ｂ）の具体例では、エンディング状態が終了してから２回目の非有利区間の時点ｔ１０において有利区間移行処理（初期状態決定処理）が実行された場合を想定する。また、時点ｔ１０の初期状態決定処理において、待機状態Ｂが決定された場合を想定する

。上述した通り、待機状態Ｂは、プレミアＡＴ状態へ移行するまで継続する。図１５（ｂ）の具体例では、時点ｔ１２において、待機状態Ｂが終了してプレミアＡＴ状態へ移行した場合を想定する。

【０３１７】

図１６（ａ）は、初期状態決定処理において、待機状態Ａまたは待機状態Ｂが決定される確率を説明するための図である。図１６（ａ）に示す通り、待機状態Ｂの当選確率は設定値に応じて変化する。具体的には、設定値が大きいほど、待機状態Ｂが当選し易い。上述した通り、待機状態Ｂへ移行した場合、その後、プレミアＡＴ状態へ移行する。一方、待機状態Ａへ移行した場合、その後、非有利区間へ移行する。ただし、待機状態Ａへ移行した場合であっても、プレミア移行抽選処理で当選した場合、当該待機状態Ａが３０回の遊技にわたり継続し、その後、プレミアＡＴ状態へ移行できる。

【０３１８】

図１６（ｂ）は、プレミア移行抽選処理で当選する確率を説明するための図である。図１６（ｂ）に示す通り、１回の遊技でプレミア移行抽選処理に当選する確率は、約２．３％である。したがって、仮に、待機状態Ａへ移行した場合であっても、確率２．３％で非有利区間ではなく当該待機状態Ａが継続しプレミアＡＴ状態へ移行する。

【０３１９】

図１６（ｃ）は、内部中状態において非有利区間へ移行してからプレミアＡＴ状態へ移行するまでの非有利区間の遊技回数の平均（以下「非有利区間平均回数」）を説明するための図である。本実施形態では、設定値によらず非有利区間は原則１回の遊技で終了する。上述の図１６（ａ）に示す通り、設定値０の場合、待機状態Ｂへ移行しないため、待機状態Ａにおけるプレミア移行抽選処理で当選するまで待機状態Ａと非有利区間とを繰返す。以上の本実施形態では、設定値０での非有利区間平均回数は約４３回になる。

【０３２０】

一方、設定値０以外では、初期状態決定処理において待機状態Ｂが当選するか、待機状態Ａにおけるプレミア移行抽選処理で当選するまで待機状態Ａと非有利区間とを繰返す。上述した通り、初期状態決定処理では、設定値が大きいほど待機状態Ｂに当選し易い。以上の本実施形態では、図１６（ｃ）に示す通り、設定値が大きいほど非有利区間平均回数は少なくなる。

【０３２１】

以上の通り、本実施形態では、最も出玉率が低い設定値０では、全ての遊技における非有利区間の合計回数の平均値が最大となる。一方、最も出玉率が高い設定値６では、非有利区間の合計回数の平均値が最小となる。以上の構成によれば、プレミアＡＴ状態へ移行するまでに要した遊技回数に基づいて、設定値を予想できるという遊技性が実現する。なお、最も出玉率が低い設定値０では、非有利区間の合計回数の平均値が最小となり、最も出玉率が高い設定値６では、非有利区間の合計回数の平均値が最大となる構成としてもよい。以上の構成であっても、プレミアＡＴ状態へ移行するまでに要した遊技回数に基づいて、設定値を予想できるという遊技性が実現する。

【０３２２】

図１７（ａ）～（ｃ）は、プレミアストックが有る場合（プレミアストックフラグ＝ＯＮ）の各出玉状態の遷移を説明するための図である。図１７（ａ）～（ｃ）には、各時点における出玉状態、指示モードおよび差枚数カウンタの数値が示される。上述した通り、プレミアストックが有る場合、メインＡＴ状態が終了した後に、プレミアＡＴ状態へ移行可能になる。ただし、メインＡＴ状態が終了する際の差枚数カウンタに応じて、プレミアＡＴ状態へ移行するまでの出玉状態が相違する。

【０３２３】

図１７（ａ）は、メインＡＴ状態が終了した後にプレミアＡＴ状態へ移行するまでの具体例を説明するための図である。図１７（ａ）の具体例では、メインＡＴ状態が時点ｔ１ａにおいて終了した場合を想定する。メインＡＴ状態が終了する際にプレミアストックフラグがＯＮ状態の場合、差枚数カウンタ（現在の有利区間が強制的に終了するまでのメダ

ル数）が２４００より多いか否かが判定される。
【０３２４】
仮に、差枚数カウンタが２４００以下の場合、現在の有利区間を終了し、非有利区間へ移行する。図１７（ａ）の具体例では、メインＡＴ状態が終了する時点ｔ１ａにおいて差枚数カウンタの数値が「１０００」の場合を想定する（差枚数カウンタ＜２４００）。以上の場合、メインＡＴ状態が終了すると、有利区間が終了して非有利区間へ移行する。
【０３２５】
図１７（ａ）の具体例では、メインＡＴ状態が終了した後の最初の非有利区間において、待機状態Ｂへの移行が決定された場合を想定する。以上の場合、新たな有利区間の最初の出玉状態が待機状態Ｂになる。図１７（ａ）の具体例では、時点ｔ２ａから新たな有利区間が開始された場合を想定する。以上の場合、時点ｔ２ａにおける差枚数カウンタは初期値「２４０１」になる。
【０３２６】
仮に、メインＡＴ状態が終了した時点における差枚数カウンタの数値によらず、メインＡＴ状態から非有利区間を介さずにプレミアＡＴ状態へ移行する構成を想定する。以上の構成では、メインＡＴ状態が終了した時点における差枚数カウンタの数値が過剰に小さい場合、その後のプレミアＡＴ状態において直ちに差枚数カウンタが数値「０」に減算され非有利区間へ移行してしまう不都合が想定される。本実施形態によれば、メインＡＴ状態が終了した時点における差枚数カウンタの数値が過剰に小さい場合、一旦非有利区間へ移行し新たな有利区間を開始するため、プレミアＡＴ状態へ移行する前に差枚数カウンタが初期値「２４０１」にリセットされる。したがって、上述の不都合が抑制できる。
【０３２７】
上述した通り、待機状態Ｂの各遊技では、プレミア移行抽選処理が実行される。また、待機状態Ｂの遊技回数が３０回に達すると、当該３０回の遊技においてプレミア移行抽選処理で当選したか否かが判定される。図１７（ａ）の具体例では、待機状態Ｂの遊技回数が３０回目の遊技が終了した時点ｔ３ａにおいて、プレミア移行抽選処理で当選していない場合を想定する。以上の場合、時点ｔ３ａ以降も待機状態Ｂが継続する。
【０３２８】
また、図１７（ａ）の具体例では、時点ｔ３ａ以降の待機状態Ｂにおける３０回の遊技において、プレミア移行抽選処理で当選した場合を想定する。以上の場合、待機状態Ｂの６０回目の遊技が終了した時点ｔ４ａにおいて、プレミア移行抽選処理で当選していたと判定される。プレミア移行抽選処理で当選していたと判定されると、次回の遊技からプレミアＡＴ状態へ移行する。上述した通り、待機状態Ｂで９０回の遊技が実行されると、プレミア移行抽選処理で当選しなくとも次回の遊技からプレミアＡＴ状態へ移行する。
【０３２９】
なお、所定の条件を満たした場合（例えば、特定の当選エリアに当選した場合）、待機状態Ｂで３０回の遊技が実行される以前に、プレミアＡＴ状態へ移行する構成としてもよい。プレミアＡＴ状態へ移行すると、指示モードが指示モードａになる（指示期間が開始される）。
【０３３０】
図１７（ｂ）は、メインＡＴ状態が終了した後にプレミアＡＴ状態へ移行するまでの他の具体例を説明するための図である。上述の図１７（ａ）の具体例では、メインＡＴ状態の終了時点において、差枚数カウンタが数値「２４００」以下の場合を想定した。図１７（ｂ）の具体例では、メインＡＴ状態の終了時点ｔ１ｂにおいて、差枚数カウンタが数値「２４００」より大きい場合を想定する。
【０３３１】
メインＡＴ状態の終了時点において、差枚数カウンタが数値「２４００」より大きい場合、非有利区間を介することなくプレミアＡＴ状態へ移行する。すなわち、差枚数カウンタをリセットすることなくプレミアＡＴ状態へ移行する。具体的には、メインＡＴ状態の終了時点において、差枚数カウンタが数値「２４００」より大きい場合、メインＡＴ状態

から待機状態Ｂへ直接移行する。すなわち、メインＡＴ状態と待機状態Ｂとは共通の（一連の）有利区間になる。

【０３３２】

メインＡＴ状態から待機状態Ｂへ直接移行した場合、当該待機状態Ｂで１０回の遊技が実行されると、プレミア移行抽選処理の結果によらず、プレミアＡＴ状態へ移行する。図１７（ｂ）では、時点ｔ２ｂにおいてプレミアＡＴ状態が開始された場合を想定する。非有利区間から移行した待機状態Ｂ（図１７（ａ）参照）とメインＡＴ状態から移行した待機状態Ｂ（図１７（ｂ）参照）とでは演出モードが共通して「待機モード」になる。ただし、非有利区間から移行した場合とメインＡＴ状態から移行した場合（非有利区間を介さない場合）とで待機状態Ｂの演出モードを相違させてもよい。

【０３３３】

仮に、メインＡＴ状態が終了した時点における差枚数カウンタの数値によらず、メインＡＴ状態が終了すると一律に非有利区間へ移行する構成を想定する。以上の構成では、メインＡＴ状態が終了した時点における差枚数カウンタの数値が２４００より大きい（例えば、３０００）場合であっても、その後のプレミアＡＴ状態において純増枚数が２４００枚程度に達すると、非有利区間へ移行してしまう。以上の構成では、遊技者によっては、遊技意欲が低下する不都合が生じ得る。本実施形態によれば、メインＡＴ状態が終了した時点における差枚数カウンタの数値が２４００大きい場合、有利区間を継続させて差枚数カウンタを初期値（２４０１）にリセットしない。したがって、上述の不都合が抑制できる。

【０３３４】

図１７（ｃ）は、メインＡＴ状態が終了した後にプレミアＡＴ状態へ移行するまでの他の具体例を説明するための図である。図１７（ｃ）の具体例は、上述の図１７（ａ）の具体例と同様に、メインＡＴ状態の終了時点ｔ１ｃにおいて、差枚数カウンタが数値「２４００」以下の場合を想定する。以上の場合、メインＡＴ状態から非有利区間へ移行する。

【０３３５】

図１７（ｃ）の具体例は、メインＡＴ状態の終了後、最初の非有利区間において待機状態Ａが決定された場合を想定する。また、当該待機状態Ａのプレミアム移行抽選処理（時点ｔ２ｃ）でハズレの場合を想定する。以上の場合、待機状態Ａが終了して非有利区間へ再度移行する。さらに、図１７（ｃ）の具体例は、メインＡＴ状態が終了して２回目の非有利区間においても待機状態Ａが決定され、その後の待機状態Ａにおいてもプレミアム移行抽選処理（時点ｔ３ｃ）でハズレの場合を想定する。以上の場合、待機状態Ａが終了して非有利区間へ再度移行する。

【０３３６】

図１７（ｃ）の具体例は、メインＡＴ状態が終了して３回目の非有利区間においても待機状態Ａが決定された場合を想定する。また、当該待機状態Ａにおいて、プレミア移行抽選処理（時点ｔ４ｃ）で当選した場合を想定する。以上の場合、当該待機状態Ａは１回の遊技では終了せず、その後３０回の遊技に亘り継続する。また、待機状態Ａにおいて３０回の遊技が実行されると、その後、プレミアＡＴ状態へ移行する。

【０３３７】

以上の本実施形態では、待機状態Ａにおいてプレミアム移行抽選処理で当選した場合、当該待機状態Ａの本来の終了契機（１回の遊技の実行）が成立した場合であっても、当該待機状態Ａを継続し、プレミアＡＴ状態へ移行する。すなわち、本実施形態は、有利区間の本来の終了契機が成立した場合であっても、所定の特典を得る権利が当該有利区間において付与されている場合、当該有利区間を継続して当該特典が付与される。以上の本実施形態によれば、所定の特典を得る権利が付与されたにもかかわらず、非有利区間へ移行して当該権利が無効になる構成と比較して、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという利点がある。

【０３３８】

なお、非有利区間と待機状態Ａとへ繰返し移行する場合であっても、メインＡＴ状態が

終了してからプレミアＡＴ状態へ移行するまでの期間における各時点の演出モードは、共通して「待機モード」になる。仮に、非有利区間へ移行した契機または待機状態Ａへ移行した契機で演出モードが切替わる構成を想定する。以上の構成では、演出モードが頻繁に切替わり、遊技者によっては煩わしく感じる不都合が生じ得る。本実施形態の構成によれば以上の不都合が抑制される。

【０３３９】

本実施形態では、非有利区間へ移行する際に、警告画像Ｇｋを表示する場合がある（後述の図１８（ａ）参照）。以上の警告画像Ｇｋは、遊技者に対して遊技依存を警告するための画像である。ただし、本実施形態では、待機状態Ａへ移行した場合、非有利区間へ繰返し移行する場合がある。したがって、仮に、非有利区間へ移行する度に警告画像Ｇｋが一律に表示される構成では、警告画像Ｇｋが短期間に繰返し表示される不都合が生じ得るという事情がある。

【０３４０】

以上の事情を考慮して、本実施形態は、非有利区間へ移行する場合に、予め定められた表示条件が満たされていると、警告画像Ｇｋを表示する一方、当該表示条件が満たされていないと、警告画像Ｇｋを表示しない構成を採用した。以上の構成について以下で詳細に説明する。

【０３４１】

図１８（ａ）は、警告画像Ｇｋの具体例を説明するための図である。図１８（ａ）は、リザルト画面Ｍｒの模擬図である。リザルト画面Ｍｒは、一連の指示期間（メインＡＴ状態など）において獲得したメダル数が表示される画像である。

【０３４２】

警告画像Ｇｋは、例えば、リザルト画面Ｍｒが表示される期間において表示される。図１８（ａ）に示す通り、警告画像Ｇｋは「のめり込みに注意しましょう」「パチスロは適度に楽しむ遊びです。」というメッセージを表示する。なお、警告画像Ｇｋの具体例は以上の例に限定されない。また、リザルト画面Ｍｒの表示期間以外において警告画像Ｇｋが表示される構成としてもよい。例えば、非遊技期間において警告画像Ｇｋが表示され得る構成としてもよい。また、リザルト画面Ｍｒに表示される画像は以上の例に限定されない。例えば、メインＡＴ状態においてストック特化状態へ移行した回数がリザルト画面Ｍｒに表示される構成としてもよい。

【０３４３】

図１８（ｂ）は、警告画像Ｇｋが表示される時期の具体例を説明するための図である。警告画像Ｇｋは、原則、出玉状態が移行する直前に表示される。例えば、メインＡＴ状態（移行元）から通常状態（移行先）へ移行する場合、当該メインＡＴ状態が終了する際に警告画像Ｇｋが表示される。一方、メインＡＴ状態から待機状態Ｂへ移行する場合（プレミアストックがあり、有利区間をリセットしない場合）、当該メインＡＴ状態が終了する際に警告画像Ｇｋが表示されない。

【０３４４】

また、メインＡＴ状態から非有利区間へ移行する場合（プレミアストックがあり、有利区間をリセットする場合）、当該メインＡＴ状態が終了した際に警告画像Ｇｋが表示されない。エンディング状態から非有利区間へ移行する場合、当該エンディング状態が終了した際に警告画像Ｇｋが表示される。また、待機状態Ａから非有利区間へ移行する場合、当該待機状態Ａが終了する際に警告画像Ｇｋが表示されない。

【０３４５】

図１９（ａ－１）～図１９（ａ－３）は、本実施形態において警告画像Ｇｋが表示される時期の詳細を説明するための図である。図１９（ａ－１）～図１９（ａ－３）には、各時点における出玉状態および演出モードが示される。また、図１９（ａ－１）～図１９（ａ－３）には、警告画像Ｇｋが表示される表示期間Ｔが示される。後述の図１９（ｂ－１）および図１９（ｂ－２）についても同様である。

【０３４６】

図１９（ａ－１）は、メインＡＴ状態が終了する際の具体例を説明するための図である。図１９（ａ－１）の具体例は、メインＡＴ状態が終了する際にプレミアストックフラグがＯＦＦ状態の場合を想定する。また、ＡＴセットの残り個数が０個の場合を想定する。以上の場合、メインＡＴ状態が終了すると通常状態へ移行する。

【０３４７】

図１９（ａ－１）の具体例では、メインＡＴ状態の最後の遊技が時点ｔ１ｄで終了した（時点ｔ１ｄで第３停止操作された）場合を想定する。以上の場合、時点ｔ１ｄの直後から表示期間Ｔにわたり警告画像Ｇｋが表示される。表示期間Ｔは、予め定められた時間（例えば約５秒）で終了する。メインＡＴ状態から通常状態へ移行する場合、上述の図１８（ａ）を用いて説明した通り、リザルト画面Ｍｒが時点ｔ１ｄから表示され、当該リザルト画面Ｍｒが表示される期間において警告画像Ｇｋが表示される。

【０３４８】

本実施形態では、時点ｔ１ｄから５秒以上が経過した後の時点ｔ２ｄにおいて、通常状態の最初の遊技が開始された場合を想定する。以上の場合、通常状態へ移行するより前に警告画像Ｇｋが非表示になる。一方、仮に、時点ｔ１ｄから５秒が経過する前に通常状態の最初の遊技が開始された場合、当該遊技の開始時点では警告画像Ｇｋが表示され、その後に非表示になる。

【０３４９】

ただし、警告画像Ｇｋが表示される期間は適宜に変更できる。例えば、次回の遊技が開始されるまで警告画像Ｇｋが表示され続ける構成としてもよい。リザルト画面Ｍｒは、例えば、通常状態の最初の遊技開始時点ｔ２ｄまで表示され、その後、非表示になる。ただし、通常状態の最初の遊技を開始するためのメダルが投入された契機で、リザルト画面Ｍｒが非表示になる構成としてもよい。以上の構成では、通常状態の最初の遊技を開始するためのメダルが投入された契機で演出モードが通常状態に対応する通常モードに切替わる。

【０３５０】

図１９（ａ－２）は、メインＡＴ状態が終了する際の他の具体例を説明するための図である。図１９（ａ－２）の具体例は、上述の図１９（ａ－１）と同様に、ＡＴセットの残り個数が０個の場合を想定する。また、図１９（ａ－２）の具体例は、メインＡＴ状態が終了する際にプレミアストックフラグがＯＮ状態であり、且つ、差枚数カウンタが数値「２４００」以下の場合を想定する。以上の場合、メインＡＴ状態が終了すると非有利区間へ移行する。

【０３５１】

図１９（ａ－２）の具体例では、メインＡＴ状態が時点ｔｅ１において終了し、非有利区間へ移行した場合を想定する。上述した通り、メインＡＴ状態から通常状態へ移行する場合、警告画像Ｇｋを表示した（上述の図１９（ａ－１）参照）。一方、メインＡＴ状態から非有利区間へ移行する場合、図１９（ａ－２）に示す通り、警告画像Ｇｋは表示されない。

【０３５２】

図１９（ａ－２）の具体例では、メインＡＴ状態が終了した後の最初の非有利区間から待機状態Ａへ移行した場合を想定する。また、時点ｔ２ｅにおいて、待機状態Ａから非有利区間へ移行した場合を想定する。図１９（ａ－２）に示す通り、待機状態Ａから非有利区間へ移行する場合、警告画像Ｇｋは表示されない。図１９（ａ－２）の具体例では、メインＡＴ状態が終了してから２回目の非有利区間において、待機状態Ｂへの移行が決定された場合を想定する。以上の場合、待機状態Ｂが終了した後にプレミアＡＴ状態へ移行する。

【０３５３】

以上の説明から理解される通り、メインＡＴ状態が終了して通常状態へ移行する場合（図１９（ａ－１）参照）は警告画像Ｇｋを表示する一方、非有利区間へ移行する場合（図１９（ａ－２）参照）は警告画像Ｇｋを表示しない。詳細な説明は省略するが、メインＡ

Ｔ状態が終了する際にプレミアストックフラグがＯＮ状態であり、且つ、差枚数カウンタが数値「２４００」より多い場合、メインＡＴ状態から待機状態Ｂを介してプレミアＡＴ状態へ移行するまでの期間において、警告画像Ｇｋは表示されない。

【０３５４】

図１９（ａ－２）に示す通り、メインＡＴ状態の最終遊技において第３停止操作がされた時点ｔ１ｅの直後に非有利区間が開始される。また、図１９（ａ－２）の具体例では、時点ｔ１１ｅにおいて、非有利区間の最初の遊技が開始され、当該遊技で有利区間への移行が決定された場合を想定する。さらに、待機状態Ａの最初の遊技が時点ｔ１２ｅから開始された場合を想定する。

【０３５５】

以上の図１９（ａ－２）の具体例では、時点ｔ１ｅから時点ｔ１１ｅまでの演出モードは、メインＡＴ状態に対応するメインＡＴモードで維持される。なお、時点ｔ１ｅから時点ｔ１１ｅまでの期間において、リザルト画面Ｍｒが表示される構成としてもよい。また、以上の構成において、時点ｔ１ｅから警告画像Ｇｋの表示期間Ｔが開始される構成としてもよい。非有利区間の最初の遊技が開始された時点ｔ１１ｅより後の期間の演出モードは、待機状態（Ａ、Ｂ）に対応する待機モードになる。

【０３５６】

図１９（ａ－３）は、エンディング状態が終了する際の具体例を説明するための図である。上述した通り、エンディング状態が終了すると非有利区間へ移行する。図１９（ａ－３）の具体例では、エンディング状態の最終遊技における第３停止操作が時点ｔ１ｆで実行され、その後、非有利区間へ移行した場合を想定する。以上の場合、時点ｔ１ｆから警告画像Ｇｋの表示期間Ｔが開始される。

【０３５７】

また、図１９（ａ－３）の具体例では、表示期間Ｔが経過した後の時点ｔ２ｆにおいて非有利区間の最初の遊技が開始された場合を想定する。以上の場合、非有利区間における最初の遊技開始時点ｔ２ｆでは警告画像Ｇｋが非表示になっている。ただし、表示期間Ｈが終了する前に非有利区間における最初の遊技が開始された場合、当該遊技の開始時において警告画像Ｇｋが表示され得る。

