

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7532188号
(P7532188)

(45)発行日 令和6年8月13日(2024.8.13)

(24)登録日 令和6年8月2日(2024.8.2)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 5 1

請求項の数 1 (全108頁)

(21)出願番号 特願2020-168869(P2020-168869)
 (22)出願日 令和2年10月6日(2020.10.6)
 (65)公開番号 特開2022-61093(P2022-61093A)
 (43)公開日 令和4年4月18日(2022.4.18)
 審査請求日 令和5年9月7日(2023.9.7)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 金子 和孝

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記導出操作手段の操作態様を報知する報知手段と、

背景画像を表示する背景制御を行う背景制御手段と、

有利であることを示唆する示唆制御を行う示唆制御手段と、を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記導出操作手段が対応する操作態様で操作されることで該操作態様に対応する表示結果を導出する制御を行い、

前記複数種類の状態は、第1状態と、前記第1状態よりも前記導出操作手段の操作態様が報知される割合の高い第2状態と、を含み、

複数種類の前記背景制御は、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替える第1背景制御と、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替えない第2背景制御と、を含み、

前記背景制御手段は、

10

20

前記第1状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるとときは、前記第1背景制御よりも高い割合で前記第2背景制御を行い、
前記第2状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるとときは、前記第2背景制御よりも高い割合で前記第1背景制御を行い、
前記第2背景制御が行われるときに、今回ゲームが開始される前に表示されていた前回背景画像を引き継いで今回ゲームにおいて表示される、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。 10

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、内部抽選において特定役が当選した場合に、特定の図柄組合せを導出させるためにストップスイッチの操作態様を報知するものが提案されている（たとえば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-209290号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載されたスロットマシンは、ストップスイッチの操作態様を報知するナビ演出と、背景画像を表示する背景制御との一体感を出すように構成されているが、ストップスイッチの操作態様が報知されるときに行われる背景制御に関して改良の余地がある。 30

【0005】

本発明は、操作態様の報知に応じて背景制御を行う構成に関連して改良を施したスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン1）において、

複数種類の状態に制御可能な状態制御手段（メイン制御部41）と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ8L, 8C, 8R）と、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部41による内部抽選）と、 40

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部41によるリール制御）と、

前記導出操作手段の操作態様を報知する報知手段（たとえば、サブ制御部91によるナビ演出を実行する処理）と、

背景画像を表示する背景制御を行う背景制御手段（たとえば、サブ制御部91による背景制御）と、

有利であることを示唆する示唆制御を行う示唆制御手段（たとえば、サブ制御部91による示唆制御）と、を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果（ナビ小役、特定小役）にもとづい 50

て、前記導出操作手段が対応する操作態様（ナビ小役、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順）で操作されることで該操作態様に対応する表示結果（ナビ小役、特定小役 A , B , C のいずれか）を導出する制御を行い、

前記複数種類の状態は、第1状態（通常状態、前兆状態）と、前記第1状態よりも前記導出操作手段の操作態様が報知される割合の高い第2状態（C Z 状態、A T 状態）と、を含み、

複数種類の前記背景制御は、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替える第1背景制御と、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替えない第2背景制御と、を含み、

前記背景制御手段は、

前記第1状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるときは、前記第1背景制御よりも高い割合で前記第2背景制御を行い、

10

前記第2状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるときは、前記第2背景制御よりも高い割合で前記第1背景制御を行い、

前記第2背景制御が行われるときに、今回ゲームが開始される前に表示されていた前回背景画像を引き継いで今回ゲームにおいて表示される。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

20

【図4】遊技状態の遷移について説明するための図である。

【図5】内部抽選の抽選対象について説明するための図である。

【図6】ナビ対象役について説明するための図である。

【図7】通常遊技状態と、特別遊技状態における小役の当選確率について説明するための図である。

【図8】メイン制御部が行うメイン処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図9】通常区間および有利区間における遊技の流れを示す図である。

【図10】抽選用フラグ書き換え処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図11】ナビ背景制御を説明するための図である。

【図12】示唆制御を説明するための図である。

30

【図13】示唆制御の実行タイミングを説明するための図である。

【図14】通常状態および前兆状態におけるナビ報知および各演出の実行態様について説明するための図である。

【図15】C Z 状態およびA T 状態におけるナビ報知および各演出の実行態様（第1形態）について説明するための図である。

【図16】通常区間におけるナビ報知および各演出の実行態様について説明するための図である。

【図17】通常状態、前兆状態および通常区間にてナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図18】通常状態、前兆状態および通常区間にてナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

40

【図19】通常状態および前兆状態にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図20】通常状態および前兆状態にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図21】C Z 状態およびA T 状態にてナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図22】C Z 状態およびA T 状態にてナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図23】C Z 状態およびA T 状態にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するた

50

めの図である。

【図 2 4】C Z 状態および A T 状態にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 2 5】C Z 状態および A T 状態にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 2 6】通常区間にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 2 7】通常区間にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 2 8】C Z 状態および A T 状態にてスイカ当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 2 9】A T 開始時における特定小役当選時およびナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。 10

【図 3 0】リザルト報知時における特定小役当選時およびナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 3 1】上乗せ時における特定小役当選時およびナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 3 2】前兆演出モードの移行割合を説明するための図である。

【図 3 3】前兆演出の一例を説明するための図である。

【図 3 4】第 2 形態の C Z 状態および A T 状態におけるナビ報知および各演出の実行態様について説明するための図である。

【図 3 5】第 2 形態の C Z 状態および A T 状態にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。 20

【図 3 6】第 2 形態の C Z 状態および A T 状態にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 3 7】第 2 形態の C Z 状態および A T 状態にて特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 3 8】第 3 形態の C Z 状態および A T 状態におけるナビ報知および各演出の実行態様について説明するための図である。

【図 3 9】第 4 形態の通常状態および前兆状態におけるナビ報知および各演出の実行態様について説明するための図である。

【図 4 0】第 4 形態の通常状態および前兆状態における特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。 30

【図 4 1】第 4 形態の通常状態および前兆状態における特定小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

【図 4 2】第 5 形態の通常状態および前兆状態におけるナビ報知および各演出の実行態様について説明するための図である。

【図 4 3】前段演出の実行状況を説明するための図である。

【図 4 4】遊技機情報表示器の表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 8】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。 40

【0 0 0 9】

本発明の実施の形態に係るスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン 1）において、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R ）と、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による内部抽選）と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるリール制御）と、

前記導出操作手段の操作態様を報知する報知手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるナビ演出を実行する処理）と、

背景画像を表示する背景制御を行う背景制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 による背景制御）と、

有利であることを示唆する示唆制御を行う示唆制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 による示唆制御）と、を備え、

前記事前決定手段の決定結果は、第 1 量の遊技用価値（たとえば、メダル 15 枚）の付与を伴う第 1 特定表示結果（たとえば、主小役の図柄組合せ）の導出を許容する第 1 特定決定結果（たとえば、ナビ小役当選）と、当該第 1 量よりも少ない第 2 量の遊技用価値（たとえば、メダル 1 枚）の付与を伴う第 2 特定表示結果（たとえば、1 枚の図柄組合せ）の導出を許容する第 2 特定決定結果（たとえば、特定小役当選）とを含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって報知された操作態様（たとえば、主小役を導出させる操作態様）で前記導出操作手段が操作されたときに、前記第 1 特定表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって報知された操作態様（たとえば、1 枚を導出させる操作態様）で前記導出操作手段が操作されたときに、前記第 2 特定表示結果を導出し、

前記背景制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるとき（たとえば、15 枚ナビ時）と、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるとき（たとえば、1 枚ナビ時）とで異なる選択割合で、複数種類の前記背景制御のうちのいずれかを行い（たとえば、図 1 1 に示すナビ背景制御を参照）、

前記示唆制御手段は、前記背景制御手段によって行われた前記背景制御に対応して前記示唆制御を行う（たとえば、図 1 2 (a) に示す示唆制御の実行割合を参照）、ことを特徴としている。

【0010】

この特徴によれば、第 1 量の遊技用価値の付与を伴う第 1 特定表示結果の導出を許容する第 1 特定決定結果、および、第 1 量よりも少ない第 2 量の遊技用価値の付与を伴う第 2 特定表示結果の導出を許容する第 2 特定決定結果のうち、いずれの決定結果のときに導出操作手段の操作態様が報知されるかに応じて背景制御が変化可能である。このため、操作態様の報知の重要度に応じて行われる背景制御によって、操作態様の報知を遊技者に適切にアピールすることができる。さらに、いずれの背景制御が行われるかに応じて示唆制御も変化可能である。このため、操作態様の報知の重要度に応じて、適切な示唆制御を行うことができる。