【０３５８】

図１９（ａ－３）の具体例では、時点ｔ１ｆから時点ｔ２ｆまでの期間において、演出モードがエンディング状態に対応するエンディングモードに制御され、リザルト画面Ｍｒが表示される。また、非有利区間の最初の遊技が開始された時点ｔ２ｆから演出モードが待機モードに切替わる。ただし、以上の構成に替えて、非有利区間の最初の遊技を開始するためのメダルが投入された契機で、リザルト画面Ｍｆｒを非表示にし、演出モードが待機モードに切替わる構成としてもよい。図１９（ａ－３）の具体例では、時点ｔ３ｆにおいて待機状態Ｂへ移行した場合を想定する。待機状態Ｂが終了すると、その後、プレミアＡＴ状態へ移行する。

【０３５９】

以上の警告画像Ｇｋの表示時期は適宜に変更できる。図１９（ｂ－１）および図１９（ｂ－２）は、第１実施形態の変形例を説明するための図である。第１実施形態では、上述した通り、内部中状態で非有利区間へ移行した場合、プレミアＡＴ状態への移行が実質的に確定する。一方、図１９（ｂ－１）および図１９（ｂ－２）に示す変形例では、内部中状態で非有利区間へ移行した場合であっても、プレミアＡＴ状態への移行しない場合がある。具体的には、当該変形例では、第１実施形態と同様に、非内部中状態の非有利区間からは通常状態へ移行する。また、当該変形例では、内部中状態の非有利区間からは待機状態へ移行する。変形例の待機状態は例えば３０回の遊技で終了する。

【０３６０】

変形例の待機状態の各遊技では、第１実施形態の待機状態（Ａ、Ｂ）と同様に、プレミアＡＴ移行抽選処理が実行される。以上の待機状態は、プレミアＡＴ状態へ移行する権利が高確率で決定される期間である。ただし、第１実施形態では、仮に、プレミアＡＴ抽選

処理で当選せずに待機状態の残り遊技回数が０回に達した場合であっても、最終的にプレミアＡＴ状態へ移行する。一方、変形例では、プレミアＡＴ抽選処理で当選せずに待機状態の残り遊技回数が０回に達した場合、その後、通常状態へ移行する。

【０３６１】

図１９（ｂ－１）の具体例は、待機状態におけるプレミアＡＴ抽選処理で当選した場合を想定する。具体的には、図１９（ｂ－１）では、時点ｔ１ｇにおいてメインＡＴ状態から非有利区間へ移行した場合を想定する。また、非有利区間から待機状態へ移行し、当該待機状態の時点ｔ２ｇにおいて、プレミアＡＴ移行抽選処理で当選した場合を想定する。以上の場合、待機状態の残り遊技回数が０回に達すると、その後、待機状態からプレミアＡＴ状態へ移行する。 図１９（ｂ－１）に示す通り、待機状態からプレミアＡＴ状態へ移行する場合、メインＡＴ状態からプレミアＡＴ状態へ移行する一連の期間において警告画像Ｇｋは表示されない。

【０３６２】

図１９（ｂ－２）の具体例は、待機状態におけるプレミアＡＴ移行抽選処理で当選しない場合を想定する。以上の場合、待機状態が終了する際に警告画像Ｇｋが表示される。具体的には、図１９（ｂ－２）の具体例では、時点ｔ１ｈにおいて、待機状態における最後の遊技が終了した場合（第３停止操作された場合）を想定する。当該変形例では、時点ｔ１ｈから警告画像Ｇｋの表示期間Ｔ（５秒間）が開始される。その後、時点ｔ２ｈにおいて次回の遊技が開始されると、出玉状態が通常状態へ移行する。

【０３６３】

以上の変形例では、時点ｔ１ｈから時点ｔ２ｈまでの期間においてリザルト画面Ｍｒが表示される。以上のリザルト画面Ｍｒでは、直前のメインＡＴ状態を含む指示期間において獲得したメダル数に応じた遊技結果が表示される。なお、通常状態の最初の遊技を開始するためのメダルが投入された契機で、リザルト画面Ｍｒが非表示になり演出モードが通常モードに切替わる構成としてもよい。

【０３６４】

以上の変形例によれば、有利区間が終了する場合に警告画像Ｇｋを表示せず、その後に開始された新たな有利区間において警告画像Ｇｋを表示可能である。仮に、有利区間が終了する場合に一律に警告画像Ｇｋが表示される構成を想定する。以上の構成では、有利区間が終了した後に比較的有利な出玉状態（例えば待機状態）へ移行する場合であっても警告画像Ｇｋが表示される。すなわち、一連の有利な期間の途中で警告画像Ｇｋが表示されてしまう。したがって、遊技者によっては、当該一連の有利な期間の途中で遊技意欲が低下してしまう不都合が生じ得る。上述の変形例によれば以上の不都合が抑制される。

【０３６５】

＜メインＣＰＵが実行する各処理＞

メインＣＰＵ３０１は、上述した各データを用いて各種の処理を実行する。メインＣＰＵ３０１は、リセット回路からのリセット信号が入力された場合、起動処理を実行する。リセット信号は、メイン制御基板３００に供給される電源電圧が所定の閾値を超えた場合に出力される。例えば、電源スイッチ５１１ＳＷがＯＮ状態になることでメイン制御基板３００への電源電圧の供給が開始された場合、起動処理が実行される。起動処理において、メインＣＰＵ３０１は、メイン制御基板３００の各レジスタ等を初期化する。

【０３６６】

また、起動処理において、メインＣＰＵ３０１は、設定値を変更するための処理を含む各種の処理（遊技可能な状態に移行するための処理）を実行する。なお、メインＣＰＵ３０１は、起動処理の以前に、メインＲＯＭ３０２が記憶する制御プログラムの正当性を判断するセキュリティチェック処理を実行してもよい。起動処理を終了した後に、メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理に移行する。本実施形態では、設定値が変更されると、遊技状態が非内部中状態へ移行し、出玉状態が非有利区間となる。また、指示機能に係る各種の情報を初期化される。

【０３６７】

図２０は、メインＣＰＵ３０１の遊技制御処理のフローチャートである。遊技制御処理は、遊技者が１回の遊技を行う毎に実行される。詳細には後述するが、メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理が実行される期間において、所定の時間間隔（例えば１．４９ｍｓ）で割込処理を実行する。すなわち、メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理と割込処理とを交互に実行する。例えば、サブ制御基板４００に送信されるコマンドは、遊技制御処理でセットされ、割込処理でサブ制御基板４００に送信される。メインＣＰＵ３０１が実行する各種の抽選の結果、または、メインＲＡＭ３０３に設けられた各種のカウンタの数値を示すコマンドが適宜にサブ制御基板４００に送信される。また、遊技制御処理でセットされた各タイマ（例えばウェイトタイマ）は、割込処理で減算される。

【０３６８】

メインＣＰＵ３０１は、遊技制御処理を開始すると、初期設定処理を実行する（Ｓ１０１）。初期設定処理は、１回の遊技が終了する毎に実行される。メインＣＰＵ３０１は、初期設定処理において、メインＲＡＭ３０３の記憶領域のうち遊技毎に初期化される記憶領域を初期化する。例えば、前回の遊技の当選エリア（当選エリア番号）が格納された当選エリア格納領域は、初期設定処理で初期化される。

【０３６９】

メインＣＰＵ３０１は、初期設定処理の後に、自動投入処理（Ｓ１０２）に移行する。自動投入処理により、メインＣＰＵ３０１は、前回の遊技の結果、有効ラインにリプレイに係る図柄組合せが揃った場合、前回の遊技と同数の賭けメダルを今回の遊技の賭けメダルとして設定する。

【０３７０】

メインＣＰＵ３０１は、自動投入処理の後に、遊技開始前処理（Ｓ１０３）に移行する。遊技開始前処理において、メインＣＰＵ３０１は、メダル投入部８からのメダルの検知、および、精算ボタン２３の操作の検出をする。遊技開始前処理において、メダルの投入を検出した場合、メインＣＰＵ３０１は、賭けメダルまたはクレジットを加算する。また、遊技開始前処理において、清算ボタン２３の操作を検出した場合、メインＣＰＵ３０１は、賭けメダルまたはクレジットを払い戻す。また、メインＣＰＵ３０１は、遊技開始前処理において、スタートレバー２４の操作（すなわち遊技の開始操作）を検出する。

【０３７１】

メインＣＰＵ３０１は、遊技開始前処理で遊技の開始操作を検知すると、設定値確認処理（Ｓ１０４）に移行する。設定値確認処理において、メインＣＰＵ３０１は、設定値の適否を判断する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、設定値確認処理において、設定値が適正（０、１、２、４、５、６の何れか）であるか否かを判定する。設定値が適正でないと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、設定値の異常を示す設定値異常コマンドをコマンド格納領域に格納し、設定値エラー処理に移行する。

【０３７２】

メインＣＰＵ３０１は、設定値確認処理で設定値が適正であると判断した場合、乱数値Ｒ１、乱数値Ｒ２および乱数値Ｒ３を取得する（Ｓ１０５）。乱数値Ｒ１は、乱数発生器３０４で生成されるハードウェア乱数であり、内部抽選処理で用いられる。乱数値Ｒ２は、メインＣＰＵ３０１に内蔵されるレジスタから取得されるソフトウェア乱数であり、回胴演出決定処理等で用いられる。乱数値Ｒ３は、指示機能に係る処理で用いられる。メインＣＰＵ３０１は、取得した乱数値Ｒ１をメインＲＡＭ３０３の乱数値Ｒ１格納領域に格納する。同様に、メインＣＰＵ３０１は、取得した乱数値Ｒ２をメインＲＡＭ３０３の乱数値Ｒ２格納領域に格納し、乱数値Ｒ３をメインＲＡＭ３０３の乱数値Ｒ３格納領域に格納する。

【０３７３】

メインＣＰＵ３０１は、乱数値Ｒ１、乱数値Ｒ２および乱数値Ｒ３をメインＲＡＭ３０３に格納した後に、開始時処理（Ｓ１０６）に移行する。開始時処理は、当選エリアを乱数値Ｒ１により決定するための内部抽選処理、および、回胴演出を乱数値Ｒ２により決定するための回胴演出決定処理を含む各処理で構成される。また、開始時処理は、指示番号

を決定するための指示番号決定処理を含む。
【０３７４】
メインＣＰＵ３０１は、開始時処理を実行した後に、回胴演出処理（Ｓ１０７）を実行する。例えば、回胴演出処理において、各種の遊技操作を受付け、リール１２の態様（加速、変動表示、停止、静止、振動）を切換える処理が実行される。また、メインＣＰＵ３０１は、回胴演出処理において、上述の遅延時間を抽選により設定する。なお、回胴演出処理においてもウェイト期間の残り時間が減算される。
【０３７５】
メインＣＰＵ３０１は、回胴演出処理を実行した後に、ウェイト処理（Ｓ１０８）を実行する。ウェイト処理は、各遊技の時間長を所定の長さ以上にするための処理である。メインＣＰＵ３０１は、ウェイト処理において、ウェイト期間が経過したか否かを判定し、ウェイト期間が経過していないと判断した場合、ウェイト処理から後述の停止前処理に移行しない。
【０３７６】
一方で、ウェイト期間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ３０１は、停止前処理（Ｓ１０９）に移行する。停止前処理においては、内部抽選処理で決定された当選エリアに応じて各種のデータ（後述の優先順位等）がメインＲＡＭ３０３に格納される。後述の停止制御処理において、停止前処理で格納された各データに応じて各リール１２が停止されることにより、当選エリアで指定される当選役に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
【０３７７】
メインＣＰＵ３０１は、停止前処理を実行した後に、停止制御処理（Ｓ１１０）に移行する。停止制御処理により、メインＣＰＵ３０１は、各停止ボタン２５が操作される毎に、当該停止ボタン２５に対応するリール１２を停止させる。各リール１２は、上述した停止前処理で設定した各データに応じた図柄位置で停止する。
【０３７８】
停止制御処理で全てのリール１２を停止すると、メインＣＰＵ３０１は、表示判定処理（Ｓ１１１）に移行する。表示判定処理において、メインＣＰＵ３０１は、有効ラインに表示された図柄の組合せの判定をする。また、メインＣＰＵ３０１は、有効ラインに表示された図柄の組合せの種別に応じて各種のデータを設定する。例えば、リプレイに係る図柄組合せが有効ラインに停止表示していると判定した場合、メインＣＰＵ３０１は、再遊技作動中フラグをＯＮ状態に設定する。また、メインＣＰＵ３０１は、有効ラインに入賞当選役に係る図柄組合せが停止していると判断した場合、当該入賞当選役の種別に応じた枚数のメダルをクレジット数に加算する。
【０３７９】
メインＣＰＵ３０１は、表示判定処理を実行した後に、停止時処理（Ｓ１１２）を実行する。停止時処理において、メインＣＰＵ３０１は、出玉状態および遊技状態を移行させる。以上の停止時処理には、上述の判定条件抽選処理およびストック抽選処理が含まれる。また、メインＣＰＵ３０１は、停止時処理において、出玉状態の移行に伴い、有利区間を開始または終了させる。具体的には、後述の有利区間制御処理を実行する。メインＣＰＵ３０１は、停止時処理を終了すると、ステップＳ１０１に処理を戻す。
【０３８０】
図２１は、非有利区間中処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、非有利区間の遊技において非有利区間中処理を実行する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、開始時処理（上述の図２０におけるＳ１０６）において非有利区間中処理を実行する。なお、非有利区間中処理は、非有利区間において、遊技状態によらず全ての遊技で実行される。
【０３８１】
非有利区間中処理が開始されると、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技の当選エリアが有利区間移行当選エリアであるか否かを判定する（Ｓｘ０）。今回の遊技の当選エリアが

有利区間移行当選エリアでない場合（Ｓｘ０：Ｎｏ）、メインＣＰＵ３０１は、後述の有利区間移行処理を省略して非有利区間中処理を終了する。以上の場合、有利区間が開始されず、次回の遊技に非有利区間が継続する。一方、今回の遊技の当選エリアが有利区間移行当選エリアである場合（Ｓｘ０：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、有利区間移行処理を実行する。有利区間移行処理は、新たな有利区間が開始される際に実行される処理であり、後述のステップＳｘ１～Ｓｘ５を含む。

【０３８２】

図２１に示す通り、有利区間移行処理では、遊技状態が内部中状態であるか否かが判定される（Ｓｘ１）。遊技状態が内部中状態ではないと判断すると（Ｓｘ１：Ｎｏ）、メインＣＰＵ３０１は、次回出玉状態を通常状態に設定する（Ｓｘ２）。前回の遊技で次回出玉状態が通常状態に設定されると、次回の遊技から通常状態になる。また、メインＣＰＵ３０１は、次回出玉状態を通常状態に設定した後に、通常時処理（Ｓｘ３）を実行する。通常時処理には、通常状態の各遊技において実行される各種の処理が含まれる。例えば、通常時処理では、上述のＡＴ初当り抽選が実行される。メインＣＰＵ３０１は、通常処理を実行した後に非有利区間中処理を終了する。

【０３８３】

ステップＳｘ１において、遊技状態が内部中状態であると判断すると（Ｓｘ１：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、初期状態決定処理（Ｓｘ４）を実行する。初期状態決定処理では、上述した通り、待機状態Ａまたは待機状態Ｂが決定される。その後、メインＣＰＵ３０１は、初期状態決定処理の結果に基づいて、次回出玉状態を待機状態Ａまたは待機状態Ｂに設定する（Ｓｘ５）。例えば、直前の初期状態決定処理において待機状態Ａが決定された場合、次回出玉状態を待機状態Ａに設定する。

【０３８４】

一方、直前の初期状態決定処理において待機状態Ｂを決定した場合、メインＣＰＵ３０１は、次回出玉状態を待機状態Ｂに設定する。また、メインＣＰＵ３０１は、次回出玉状態を待機状態Ｂに設定した場合、待機天井カウンタに初期値「３」を設定し、待機残りカウンタに初期値「３０」を設定する。次回出玉状態を設定した後に、メインＣＰＵ３０１は、非有利区間中処理を終了する。なお、非有利区間中処理において、次回出玉状態を待機状態に設定した場合、待機状態中に実行される各種の処理が実行される構成としてもよい。例えば、非有利区間中処理において、プレミアＡＴ移行抽選処理が実行される構成としてもよい。

【０３８５】

図２２は、有利区間制御処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、上述の停止時処理において有利区間制御処理を実行する。なお、有利区間制御処理は、遊技状態によらず全ての遊技で実行される。有利区間制御処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技が有利区間中であるか否かを判定する（Ｓｘ１０）。有利区間中ではないと判断した場合（Ｓｘ１０：Ｎｏ）、すなわち非有利区間中の場合、メインＣＰＵ３０１は、有利区間制御処理を終了する。一方、有利区間中であると判断すると（Ｓｘ１０：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技でリプレイが有効ラインに停止表示されたか否か判定する（Ｓｘ１１）。

【０３８６】

リプレイが停止表示されていないと判断すると（Ｓｘ１１：Ｎｏ）、メインＣＰＵ３０１は、差枚数カウンタ更新処理（Ｓｘ１２）を実行する。差枚数カウンタ更新処理では、差枚数カウンタが更新される。具体的には、今回の遊技の賭けメダルの枚数（３枚）から払出枚数を減算した数値が差枚数カウンタに加算される。例えば、払出枚数が１２枚の場合、数値「－９」を差枚数カウンタに加算する（すなわち、差枚数カウンタから数値「９」が減算される）。また、払出枚数が０枚の場合、数値「＋３」を差枚数カウンタに加算する。

【０３８７】

再遊技（リプレイが停止表示された遊技の次遊技）では、自動投入されたメダルの枚数

が当該遊技における賭けメダルの枚数としてステップＳｘ１２が実行される。差枚数カウンタ更新処理を実行した後に、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳｘ１３へ処理を進める。今回の遊技でリプレイが停止表示されたと判断すると（Ｓｘ１１：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、差枚数カウンタ更新処理を省略してステップＳｘ１３へ処理を進める。

【０３８８】

ステップＳｘ１３において、メインＣＰＵ３０１は、差枚数カウンタが数値「０」以下であるか否かを判定する。差枚数カウンタが数値「０」以下であると判断すると（Ｓｘ１３：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、メインＲＡＭ３０３に記憶される指示機能に係る全てのパラメタを初期化して（Ｓｘ１５）、有利区間制御処理を終了する。ステップＳｘ１５では、例えば、上述の各カウンタが初期化され、出玉状態が非有利区間へ移行する。なお、出玉状態が非有利区間へ移行した場合であっても、遊技状態は変化しない。

【０３８９】

差枚数カウンタが数値「０」より大きいと判断すると（Ｓｘ１３：Ｎｏ）、メインＣＰＵ３０１は、次回の出玉状態が「非有利区間」に設定されたか否かを判定する（Ｓｘ１４）。例えば、エンディング状態の最終遊技において、次回の出玉状態が「非有利区間」に設定される。また、プレミアＡＴ移行抽選処理に外れた場合の待機状態Ａの遊技において、次回の出玉状態が「非有利区間」に設定される。

【０３９０】

次回の出玉状態が「非有利区間」の場合（Ｓｘ１４：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳｘ１５へ移行し、メインＲＡＭ３０３に記憶される指示機能に係る全てのパラメタを初期化して有利区間制御処理を終了する。一方、次回の出玉状態が「非有利区間」以外の場合（Ｓｘ１４：Ｎｏ）、メインＣＰＵ３０１は、ステップＳｘ１５を省略して有利区間制御処理を終了する。

【０３９１】

＜サブＣＰＵが実行する各処理＞

図２３は、サブＣＰＵ４１２のサブ起動処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、リセット回路からのリセット信号が入力された場合にサブ起動処理を実行する。リセット回路は、サブ制御基板４００に供給される電源電圧が所定の閾値を超えた場合に、リセット信号を出力する。例えば、サブ制御基板４００への電源電圧の供給が開始された場合に、サブ起動処理が実行される。

【０３９２】

サブ起動処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、起動時初期化処理（Ｓ３０１）を実行する。起動時初期化処理において、サブＣＰＵ４１２は、例えば、サブ制御基板４００の各種のレジスタを初期化する。

【０３９３】

起動時初期化処理において、サブＣＰＵ４１２は、サブＲＡＭ４１４のバックアップ異常の有無を判定する。バックアップ異常がある場合、サブＣＰＵ４１２は、バックアップデータを初期化する。また、サブＣＰＵ４１２は、起動時初期化処理において、ＣＧＲＯＭ４２４を含む各種のＲＯＭに記憶されたデータが適正であるか否かを判定する。例えば、各ＲＯＭの特定のアドレスに格納されたデータを読み出し、当該データが適正であるか否かを判定する。各種のＲＯＭに異常が発見された場合、サブＣＰＵ４１２は、所定のエラー処理に移行する。

【０３９４】

サブＣＰＵ４１２は、サブ起動処理において、ランプ制御タスクの起動（Ｓ３０２）、音響制御タスクの起動（Ｓ３０３）、画像制御基板通信タスクの起動（Ｓ３０４）、メイン制御基板通信タスクの起動（Ｓ３０５）、演出ボタン入力タスクの起動（Ｓ３０６）を行う。

【０３９５】

サブＣＰＵ４１２は、ランプ制御タスクにより、筐体ランプ５と演出用ランプ２８とを含む各種のランプを制御する。また、サブＣＰＵ４１２は、音響制御タスクにより、スピ

ーカ（３１、３２）を制御する。また、サブＣＰＵ４１２は、画像制御基板通信タスクにより、画像制御基板４２０にコマンドを送信し、メイン制御基板通信タスクにおいてメイン制御基板３００からのコマンドを受信し、演出ボタン入力タスクにおいて演出ボタン２６および方向指定ボタン２７の操作を受付ける。

【０３９６】

サブＣＰＵ４１２には、タイマ割込信号が所定の時間間隔で入力される。サブＣＰＵ４１２は、タイマ割込信号を受信すると、各タスクのうちの何れかを実行する。すなわち、各種のランプおよびスピーカ（３１，３２）を含む各周辺装置は、時分割で制御される。