【0011】

さらに、スロットマシンは、以下のように構成されている。

形態 1 のスロットマシンは、

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

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン 1 ）において、

複数種類の状態に制御可能な状態制御手段（メイン制御部 4 1 ）と、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R ）と、

10

20

30

40

50

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、
前記導出操作手段の操作態様を特定可能な操作情報（ナビ番号）を報知する操作情報報知手段（ナビ報知）と、

遊技者にとって有利な有利制御（通常ゲーム数短縮抽選、第2 A T 抽選、第1上乗せ抽選）を行う有利制御手段（メイン制御部41）と、を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）である場合に、前記導出操作手段が第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）で操作されることで特定数（15枚）の遊技用価値の付与を伴う第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）を導出し、前記導出操作手段が第2態様（1枚を入賞させる停止操作順）で操作されることで遊技用価値の付与を伴わないまたは前記特定数未満（1枚）の遊技用価値の付与を伴う第2表示結果（1枚）を導出する制御を行い、

複数種類の状態は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）である場合に前記第2態様（1枚を入賞させる停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）を報知させることができない通常状態（通常状態、前兆状態）と、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）である場合に前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）を報知させることができない特定状態（C Z 状態、A T 状態）と、を含み、

前記有利制御手段（メイン制御部41）は、前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記第2表示結果（1枚）が導出された場合に、前記有利制御（通常ゲーム数短縮抽選、第2 A T 抽選、第1上乗せ抽選）を行うことが可能である、ことを特徴としている。

【0012】

この特徴によれば、特定状態では、操作情報報知手段により報知された態様で導出操作手段を操作することで、第1表示結果が導出され特定数の遊技用価値を獲得できる一方、通常状態では、操作情報報知手段により報知された態様で導出操作手段を操作することで、第2表示結果が導出され、遊技用価値を獲得できないまたは第1表示結果よりも獲得できる遊技用価値は減少するが、有利制御が行われるようになっており、通常状態であるか、特定状態であるか、によって事前決定手段の決定結果が特定結果となった場合に導出すべき表示結果が変化するので、興奮を高めることができる。

【0013】

形態2のスロットマシンは、形態1に記載のスロットマシンであって、
演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）を備え、

前記演出制御手段は、前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）または前記第2表示結果（1枚）のうちの一方の表示結果が導出された場合と、前記特定状態（C Z 状態、A T 状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）または前記第2表示結果（1枚）のうちの一方の表示結果が導出された場合と、で異なる演出制御（ナビ演出、操作時演出、入賞演出）を実行する、ことを特徴としている。

【0014】

この特徴によれば、第1表示結果または第2表示結果のうちの一方の表示結果が導出された場合に、通常状態であるか特定状態であるかに応じて好適な演出制御を実行することができる。

【0015】

形態3のスロットマシンは、形態2に記載のスロットマシンであって、
前記演出制御手段は、

前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、前記第2表示結果（1枚）が導出された場合に、所定演出（リールフラッシュ、好機音の出力）を実行し、

前記特定状態（C Z 状態、A T 状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、前記第2表示結果（1枚）が導出された場合に、所定演出（リール

10

20

30

40

50

フラッシュ、好機音の出力)を実行しない、ことを特徴としている。

【0016】

この特徴によれば、通常状態においては、有利制御が行われることとなる第2表示結果が導出されたことに注目させることができる。

【0017】

形態4のスロットマシンは、形態2または3に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段は、

前記特定状態(CZ状態、AT状態)において前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役)となり、前記第1表示結果(特定小役A, B, Cのいずれか)が導出された場合に、特定演出(払出音の出力、獲得表示)を実行し、

10

前記通常状態(通常状態、前兆状態)において前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役)となり、前記第1表示結果(特定小役A, B, Cのいずれか)が導出された場合に、前記特定演出(払出音の出力、獲得表示)を実行しない、ことを特徴としている。