【０３９７】

ところで、所定の遊技回数において獲得するメダルの総数は、何れの設定値が設定された場合であっても、予め定められた範囲内であることが求められる。具体的には、４００回の遊技において獲得するメダルの総数は、投入をしたメダルの総数の３分の１を超え、かつ、２．２倍に満たないものであることが求められる。また、１６００回の遊技において獲得するメダルの総数は、投入をしたメダルの総数の５分の２を超え、かつ、１．５倍に満たないものであることが求められる。また、６０００回の遊技において獲得するメダルの総数は、投入をしたメダルの総数の２分の１を超え、かつ、１．２６倍に満たないものであることが求められる。さらに、１７５００回の遊技において獲得するメダルの総数は、投入をしたメダルの総数の５分の３を超え、かつ、１．１５倍に満たないものであることが求められる。

【０３９８】

以上の基準（以下「出玉基準」）を満たすか否かは、試験により確認されるのが通常である。仮に、所定の遊技回数において過度にメダルが減少し易い場合、試験において出玉基準が満たされない可能性が高い。また、所定の遊技回数において過度に多くのメダルが獲得され易い場合、試験において出玉基準が満たされない可能性が高い。すなわち、ギャンブル性が高い遊技機ほど、試験において出玉基準が満たされないと判断される可能性が高い。

【０３９９】

以上の事情を考慮して、本実施形態の遊技機１は、特定の設定値では、他の設定値と比較して著しくギャンブル性が低い構成を採用した。具体的には、各設定値のうち設定値「０」が設定された場合、他の設定値が設定された場合と比較して、試験において出玉基準を満たす可能性が著しく高くなる構成を採用した。例えば、本実施形態では、指示期間（ＢＢ状態）へ移行することにより、多くのメダルが獲得可能になる。設定値「０」が設定されている場合、指示期間へ移行する確率（初当り確率）が比較的高くなるが、指示期間が短期間で終了し易い（連チャンし難い）。以上の構成によれば、設定値「０」が設定される場合、試験において出玉基準が満たされる確率が高くなる。

【０４００】

ただし、設定値「０」が設定される場合、ギャンブル性が著しく低くなるため、遊技が面白味に欠けると感じる遊技者が多い。したがって、仮に設定値「０」が設定されているか否かが遊技する前に把握できない構成では、遊技者によっては、遊技機１で遊技することを敬遠する不都合が生じ得る。以上の事情を考慮して、本実施形態では、設定値「０」が設定されているか否かを遊技する前に把握可能な構成を採用した。以上の構成について以下で詳細に説明する。

【０４０１】

図２４（ａ）は、サブＣＰＵ４１２による電源投入時処理のフローチャートである。サブＣＰＵ４１２は、電源が投入された直後において、電源投入時処理を実行する。また、以上の電源投入時処理は、通常、メインＣＰＵ３０１が遊技制御処理を実行可能になる前に完了する。すなわち、遊技が可能になる前にサブＣＰＵ４１２は電源投入時処理を完了する。

【０４０２】

電源投入時処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、メインＣＰＵ３０１側で設定され

た設定値を確認する。具体的には、メインＣＰＵ３０１は、電源が投入された直後に設定値を示すコマンドをサブＣＰＵ４１２へ送信する。サブＣＰＵ４１２は、ステップＳｙ１において、当該コマンドが示す設定値を確認する。その後、サブＣＰＵ４１２は、ステップＳｙ１において確認した設定値が「０」であるか否かを判定する（Ｓｙ２）。

【０４０３】

設定値が「０」ではないと判断した場合（Ｓｙ２：Ｎｏ）、サブＣＰＵ４１２は、通常制御モードを決定して（Ｓｙ３）、電源投入時処理を終了する。一方、設定値が「０」であると判断した場合（Ｓｙ２：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ４１２は、特殊制御モードを決定して（Ｓｙ４）、電源投入時処理を終了する。詳細には以下で説明するが、通常制御モードが決定された場合と、特殊制御モードが決定された場合とでは、演出実行手段（停止ボタン２５、スピーカ、液晶表示装置３０）の態様が相違する。

【０４０４】

図２４（ｂ）は、各制御モードにおける演出実行手段の態様を説明するための図である。図２４（ｂ）に示す通り、通常制御モードでは、停止ボタン２５の操作が無効の期間（例えば、対応するリールが停止している期間）において、当該停止ボタン２５は赤色で発光する。一方、特殊制御モードでは、停止ボタン２５の操作が無効の期間において、当該停止ボタン２５は緑色で発光する。

【０４０５】

以上の構成では、遊技者は、停止ボタン２５の色彩を確認することにより、遊技する前に設定値「０」が設定されたか否かを特定できる。ただし、図２４（ｂ）に示す通り、停止操作が可能な期間での停止ボタン２５の色彩は、各制御モードにおいて青色で共通する。仮に、停止操作が可能な期間での停止ボタン２５の色彩が各制御モードで相違する構成を想定する。以上の構成では、遊技者によっては、停止操作が有効であるか否かが直感的に判断し難くなるという不都合が想定される。本実施形態によれば、以上の不都合が抑制される。

【０４０６】

上述した通り、本実施形態では、方向指定ボタン２７を操作することにより、遊技者がマスタ音量を調整可能である。具体的には、図２４（ｂ）に示す通り、制御モードが通常制御モードの場合、マスタ音量を遊技者が調整可能である。一方、特殊制御モードの場合、マスタ音量が変更不可能である。以上の構成によれば、マスタ音量が変更不可能な場合、設定値「０」が設定されている旨を遊技者が特定できる。ただし、何れの制御モードであっても、エラーを報知するためのエラー音は、最大の音量で出力される。

【０４０７】

上述した通り、本実施形態では、方向指定ボタン２７を遊技者が操作することにより、演出制御モード（エンジョイモード、通常モード、シンプルモード）を変更可能である。具体的には、図２４（ｂ）に示す通り、制御モードが通常制御モードの場合、演出制御モードを遊技者が変更可能である。一方、特殊制御モードの場合、演出制御モードが変更不可能である。以上の構成によれば、演出制御モードが変更不可能な場合、設定値「１」が設定されている旨を遊技者が特定できる。

【０４０８】

本実施形態では、サブＣＰＵ４１２が電源断の状態から復旧すると直ちに電源投入時処理が実行され、停止ボタン２５が緑色で表示される。以上の構成によれば、例えば、電源を投入した遊技機１の管理者は、停止ボタン２５が緑色で表示されている場合、設定値「１」が設定されている旨を直ちに把握することができるという利点がある。

【０４０９】

なお、通常制御モードと特殊制御モードとで、非遊技期間における液晶表示装置３０の画像が相違する構成としてもよい。以上の構成では、本実施形態と同様に、設定値「１」が設定されているか否かを遊技する前に特定できる。ただし、電源が投入されてから復旧するまでの時間は、液晶表示装置３０よりランプ（停止ボタンのランプを含む）の方が短いのが通常である。したがって、本実施形態では、例えば各制御モードで液晶表示装置３

０の画像のみが変化する構成と比較して、電源が投入されてから設定値「１」が設定されている旨を特定可能になるまでの時間が短縮されるという利点がある。

【０４１０】

図２５（ａ）～（ｃ）は、サブＣＰＵ４１２による演出制御処理のフローチャートである。演出制御処理は、演出実行手段（液晶表示装置３０など）における演出を制御するための処理である。図２５（ａ）～（ｃ）に示す通り、演出制御処理は、サブ開始時処理、サブ第１停止処理およびサブ停止時処理を含む。図２５（ａ）～（ｃ）には、演出制御処理のうちの一部が抜粋して示される。

【０４１１】

図２５（ａ）は、サブ開始時処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、遊技の開始操作がされると、その旨を示すコマンドをサブＣＰＵ４１２（サブ制御基板４００）へ送信する。サブＣＰＵ４１２は、当該コマンドをメインＣＰＵ３０１から受信すると、サブ開始時処理を実行する。図２５（ａ）に示す通り、サブ開始時処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、サブペナルティ状態中であるか否かを判定する（Ｓｙ１１）。サブＣＰＵ４１２は、上述の遊技進行フラグがＯＦＦ状態の期間（メインペナルティ制御が実行された後の期間）においてサブペナルティ状態に制御される。例えば、非指示期間の前回の遊技において変則押順で停止操作された場合、今回の遊技におけるサブ開始時処理の実行時点ではサブペナルティ状態になる。

【０４１２】

サブペナルティ状態ではないと判断した場合（Ｓｙ１１：Ｎｏ）、サブＣＰＵ４１２は、演出抽選で各種の演出を決定し（Ｓｙ１２）、サブ開始時処理を終了する。ステップＳｙ１２において演出が決定されると、当該演出が各演出実行手段において実行開始される。一方、サブペナルティ状態中であると判断した場合（Ｓｙ１１：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ４１２は、演出抽選を省略してサブ開始時処理を終了する。以上の構成によれば、サブペナルティ状態中に開始された遊技では、新たな演出がステップＳｙ１２において決定されない。

【０４１３】

図２５（ｂ）は、サブ第１停止処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、第１停止操作がされると、第１停止操作された停止ボンタン２５（左、中、右）を示すコマンドをサブＣＰＵ４１２へ送信する。サブＣＰＵ４１２は、非指示期間において当該コマンドをメインＣＰＵ３０１から受信すると、サブ第１停止処理を実行する。図３０（ｂ）に示す通り、サブ第１停止処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、左第１停止操作されたか否かを判定する（Ｓｙ２１）。左第１停止操作されたと判断した場合（Ｓｙ２１：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ４１２は、サブ第１停止処理を終了する。

【０４１４】

一方、左第１停止以外（中第１停止、右第１停止）で停止操作されたと判断した場合（Ｓｙ２１：Ｎｏ）、サブＣＰＵ４１２は、現在実行中の演出を強制的に終了させる（Ｓｙ２２）。例えば、直前のサブ開始時処理において実行開始された演出は、その後、中第１停止操作または右第１停止操作されると、サブ第１停止処理において強制的に終了させられる。

【０４１５】

なお、左第１停止以外で停止操作された場合、全ての演出が一律に強制終了させられる構成に替えて、一部の演出については継続して実行され得る構成としてもよい。例えば、サブＣＰＵ４１２は、左第１停止以外で停止操作された場合、現在実行中の演出が特定演出であるか否かを判定する。仮に、特定演出であると判断された場合、当該特定演出が継続して実行される。一方、特定演出ではないと判断された場合、実行中の演出が強制的に終了する。なお、特定演出としては、遊技状態の移行を報知するための演出（例えば、メインＡＴ状態が開始する際の演出）が想定される。以上の特定演出は、実行開始が予定されていた遊技がサブペナルティ状態中であっても、当該遊技で実行開始されるのが好適である。

【０４１６】
図２５（ｂ）に示す通り、サブＣＰＵ４１２は、左第１停止以外で停止操作されたと判断した場合、サブペナルティ状態へ移行する（Ｓｙ２３）。また、サブＣＰＵ４１２は、左第１停止以外で停止操作されたと判断した場合、報知内容決定処理（Ｓｙ２４）を実行する。報知内容決定処理では、報知画像および報知音声が決定される。具体的には、今回の遊技で中第１停止操作された場合、「中から押しています」というメッセージを表示する報知画像および報知音声「中から押しています」が決定される。また、今回の遊技で右第１停止操作された場合、「右から押しています」というメッセージを表示する報知画像および報知音声「右から押しています」が決定される。報知画像が決定されると、当該報知画像が液晶表示装置３０に直ちに表示される。また、報知音声が決定されると、当該報知音声がスピーカらから直ちに出力される。
【０４１７】
図２５（ｃ）は、サブ停止時処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、最後の停止ボンタン２５が操作がされると、その旨を示すコマンドをサブＣＰＵ４１２へ送信する。サブＣＰＵ４１２は、当該コマンドをメインＣＰＵ３０１から受信すると、サブ停止時処理を実行する。図２５（ｃ）に示す通り、サブ停止時処理を開始すると、サブＣＰＵ４１２は、今回の遊技で左第１停止操作されたか否かを判定する（Ｓｙ３１）。左第１停止操作されたと判断した場合（Ｓｙ３１：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ４１２は、サブペナルティ状態中であるか否かを判定する（Ｓ３２）。
【０４１８】
サブペナルティ状態中ではないと判断した場合（Ｓｙ３２：Ｎｏ）、サブＣＰＵ４１２は、サブ停止時処理を終了する。一方、サブペナルティ状態中であると判断した場合（Ｓｙ３２：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ４１２は、ペナルティ状態を解除して（Ｓｙ３３）、サブ停止時処理を終了する。以上の構成によれば、左第１停止操作された遊技の終了時に、サブペナルティ状態が解除される。また、上述のステップＳｙ３１において、左第１停止操作されなかったと判断した場合（Ｓｙ３１：Ｎｏ）、サブＣＰＵ４１２は、ステップＳｙ３３を省略してサブ停止時処理を終了する。以上の構成によれば、左１ｓｔで遊技されない場合、サブペナルティ状態が次回以降の遊技に継続される。
【０４１９】
＜第２実施形態＞
本発明の他の実施形態を以下に説明する。なお、以下に例示する各形態において作用や機能が第１実施形態と同等である要素については、第１実施形態の説明で参照した符号を流用して各々の詳細な説明を適宜に省略する。
【０４２０】
図２６（ａ）は、第２実施形態の出玉状態の遷移を説明するための図である。図２６（ａ）には、各出玉状態のうちの一部が抜粋して示される。第２実施形態では、上述の第１実施形態と同様に、非有利区間（内部中状態、非内部中状態）、通常状態、上乗せ特化状態、メインＡＴ状態、ストック特化状態、プレミアＡＴ状態、エンディング状態および待機状態（Ａ、Ｂ）へ移行する（図９（ａ）参照）。第２実施形態における各出玉状態への移行契機は、原則、上述の第１実施形態と共通する。また、第２実施形態と第１実施形態とでは、当選エリアの種類および各当選エリアが当選した遊技で停止表示可能な当選役の図柄組合せが共通する。
【０４２１】
図２６（ａ）に示す通り、第２実施形態では、上述の各出玉状態に加え、準備状態が設けられる。具体的には、上述の第１実施形態では、通常状態から上乗せ特化状態へ直接移行した。一方、第２実施形態では、通常状態から準備状態を介して、上乗せ特化状態へ移行する。具体的には、通常状態においてＡＴ初当り抽選に当選すると、前兆期間を介してＡＴ当選報知が実行され、その後準備状態へ移行する。
【０４２２】
以上の準備状態では、特定の指示演出（後述の指示演出Ｈ）が実行される。また、指示

演出Ｈが実行された遊技において、予め定められた停止操作順序（変則押順）で停止操作されると、上乗せ特化状態へ移行可能になる（図２６（ａ）の矢印（ａ））。一方、当該停止操作順序以外で停止操作されると、上乗せ特化状態へ移行せず、準備状態が維持される（図２６（ａ）の矢印（ｂ））。

【０４２３】

図２６（ｂ）は、第２実施形態における指示決定テーブルＹｊの概念図である。第２実施形態では、第１実施形態と同様に、指示期間において指示モードａ、指示モードｂおよび指示モードｃの何れかに制御される。また、第２実施形態における指示モードａから指示モードｃでは、上述の図１０（ｂ－１）～図１０（ｂ－３）を用いて説明した各指示決定テーブルＹ（ａ～ｃ）により指示番号が決定される。第２実施形態では、以上の指示モード（ａ～ｃ）に加え、指示モードｊが設けられる。指示モードｊでは、指示決定テーブルＹｊを用いて指示番号が決定される。

【０４２４】

第２実施形態では、上述の準備状態が指示モードｊに制御される。メインＣＰＵ３０１は、指示モードｊにおいて、ベルグループＢ（ベルＢ１～Ｂ８）が当選すると、ベルＢの種類によらず、指示番号「０６」を決定し、指示情報「０６」を指示表示器１６に表示させる。また、メインＣＰＵ３０１は、ベルグループＢが指示モードｊで当選すると、ベルグループＢを示す第１コマンド「Ａ１１」および指示番号「０６」を示す第２コマンド「Ｂ０６」をサブＣＰＵ４１２へ送信する。

【０４２５】

上述した通り、ベルグループＢが当選した遊技での獲得期待値は、左１ｓｔより変則押順で多くなる。すなわち、ベルグループＢが当選した旨が報知された場合、１２枚ベル役が入賞しない左１ｓｔより、１２枚ベル役が入賞し得る変則押順で停止操作した方が獲得期待値は多くなる。以上の構成では、指示情報「０６」が表示された遊技では、遊技者は変則押順で停止操作することになる。すなわち、指示情報「０６」が表示された場合、変則押順で停止操作すべき旨が実質的に指示される。指示モードｊ（準備状態）においてベルグループＢ以外が当選した遊技では、指示番号「９９」（指示なし）が決定され、指示情報は表示されない。

【０４２６】

図２６（ｃ）は、指示モードｊにおける特定演出決定テーブルの概念図である。第２実施形態における指示モードａから指示モードｃでは、第１実施形態と同様に上述の図１３（ａ）～図１３（ｃ）を用いて説明した各特定演出決定テーブルを用いて特定演出（指示演出、示唆演出）が決定される。図２５（ｃ）に示す通り、第１コマンド「Ａ１１」（ベルグループＢ）と第２コマンド「Ｂ０６」（変則押順）との組合せを指示モードｊにおいて受信すると、サブＣＰＵ４１２は、指示演出Ｈの実行を決定する。以上の指示演出Ｈでは、変則押順が指示される。

【０４２７】

図２６（ｄ－１）は、準備状態で表示される各画像を説明するための図である。準備状態の各遊技では、例えば、上乗せ特化状態へ移行する準備中である旨が表示される。また、図２６（ｄ－１）の具体例は、準備状態においてベルグループＢが当選し、指示演出Ｈが実行される場合を想定する。

【０４２８】

指示演出Ｈでは、指示画像Ｇｓｈが表示される。指示画像Ｇｓｈは、変則押順で停止操作すべき旨を指示するための画像である。例えば、指示画像Ｇｓｈは、左停止ボタン２５Ｌに対応する左側部分、中停止ボタン２５Ｃに対応する中央部分および右停止ボタン２５Ｒに対応する右側部分を含む。また、指示画像Ｇｓｈの左側部分には「×」印が表示され、中央部分および右側部分の各々には「？」印が表示される。以上の指示画像Ｇｓｈによれば、左第１停止操作以外（変則押順）で停止操作すべき旨が指示される。

【０４２９】

また、指示演出Ｈにおける指示画像Ｇｓｈは、指示演出Ｘにおける指示画像Ｇｓｘとは

液晶表示装置３０の画面における表示領域が相違する。図２６（ｄ－２）は、指示演出Ｘにおける各画像の概念図である。図２６（ｄ－２）に示す通り、指示演出Ｘの指示画像Ｇｓｘは、液晶表示装置３０の画面における中央より下側に表示される。一方、図２６（ｄ－１）に示す通り、指示演出Ｈの指示画像Ｇｓｈは、液晶表示装置３０の画面における中央付近に表示される。また、図２６（ｄ－１）および図２６（ｄ－２）から理解される通り、指示画像Ｇｓｈは指示画像Ｇｓｘより広い領域に表示される。ただし、指示画像Ｇｓｈは、変則押順が指示可能であれば足り、適宜に変更できる。

【０４３０】

以上の指示演出Ｈは、遊技が開始されてから第１停止操作が実行されるまでの期間において実行される。本実施形態では、指示演出Ｈが実行開始された後の第１停止操作を契機に開始演出を実行する。図２６（ｄ－３）は、開始演出において表示される画像を説明するための図である。図２６（ｄ－３）に示す通り、開始演出では、上乗せ特化状態が開始される旨を報知するためのメッセージ（図２６（ｄ－３）の例では「ＳＴＡＲＴ！」）が表示される。なお、開始演出において、上乗せ特化状態を説明するための画像が表示される構成としてもよい。

【０４３１】

図２７（ａ）は、指示演出Ｈが実行される期間の具体例を説明するための図である。すなわち、図２７（ａ）は、指示画像Ｇｓｈ（上述の図２６（ｄ－１）参照）が表示される期間の具体例を説明するための図である。また、図２７（ａ）には、各時点における出玉状態および指示モード、指示画像Ｇｓｈが表示される期間、および、開始画像（上述の図２６（ｄ－３）参照）が示される。

【０４３２】

図２７（ａ）の具体例では、通常状態から準備状態へ移行した場合を想定する。以上の場合、指示モードｊに制御され、指示期間が開始される。また、図２７（ａ）の具体例では、準備状態における時点ｔ１ｘから開始される遊技において、ベルグループＢが当選した場合を想定する。以上の場合、時点ｔ１ｘにおいて、指示表示器１６に指示情報「０６」が表示開始され、液晶表示装置３０において指示演出Ｈが実行され指示画像Ｇｓｈが表示開始される。

【０４３３】

図２７（ａ）の具体例では、指示演出Ｈが実行された遊技において、変則押順（中１ｓｔまたは右１ｓｔ）で停止操作された場合を想定する。具体的には、時点ｔ２ｘにおいて、第１停止操作された場合を想定する。以上の場合、上乗せ特化状態への移行が決定され、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。具体的には、指示演出Ｈが実行された遊技では、停止操作順序（中左右、中右左、右左中、右中左）に応じて、１２枚ベル役が入賞する場合と入賞しない場合とがある。ただし、指示演出Ｈが実行された遊技において変則押順で停止操作された場合、１２枚ベル役が入賞するか否かによらず、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。

【０４３４】

ところで、従来から、準備状態において特定のリプレイが当選した場合、次回の遊技から有利な出玉状態へ移行可能となる技術が知られている。以上の従来技術では、特定のリプレイが当選した遊技において特殊な指示演出が実行され、当該指示演出に従い停止操作することで、特定の図柄組合せ（セブン－セブン－セブン）が停止表示される。以上の構成によれば、有利な出玉状態への移行を遊技者が認識し易いという利点がある。

【０４３５】

ただし、以上の従来技術では、有利な出玉状態へ移行可能な遊技において、停止操作態様によらずリプレイが停止表示される。すなわち、当該遊技において、付与され得る遊技価値（再遊技の権利を含む）は一律である。したがって、遊技者によっては面白味に欠けるという不都合が生じ得た。