【0018】

この特徴によれば、通常状態においては、第1表示結果が導出されることが推奨される表示結果であると認識されてしまうことを防止できる。

【0019】

形態5のスロットマシンは、形態1~4のいずれかに記載のスロットマシンであって、演出の制御を行う演出制御手段(サブ制御部91)を備え、

複数種類の状態は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役)である場合に操作情報(ナビ番号)が報知されない所定状態(通常区間)を含み、

20

前記演出制御手段(サブ制御部91)は、前記通常状態(通常状態、前兆状態)において前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役)となり、前記第1表示結果(特定小役A, B, Cのいずれか)または前記第2表示結果(1枚)のうちの一方の表示結果が導出された場合と、前記所定状態(通常区間)において前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役)となり、前記第1表示結果(特定小役A, B, Cのいずれか)または前記第2表示結果(1枚)のうちの一方の表示結果が導出された場合と、で異なる演出制御(ナビ演出、操作時演出、入賞演出)を実行する、ことを特徴としている。

【0020】

この特徴によれば、第1表示結果または第2表示結果のうちの一方の表示結果が導出された場合に、通常状態であるか所定状態であるかに応じて好適な演出制御を実行することができる。

30

【0021】

形態6のスロットマシンは、形態5に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段(サブ制御部91)は、

前記通常状態(通常状態、前兆状態)において前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役)となり、前記第2表示結果(1枚)が導出された場合に、所定演出(リールフラッシュ、好機音の出力)を実行し、

前記所定状態(通常区間)において前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役)となり、前記第2表示結果(1枚)が導出された場合に、所定演出(リールフラッシュ、好機音の出力)を実行しない、ことを特徴としている。

40

【0022】

この特徴によれば、通常状態においては、有利制御が行われることとなる第2表示結果が導出されたことに注目させることができる。

【0023】

形態7のスロットマシンは、形態5または6に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段(サブ制御部91)は、

前記所定状態(通常区間)において前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役)となり、前記第1表示結果(特定小役A, B, Cのいずれか)が導出された場合に、特定演出(払出音の出力)を実行し、

50

前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合に、前記特定演出（払出音の出力）を実行しない、ことを特徴としている。

【0024】

この特徴によれば、通常状態においては、第1表示結果が導出されることが推奨される表示結果であると認識されてしまうことを防止できる。

【0025】

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

前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）は、複数の態様（複数の停止操作順）を含み、
10

前記操作情報報知手段（ナビ報知）は、前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）である場合に、前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に含まれる複数の態様（複数の停止操作順）のうち一の態様（一の停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）を報知する、ことを特徴としている。

【0026】

この特徴によれば、特定状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となった場合には、第1態様が複数の態様を含む場合であっても一の態様に対応する操作情報が報知されるため、第1態様に対応する操作情報が複雑とならない。

【0027】

形態9のスロットマシンは、形態1～8のいずれかに記載のスロットマシンであって、演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）を備え、
20

前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）は、複数の態様（複数の停止操作順）を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部91）は、

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）である場合に、前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に含まれる複数の態様（複数の停止操作順）のうちいずれかの態様を報知する報知演出（ナビ演出）を実行可能であり、
30

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、報知演出（ナビ演出）により報知された態様で前記導出操作手段が操作されて前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合と、前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、報知演出（ナビ演出）により報知された態様と異なる態様で前記導出操作手段が操作されて前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合と、で異なる演出制御（ナビ演出、操作時演出、入賞演出）を実行する、ことを特徴としている。

【0028】

この特徴によれば、特定状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となり、特定数の遊技用価値が付与される場合に、報知演出により報知された態様で導出制御手段を操作したか否かを、演出の違いによって認識させることができる。
40

【0029】

形態10のスロットマシンは、形態9に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段（サブ制御部91）は、

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、報知演出（ナビ演出）により報知された態様で前記導出操作手段が操作されて前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合に、特定タイミング（第3停止操作のタイミング）で報知演出（ナビ演出）を終了させ、
50

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）であり、報知演出（ナビ演出）により報知された態様と異なる態様で前記導

出操作手段が操作されて前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合に、前記特定タイミング（第3停止操作のタイミング）よりも早いタイミングで報知演出（ナビ演出）を終了させる、ことを特徴としている。

【0030】

この特徴によれば、特定状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となり、特定数の遊技用価値が付与される場合に、報知演出により報知された様で導出制御手段を操作したか否かを、報知演出が終了するタイミングによって認識させることができる。