【０４３６】

以上の事情を考慮して、本実施形態では、有利な出玉状態へ移行可能な遊技において、

指示演出の指示に従い遊技したとしても、付与され得る遊技価値が変化する構成を採用した。以上の構成によれば、有利な出玉状態へ移行する旨を認識し易くしつつ、例えば上述の従来技術と比較して、遊技の面白味が向上するという利点がある。

【０４３７】

図２７（ａ）に示す通り、指示演出Ｈが実行された遊技における第１停止操作の時点ｔ２ｘで、指示画像ＧｓｘＧｓｘが非表示になる。また、指示演出Ｈが実行された遊技において変則押順で第１停止操作（中第１停止、右第１停止）されると、指示画像ＧｓｈＧｓｈに替えて、開始画像が表示開始される。その後、開始画像は上乗せ特化状態の最初の遊技が開始される時点ｔ３ｘまで表示される。

【０４３８】

なお、開始画像が表示される期間は適宜に変更できる。例えば、指示演出Ｈが実行された遊技の第３停止操作を契機に開始画像が表示開始され、上乗せ特化状態の最初の遊技開始を契機に非表示になる構成としてもよい。ただし、以上の構成では、指示演出Ｈが実行された遊技が終了した直後に次回の遊技が開始された場合、開始画像が表示される期間が極端に短くなるという不都合が生じ得る。第２実施形態の構成によれば、上述の不都合が抑制されるという利点がある。

【０４３９】

図２７（ｂ）は、指示演出Ｈが実行される期間の他の具体例を説明するための図である。図２７（ｂ）には、各時点における出玉状態および指示画像ＧｓｈＧｓｈが表示される期間が示される。

【０４４０】

図２７（ｂ）の具体例では、時点ｔ１ｙにおいて開始された準備状態中の遊技において、ベルグループＢが当選した場合を想定する。以上の場合、当該遊技の開始時点ｔ１ｙから指示演出Ｈが実行され指示演出ＧｓｈＧｓｈが表示開始される。また、図２７（ｂ）の具体例では、当該遊技における時点ｔ２ｙにおいて、左第１停止操作された場合を想定する。以上の場合、左第１停止操作を契機に指示画像ＧｓｈＧｓｈが非表示になる。

【０４４１】

上述した通り、準備状態において指示演出Ｈの指示に従い変則押順で停止操作されると、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。一方、図２７（ｂ）に示す通り、準備状態における指示演出Ｈが実行された遊技で、左１ｓｔで停止操作された場合、次回以降の遊技において準備状態が継続する。

【０４４２】

具体的には、準備状態は指示演出Ｈに従い変則押順で停止操作されるまで継続する。例えば、図２７（ｂ）の具体例では、遊技が時点ｔ３ｙで開始された遊技において、２回目の指示演出Ｈが実行されたが、当該遊技の時点ｔ４ｙにおいて左第１停止操作された場合を想定する。以上の場合、当該遊技以降において準備状態が継続する。

【０４４３】

以上の準備状態は、指示演出Ｈにおいて左１ｓｔで停止操作された場合であっても、上乗せ特化状態へ移行するまで継続する。すなわち、上乗せ特化状態へ移行する権利は、指示演出Ｈにおいて左１ｓｔで停止操作された場合であっても消滅しない。ただし、準備状態において差枚数カウンタが数値「０」まで減算された場合、非有利区間へ移行する。

【０４４４】

また、準備状態において白セブン、赤セブン（リプレイ９）またはプレミア（以下「確定役」と総称する場合がある）が当選した場合、準備状態が終了する。具体的には、準備状態において白セブンが当選すると、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。また、準備状態において赤セブンが当選すると、次回の遊技からストック特化状態へ移行する。同様に、準備状態においてプレミアが当選すると、次回の遊技からプレミアＡＴ状態へ移行する。ただし、以上の各場合であっても、エンディング状態を介して非有利区間へ移行した場合を除いて、メインＡＴ状態が終了した後に上乗せ特化状態へ移行する（上乗せ特化状態へ移行する権利は消滅しない）。

【０４４５】
なお、準備状態において予め定められた回数（例えば１００回）の遊技が実行された契機で、当該準備状態が終了する構成としてもよい。また、確定役が当選した場合であっても、出玉状態が準備状態で維持される構成としてもよい。以上の構成では、準備状態において確定役が当選した場合、その後、指示演出Ｈの指示に従い当該準備状態が終了した契機で、当該確定役（例えば、プレミア）に応じた出玉状態（プレミアＡＴ状態）へ移行する構成としてもよい。
【０４４６】
図２７（ｂ）の具体例では、その後の時点ｔ５ｙで開始された遊技の時点ｔ６ｙにおいて、「中左右」（変則押順）で停止操作された場合を想定する。以上の場合、当該遊技の次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。上述した通り、上乗せ特化状態が終了すると、その後、メインＡＴ状態へ移行する。以上のメインＡＴ状態においては、ベルグループＢのうちベルＢ１が当選し、指示演出Ｘ１（左中右）が実行される場合がある。以上の場合、指示演出Ｘ１が実行された遊技で「左中右」で停止操作したとしても、出玉状態はメインＡＴ状態から変化しない（上乗せ特化状態へ移行しない）。
【０４４７】
以上の説明から理解される通り、ベルグループＢが当選した遊技において、指示演出（Ｘ、Ｈ）が実行された場合、停止操作順序が共通であっても、出玉状態が維持される場合（メインＡＴ状態）と維持されない場合（準備状態）とがある。以上の構成によれば、特定の当選エリアが当選した遊技で特定の停止操作順序で停止操作した場合に一律に出玉状態が変化してしまう構成と比較して、意図しない時期に出玉状態が変化してしまう不都合が抑制できるという利点がある。
【０４４８】
＜第３実施形態＞
図２８（ａ）は、第３実施形態において、各停止操作順序で入賞する当選役を説明するための図である。第１実施形態と第３実施形態とでは、移行可能な出玉状態は共通である。また、各出玉状態で実行される各種の処理は第１実施形態と第３実施形態とで原則共通である。さらに、各出玉状態の指示モード（ａ～ｃ）は第１実施形態と第３実施形態とで共通である。
【０４４９】
第３実施形態では、第１実施形態におけるベルＡ１～Ａ４（ベルグループＡ）およびベルＢ１～Ｂ８（ベルグループＢ）に替えて、打順ベル０１～０４が設けられる。以上の打順ベル０１～０４の各々の当選確率は共通である。以下、打順ベル０１～０４を「ベルグループＸ」と記載する場合がある。ベルグループＸ以外の当選エリアは、第１実施形態と第３実施形態とで共通である。
【０４５０】
図２８（ａ）に示す通り、ベルグループＸが当選した遊技では、停止操作順序に応じて入賞する当選役が相違する。例えば、ベルグループＸのうち打順ベル０１が当選した遊技では、「中左右」で停止操作すると、停止操作位置によらず８枚ベル役が入賞する。８枚ベル役は、払出枚数が８枚の入賞当選役である。一方、打順ベル０１が当選した遊技では、「中左右」以外で停止操作すると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。
【０４５１】
同様に、ベルグループＸのうち打順ベル０２が当選した遊技では、「中右左」で停止操作すると、停止操作位置によらず８枚ベル役が入賞し、「中右左」以外で停止操作すると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。打順ベル０３が当選した遊技では、「右左中」で停止操作すると、停止操作位置によらず８枚ベル役が入賞し、「右左中」以外で停止操作すると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。打順ベル０４が当選した遊技では、「右中左」で停止操作すると、停止操作位置によらず８枚ベル役が入賞し、「右中左」以外で停止操作すると、停止操作位置によらず１枚役の何れかが入賞する。

【０４５２】
以上の第３実施形態では、上述の第１実施形態と同様に、左１ｓｔの獲得期待値は、変則押順（中１ｓｔ、右１ｓｔ）の獲得期待値より小さくなる。また、左１ｓｔの各停止操作順序（左中右、左右中）で獲得期待値は共通になり、変則押順の各停止操作順序（中左右、中右左、右左中、右中左）で獲得期待値は共通になる。
【０４５３】
第３実施形態では、第１実施形態と同様に、通常状態および待機状態（Ａ、Ｂ）において変則押順で停止操作すると、メインペナルティ制御が実行される。なお、詳細には後述するが、指示期間（指示モードａ）のベルグループＸが当選した遊技において、停止操作順序が指示される場合と指示されない場合とがある。指示期間における停止操作順序が指示されない遊技において、変則押順で停止操作されてもメインペナルティ制御は実行されない。
【０４５４】
ベルグループＸが当選した場合、第１コマンド「Ａ０Ｆ」が共通してメインＣＰＵ３０１からサブＣＰＵ４１２へ送信される。なお、第３実施形態において、他の当選エリアが当選した場合の第１コマンドは、第１実施形態と同様である。
【０４５５】
非指示期間においてベルグループＸが当選した場合、第２コマンド「Ｂ９９」（指示なし）が送信される。また、指示期間のうち指示モードｂおよび指示モードｃでは、ベルグループＸのうち打順ベル０１が当選した遊技において、原則、指示情報「０１」（中左右）が指示表示器１６に表示されるとともに、第２コマンド「Ｂ０１」（中左右）が送信される。
【０４５６】
同様に、指示モードｂおよび指示モードｃでは、打順ベル０２が当選した遊技において、指示情報「０２」（中右左）が指示表示器１６に表示されるとともに、第２コマンド「Ｂ０２」（中右左）が送信される。また、指示モードｂおよび指示モードｃでは、打順ベル０３が当選した遊技において、指示情報「０３」（右左中）が指示表示器１６に表示されるとともに、第２コマンド「Ｂ０３」（右左中）が送信され、打順ベル０４が当選した遊技において、指示情報「０４」（右中左）が指示表示器１６に表示されるとともに、第２コマンド「Ｂ０４」（右中左）が送信される。
【０４５７】
第３実施形態においては、第１実施形態と同様な特定演出（指示演出Ｘ、示唆演出Ｙ、指示演出Ｚ）が実行される。具体的には、サブＣＰＵ４１２側で第２コマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０４」が受信されると、指示演出Ｘ１～指示演出Ｘ４が液晶表示装置３０において実行される。以上の説明から理解される通り、指示モードｂまたは指示モードｃでベルグループＸに当選した遊技では、指示表示器１６および液晶表示装置３０において、８枚ベル役を入賞可能な停止操作順序（以下「正解押順」）が原則指示される。
【０４５８】
一方、指示モードａにおいてベルグループＸが当選した場合、指示実行抽選が実行され、当該指示実行抽選で当選したことを条件に、正解押順に対応する指示情報が指示表示器１６に表示され、当該正解押順を指示する指示演出が実行される。一方、指示実行抽選で非当選の場合、指示情報が指示表示器１６に表示されず、指示演出が実行されない。具体的には、指示実行抽選で非当選の場合、示唆演出Ｙが実行される。以上の構成について、以下の図２８（ｂ）を用いて詳細に説明する。
【０４５９】
図２８（ｂ）は、第３実施形態におけるベル当選時処理のフローチャートである。メインＣＰＵ３０１は、ベルグループＸが当選した遊技の開始時処理において、ベル当選時処理を実行する。以上のベル当選時処理を開始すると、メインＣＰＵ３０１は、今回の遊技が指示期間であるか否かを判定する（Ｓｚ１１）。指示期間ではないと判断した場合（Ｓｚ１１：Ｎｏ）、メインＣＰＵ３０１は、第２コマンド「Ｂ９９」をコマンド格納領域に

設定して（Ｓｚ１７）ベル当選時処理を終了する。
【０４６０】
一方、指示期間であると判断した場合（Ｓｚ１１：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、指示モードが指示モードａであるか否かを判定する（Ｓｚ１２）。指示モードが指示モードａではない場合（Ｓｚ１２：Ｎｏ）、メインＣＰＵ３０１は、指示表示器制御処理（Ｓｚ１３）を実行する。すなわち、指示モードｂまたは指示モードｃの場合、指示表示器制御処理が実行される。指示表示器制御処理では、今回の遊技で８枚ベル役が入賞する正解押順に対応する指示番号が決定され、当該指示番号に対応する指示情報（０～４）が指示表示器１６に表示される。その後、メインＣＰＵ３０１は、直前の指示表示器制御処理で決定した指示番号に対応する第２コマンド（Ｂ０１～Ｂ０４）を設定してベル当選時処理を終了する。
【０４６１】
以上の構成によれば、指示モードｂまたは指示モードｃでベルグループＸに当選した遊技では、正解押順を示す第２コマンドがメインＣＰＵ３０１からサブＣＰＵ４１２へ原則送信される。サブＣＰＵ４１２は、受信した第２コマンドが示す正解押順を指示する指示演出Ｘを実行させる。
【０４６２】
一方、上述のステップＳｚ１２において、指示モードａであると判断した場合（Ｓｚ１２：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、指示実行抽選（Ｓｚ１５）を実行する。以上の指示実行抽選では、今回の遊技において指示演出Ｘを実行するか否かが抽選により決定される。例えば、指示実行抽選では確率約１／２で指示演出Ｘを実行する旨が決定される（確率約１／２で指示演出Ｘに当選する）。
【０４６３】
メインＣＰＵ３０１は、指示実行抽選で当選したか否かを判定し（Ｓｚ１６）、当選の場合（Ｓｚ１６：Ｙｅｓ）、上述の指示表示器制御処理を実行し、今回の遊技における正解押順を示す第２コマンド（Ｂ０１～Ｂ０４）を設定してベル当選時処理を終了する。以上の場合、正解押順を指示する指示演出Ｘが実行される。一方、指示実行抽選で非当選の場合（Ｓｚ１６：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ３０１は、第２コマンド「Ｂ９９」（指示なし）を設定してベル当選時処理を終了する。以上の場合、以下の図２８（ｃ－１）で説明する通り、示唆演出Ｙが実行される。
【０４６４】
図２８（ｃ－１）および図２８（ｃ－２）は、第３実施形態における特定演出決定テーブルの概念図である（第１実施形態の図１３（ａ）および図１３（ｂ）参照）。なお、図２８（ｃ－１）および図２８（ｃ－２）には、特定演出決定テーブルのうち指示モードａにおける特定演出決定テーブルおよび指示モードｂにおける特定演出決定テーブルを抜粋して示す。
【０４６５】
図２８（ｃ－１）は指示モードａにおける特定演出決定テーブルの概念図である。上述した通り、指示モードａでは、ベルグループＸが当選した遊技において、指示実行抽選で当選した場合、第１コマンド「Ａ０Ｆ」と第２コマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０４」の何れかとの組合せがサブＣＰＵ４１２側で受信される。以上の場合、図２８（ｃ－１）に示す通り、第２コマンドに応じて指示演出Ｘ１から指示演出Ｘ４の何れかが実行される。以上の指示演出Ｘでは、８枚ベル役が入賞する正解押順が指示される。また、指示モードａでは、ベルグループＸが当選した遊技において、指示実行抽選で非当選の場合、第１コマンド「Ａ０Ｆ」と第２コマンド「Ｂ９９」との組合せがサブＣＰＵ４１２側で受信される。以上の場合、図２８（ｃ－１）に示す通り、示唆演出Ｙが実行される。
【０４６６】
上述した通り、ベルグループＸが当選した遊技では、左１ｓｔでの獲得期待値より変則押順での獲得期待値が多くなる。また、指示モードａにおいては、指示演出Ｘが実行されない遊技において変則押順で停止操作してもメインペナルティ制御が実行されない。以上

の構成では、示唆演出Ｙが実行された場合、遊技者は変則押順で停止操作することになる。すなわち、第３実施形態の示唆演出Ｙは、第１実施形態の示唆演出Ｙと同様に、変則押順で停止操作すべき旨を示唆する演出として機能する。図２８（ｃ－１）に示す通り、第３実施形態では、第１実施形態と同様に、指示モードａにおいて１枚４が当選した場合、示唆演出Ｙが実行される。

【０４６７】

図２８（ｃ－２）は、指示モードｂにおける特定演出決定テーブルの概念図である。上述した通り、指示モードｂでは、ベルグループＸが当選した遊技において、第１コマンド「Ａ０Ｆ」と第２コマンド「Ｂ０１」～「Ｂ０４」の何れかとの組合せがサブＣＰＵ４１２側で原則受信される。以上の場合、図２８（ｃ－２）に示す通り、第２コマンドに応じて指示演出Ｘ１から指示演出Ｘ４の何れかが実行される。なお、指示モードｃにおいても、指示モードｂと同様に、ベルグループＸが当選した遊技では、正解押順が指示される指示演出Ｘ（１～４）が原則実行される。また、第３実施形態の指示モードｃでは、第１実施形態の指示モードｃと同様に、指示演出Ｚが実行される場合がある。

【０４６８】

第３実施形態では、非指示期間において、当選エリアによらず（ベルグループＸが当選したとしても）示唆演出Ｙは実行されない。また、非指示期間において変則押順で停止操作されると、メインペナルティ制御が実行される。

【０４６９】

以上の第３実施形態によれば、上述の第１実施形態と同様に、指示込役物比率を抑制しつつ、実増加値を向上させることができる。なお、指示込役物比率を抑制しつつ実増加値を向上させるための構成は以上の例に限定されない。

【０４７０】

例えば、第３実施形態の変形例として、打順ベル０１～打順ベル０４に替えて、中１ｓｔが正解押順になる打順ベルＣおよび右１ｓｔが正解押順になる打順ベルＲを具備する構成を想定する。以上の変形例では、打順ベルＣおよび打順ベルＲの第１コマンドは共通である。また、指示モードｂまたは指示モードｃでは、打順ベルＣの当選遊技において、中１ｓｔ（正解押順）が指示表示器１６により指示され、指示演出により中１ｓｔが指示される。同様に、指示モードｂまたは指示モードｃでは、打順ベルＲの当選遊技において、右１ｓｔ（正解押順）が指示表示器１６により指示され、指示演出により右１ｓｔが指示される。ただし、指示モードａでは、打順ベルＣの当選遊技において、中１ｓｔが指示表示器１６および液晶表示装置３０で指示される一方、打順ベルＲの当選遊技においては、示唆演出Ｙが実行される（指示情報は表示されない）。

【０４７１】

以上の変形例では、示唆演出Ｙが実行される遊技において、右１ｓｔで停止操作することにより８枚ベル役が入賞する。したがって、変形例の示唆演出Ｙによれば、８枚ベル役が入賞する停止操作順序が示唆される。以上の変形例によれば、第１実施形態および第３実施形態と同様に、指示込役物比率を抑制しつつ実加算値を向上させることができる。

【０４７２】

なお、第３実施形態は上述の第２実施形態に採用できる。具体的には、第３実施形態において準備状態を設け、当該準備状態でベルグループＸが当選した場合、上述の指示演出Ｈが実行される。また、指示演出Ｈが実行された遊技において、変則押順で停止操作されると、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する構成としてもよい。

【０４７３】

＜変形例＞

以上の各形態は多様に変形される。具体的な変形の態様を以下に例示する。以下の例示から任意に選択された２以上の態様は適宜に併合され得る。

【０４７４】

（１）上述の第２実施形態において、準備状態では指示演出Ｈ以外の指示演出が実行されない構成とした。しかし、準備状態において、指示演出Ｈ以外の指示演出が実行され得る

構成としてもよい。例えば、準備状態において、ベル役が入賞する正解押順を指示する指示演出Ｘが実行され得る構成としてもよい。

【０４７５】

具体的には、メインＣＰＵ３０１は、準備状態においてベルグループＢが当選すると、指示種類決定処理が実行する。以上の指示種類決定処理では、指示演出Ｘ（１～４）を実行するか指示演出Ｈを実行するかが抽選により決定される。例えば、確率約１／２で指示演出Ｘが決定され、確率約１／２で指示演出Ｈが実行される。

【０４７６】

指示演出Ｘが決定された遊技では、当該遊技における正解押順を示す指示番号が決定され、当該指示番号を示す第２コマンドがサブＣＰＵ４１２へ送信され、当該第２コマンドに応じた指示演出Ｘ（１～４）が実行される。ただし、指示演出Ｘが決定された遊技において変則押順で停止操作しても、出玉状態は準備状態で維持される。一方、指示演出Ｈが決定された場合、変則押順を示す指示番号が決定され、当該指示番号を示す第２コマンドがサブＣＰＵ４１２へ送信され、指示演出Ｈが実行される。指示演出Ｈが実行された遊技において変則押順で停止操作されると上乗せ特化状態へ移行可能になる。

【０４７７】

仮に、準備状態において、指示演出Ｈで指示される停止操作順序を遊技者（特に初心者）が直ちには理解できない場合を想定する。以上の場合、遊技者によっては、準備状態において指示演出Ｈが実行される度に、左１ｓｔで停止操作し続ける事態が生じ得る。したがって、準備状態が必要以上に長期化し、当該準備状態において多くのメダルを無駄にする不都合が生じ得る。上述の変形例によれば、準備状態において指示演出Ｘが実行され、１２枚ベル役が入賞可能になる。したがって、準備状態が必要以上に長期化した場合のメダルの損失が抑制されるという利点がある。

【０４７８】

なお、上述の具体例では、指示種類決定処理により指示演出Ｘを実行するか否かを決定したが、準備状態において指示演出Ｘを実行可能にする構成は以上の例に限定されない。例えば、ベルグループＢのうちベルＢ１、ベルＢ３、ベルＢ５およびベルＢ７が当選した遊技では指示演出Ｘが実行され、ベルＢ２、ベルＢ４、ベルＢ６およびベルＢ８が当選した遊技では指示演出Ｈが実行される構成が考えられる。

【０４７９】

以上の構成の準備状態では、ベルグループＢのうちベルＢ１、ベルＢ３、ベルＢ５およびベルＢ７が当選した遊技では、正解押順に対応する指示情報が表示され、当該正解押順を示す第２コマンドがサブＣＰＵ４１２へ送信される。一方、ベルＢ２、ベルＢ４、ベルＢ６およびベルＢ８が当選した遊技では変則押順を示す指示情報が表示され、当該指示情報を示す第２コマンドがサブＣＰＵ４１２へ送信される。以上の構成によれば、準備状態において指示演出Ｈが実行された場合の正解押順が均等になるという利点がある。なお、準備状態を設けた各形態において、ベル役の正解押順が指示される期間は適宜に変更できる。例えば、指示演出Ｈが最初に実行された後の準備状態では、ベル役の正解押順が指示されない構成としてもよい。すなわち、指示演出Ｈが最初に実行された後の準備状態では、指示演出Ｈのみが実行され指示演出Ｘが実行されない構成としてもよい。また、指示演出Ｈの実行の有無によらず、準備状態において指示演出Ｘおよび指示演出Ｈが実行され続ける構成としてもよい。

【０４８０】

（２）上述の第２実施形態において、準備状態から上乗せ特化状態へ移行可能とする構成は上述の例に限定されない。具体的には、準備状態の序盤の期間において、指示演出Ｈが実行された遊技において変則押順で停止操作したとしても、準備状態が継続する構成としてもよい。

【０４８１】

例えば、準備状態の最初の１０回の遊技では、指示演出Ｈが実行された遊技において変則押順で停止操作しても準備状態が継続する。また、準備状態の１１回目以降の遊技では

、指示演出Ｈが実行された遊技において変則押順で停止操作すると、移行可能状態へ移行する。以上の移行可能状態においては、回復リプレイが当選した遊技において赤セブンリプレイが停止表示される停止操作順序が指示される。移行可能状態において、回復リプレイが当選すると、赤セブンリプレイが停止表示されたか否かによらず（停止操作態様によらず）、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。

【０４８２】

なお、以上の変形例（他の変形例を含む）において、移行可能状態のベルグループＢが当選した遊技において指示演出Ｈが実行される構成としてもよい。また、準備状態および移行可能状態における指示演出Ｈが実行された遊技において、１２枚ベル役が入賞した場合、予め定められた特典が付与される構成としてもよい。例えば、準備状態および移行可能状態における指示演出Ｈが実行された遊技において、１２枚ベル役が入賞した場合、メインＡＴ状態の上乗せ遊技回数が付与される構成としてもよい。

【０４８３】

また、準備状態および移行可能状態における指示演出Ｈが実行された遊技において、１２枚ベル役が入賞した回数に応じて、特典が付与され易い構成としてもよい。例えば、１２枚ベル役が入賞した際に特典を付与するか否かを抽選する構成とし、１２枚ベル役が入賞した回数が多い程、当該抽選で当選する確率が高くなる構成としてもよい。同様に、第２実施形態における準備状態において、指示演出Ｈが実行された遊技において、１２枚ベル役が入賞した場合、予め定められた特典が付与される構成としてもよい。

【０４８４】

なお、以上の変形例において、指示演出Ｈが実行された遊技において、１２枚ベル役が入賞できない場合であっても、変則押順で停止操作した場合に特典が付与される構成としてもよい。また、準備状態から移行可能状態へ移行する契機は以上の例に限定されない。たとえば、準備状態における指示演出Ｈにおいて変則押順で停止操作がされ、且つ、予め定められた抽選に当選した契機で、移行可能状態へ移行する構成としてもよい。また、準備状態において実行された遊技回数によらず、指示演出Ｈが実行された次回の遊技から移行可能状態へ移行する構成としてもよい。

【０４８５】

（３）上述の第２実施形態において、指示演出Ｈが準備状態以外で実行される構成としてもよい。例えば、指示演出ＨがメインＡＴ状態において実行される構成としてもよい。また、メインＡＴ状態において指示演出Ｈが実行された遊技では、１２枚ベル役が入賞できた場合、予め定められた特典（例えば、メインＡＴ状態の上乗せ遊技回数）が付与される構成としてもよい。なお、メインＡＴ状態において指示演出Ｈが実行された遊技において、１２枚ベル役が入賞できない場合であっても、変則押順で停止操作した場合に特典が付与される構成としてもよい。

【０４８６】

以上の変形例では、準備状態以外で指示演出Ｈが実行された場合、停止操作順序によらず（左１ｓｔで停止操作しても）当該出玉状態が進行する（残り遊技回数が減算される）構成が好適である。ただし、メインＡＴ状態において指示演出Ｈを実行するか否かを抽選で決定し、指示演出Ｈに当選した場合、当該メインＡＴ状態を一旦中断し、準備状態へ移行する構成としてもよい。以上の構成では、指示演出Ｈが実行されるまで（例えば、特定の当選エリアが当選するまで）準備状態が継続し、指示演出Ｈが実行された遊技において変則押順で停止操作されると、その後、メインＡＴ状態へ復帰する。また、指示演出Ｈが実行された遊技で左１ｓｔで停止操作されると、準備状態が継続する。

【０４８７】

（４）上述の第２実施形態において、準備状態へ移行する契機は適宜に変更できる。例えば、通常状態から上乗せ特化状態へ移行する場合に加え、メインＡＴ状態から上乗せ特化状態へ移行する場合に、メインＡＴ状態から準備状態を介して上乗せ特化状態へ移行する構成としてもよい。また、上乗せ特化状態へ移行する場合、移行元の出玉状態によらず、準備状態を介して上乗せ特化状態へ移行する構成としてもよい。

【０４８８】
ただし、非指示期間（通常状態）から上乗せ特化状態へ移行する場合に準備状態を介して上乗せ特化状態へ移行する一方、指示期間（メインＡＴ状態等）から上乗せ特化状態へ移行する場合は準備状態を介さず上乗せ特化状態へ移行する構成としてもよい。例えば、ストック特化状態において上乗せストックカウンタが数値「２」以上に加算される場合がある。以上の場合、ストック特化状態が終了した後に上乗せ特化状態へ繰返し移行するが、準備状態へは移行しない。ただし、上乗せ特化状態へ繰返し移行する場合、最初の上乗せ特化状態へ移行する場合にのみ準備状態へ一旦移行する構成としてもよい。
【０４８９】
また、通常状態から上乗せ特化状態へ移行する場合、チャンスＡＴ状態を介して上乗せ特化状態へ移行する構成としてもよい。以上の構成では、通常状態におけるＡＴ初当り抽選に当選すると、チャンスＡＴ状態へ移行する。また、チャンスＡＴ状態では、上乗せ特化状態（メインＡＴ状態）へ移行するか否かが抽選により決定される。当該抽選でハズレの場合、チャンスＡＴ状態終了後に通常状態へ戻る。一方、当該抽選で当選した場合、チャンスＡＴ状態終了後に、準備状態を介して上乗せ特化状態へ移行する。
【０４９０】
さらに、準備状態を介して特定の非指示期間の出玉状態へ移行する構成としてもよい。例えば、上述の変形例において、チャンスＡＴ状態からチャンス状態へ移行する構成を想定する。以上のチャンス状態は、非指示期間であり、各遊技において上乗せ特化状態へ移行するか否かが高確率で決定される。チャンス状態において上乗せ特化状態への移行が決定された場合、その後、上乗せ特化状態へ移行する。一方、上乗せ特化状態への移行が決定される前にチャンス状態が終了した場合、その後、通常状態へ移行する。
【０４９１】
以上の構成において、チャンスＡＴ状態終了後に準備状態へ移行し、当該準備状態中の指示演出Ｈにおいて変則押順で停止操作すると、チャンス状態へ移行する構成としてもよい。また、準備状態における指示演出Ｈが実行された遊技で１２枚ベル役が入賞した場合、その後のチャンス状態の遊技回数が延長される構成としてもよい。
【０４９２】
（５）各形態において、警告画像Ｇｋが表示される構成は、以上の例に限定されない。例えば、特定の出玉状態の終了報知を実行可能とし、当該終了報知の際に警告画像Ｇｋを含むリザルト画面Ｍｒが表示される構成を想定する。また、実際には当該出玉状態が継続する場合であっても終了報知が実行され、その後、復活演出により当該出玉状態が継続する旨が報知される構成を想定する。以上の構成において、復活演出の有無によらず、終了報知の際に警告画像Ｇｋを含むリザルト画面Ｍｒが表示される構成が考えられる。
【０４９３】
また、上述の図１９（ｂ－１）および図１９（ｂ－２）の変形例においては、ＡＴ状態（メインＡＴ状態）から非有利区間を介して待機状態へ移行した場合、当該待機状態から再度ＡＴ状態（プレミアＡＴ状態）へ移行する場合と、当該待機状態から通常状態へ移行する場合とがある。以上の変形例において、待機状態においてＡＴ状態が継続（再開）される旨の継続報知が実行された場合、終了報知は実行されず、待機状態からＡＴ状態へ移行する。以上の場合、待機状態においてリザルト画面Ｍｒおよび警告画像Ｇｋは表示されない。
【０４９４】
また、待機状態から通常状態へ移行する場合、終了報知においてリザルト画面Ｍｒおよび警告画像Ｇｋが表示される。以上の構成において、待機状態から再度ＡＴ状態へ移行する場合の一部においても、継続報知に替えて終了報知が実行され、リザルト画面Ｍｒおよび警告画像Ｇｋが表示される。具体的には、待機状態の最終遊技において、終了報知が実行される。待機状態からＡＴ状態へ移行する場合、次回の遊技を開始するためのメダル投入を契機に、復活演出が実行され、演出モードがＡＴモード（プレミアＡＴモード）に切替わる。一方、待機状態から通常状態へ移行する場合、次回の遊技を開始するためのメダ

ル投入を契機に、演出モードが通常モードに切替わる。以上の変形例によれば、復活演出の有無によらず、終了報知において警告画像Ｇｋが表示される。したがって、警告画像Ｇｋの有無により復活演出の有無が把握されてしまう不都合が抑制される。

【０４９５】

（６）各形態において、ベルグループ（ＡまたはＸ）が当選し示唆演出Ｙが実行されるとした遊技において、示唆演出Ｙが実行されない構成としてもよい。また、各形態において、指示期間のベルグループの当選遊技で特定演出（指示演出、示唆演出）が実行されない場合、変則押順で停止操作した場合にメインペナルティ制御が実行される構成としてもよい。

【０４９６】

（７）各形態において、所定のベルグループ（例えば、ベルグループＡ）が当選した場合と他のベルグループ（例えば、ベルグループＢ）が当選した場合とで指示演出Ｘが変化する構成としてもよい。例えば、指示演出Ｘにおいて、ベルグループの種類によらず、共通の指示画像Ｇｓｘを表示する。一方、所定のベルグループが当選した場合の指示演出Ｘでは、指示演出Ｘが実行されない遊技でも表示される演出画像（例えば、ＡＴ中演出）が表示され、他のベルグループが当選した場合の指示演出Ｘでは、当該演出画像に替えて（または加えて）専用のカットイン画像が表示される構成としてもよい。

【０４９７】

さらに、指示演出Ｘが実行された遊技において、入賞したベル役の種類に応じて、相違する画像が表示される構成としてもよい。例えば、ベル役のうち払出枚数が比較的少ないベル役が入賞した場合は「ＧＥＴ」という文字列を表す画像が表示され（払出枚数は表示されず）、払出枚数が比較的多いベル役が入賞した場合は「〇〇枚ＧＥＴ！」という文字列を表す画像が表示される構成としてもよい。

【０４９８】

（８）各形態において、ベルグループは以上の例に限定されない。例えば、第１実施形態においてベルグループＡおよびベルグループＢに替えて、ベルＣ１～ベルＣ８を含むベルグループＣを具備する構成としてもよい。以上の変形例において、ベルグループＣが当選した遊技において左１ｓｔで停止操作した場合、停止操作位置によらず１枚役が入賞する。

【０４９９】

一方、ベルＣ１が当選した遊技では、「中左右」以外で停止操作された場合は１枚役が入賞し、「中左右」で停止操作された場合、中第１停止操作した図柄位置に応じて、３枚ベル役または１２枚ベル役が入賞する。具体的には、中第１停止操作した図柄位置が第１範囲の場合に３枚ベル役が入賞し、中第１停止操作した図柄位置が第１範囲以外の範囲（以下「第２範囲」）の場合に１２枚ベル役が入賞する。

【０５００】

また、ベルＣ２が当選した遊技では、「中左右」以外で停止操作された場合は１枚役が入賞し、「中左右」で停止操作された場合、中第１停止操作した図柄位置が第２範囲の場合に３枚ベル役が入賞し、中第１停止操作した図柄位置が第１範囲の場合に１２枚ベル役が入賞する。ベルＣ３が当選した遊技では、「中右左」以外で停止操作された場合は１枚役が入賞し、「中右左」で停止操作された場合、中第１停止操作した図柄位置が第１範囲の場合に３枚ベル役が入賞し、中第１停止操作した図柄位置が第２範囲の場合に１２枚ベル役が入賞する。ベルＣ４が当選した遊技では、「中右左」以外で停止操作された場合は１枚役が入賞し、「中右左」で停止操作された場合、中第１停止操作した図柄位置が第２範囲の場合に３枚ベル役が入賞し、中第１停止操作した図柄位置が第１範囲の場合に１２枚ベル役が入賞する。ベルＣ５が当選した遊技では、「右左中」以外で停止操作された場合は１枚役が入賞し、「右左中」で停止操作された場合、右第１停止操作した図柄位置が第１範囲の場合に３枚ベル役が入賞し、右第１停止操作した図柄位置が第２範囲の場合に１２枚ベル役が入賞する。ベルＣ６が当選した遊技では、「右左中」以外で停止操作された場合は１枚役が入賞し、「右左中」で停止操作された場合、右第１停止操作した図柄位

置が第２範囲の場合に３枚ベル役が入賞し、右第１停止操作した図柄位置が第１範囲の場合に１２枚ベル役が入賞する。ベルＣ７が当選した遊技では、「右中左」以外で停止操作された場合は１枚役が入賞し、「右中左」で停止操作された場合、右第１停止操作した図柄位置が第１範囲の場合に３枚ベル役が入賞し、右第１停止操作した図柄位置が第２範囲の場合に１２枚ベル役が入賞する。ベルＣ８が当選した遊技では、「右中左」以外で停止操作された場合は１枚役が入賞し、「右中左」で停止操作された場合、右第１停止操作した図柄位置が第２範囲の場合に３枚ベル役が入賞し、右第１停止操作した図柄位置が第１範囲の場合に１２枚ベル役が入賞する。ベルＣ１～ベルＣ８の当選確率は共通である。

【０５０１】

以上の変形例では、指示モードａでベルＣ１が当選した遊技では、指示情報Ｊ１が表示される。同様に、指示モードａでベルＣ２が当選した遊技では、指示情報Ｊ１が表示される。以上の指示情報Ｊ１が表示された遊技では、「中左右」で停止操作することで、３枚ベル役または１２枚ベル役が入賞する。したがって、以上の指示情報Ｊ１が表示された遊技では、「中左右」が実質的に指示される。また、指示モードａにおいて、ベルＣ３またはベルＣ４が当選した遊技では、指示情報Ｊ２（中右左）が表示され、ベルＣ５またはベルＣ６が当選した遊技では、指示情報Ｊ３（右左中）が表示され、ベルＣ７またはベルＣ８が当選した遊技では、指示情報Ｊ４（右中左）が表示される。以上の指示情報Ｊ１～Ｊ４からは、１２枚ベル役が入賞する図柄位置は特定できない。

【０５０２】

また、以上の変形例では、指示モードｂでベルＣ１が当選した遊技では、指示情報Ｊ１１が表示され、指示モードｂでベルＣ２が当選した遊技では、指示情報Ｊ１２が表示される。以上の構成では、指示情報Ｊ１１が表示された遊技では、第２範囲で中第１停止操作しつつ、「中左右」で停止操作することで、１２枚ベル役が入賞する。また、指示情報Ｊ１２が表示された遊技では、第１範囲で中第１停止操作しつつ、「中左右」で停止操作することで、１２枚ベル役が入賞する。すなわち、指示情報Ｊ１１では１２枚ベル役が入賞する停止操作順序（中左右）と停止操作位置との組合せが実質的に指示される。

【０５０３】

同様に、指示モードｂにおいて、ベルＣ３が当選した遊技では、指示情報Ｊ１３が表示され、ベルＣ４が当選した遊技では、指示情報Ｊ１４が表示される。指示モードｂにおいて、ベルＣ５が当選した遊技では、指示情報Ｊ１５が表示され、ベルＣ６が当選した遊技では、指示情報Ｊ１６が表示される。指示モードｂにおいて、ベルＣ７が当選した遊技では、指示情報Ｊ１７が表示され、ベルＣ８が当選した遊技では、指示情報Ｊ１８が表示される。指示モードｃにおいても同様である。

【０５０４】

以上の変形例であっても、指示情報が表示された場合は当該指示情報に従い停止操作し、指示情報が表示されない場合は左１ｓｔで停止操作した場合のメダルの増加値は、指示モードａと指示モードｂとで変化する。ただし、当該変形例であっても、停止操作順序が指示された各遊技における「中左右」が指示される各遊技（指示情報Ｊ１、Ｊ１１、Ｊ１２が表示される遊技）の割合は、各指示モードで共通である。他の停止操作順序が指示される各遊技の割合についても同様である。

【０５０５】

また、当該変形例では、他の実施形態と同様に、指示情報が表示されると、当該指示情報に対応する第２コマンドが送信される。例えば、指示モードｂでは指示情報Ｊ１１に対応する第２コマンドＢＪ１１が送信される。以上の第２コマンドＢＪ１１は、付与される遊技価値が最大となる停止操作態様を示す第２コマンドであるといえる。一方、指示モードａでは指示情報Ｊ１に対応する第２コマンドＢＪ１が送信される。以上の第２コマンドＢＪ１は、付与される遊技価値が最大となる停止操作態様を示すものではない。

【０５０６】

（９）本発明における「状態」（第１状態、第２状態）とは、各出玉状態のうちの１個、または、複数個の出玉状態の組合せを意味する。例えば、「指示コマンド」（第２コマン

ド）が送信され得る「第２状態」とは、各出玉状態のうちのメインＡＴ状態とプレミアＡＴ状態との組合せを意味する場合がある。

【０５０７】

（１０）各形態において、有利区間を終了させる条件は、適宜に変更できる。例えば、メインＡＴ状態において、プレミアＡＴ状態へ移行する権利を付与するか否かを抽選し、当該抽選で当選した場合に非有利区間へ移行し、プレミアＡＴ状態へ移行する構成を想定する。また、以上の構成では、メインＡＴ状態において特殊ＡＴモードへ移行する場合がある。以上の特殊ＡＴモードではＡＴストックが高確率で付与される。また、メインＡＴ状態においてプレミアＡＴ状態へ移行する権利が付与された場合であっても、特殊ＡＴモードに滞在している場合、当該特殊ＡＴモードを継続した場合の方が、プレミアＡＴ状態へ移行した場合より（非有利区間へ移行する場合より）、長期にわたり指示期間が継続し易い。以上の構成において、メインＡＴ状態の遊技でプレミアＡＴ状態へ移行する権利が付与された場合であっても、特殊ＡＴモードに滞在している場合、プレミアＡＴ状態（非有利区間）へは移行せず、当該特殊ＡＴモード（メインＡＴ状態）が継続する構成としてもよい。

【０５０８】

（１１）各形態において、ベルグループが当選した場合に表示される指示情報は適宜に変更してもよい。例えば、各形態において、ベルグループ（Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｘ）に替えて、ベルグループＤおよびベルグループＥを具備する構成を想定する。ベルグループＤには、ベルＤ１～ベルＤ４が含まれる。ベルグループＤが当選した各遊技では、当選エリアによらず、共通の第１コマンドがサブＣＰＵ４１２へ送信される。また、ベルグループＥが当選した各遊技では、当選エリアによらず、共通の第１コマンドが送信される。ただし、ベルグループＤが当選した各遊技とルグループＥが当選した各遊技とでは、第１コマンドは相違する。

【０５０９】

ベルＤ１が当選した遊技では、「中左右」で停止操作すると９枚ベル役が入賞し、「中左右」以外で停止操作すると１枚役が入賞する。同様に、ベルＤ２が当選した遊技では、「中右左」で停止操作すると９枚ベル役が入賞し、「中右左」以外で停止操作すると１枚役が入賞する。ベルＤ３が当選した遊技では、「右左中」で停止操作すると９枚ベル役が入賞し、「右左中」以外で停止操作すると１枚役が入賞する。ベルＤ４が当選した遊技では、「右中左」で停止操作すると９枚ベル役が入賞し、「右中左」以外で停止操作すると１枚役が入賞する。

【０５１０】

また、ベルグループＥには、ベルＥ１～ベルＥ４が含まれる。ベルＥ１が当選した遊技では、「中左右」で停止操作すると１１枚ベル役が入賞し、「中左右」以外で停止操作すると１枚役が入賞する。同様に、ベルＥ２が当選した遊技では、「中右左」で停止操作すると１１枚ベル役が入賞し、「中右左」以外で停止操作すると１枚役が入賞する。ベルＥ３が当選した遊技では、「右左中」で停止操作すると１１枚ベル役が入賞し、「右左中」以外で停止操作すると１枚役が入賞する。ベルＥ４が当選した遊技では、「右中左」で停止操作すると１１枚ベル役が入賞し、「右中左」以外で停止操作すると１枚役が入賞する。以下、９枚ベル役が入賞する停止操作順序および１１枚ベル役が入賞する停止操作順序を「正解押順」と記載する場合がある。

【０５１１】

以上の通り、当該変形例では、ベルＤ１が当選した遊技とベルＥ１が当選した遊技とで、正解押順が共通である。ただし、正解押順が指示される指示モード（指示モードｂ）において、ベルＤ１が当選した遊技とベルＥ１が当選した遊技とでは表示される指示情報が相違する。具体的には、ベルＤ１が当選した遊技では指示情報「２」が表示され、ベルＥ１が当選した遊技では指示情報「６」が表示される。同様に、ベルＤ２が当選した遊技では指示情報「３」が表示され、ベルＥ２が当選した遊技では指示情報「７」が表示される。ベルＤ３が当選した遊技では指示情報「４」が表示され、ベルＥ３が当選した遊技では

指示情報「８」が表示される。ベルＤ４が当選した遊技では指示情報「５」が表示され、ベルＥ４が当選した遊技では指示情報「９」が表示される。なお、当該変形例において、指示情報（指示番号）に対応する第２コマンドがサブＣＰＵ４１２へ送信される。

【０５１２】

仮に、ベルグループＤが当選した遊技とベルグループＥが当選した遊技とで、正解押順が共通の場合、共通の指示情報が表示される構成を想定する。以上の構成では、１１枚ベル役が入賞することを期待して停止操作した場合に９枚ベル役が入賞すると、遊技者によっては、遊技意欲が低下する不都合が生じ得る。