【0031】

形態11のスロットマシンは、形態1～10のいずれかに記載のスロットマシンであつて、

前記演出制御手段（サブ制御部91）は、

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、報知演出（ナビ演出）により報知された様で前記導出操作手段が操作されて前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合に、特定演出（獲得表示）を実行し、

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）であり、報知演出（ナビ演出）により報知された様と異なる様で前記導出操作手段が操作されて前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合に、特定演出（獲得表示）を実行しない、ことを特徴としている。

【0032】

この特徴によれば、特定状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となり、特定数の遊技用価値が付与される場合に、報知演出により報知された様で導出制御手段を操作したか否かを、特定演出が実行されるか否かによって認識させることができる。

【0033】

形態12のスロットマシンは、形態1～11のいずれかに記載のスロットマシンであつて、

演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）を備え、

前記演出制御手段（サブ制御部91）は、前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、報知演出（ナビ演出）により報知された様と異なる様で前記導出操作手段が操作された場合と、前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、報知演出（ナビ演出）により報知された様と異なる様で前記導出操作手段が操作された場合と、で異なる演出制御（ナビ演出、操作時演出、入賞演出）を実行する、ことを特徴としている。

【0034】

この特徴によれば、報知演出により報知された様と異なる様で導出操作手段が操作された場合に、通常状態であるか特定状態であるかに応じて好適な演出制御を実行することができる。

【0035】

形態13のスロットマシンは、形態12に記載のスロットマシンであつて、

前記演出制御手段（サブ制御部91）は、

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、報知演出（ナビ演出）により報知された様と異なる様で前記導出操作手段が操作された場合に、異操作演出（間違い演出）を実行し、

前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、報知演出（ナビ演出）により報知された様と異なる様で前記導出操作手段が操作された場合に、異操作演出（間違い演出）を実行しない、ことを特徴としている。

【0036】

この特徴によれば、特定状態において報知演出により報知された様と異なる様で導

10

20

30

40

50

出操作手段を操作すると、通常状態よりも不利益の度合いが大きいことを認識させることができる。

【 0 0 3 7 】

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

演出の制御を行う演出制御手段を（サブ制御部 9 1 ）備え、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1 ）は、

前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）である場合に、前記第 2 態様（1 枚を入賞させる停止操作順）を報知する報知演出（ナビ演出）を実行可能であり、

前記特定状態（C Z 状態、A T 状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）である場合に、前記第 1 態様（特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順）を報知する報知演出（ナビ演出）を実行可能であり、

特定結果は、第 1 特定結果（右特定小役）と、第 2 特定結果（左特定小役）と、を含み、第 1 特定結果（右特定小役）に対応する第 1 態様（特定小役 C を入賞させる停止操作順）と、第 2 特定結果（左特定小役）に対応する第 2 態様（1 枚を入賞させる停止操作順）と、は共通の特定態様（左リールを第 1 停止とする停止操作順）を含み、

前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記事前決定手段の決定結果が第 2 特定結果（左特定小役）となり、前記第 2 態様（1 枚を入賞させる停止操作順）として前記特定態様（左リールを第 1 停止とする停止操作順）を報知する報知演出（ナビ演出）を実行する場合と、前記特定状態（C Z 状態、A T 状態）において前記事前決定手段の決定結果が第 1 特定結果（右特定小役）となり、前記第 1 態様（特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順）として前記特定態様（左リールを第 1 停止とする停止操作順）を報知する報知演出（ナビ演出）を実行する場合と、で演出態様が異なる、ことを特徴としている。

【 0 0 3 8 】

この特徴によれば、共通の特定態様を報知する場合でも、報知演出の演出態様によって、第 1 表示結果が導出されるか、第 2 表示結果が導出されるかが分かりやすくなる。

【 0 0 3 9 】

形態 1 5 のスロットマシンは、形態 1 4 に記載のスロットマシンであつて、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の所定結果（ナビ小役）のうちいずれかの種類の所定結果である場合に、前記導出操作手段が所定結果の種類に応じた態様（主小役を入賞させる停止操作順）で操作されることで遊技用価値の付与を伴う所定表示結果（主小役）を導出し、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1 ）は、前記特定状態（C Z 状態、A T 状態）において前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の所定結果（ナビ小役）である場合に、所定結果の種類に応じた態様（主小役を入賞させる停止操作順）を報知する報知演出（ナビ演出）を実行可能であり、