【０５１３】

上述の変形例によれば、ベルグループＤが当選した遊技とベルグループＥが当選した遊技とで、正解押順が共通の場合であっても、異なる指示情報が表示される。したがって、遊技者は、指示情報を確認することで９枚ベル役が入賞するのか１１枚ベル役が入賞するのかを事前に把握できる。したがって、当該変形例によれば上述の不都合が抑制される。なお、当該変形例において、ベルグループＤが当選した遊技とベルグループＥが当選した遊技とで、正解押順が共通であれば、表示される指示情報も共通である構成としてもよい。

【０５１４】

ただし、当該変形例では、指示期間において、ベルＤ１が当選した遊技とベルＥ１が当選した遊技とで、共通の指示画像Ｇｓにより正解押順が指示される。同様に、ベルＤ２が当選した遊技とベルＥ２が当選した遊技とで、共通の指示画像Ｇｓにより正解押順が指示され、ベルＤ３が当選した遊技とベルＥ３が当選した遊技とで、共通の指示画像Ｇｓにより正解押順が指示され、ベルＤ４が当選した遊技とベルＥ４が当選した遊技とで、共通の指示画像Ｇｓにより正解押順が指示される。以上の構成によれば、各遊技で表示される指示画像Ｇｓの種類数が過大になる不都合が抑制される。

【０５１５】

以上の変形例では、メインＡＴ状態では指示モードａに制御され、プレミアＡＴ状態では指示モードｂに制御される。また、指示モードａでは、各ベルグループ（Ｄ、Ｅ）のうちベルグループＤが当選した遊技において正解押順を指示する指示情報が表示される。一方、指示モードｂでは、各ベルグループ（Ｄ、Ｅ）のうちベルグループＤが当選した遊技に加え、ベルグループＥが当選した遊技において正解押順を指示する指示情報が表示される。以上の構成では、指示モードｂでの増加値は指示モードａでの増加値より多くなる。

【０５１６】

また、当該変形例では、ベルグループＤの各当選エリア（ベルＤ１～ベルＤ４）の当選確率は共通である。また、ベルグループＥの各当選エリア（ベルＥ１～ベルＥ４）の当選確率は共通である。ただし、ベルグループＤが当選する確率は、ベルグループＥが当選する確率より高い。以上の構成では、ベルグループＥ（１１枚ベル役）の当選確率がベルグループＤ（９枚ベル役）の当選確率より高い構成と比較して、指示モードａと指示モードｂとで指示演出が実行される頻度の差を抑制できるという利点がある。

【０５１７】

当該変形例では、準備状態が設けられ、準備状態では指示モードｊに制御される。指示モードｊでは、ベルグループＤが当選した遊技の一部で指示演出Ｈが実行され、他の一部では正解押順を指示する指示演出Ｘが実行される。具体的には、ベルグループＤのうちベルＤ１は、ベルＤ１１およびベルＤ１２（当選確率は共通）を含む。指示モードｊにおいて、ベルＤ１１が当選した遊技では、指示情報「１」が表示され、指示演出Ｈが実行される。一方、ベルＤ１２が当選した遊技では、指示情報「２」（中左右）が表示され指示演出Ｘが実行される。

【０５１８】

また、ベルグループＤのうちベルＤ２は、ベルＤ２１およびベルＤ２２（当選確率は共通）を含む。指示モードｊにおいて、ベルＤ２１が当選した遊技では、指示情報「１」が表示され、指示演出Ｈが実行される。一方、ベルＤ２２が当選した遊技では、指示情報「

３」（中右左）が表示され指示演出Ｘが実行される。同様に、ベルグループＤのうちベルＤ３は、ベルＤ３１およびベルＤ３２（当選確率は共通）を含む。指示モードｊにおいて、ベルＤ３１が当選した遊技では、指示情報「１」が表示され、指示演出Ｈが実行される。一方、ベルＤ３２が当選した遊技では、指示情報「４」（右左中）が表示され指示演出Ｘが実行される。ベルグループＤのうちベルＤ４は、ベルＤ４１およびベルＤ４２（当選確率は共通）を含む。指示モードｊにおいて、ベルＤ４１が当選した遊技では、指示情報「１」が表示され、指示演出Ｈが実行される。一方、ベルＤ４２が当選した遊技では、指示情報「５」（右中左）が表示され指示演出Ｘが実行される。指示モードｊでは、ベルグループＥが当選した遊技において指示情報は表示されない。

【０５１９】

指示演出Ｈでは、上述した通り、変則押順の何れかで停止操作すべき旨が指示される。また、指示演出Ｈが実行された遊技において、変則押順で停止操作されると、その後、移行可能状態へ移行する。一方、指示演出Ｈが実行された遊技において、左１ｓｔで停止操作されると、準備状態が維持される。移行可能状態において、赤セブンリプレイを停止表示可能なリプレイが当選すると、次回の遊技から上乗せ特化状態へ移行する。移行可能状態において当該リプレイが停止表示されると、上乗せ特化状態が開始する旨を報知するための開始画像が表示される。なお、移行可能状態からメインＡＴ状態へ移行する構成としてもよい。

【０５２０】

（１２）各形態において、準備状態における増加値は数値「０」未満である構成が好適である。仮に、準備状態における増加値が数値「０」以上である構成を想定する。また、以上の構成において、非有利区間へ移行した場合、その後、有利な出玉状態（例えばプレミアＡＴ状態）へ移行する場合を想定する。以上の場合、指示演出Ｈが実行された遊技において意図的に左１ｓｔで停止操作し、差枚数カウンタが数値「０」に減算されるまで準備状態を維持し、非有利区間を介して有利な出玉状態へ移行させる不正行為の余地が残る。上述の変形例によれば、以上の不正行為が抑制される。

【０５２１】

（１３）各形態において、準備状態を介して移行可能な出玉状態を複数種類設けてもよい。例えば、上乗せ特化状態として第１上乗せ特化状態および第２上乗せ特化状態を設ける構成を想定する。以上の構成において、準備状態を介して、第１上乗せ特化状態および第２上乗せ特化状態の何れかに移行する構成としてもよい。

【０５２２】

また、以上の構成において、準備状態では、第１上乗せ特化状態および第２上乗せ特化状態の何れに移行するのかが原則秘匿される構成としてもよい。準備状態において指示演出Ｈが実行され、変則押順で停止操作されると、移行可能状態へ移行する。以上の移行可能状態は、予め定められた回数（例えば１回）の遊技で終了する。移行可能状態の遊技では、その後に移行する上乗せ特化状態の種類を報知するための報知演出が実行される。以上の変形例によれば、指示演出Ｈが実行される遊技と、報知演出が実行される遊技とが別々になる。したがって、指示演出Ｈと報知演出とが共通の遊技で実行される構成と比較して、報知演出を実行可能な期間が確保し易いという利点がある。

【０５２３】

（１４）各形態において、準備状態から移行する出玉状態に応じて、準備状態および移行可能状態の演出モードを変更してもよい。例えば、準備状態を介してメインＡＴ状態へ移行可能であるとともに、通常状態においてプレミアが当選した場合に準備状態を介してプレミアＡＴ状態へ移行する構成を想定する。以上の構成において、メインＡＴ状態へ移行する場合とプレミアＡＴ状態へ移行する場合とで、準備状態の演出モードが相違する構成としてもよい。なお、移行先の出玉状態によらず、指示演出Ｈが実行された遊技において変則押順で停止操作されると準備状態が終了する。

【０５２４】

具体的には、通常状態からメインＡＴ状態へ移行する場合、準備状態および移行可能状

態では共通の演出モード（準備モード）に制御され、移行可能状態においてリプレイが当選すると赤セブン図柄を各リール１２に狙うべき旨を指示する演出が実行され、次回の遊技からメインＡＴ状態へ移行する。ただし、以上の構成において、準備状態および移行可能状態とで演出モードが変化する構成としてもよい。例えば、移行可能状態専用の演出モードを設けてもよい。

【０５２５】

一方、通常状態においてプレミア役が入賞すると、その後の準備状態および移行可能状態は、プレミアＡＴ状態と共通のプレミアＡＴモードに制御される。以上の準備状態および移行可能状態では、プレミアＡＴ状態へ移行する準備中である旨が報知される。当該変形例では、準備状態および移行可能状態において、ベルグループの一部が当選した遊技で指示演出Ｈが実行され、他の一部が当選した遊技で指示演出Ｘが実行される構成が好適である。また、プレミアＡＴ状態へ移行する場合の移行可能状態では、赤セブン図柄を狙うべき旨が報知されず、リプレイが停止表示されるとプレミアＡＴ状態へ移行する。なお、以上の変形例において、指示期間（例えば、メインＡＴ状態）においてプレミア役が入賞すると、準備状態および移行可能状態を省略して、プレミアＡＴ状態へ移行可能な構成としてもよい。

【０５２６】

（１５）各形態において、準備状態を介して出玉状態が移行する構成は、以上の例に限定されない。例えば、通常状態から指示期間へ移行する場合、原則、当該指示期間の最初に準備状態（および移行可能状態）が設けられる構成を想定する。以上の構成において、プレミア役が入賞して指示期間が開始される場合、準備状態を介することなくプレミアＡＴ状態へ移行する構成としてもよい。

【０５２７】

また、通常状態において予め定められた天井回数の遊技が実行された場合、その後、プレミアＡＴ状態または上乗せ特化状態へ移行する構成を想定する。天井回数の遊技が実行された後に移行する出玉状態の種類は、例えば、抽選により決定される。以上の構成において、天井回数の遊技が実行されてプレミアＡＴ状態へ移行する場合、準備状態を介さずプレミアＡＴ状態へ移行する一方、上乗せ特化状態へ移行する場合、準備状態を介して上乗せ特化状態へ移行する構成としてもよい。ただし、天井回数の遊技が実行されて指示期間が開始される場合、一律に準備状態へ移行する構成としてもよいし、移行する出玉状態によらず準備状態へ移行しない構成としてもよい。

【０５２８】

（１６）各形態において、指示期間の開始時において準備状態が設けられない場合がある構成では、当該指示期間の途中で準備状態へ移行可能な構成が好適である。例えば、天井回数の遊技が実行されて準備状態を介さずにプレミアＡＴ状態へ移行した場合を想定する。以上の場合において、プレミアＡＴ状態が終了して（または、プレミアＡＴ状態の途中で）上乗せ特化状態へ移行する際に、準備状態を介して上乗せ特化状態へ移行する構成が考えられる。また、指示期間が開始される場合に準備状態へ原則（一律に）移行する構成では、当該指示期間の途中で（例えば、上乗せ特化状態へ移行する場合（通常状態から移行した際には準備状態が設けられる場合）であっても）準備状態へ移行しない構成が好適である。

【０５２９】

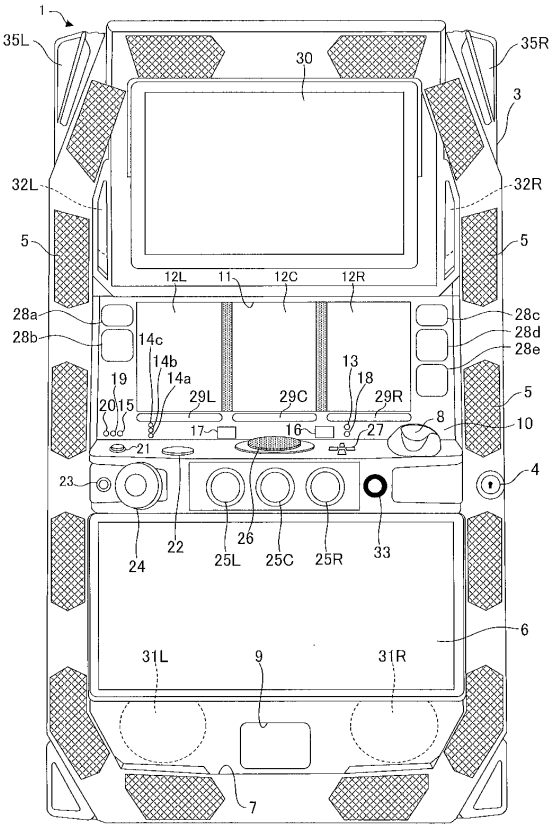
（１７）各形態において、準備状態が開始される際に、予め定められた時間にわたり遊技の進行（停止操作、メダル投入操作）が不可能になるフリーズ期間が設けられる構成としてもよい。例えば、準備状態における最初の遊技の開始操作を契機に、フリーズ期間が開始される構成としてもよい。以上のフリーズ期間では、準備状態へ移行する旨、または、準備状態を介して移行する出玉状態が報知される開始演出が実行される。また、当該フリーズ期間が開始された直後に、指示情報が表示される構成が好適である。以上の指示情報としては、ベル役の正解押順を指示する指示情報または変則押順を指示する指示情報が想定される。ただし、当該指示情報に対応する指示演出は、フリーズ期間（開始演出）が終

了した後に開始される。
【０５３０】
以上の構成では、仮に、準備状態の最初の遊技で指示演出Ｈが実行される場合であっても、指示情報「１」がフリーズ期間開始時に表示されるため、事前に（フリーズ期間が終了する前に）その旨が把握できる。したがって、指示演出Ｈが実行された遊技で左１ｓｔで停止操作してしまう不都合が抑制されるという利点がある。また、開始演出の開始時点と指示演出Ｈの開始時点とがズレるため、開始演出により指示演出Ｈの指示画像Ｇｓｈが視認し難くなる不都合が抑制される。なお、フリーズ期間が終了した後に、指示情報が表示開始される構成としてもよい。
【０５３１】
（１８）各形態において、準備状態において指示演出Ｈが実行される当選エリアは上述の例に限定されない。例えば、ベルグループＡおよびベルグループＢを設けた構成において、各ベルグループのうちベルグループＡが当選した遊技で指示演出Ｈが実行される構成としてもよい。また、ベルグループＡが当選した遊技およびベルグループＢが当選した遊技の双方で指示演出Ｈが実行され得る構成としてもよい。また、ベルグループＤおよびベルグループＥを設けた構成において、各ベルグループのうちベルグループＤが当選した遊技で指示演出Ｈが実行される構成としてもよいし、ベルグループＥが当選した遊技で指示演出Ｈが実行される構成としてもよい。ベルグループＤが当選した遊技およびベルグループＥが当選した遊技の双方で指示演出Ｈが実行され得る構成としてもよい。
【０５３２】
（１９）各形態において、メインペナルティ制御を実行する出玉状態は適宜に変更できる。例えば、指示モードｊ（準備状態、移行可能状態）において、指示演出（Ｈ、Ｘ）が実行されない遊技で変則押順で停止操作された場合にメインペナルティ制御が実行される構成としてもよい。また、他の指示モードにおいても同様に、指示演出が実行されない遊技で変則押順で停止操作された場合にメインペナルティ制御が実行される構成としてもよい。以上の構成では、示唆演出Ｙが実行されない構成としてもよい。
【０５３３】
（２０）各形態において、各出玉状態における増加値を変化させるための構成は上述の例に限定されない。例えば、ベルグループＸを設けた構成において、第１の出玉状態では、ベルグループＸが当選した全ての遊技において、正解押順が指示される構成を想定する。以上の構成において、第２の出玉状態において、ベルグループＸが当選した前回の遊技で正解押順が指示された場合、ベルグループＸが当選した今回の遊技では正解押順が指示されず、ベルグループＸが当選した前回の遊技で正解押順が指示されていない場合、ベルグループＸが当選した今回の遊技では正解押順が指示される構成としてもよい。
【０５３４】
（２１）各形態において、移行可能状態の指示モードは、準備状態の指示モードと共通であってもよいし、各出玉状態で変化してもよい。例えば、準備状態において指示演出Ｈが実行され移行可能状態へ移行した場合、当該移行可能状態が予め定められた回数の遊技（例えば、１回）で終了する構成を想定する。以上の構成において、準備状態では、ベルグループが当選した遊技の一部で指示演出Ｈが実行され、他の一部で指示演出Ｘが実行される（ベル役の正解押順が指示される）。一方、移行可能状態では、ベルグループが当選した全ての遊技で指示演出Ｘが実行される構成としてもよい。具体的には、移行可能状態の指示モードと、移行可能状態から移行する出玉状態（上乗せ特化状態、メインＡＴ状態）の指示モードとを共通にしてもよい。
【０５３５】
（２２）本発明は、上述したパチスロ機のみならず、ぱちんこ機、その他の遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。なお、以上の各変形例における制御は、遊技状態によらず実行可能であることは言うまでもない。
【０５３６】
本発明の遊技機は、例えば以下の遊技機である。

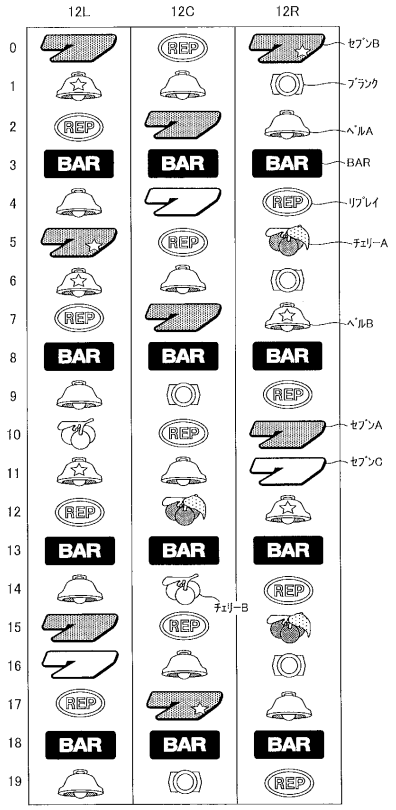
【０５３７】
本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（メインＣＰＵ３０１）と、停止操作可能な停止操作手段（停止ボタン２５）と、各遊技において、複数種類の図柄を変動表示し、遊技の結果としての図柄組合せを停止操作に応じて停止表示可能な図柄表示手段（リール１２）と、遊技制御手段からのコマンドに応じて演出を制御する演出制御手段（サブＣＰＵ４１２）と、停止操作態様を指示可能な指示手段（指示表示器１６）と、を具備する遊技機であって、遊技制御手段は、規定数の遊技価値を用いた遊技を開始する遊技開始手段（遊技開始前処理）と、各遊技において、各当選エリアのうちの何れかを決定する当選エリア決定手段（内部抽選処理）と、当選エリアと停止操作態様とに応じて、図柄組合せを停止表示させる図柄変動制御手段（停止制御処理）と、図柄組合せに対応する遊技価値を付与可能にする遊技価値付与手段（停止時処理）と、遊技者に有利な停止操作態様を示す指示コマンドを演出制御手段に送信する指示コマンド送信手段と、指示コマンドを演出制御手段へ送信しない第１状態（通常状態）と、指示コマンドを演出制御手段へ送信し得る第２状態（メインＡＴ状態：指示モードａ）を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段と、を具備し、各当選エリアは、特定グループ（ベルグループＡ）に属する複数種類の当選エリアを含み、特定グループが当選した遊技において、有利な停止操作態様で停止操作されると、不利な停止操作態様で停止操作されるよりも多くの遊技価値が付与され（図８参照）、指示手段は、第２状態に制御されているときに特定グループが当選した場合、遊技者に有利な停止操作態様を指示しない（図１１参照）。
本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、停止操作可能な停止操作手段と、各遊技において、複数種類の図柄を変動表示し、遊技の結果としての図柄組合せを停止操作に応じて停止表示可能な図柄表示手段と、遊技制御手段からのコマンドに応じて演出を制御する演出制御手段と、停止操作態様を指示可能な指示手段と、を具備する遊技機であって、遊技制御手段は、規定数の遊技価値を用いた遊技を開始する遊技開始手段と、各遊技において、各当選エリアのうちの何れかを決定する当選エリア決定手段と、当選エリアと停止操作態様とに応じて、図柄組合せを停止表示させる図柄変動制御手段と、図柄組合せに対応する遊技価値を付与可能にする遊技価値付与手段と、遊技者に有利な停止操作態様を示す指示コマンドを演出制御手段に送信する指示コマンド送信手段と、指示コマンドを演出制御手段へ送信しない第１状態と、指示コマンドを演出制御手段へ送信し得る第２状態を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段と、を具備し、各当選エリアは、特定グループに属する複数種類の当選エリアを含み、特定グループが当選した遊技において、有利な停止操作態様で停止操作されると、不利な停止操作態様で停止操作されるよりも多くの遊技価値が付与され、指示手段は、第２状態に制御されているときに特定グループが当選し且つ予め定められた所定条件を満たしている場合（図２８（ｂ）のＳｚ１６でＹｅｓ）、遊技者に有利な停止操作態様を指示し（同図のＳｚ１４）、第２状態に制御されているときに特定グループが当選し且つ所定条件を満たしていない場合（図２８（ｂ）のＳｚ１６でＮｏ）、遊技者に有利な停止操作態様を指示しない（同図のＳｚ１７）。
【符号の説明】
【０５３８】
１…遊技機、３００…メイン制御基板、３０１…メインＣＰＵ、３０２…メインＲＯＭ、３０３…メインＲＡＭ、３０４…乱数発生器、３０５…Ｉ／Ｆ回路、４００…サブ制御基板、４１０…演出制御基板、４１１…Ｉ／Ｆ回路、４１２…サブＣＰＵ、４１３…サブＲＯＭ、４１４…サブＲＡＭ、４２０…画像制御基板、４２１…画像制御ＣＰＵ、４２２…画像制御ＲＯＭ、４２３…ＶＤＰ、４２４…ＣＧＲＯＭ、４２５…ＲＡＭ、４３０…サウンド基板、４３１…音源ＩＣ、４３２…音源ＲＯＭ。

【図面】

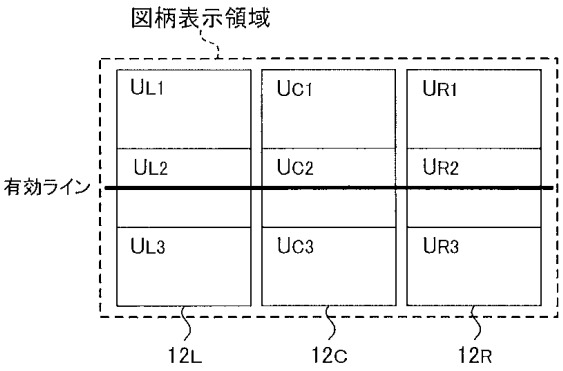
【図１】


1
35L
35R
30
3
32L
32R
5
12L
11
12C
12R
28a
28b
28c
28d
28e
14c
14b
14a
29L
29C
29R
13
18
19
20
15
17
16
27
8
10
21
23
4
22
26
24
25L
25C
25R
33
6
31L
9
31R
7