所定結果の種類に応じた態様（主小役を入賞させる停止操作順）は、前記特定態様（左リールを第 1 停止とする停止操作順のうち左中右の停止操作順）を含み、

前記特定状態（C Z 状態、A T 状態）において前記事前決定手段の決定結果が第 1 特定結果となり、前記第 1 態様（特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順）として前記特定態様（左リールを第 1 停止とする停止操作順）を報知する報知演出（ナビ演出）を実行する場合と、前記特定状態（C Z 状態、A T 状態）において前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の所定結果（ナビ小役）となり、所定結果の種類に応じた態様（主小役を入賞させる停止順）として前記特定態様（左リールを第 1 停止とする停止操作順のうち左中右の停止操作順）を報知する報知演出（ナビ演出）を実行する場合と、で演出態様が同一であるまたは類似している、ことを特徴としている。

【 0 0 4 0 】

この特徴によれば、特定状態においては、特定態様を報知する報知演出を実行する場合

10

20

30

40

50

に、事前決定手段の決定結果が異なっても違和感なく報知演出を実行することができる。

【0041】

形態16のスロットマシンは、形態1～15のいずれかに記載のスロットマシンであつて、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の所定結果（ナビ小役）のうちいずれかの種類の所定結果である場合に、前記導出操作手段が所定結果の種類に応じた態様（主小役を入賞させる停止操作順）で操作されることで遊技用価値の付与を伴う所定表示結果（主小役）を導出し、

前記特定状態（CZ状態、AT状態）は、前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の所定結果（ナビ小役）である場合に、所定結果の種類に応じた態様（主小役を入賞させる停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）を報知させることができた状態であり、

所定結果の種類に応じた態様（主小役を入賞させる停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）は、前記第1態様（特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）と共に操作情報を含む、ことを特徴としている。

【0042】

この特徴によれば、所定結果の種類に応じた態様に対応する操作情報を別に、第1態様に対応する操作情報を必要としないため、操作態様報知手段により操作情報を報知するためのデータ量を削減できる。

【0043】

形態17のスロットマシンは、形態16に記載のスロットマシンであつて、

演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）と、

前記操作情報報知手段（メイン制御部41）が報知する操作情報（ナビ番号）を特定可能な操作制御情報（ナビコマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に送信する操作制御情報送信手段（メイン制御部41）と、

を備え、

前記操作制御情報送信手段（メイン制御部41）は、所定結果の種類に応じた態様（主小役を入賞させる停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）が報知される場合と、前記第1態様（特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）が報知される場合と、で操作情報（ナビ番号）が共通する場合に、共通の操作制御情報（ナビコマンド）を送信する、ことを特徴としている。

【0044】

この特徴によれば、所定結果の種類に応じた態様に対応する操作情報を特定可能な操作制御情報とは別に、第1態様に対応する操作情報を特定可能な操作制御情報を必要としないため、操作制御情報を送信するためのデータ量を削減できる。

【0045】

形態18のスロットマシンは、形態1～17いずれかに記載のスロットマシンであつて、

前記操作情報報知手段（メイン制御部41）により操作情報（ナビ報知）が報知されたゲームにおいて付与された遊技用価値である報知遊技用価値（遊技機が出荷されてからの指示込総払枚数および過去6000ゲーム間の指示込総払枚数）を計数する報知遊技用価値計数手段（メイン制御部41）と、

前記操作情報報知手段（メイン制御部41）により操作情報（ナビ番号）が報知されたか否かに関わらず付与された遊技用価値である総遊技用価値（遊技機が出荷されてからのメダルの総払枚数および過去6000ゲーム間のメダルの総払枚数）を計数する総遊技用価値計数手段（メイン制御部41）と、

前記総遊技用価値に対する前記報知遊技用価値の比率である報知遊技用価値比率（総累計払枚数に対する指示込役物払枚数比率および6000ゲーム間の指示込役物払枚数比率）を算出する報知遊技用価値比率算出手段（メイン制御部41）と、

前記報知遊技用価値比率を表示可能な報知遊技用価値比率表示手段（遊技機情報表示器50）と、を備え、

前記第1態様（特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順）は、複数の態

10

20

30

40

50

様（複数の停止操作順）を含み、

前記操作情報報知手段（メイン制御部41）は、前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）である場合に、前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に含まれる複数の態様（複数の停止操作順）のうちいずれかの態様に対応する操作情報（ナビ番号）を報知し、