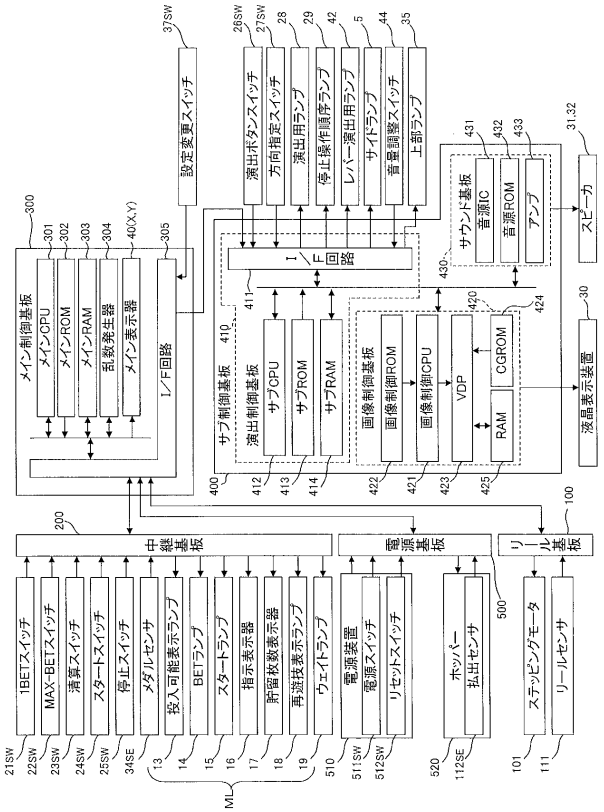
【図２】


12L
12C
12R
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
REP
BAR
セブンB
ブランク
ベルA
BAR
リプレイ
チェリーA
ベルB
セブンA
セブンC
チェリーB

【図３】


図柄表示領域
UL1
UC1
UR1
UL2
UC2
UR2
UL3
UC3
UR3
有効ライン
12L
12C
12R

【図４】


37SW
設定変更スイッチ
26SW
演出ボタンスイッチ
27SW
方向指定スイッチ
28
演出用ランプ
29
停止操作順序ランプ
42
レバー演出用ランプ
5
サイドランプ
44
音量調整スイッチ
35
上部ランプ
31,32
スピーカ
サウンド基板
音源IC
音源ROM
アンプ
I/F回路
液晶表示装置
メイン制御基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
乱数発生器
メイン表示器
40(X,Y)
レンF回路
サブ制御基板
演出制御基板
サブCPU
サブROM
サブRAM
画像制御基板
画像制御ROM
画像制御CPU
VDP
CGROM
RAM
中継基板
電源基板
リール基板
1BETスイッチ
MAX-BETスイッチ
清算スイッチ
スタートスイッチ
停止スイッチ
メダルセンサ
投入可能表示ランプ
BETランプ
スタートランプ
指示表示器
貯留枚数表示器
再遊技表示ランプ
ウェイトランプ
電源装置
電源スイッチ
リセットスイッチ
ホッパー
払出センサ
ステッピングモータ
リールセンサ
ML

【図５】

当選ｴﾘｱ抽選ﾃｰﾌﾞﾙ

No	名称	設定値1		
		非内部中	内部中	ﾎﾞｰﾅｽ中
0	ハズレ	0	0	3039
1	ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	4	0
2	ﾘﾌﾟﾚｲ2	1500	1500	0
3	ﾘﾌﾟﾚｲ3	1500	1500	0
4	ﾘﾌﾟﾚｲ4	333	333	0
5	ﾘﾌﾟﾚｲ5	1617	1617	0
6	ﾘﾌﾟﾚｲ6	200	200	0
7	ﾘﾌﾟﾚｲ7	3164	3164	0
8	ﾘﾌﾟﾚｲ8	656	656	0
9	ﾘﾌﾟﾚｲ9	4	4	0
10	ﾘﾌﾟﾚｲ10	4	4	0
11	ﾍﾞﾙA1	3385	3385	0
12	ﾍﾞﾙA2	3385	3385	0
13	ﾍﾞﾙA3	3385	3385	0
14	ﾍﾞﾙA4	3385	3385	0
15	ﾍﾞﾙB1	2954	2954	0
16	ﾍﾞﾙB2	2954	2954	0
17	ﾍﾞﾙB3	2954	2954	0
18	ﾍﾞﾙB4	2954	2954	0
19	ﾍﾞﾙB5	2954	2954	0
20	ﾍﾞﾙB6	2954	2954	0
21	ﾍﾞﾙB7	2954	2954	0
22	ﾍﾞﾙB8	2954	2954	0
23	1枚1	5462	5462	0
24	1枚2	3058	3058	0
25	1枚3	32	32	0
26	1枚4	1057	1057	0
27	1枚5	3462	3462	0
28	1枚6	4730	4730	0
29	右上りﾍﾞﾙ	1340	1340	0
30	中段ﾍﾞﾙ	65	65	0
31	ﾁｬﾝｽ目	160	160	0
32	白ｾﾌﾞﾝ	8	8	0
33	ﾌﾟﾚﾐｱ	8	8	0
34	全1枚	0	0	50497
35	全3枚	0	0	6000
36	全役	0	0	6000
37	RBB	4	0	0

【図６】

当選役決定ﾃｰﾌﾞﾙ

No	名称	停止表示が許可される当選役
0	ハズレ	なし
1	ﾘﾌﾟﾚｲ1	REP1+2
2	ﾘﾌﾟﾚｲ2	REP1+2+6+7+10+11
3	ﾘﾌﾟﾚｲ3	REP1+2+6～9
4	ﾘﾌﾟﾚｲ4	REP1～3+6+7
5	ﾘﾌﾟﾚｲ5	REP1～7
6	ﾘﾌﾟﾚｲ6	REP1～7+9
7	ﾘﾌﾟﾚｲ7	REP1+2+8+10+11
8	ﾘﾌﾟﾚｲ8	REP1+2+8～11
9	ﾘﾌﾟﾚｲ9	REP1～7+11
10	ﾘﾌﾟﾚｲ10	REP1～9
11	ﾍﾞﾙA1	NML1+13+14+19
12	ﾍﾞﾙA2	NML1+11+13+14+19
13	ﾍﾞﾙA3	NML2+9+11～13+19
14	ﾍﾞﾙA4	NML2+9+11～13
15	ﾍﾞﾙB1	NML3+10+13+14+16
16	ﾍﾞﾙB2	NML3+10+13+14+17
17	ﾍﾞﾙB3	NML4+10+14+18～20
18	ﾍﾞﾙB4	NML4+10+14+19+21
19	ﾍﾞﾙB5	NML5+12+22～24+36
20	ﾍﾞﾙB6	NML5+12+23～25+36
21	ﾍﾞﾙB7	NML6+12+13+15+23+26+27+36
22	ﾍﾞﾙB8	NML6+12+13+15+23+27+28+36
23	1枚1	NML10+31+34～36+38
24	1枚2	NML10+34～36+38+RBB
25	1枚3	NML10+13+18+39+40+42+RBB
26	1枚4	NML10+13+RBB
27	1枚5	NML10+12+13+29～33+36～38+43+RBB
28	1枚6	NML10+11+13+29～32+36+38+43+RBB
29	右上りﾍﾞﾙ	NML1+2+8+RBB
30	中段ﾍﾞﾙ	NML1+RBB
31	ﾁｬﾝｽ目	NML41+RBB
32	白ｾﾌﾞﾝ	NML10+29～33+RBB
33	ﾌﾟﾚﾐｱ	NML6+7+RBB
34	全1枚	NML9～43
35	全3枚	NML1+2+9～43
36	全役	NML1～43
37	単独RBB	RBB

【図７】

図柄組合せﾃｰﾌﾞﾙ

当選役		許可ﾋﾞｯﾄ	払出枚数	図柄の組合せ		
				左	中	右
RBB	RBB	00	–	ﾁｪﾘｰB	ﾁｪﾘｰB	ﾁｪﾘｰA
REP1	上段ﾘﾌﾟ	01	–	BAR	ﾍﾞﾙA	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA
REP2	中段ﾘﾌﾟ	02	–	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ
REP3	ｾﾌﾞﾝﾘﾌﾟ	03	–	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰB	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA
REP4		04	–	ﾍﾞﾙB/ｾﾌﾞﾝC	BAR	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
REP5		05	–	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟ
REP6		06	–	ﾍﾞﾙB/ｾﾌﾞﾝC	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	ﾘﾌﾟ
REP7		07	–	ﾍﾞﾙA	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
REP8	フェイクリプ	08	–	ﾍﾞﾙA	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA
REP9		09	–	ﾍﾞﾙB/ｾﾌﾞﾝC	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	BAR
REP10		10	–	ﾍﾞﾙA	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	ﾘﾌﾟ
REP11		11	–	BAR	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
NML1	中段ﾍﾞﾙ	12	3	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA,B
NML2	下段ﾍﾞﾙ	13	3	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰB	ﾘﾌﾟ	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
NML3	12枚ﾍﾞﾙ	14	12	ﾍﾞﾙB/ｾﾌﾞﾝC	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA,B
NML4		15	12	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰB	ﾍﾞﾙA	BAR
NML5		16	12	ﾘﾌﾟ	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	BAR
NML6		17	12	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰB	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	BAR
NML7	プレミア	18	12	BAR	BAR	BAR
NML8	右上ﾍﾞﾙ	19	3	BAR	ﾍﾞﾙA	BAR
NML9	1枚役	20	1	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰB	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
NML10		21	1	BAR	ﾘﾌﾟ	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA
NML11		22	1	BAR	ﾘﾌﾟ	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
NML12		23	1	BAR	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA,B
NML13		24	1	BAR	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
NML14		25	1	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
NML15		26	1	ﾍﾞﾙA	BAR	BAR
NML16		27	1	ｾﾌﾞﾝB/ﾁｪﾘｰB	ｾﾌﾞﾝA	ﾘﾌﾟ
NML17		28	1	ｾﾌﾞﾝA	ｾﾌﾞﾝB/ﾁｪﾘｰA	ﾘﾌﾟ
NML18		29	1	ｾﾌﾞﾝA	ｾﾌﾞﾝA,C	ﾘﾌﾟ
NML19		30	1	BAR	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙA,B
NML20		31	1	ｾﾌﾞﾝC	ｾﾌﾞﾝC	ﾘﾌﾟ
NML21		32	1	ｾﾌﾞﾝB/ﾁｪﾘｰB	ｾﾌﾞﾝB/ﾁｪﾘｰA	ﾘﾌﾟ
NML22		33	1	ｾﾌﾞﾝB/ﾁｪﾘｰB	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙA
NML23		34	1	ﾍﾞﾙB/ｾﾌﾞﾝC	BAR	BAR
NML24		35	1	ﾍﾞﾙA	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA	BAR
NML25		36	1	ﾁｪﾘｰB/ｾﾌﾞﾝB	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙB
NML26		37	1	ｾﾌﾞﾝA,C	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙA/ｾﾌﾞﾝB
NML27		38	1	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB/ｾﾌﾞﾝC	BAR
NML28		39	1	ｾﾌﾞﾝA,C	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙB/ｾﾌﾞﾝA
NML29		40	1	ｾﾌﾞﾝC	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB/ｾﾌﾞﾝC	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
NML30		41	1	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙA,B
NML31		42	1	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰB	BAR	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA
NML32		43	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB/ｾﾌﾞﾝC	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰA
NML33		44	1	ｾﾌﾞﾝA,B/ﾁｪﾘｰB	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB/ｾﾌﾞﾝC	ﾍﾞﾙA,B
NML34		45	1	ﾍﾞﾙB/ｾﾌﾞﾝC	BAR	ﾘﾌﾟ
NML35		46	1	ﾍﾞﾙA	BAR	ｾﾌﾞﾝC
NML36		47	1	BAR	ｾﾌﾞﾝC	ｾﾌﾞﾝC
NML37		48	1	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB/ｾﾌﾞﾝC	ｾﾌﾞﾝC
NML38		49	1	BAR	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB	ｾﾌﾞﾝC
NML39		50	1	ｾﾌﾞﾝC	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB/ｾﾌﾞﾝC	ﾍﾞﾙA,B
NML40		51	1	ﾘﾌﾟ	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB/ｾﾌﾞﾝC	ﾌﾞﾗﾝｸ/ｾﾌﾞﾝC
NML41		52	1	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	ﾁｪﾘｰA
NML42		53	1	ｾﾌﾞﾝA	ﾌﾞﾗﾝｸ/ﾁｪﾘｰB	ﾘﾌﾟ
NML43		54	1	ﾍﾞﾙB/ｾﾌﾞﾝC	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ

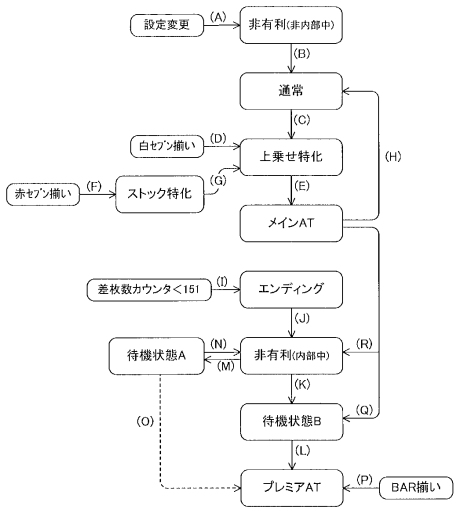
【図８】

	n	GP	左1st		中1st		右1st	
			左中右 (m=1)	左右中 (m=2)	中左右 (m=3)	中右左 (m=4)	右左中 (m=5)	右中左 (m=6)
ﾘﾌﾟﾚｲ1	1	–	上段ﾘﾌﾟ		中段ﾘﾌﾟ		中段ﾘﾌﾟ	
ﾘﾌﾟﾚｲ2	2	C	上段ﾘﾌﾟ		赤ｾﾌﾞﾝ	フェイク	中段ﾘﾌﾟ	
ﾘﾌﾟﾚｲ3	3		上段ﾘﾌﾟ		フェイク	赤ｾﾌﾞﾝ	中段ﾘﾌﾟ	
ﾘﾌﾟﾚｲ4	4	–	上段ﾘﾌﾟ		赤ｾﾌﾞﾝ		中段ﾘﾌﾟ	
ﾘﾌﾟﾚｲ5	5		上段ﾘﾌﾟ		中段ﾘﾌﾟ		赤ｾﾌﾞﾝ	
ﾘﾌﾟﾚｲ6	6		上段ﾘﾌﾟ		中段ﾘﾌﾟ		赤ｾﾌﾞﾝ	
ﾘﾌﾟﾚｲ7	7		上段ﾘﾌﾟ		上段ﾘﾌﾟ		フェイク	
ﾘﾌﾟﾚｲ8	8		中段ﾘﾌﾟ		中段ﾘﾌﾟ		フェイク	
ﾘﾌﾟﾚｲ9	9		赤ｾﾌﾞﾝ		中段ﾘﾌﾟ		中段ﾘﾌﾟ	
ﾘﾌﾟﾚｲ10	10		フェイク		中段ﾘﾌﾟ		赤ｾﾌﾞﾝ	
ﾍﾞﾙA1	11	A	1枚役		3枚ﾍﾞﾙ(中段ﾍﾞﾙ)			
ﾍﾞﾙA2	12		1枚役		3枚ﾍﾞﾙ(中段ﾍﾞﾙ)			
ﾍﾞﾙA3	13		1枚役		3枚ﾍﾞﾙ(下段ﾍﾞﾙ)			
ﾍﾞﾙA4	14		1枚役		3枚ﾍﾞﾙ(下段ﾍﾞﾙ)			
ﾍﾞﾙB1	15	B	1枚役		12枚ﾍﾞﾙ	1枚役	1枚役/こぼし	
ﾍﾞﾙB2	16		1枚役		12枚ﾍﾞﾙ	1枚役	1枚役/こぼし	
ﾍﾞﾙB3	17		1枚役		1枚役	12枚ﾍﾞﾙ	1枚役/こぼし	
ﾍﾞﾙB4	18		1枚役		1枚役	12枚ﾍﾞﾙ	1枚役/こぼし	
ﾍﾞﾙB5	19		1枚役		1枚役/こぼし		12枚ﾍﾞﾙ	1枚役
ﾍﾞﾙB6	20		1枚役		1枚役/こぼし		12枚ﾍﾞﾙ	1枚役
ﾍﾞﾙB7	21		1枚役		1枚役/こぼし		1枚役	12枚ﾍﾞﾙ
ﾍﾞﾙB8	22		1枚役		1枚役/こぼし		1枚役	12枚ﾍﾞﾙ
1枚1	23		1枚役					
1枚2,3,5,6	24	–	1枚役					
1枚4	25		1枚役(特殊目)					
右上りﾍﾞﾙ	26		右上りﾍﾞﾙ		中段ﾍﾞﾙ		下段ﾍﾞﾙ	
中段ﾍﾞﾙ	27		中段ﾍﾞﾙ					
ﾁｬﾝｽ目	28		1枚役(ﾁｬﾝｽ目)					
白ｾﾌﾞﾝ	29		1枚役(白ｾﾌﾞﾝ)		1枚役			
ﾌﾟﾚﾐｱ	30		ﾌﾟﾚﾐｱ役				12枚ﾍﾞﾙ	

獲得期待値	A1	A2	A3	A4	A5	A6

【図９】

(a)出玉状態の遷移



(b)

	出玉状態	指示モード	増加値	実増加値	ペナルティ
非指示期間	非有利区間	–	–	–	–
	通常状態				○
	待機状態A,B				
	上乗せ特化(～3G目)				–
指示期間	上乗せ特化(4G目～)	b	4	4	–
	メインAT	a	2.77		
	ストック特化	c	4		
	エンディング	b	4		
	プレミアAT	a	2.77		

【図１０】

(a)指示決定ﾃｰﾌﾞﾙX(非指示期間:全状態)

当選ｴﾘｱ	指示番号	指示順序
全て	99	なし

(b-1)指示決定ﾃｰﾌﾞﾙYa(指示期間:指示ﾓｰﾄﾞa)

当選ｴﾘｱ	GP	指示番号	指示順序
ﾍﾞﾙA1	A	99	なし
ﾍﾞﾙA2			
ﾍﾞﾙA3			
ﾍﾞﾙA4			
ﾍﾞﾙB1,2	B	01	中左右
ﾍﾞﾙB3,4		02	中右左
ﾍﾞﾙB5,6		03	右左中
ﾍﾞﾙB7,8		04	右中左
その他	–	99	なし

(b-2)指示決定ﾃｰﾌﾞﾙYb(指示期間:指示ﾓｰﾄﾞb)

当選ｴﾘｱ	GP	指示番号	指示順序
ﾍﾞﾙA1	A	01	中左右
ﾍﾞﾙA2		02	中右左
ﾍﾞﾙA3		03	右左中
ﾍﾞﾙA4		04	右中左
ﾍﾞﾙB1,2	B	01	中左右
ﾍﾞﾙB3,4		02	中右左
ﾍﾞﾙB5,6		03	右左中
ﾍﾞﾙB7,8		04	右中左
その他	–	99	なし

(b-3)指示決定ﾃｰﾌﾞﾙYc(指示期間:指示ﾓｰﾄﾞc)

当選ｴﾘｱ	GP	指示番号	指示順序
ﾘﾌﾟﾚｲ2	C	05	中1st
ﾘﾌﾟﾚｲ3			
ﾘﾌﾟﾚｲ4	–		
ﾍﾞﾙA1	A	01	中左右
ﾍﾞﾙA2		02	中右左
ﾍﾞﾙA3		03	右左中
ﾍﾞﾙA4		04	右中左
ﾍﾞﾙB1,2	B	01	中左右
ﾍﾞﾙB3,4		02	中右左
ﾍﾞﾙB5,6		03	右左中
ﾍﾞﾙB7,8		04	右中左
その他	–	99	なし

【図１１】

	GP	第1ｺﾏﾝﾄﾞ	第2ｺﾏﾝﾄﾞ(指示番号) 非指示期間	指示ﾓｰﾄﾞ a	b	c
ﾊｽﾞﾚ	–	A00	B99	B99	B99	B99
ﾘﾌﾟﾚｲ1		A01				
ﾘﾌﾟﾚｲ2	C	A02				B05
ﾘﾌﾟﾚｲ3						
ﾘﾌﾟﾚｲ4	–	A03				B99
ﾘﾌﾟﾚｲ5		A04				
ﾘﾌﾟﾚｲ6		A05				
ﾘﾌﾟﾚｲ7		A06				
ﾘﾌﾟﾚｲ8		A07				
ﾘﾌﾟﾚｲ9		A08				
ﾘﾌﾟﾚｲ10		A09				
ﾍﾞﾙA1	A	A10		B99	B01	B01
ﾍﾞﾙA2					B02	B02
ﾍﾞﾙA3					B03	B03
ﾍﾞﾙA4					B04	B04
ﾍﾞﾙB1	B	A11		B01	B01	B01
ﾍﾞﾙB2				B02	B02	B02
ﾍﾞﾙB3				B03	B03	B03
ﾍﾞﾙB4				B04	B04	B04
ﾍﾞﾙB5						
ﾍﾞﾙB6						
ﾍﾞﾙB7						
ﾍﾞﾙB8						
1枚1	–	A12		B99	B99	B99
1枚2		A13				
1枚3		A14				
1枚4		A15				
1枚5		A16				
1枚6		A17				
右上りﾍﾞﾙ		A18				
中段ﾍﾞﾙ		A19				
ﾁｬﾝｽ目		A20				
白ｾﾌﾞﾝ		A21				
ﾌﾟﾚﾐｱ						

【図１２】

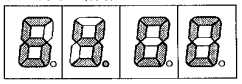
(a)

名称	内容
記憶領域G1	連役比率(B/A)
記憶領域G2	役物比率(C/A)
記憶領域G3	指示込役物比率((C+D)/A)
記憶領域g1	直近連役比率(b/a)
記憶領域g2	直近役物比率(c/a)
記憶領域G4	ボーナス遊技比率(F/E)

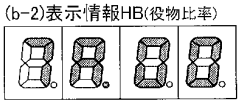
(b-1)表示情報HA(連役比率)



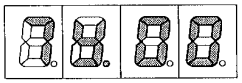
(b-4)表示情報HD(直近連役比率)