前記報知遊技用価値計数手段（メイン制御部41）は、

前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、前記操作情報報知手段（メイン制御部41）により前記第2態様（1枚を入賞させる停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）が報知され、前記導出操作手段が前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に含まれる複数の態様（複数の停止操作順）のうちいずれかの態様で操作されて前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合に、前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）の導出に伴って付与された遊技用価値を前記報知遊技用価値（遊技機が出荷されてからの指示込総払枚数および過去6000ゲーム間の指示込総払枚数）として計数し、

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、前記操作情報報知手段（メイン制御部41）により前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に含まれる複数の態様（複数の停止操作順）のうちいずれかの態様に対応する操作情報（ナビ番号）が報知され、前記導出操作手段が前記第2態様（1枚を入賞させる停止操作順）で操作されて前記第2表示結果（1枚）が導出された場合に、前記第2表示結果の導出に伴って付与された遊技用価値を前記報知遊技用価値（遊技機が出荷されてからの指示込総払枚数および過去6000ゲーム間の指示込総払枚数）として計数し、

前記特定状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役）となり、前記操作情報報知手段（メイン制御部41）により前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に含まれる複数の態様（複数の停止操作順）のうち一の態様（一の停止操作順）に対応する操作情報（ナビ番号）が報知され、前記導出操作手段が前記第1態様（特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順）に含まれる複数の態様（複数の停止操作順）のうち他の態様で操作されて前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）が導出された場合に、前記第1表示結果（特定小役A，B，Cのいずれか）の導出に伴って付与された遊技用価値を前記報知遊技用価値（遊技機が出荷されてからの指示込総払枚数および過去6000ゲーム間の指示込総払枚数）として計数する、ことを特徴としている。

【0046】

この特徴によれば、操作情報報知手段によって報知されたゲームにおいては、操作情報報知手段によって報知された操作情報に対応する態様以外の態様で操作された場合でも、付与された遊技用価値を報知遊技用価値として計数するため、報知遊技用価値比率を好適に算出することができる。

【実施例】

【0047】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例について図面を用いて説明する。本実施例のスロットマシン1は、図1に示すように、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。スロットマシン1の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール2L，2C，2R（以下、左リール、中リール、右リールと呼ぶことがある）が水平方向に並設されており、図1に示すように、これらリール2L，2C，2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が、スロットマシン1の正面の略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。また、図2に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「赤7」、「白7」、「リプレイa」、「リプレイb」、「ベルa」、「ベルb」、「ベルc」、「ス

10

20

30

40

50

イカ」、「チェリー」、「プラム」)が所定の順序で配列されている。

【0048】

なお、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としてもよい。また、本実施例では、リール2L, 2C, 2Rにより図柄を可変表示させる可変表示部を構成しているが、可変表示部は、リール以外であってもよく、たとえば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることができ構成でもよい。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成してもよい。

【0049】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット(遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数)を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数(本実施例では、通常遊技状態:3、特別遊技状態:2)の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L, 2C, 2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L, 8C, 8Rが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

【0050】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードや、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様に対応する操作情報(ナビ報知)などが表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BED16、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、遊技区間が有利区間に制御されている旨を点灯により報知する区間表示LED19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20、が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

20

【0051】

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21(図3参照)が設けられており、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L, 8C, 8Rによるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED22L, 22C, 22R(図3参照)がそれぞれ設けられている。

30

【0052】

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

40

【0053】

スロットマシン1の前面扉1bの内側には、所定キー操作によりスロットマシン1の外部からのエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、スロットマシン1の内部に設けられたホッパータンク側またはメダル払

50

出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0、メダル投入部 4 から投入されてホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c を有するメダルセレクタ 2 9 が設けられている。

【 0 0 5 4 】

また、スロットマシン 1 の内部には、メイン制御部 4 1 からの制御信号に応じて前述のリール 2 L , 2 C , 2 R を回転させたり停止させたりするためのリールユニット 3 4、メイン制御部 4 1 からの制御信号に応じてメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーユニット 3 5 が設けられている。

【 0 0 5 5 】

また、スロットマシン 1 の内部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット / 設定スイッチ 3 8、電源を on / off する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