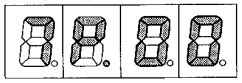
(b-2)表示情報HB(役物比率)



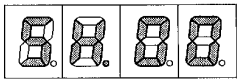
(b-5)表示情報HE(直近役物比率)



(b-3)表示情報HC(指示込役物比率)



(b-6)表示情報HF(ﾎﾞｰﾅｽ遊技比率)



【図１３】

■特定演出決定ﾃｰﾌﾞﾙ

(a)指示ﾓｰﾄﾞa

第1ｺﾏﾝﾄﾞ	第2ｺﾏﾝﾄﾞ	演出	確率
A10(ﾍﾞﾙA)	B99(なし)	示唆演出Y	－
A14(1枚4)			
A11(ﾍﾞﾙB)	B01(中左右)	指示演出X1	約1/11
	B02(中右左)	指示演出X2	約1/11
	B03(右左中)	指示演出X3	約1/11
	B04(右中左)	指示演出X4	約1/11
A02～06(ﾘﾌﾟ)	B99(なし)	左1st演出W	約1/7.3

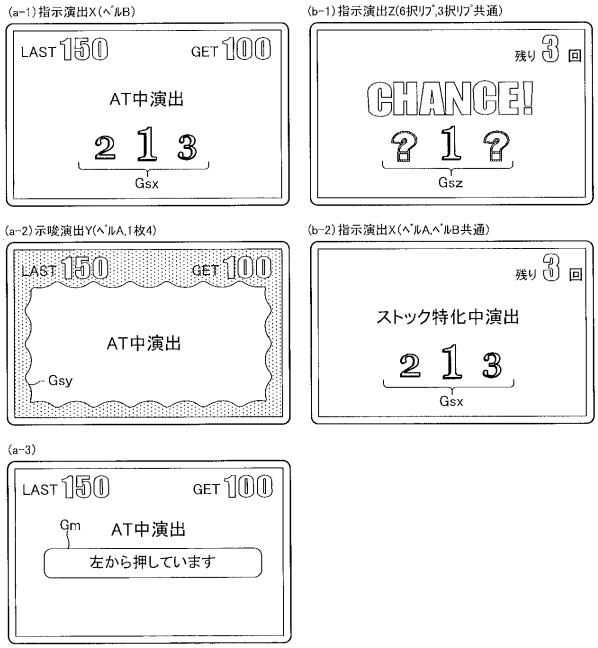
(b)指示ﾓｰﾄﾞb

第1ｺﾏﾝﾄﾞ	第2ｺﾏﾝﾄﾞ	演出	確率
A10(ﾍﾞﾙA) or A11(ﾍﾞﾙB)	B01(中左右)	指示演出X1	約1/7
	B02(中右左)	指示演出X2	約1/7
	B03(右左中)	指示演出X3	約1/7
	B04(右中左)	指示演出X4	約1/7
A02～06(ﾘﾌﾟ)	B99(なし)	左1st演出W	約1/7.3

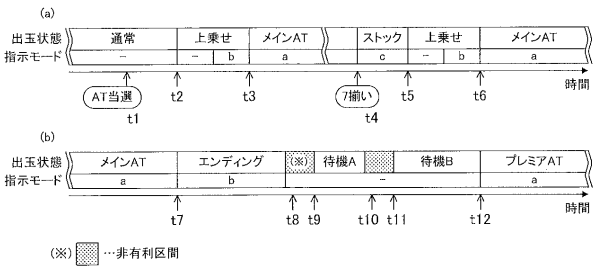
(c)指示ﾓｰﾄﾞc

第1ｺﾏﾝﾄﾞ	第2ｺﾏﾝﾄﾞ	演出	確率
A10(ﾍﾞﾙA) or A11(ﾍﾞﾙB)	B01(中左右)	指示演出X1	約1/7
	B02(中右左)	指示演出X2	約1/7
	B03(右左中)	指示演出X3	約1/7
	B04(右中左)	指示演出X4	約1/7
A02(択当て)	B05(中1st)	指示演出Z	約1/7.3
A03(択当て)			
A04(回復)			
A05～A06 (回復orﾌｪｲｸ)	B99(なし)		

【図１４】



【図１５】



【図１６】

(a)初期状態決定確率(内部中)

	設定0	設定1	設定2	設定4	設定5	設定6
待機A	100%	68%	64%	53%	35%	25%
待機B	－	32%	36%	47%	65%	75%

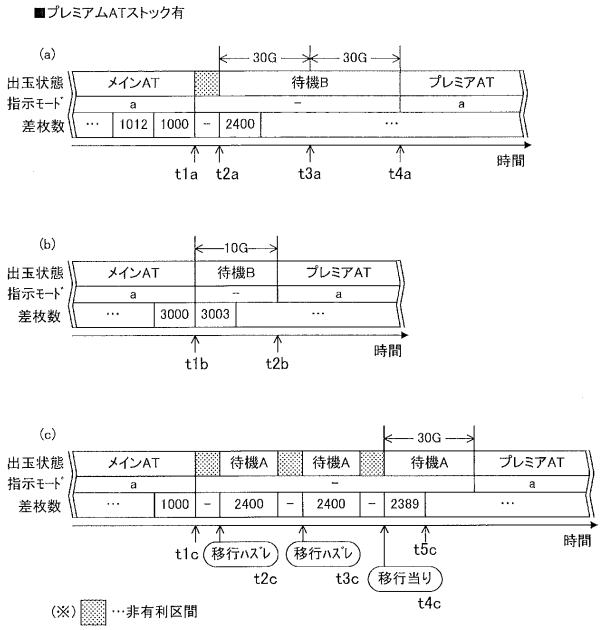
(b)プレミア移行当選確率(1G)

ﾊｽﾞﾚ	97.7%
当選	2.3%

(c)非有利区間の平均回数

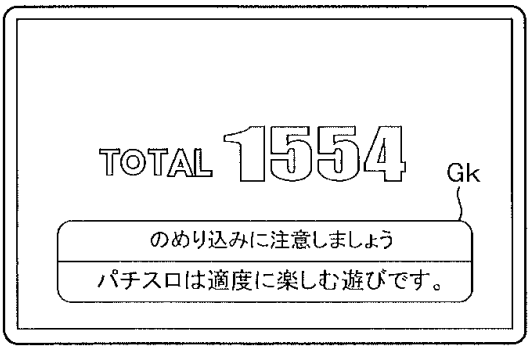
設定0	設定1	設定2	設定4	設定5	設定6
43回	3回	2.7回	2.1回	1.5回	1.3回

【図１７】



【図１８】

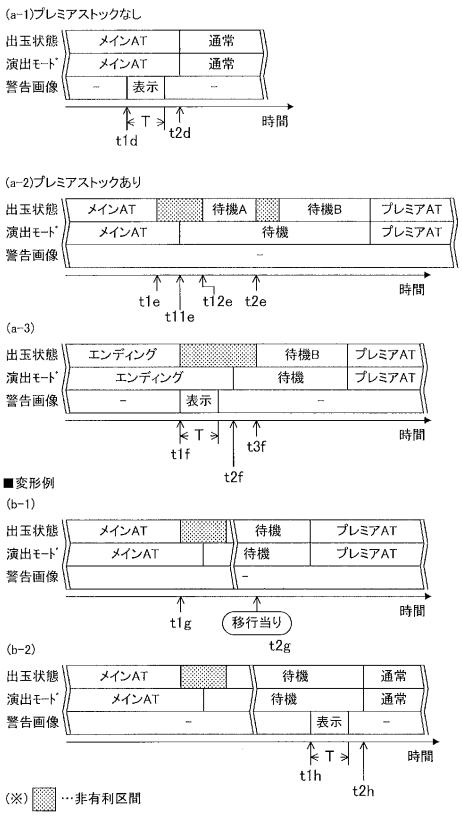
(a)リザルト画面Mr



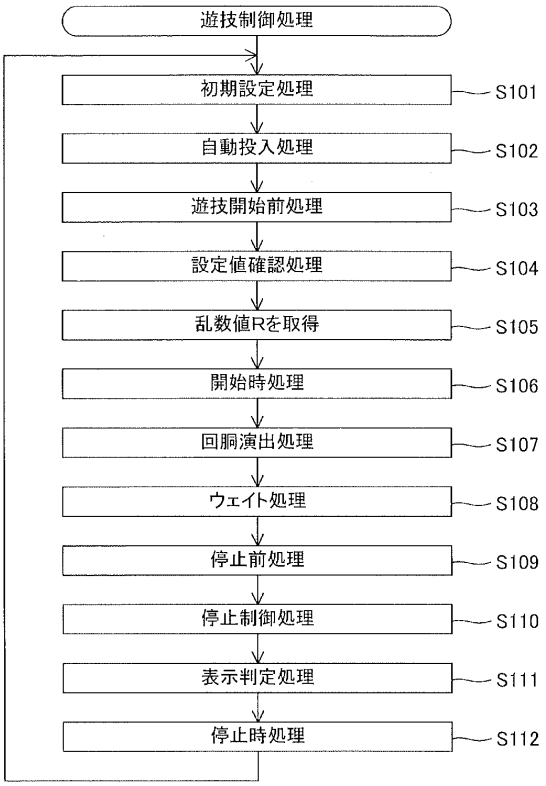
(b)

移行元	移行先	Gk
メインAT	通常	表示
	待機B	非表示
	非有利	
エンディング	非有利	表示
待機A	非有利	非表示

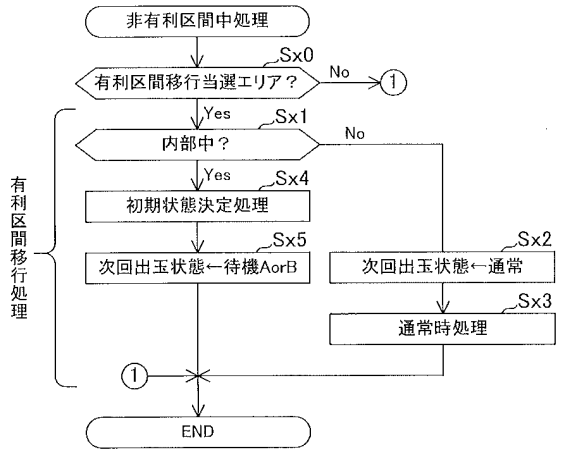
【図１９】



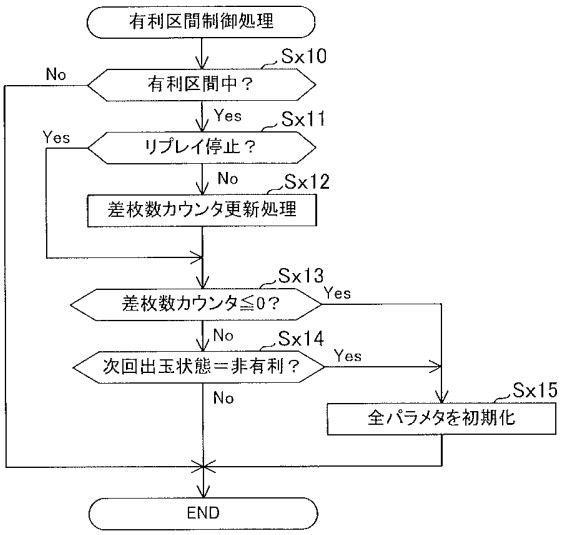
【図２０】



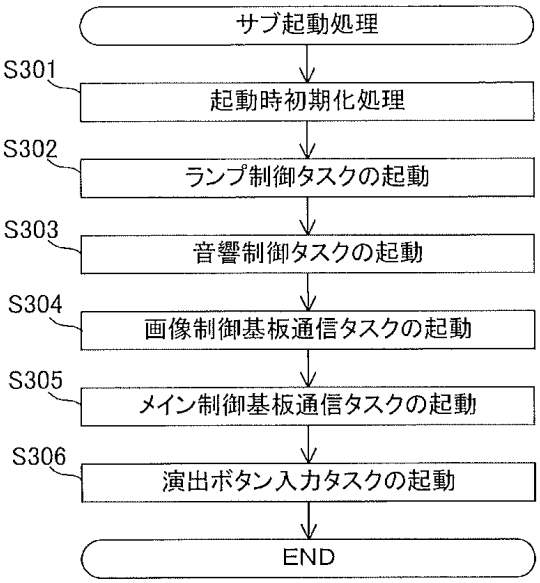
【図２１】



【図２２】

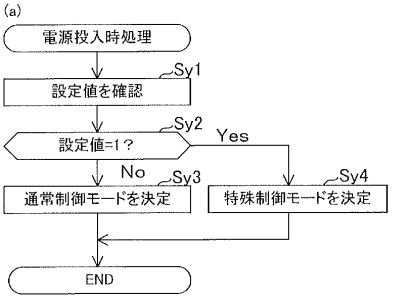


【図２３】



【図２４】

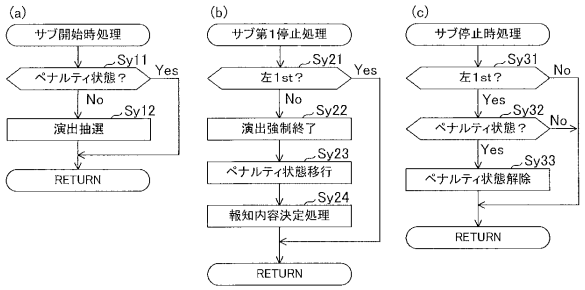
(a)



(b)

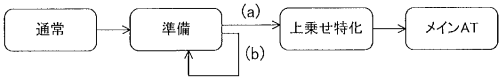
		通常制御	特殊制御
停止ボタン	無効時(非遊技中)	赤色	緑色
	有効時(遊技中)	青色	青色
マスタ音量		変更可能	最小値で固定
演出制御モード		変更可能	シンプルモードで固定

【図２５】



【図２６】

(a)出玉状態の遷移(一部抜粋)



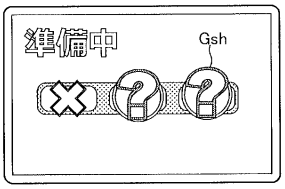
(b)指示決定ﾃｰﾌﾞﾙYj(指示ﾓｰﾄﾞj)

当選ｴﾘｱ	GP	指示番号	指示順序
ﾍﾞﾙB1～8	B	06	変則押順
その他	－	99	なし

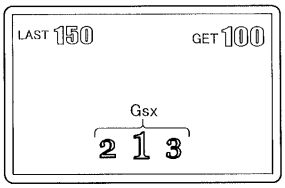
(c)特定演出決定ﾃｰﾌﾞﾙ(指示ﾓｰﾄﾞj)

第1ｺﾏﾝﾄﾞ	第2ｺﾏﾝﾄﾞ	演出
A11(ﾍﾞﾙB)	B06(変則押)	指示演出H

(d-1)指示演出H(ﾍﾞﾙB)



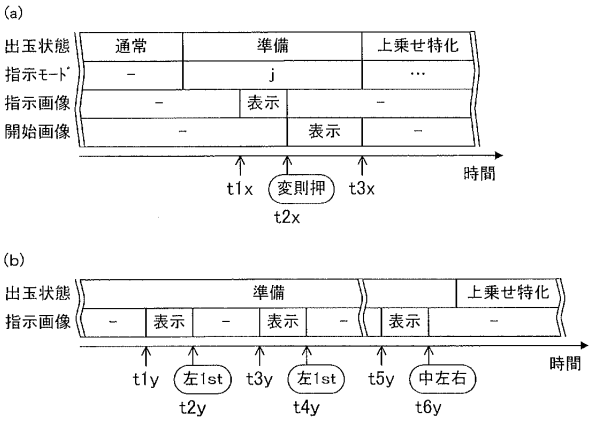
(d-2)指示演出X(ﾍﾞﾙB)



(d-3)開始演出



【図２７】

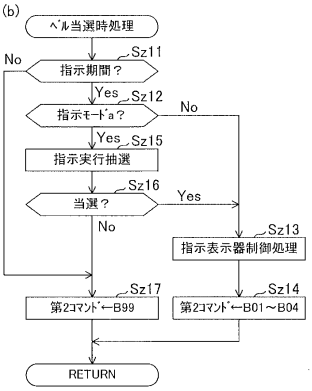


【図２８】

(a)

	GP	左1st		中1st		右1st	
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
⋮	⋮	⋮					
打順ﾍﾞﾙ01	X	1枚		8枚ﾍﾞﾙ	1枚		
打順ﾍﾞﾙ02		1枚		1枚	8枚ﾍﾞﾙ	1枚	
打順ﾍﾞﾙ03		1枚		1枚		8枚ﾍﾞﾙ	1枚
打順ﾍﾞﾙ04		1枚		1枚			8枚ﾍﾞﾙ
⋮	⋮	⋮					

(b)



(c-1)指示ﾓｰﾄﾞa

第1ｺﾏﾝﾄﾞ	第2ｺﾏﾝﾄﾞ	演出
A0F(ﾍﾞﾙX)	B01(中左右)	指示演出X1
	B02(中右左)	指示演出X2
	B03(右左中)	指示演出X3
	B04(右中左)	指示演出X4
	B99(なし)	示唆演出Y
A14(1枚4)	B99(なし)	

(c-2)指示ﾓｰﾄﾞb

第1ｺﾏﾝﾄﾞ	第2ｺﾏﾝﾄﾞ	演出
A0F(ﾍﾞﾙX)	B01(中左右)	指示演出X1
	B02(中右左)	指示演出X2
	B03(右左中)	指示演出X3
	B04(右中左)	指示演出X4

【手続補正書】
【提出日】令和6年6月18日(2024.6.18)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
停止操作可能な停止操作手段と、
各遊技において、複数種類の図柄を変動表示し、遊技の結果としての図柄組合せを停止操作に応じて停止表示可能な図柄表示手段と、
前記遊技制御手段からのコマンドに応じて演出を制御する演出制御手段と、
各種の指示が可能な指示手段と、
を具備する遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
規定数の遊技価値を用いた遊技を開始する遊技開始手段と、
各遊技において、各当選エリアのうちの何れかを決定する当選エリア決定手段と、
前記当選エリアと停止操作態様とに応じて、前記図柄組合せを停止表示させる図柄変動制御手段と、
前記図柄組合せに対応する遊技価値を付与可能にする遊技価値付与手段と、を具備し、
前記各当選エリアは、
正解態様で操作した場合に所定の遊技価値を付与し、不正解態様で操作した場合に前記所定の遊技価値を付与せず、前記正解態様が異なる複数種類の第１特定当選エリアと、
正解態様で操作した場合に特定の遊技価値を付与し、不正解態様で操作した場合に前記特定の遊技価値を付与せず、前記正解態様が異なる複数種類の第２特定当選エリアと、を含み、
前記第１特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示し且つ前記第２特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示しない第１状態と、前記第１特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示し且つ前記第２特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示する第２状態を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段を具備し、
前記指示手段は、前記第１状態および前記第２状態において前記正解態様を指示可能であり、
前記指示手段により前記正解態様が指示される場合において、前記第１状態において特定の停止操作態様が正解態様として指示される割合と、前記第２状態において前記特定の停止操作態様が正解態様として指示される割合は同一となり、
前記第１状態において、予め定められた所定条件が成立すると前記第２状態へ移行する
遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００５】
以上の課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、停止操作可能な停止操作手段と、各遊技において、複数種類の図柄を変動表示し、遊技の結果としての図柄組合せを停止操作に応じて停止表示可能な図柄表示手段と、遊技制御手段からのコマンドに応じて演出を制御する演出制御手段と、各種の指示が可能な指示手段と、を具備する遊技機であって、遊技制御手段は、規定数の遊技価値を用いた遊技を

開始する遊技開始手段と、各遊技において、各当選エリアのうちの何れかを決定する当選エリア決定手段と、当選エリアと停止操作態様とに応じて、図柄組合せを停止表示させる図柄変動制御手段と、図柄組合せに対応する遊技価値を付与可能にする遊技価値付与手段と、を具備し、各当選エリアは、正解態様で操作した場合に所定の遊技価値を付与し、不正解態様で操作した場合に所定の遊技価値を付与せず、正解態様が異なる複数種類の第１特定当選エリアと、正解態様で操作した場合に特定の遊技価値を付与し、不正解態様で操作した場合に特定の遊技価値を付与せず、正解態様が異なる複数種類の第２特定当選エリアと、を含み、第１特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示し且つ第２特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示しない第１状態と、第１特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示し且つ第２特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示する第２状態を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段を具備し、指示手段は、第１状態および第２状態において正解態様を指示可能であり、指示手段により正解態様が指示される場合において、第１状態において特定の停止操作態様が正解態様として指示される割合と、第２状態において特定の停止操作態様が正解態様として指示される割合は同一となり、第１状態において、予め定められた所定条件が成立すると第２状態へ移行する。

【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５３７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５３７】
本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、停止操作可能な停止操作手段と、各遊技において、複数種類の図柄を変動表示し、遊技の結果としての図柄組合せを停止操作に応じて停止表示可能な図柄表示手段と、遊技制御手段からのコマンドに応じて演出を制御する演出制御手段と、各種の指示が可能な指示手段と、を具備する遊技機であって、遊技制御手段は、規定数の遊技価値を用いた遊技を開始する遊技開始手段と、各遊技において、各当選エリアのうちの何れかを決定する当選エリア決定手段と、当選エリアと停止操作態様とに応じて、図柄組合せを停止表示させる図柄変動制御手段と、図柄組合せに対応する遊技価値を付与可能にする遊技価値付与手段と、を具備し、各当選エリアは、正解態様で操作した場合に所定の遊技価値を付与し、不正解態様で操作した場合に所定の遊技価値を付与せず、正解態様が異なる複数種類の第１特定当選エリアと、正解態様で操作した場合に特定の遊技価値を付与し、不正解態様で操作した場合に特定の遊技価値を付与せず、正解態様が異なる複数種類の第２特定当選エリアと、を含み、第１特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示し且つ第２特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示しない第１状態と、第１特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示し且つ第２特定当選エリアが当選したときに正解態様を指示する第２状態を含む各状態の何れかに制御可能な状態制御手段を具備し、指示手段は、第１状態および第２状態において正解態様を指示可能であり、指示手段により正解態様が指示される場合において、第１状態において特定の停止操作態様が正解態様として指示される割合と、第２状態において特定の停止操作態様が正解態様として指示される割合は同一となり、第１状態において、予め定められた所定条件が成立すると第２状態へ移行する。