10

【 0 0 5 6 】

スロットマシン 1 の内部には、遊技制御基板 4 0 が筐体 1 a の内部の所定位置に取り付けられた状態において、遊技制御基板 4 0 の正面側（遊技者側）の下部には 4 枚の 7 セグメント表示器で構成される遊技機情報表示器 5 0 が配置されている（図示略）。遊技機情報表示器 5 0 は、遊技制御基板 4 0 が基板ケースに封入されている状態で、当該基板ケースの外部から表示内容を視認可能となっており、メイン制御部 4 1 により集計されて遊技機情報表示器 5 0 に表示されるスロットマシン 1 における遊技の履歴に基づく遊技機情報を、店員などが認識できるようになっている。

20

【 0 0 5 7 】

図 3 に示すように、スロットマシン 1 には、遊技制御基板 4 0 、演出制御基板 9 0 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技（ゲーム）の制御が行われ、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出の制御が行われる。

【 0 0 5 8 】

遊技制御基板 4 0 には、前述の M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 、精算スイッチ 1 0、リセットスイッチ 2 3、投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c 、リールユニット 3 4 のリールセンサ（図示略）、ホッパーユニット 3 5 の払出センサおよび満タンセンサ（図示略）、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 が接続されており、これら接続されたスイッチ類などの検出信号が入力されるようになっている。

30

【 0 0 5 9 】

また、遊技制御基板 4 0 には、前述のクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6、スタート有効 L E D 1 8、区間表示 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0、B E T スイッチ有効 L E D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R 、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、リールユニット 3 4、ホッパーユニット 3 5 が接続されており、これら電気部品と、遊技制御基板 4 0 に搭載された遊技機情報表示器 5 0 は、遊技制御基板 4 0 に搭載された後述のメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

40

【 0 0 6 0 】

また、遊技制御基板 4 0 には、遊技の制御を行うメイン制御部 4 1 が搭載されている。メイン制御部 4 1 は、プログラムなどが記憶される R O M 4 1 b 、ワークデータが一時的に記憶される R A M 4 1 c を備え、R O M 4 1 b に記憶されたプログラムに従って各種の制御を行う。

【 0 0 6 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部 9 1 からメイン制御部 4 1 へ向けてコマンドが送られることはない。

50

【 0 0 6 2 】

演出制御基板 9 0 には、前述の液晶表示器 5 1、音声を出力可能なスピーカ、演出に用いられ遊技者側から視認可能な演出用 L E D 5 7 などの演出装置が接続されており、これら演出装置の出力状態は、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により制御可能となっている。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御などを行うようになっている。

【 0 0 6 3 】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わる構成である。詳しくは、内部抽選や A T 抽選などの遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わらるようになっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

10

【 0 0 6 4 】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を O N 状態としてからスロットマシン 1 の電源スイッチ 3 9 を O N にする必要がある。設定キースイッチ 3 7 を O N 状態として電源を O N にすると、設定値表示器 2 4 に R A M 4 1 c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定値 6 からさらに操作されたときは、設定値 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 3 7 が O F F にされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

20

【 0 0 6 5 】

なお、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 は、スロットマシン 1 の内部に設けられ、所定のキー操作により開放可能な前面扉 1 b を開放しない限り操作不可能とされており、スロットマシン 1 が設置される遊技店の店員のうち所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。特に、設定キースイッチ 3 7 は、さらにキー操作を要することから、遊技店の店員の中でも、設定キースイッチ 3 7 の操作を行うためのキーを所持する店員のみが操作可能とされている。また、リセットスイッチ 2 3 は、前面扉 1 b を開放する必要はないが、所定のキーを用いたキー操作を必要とするため、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、リセット / 設定スイッチ 3 8 は、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとしても機能するようになっている。

30

【 0 0 6 6 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 4 1 は、定期的に電圧低下が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に R A M 4 1 c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（メイン）を実行する。

40

【 0 0 6 7 】

そして、メイン制御部 4 1 は、その起動時において R A M 4 1 c のデータが正常であることを条件に、R A M 4 1 c に記憶されているデータに基づいてメイン制御部 4 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させることができるとされている。一方、起動時に R A M 4 1 c のデータが正常でない場合には、R A M 異常と判定し、R A M 異常を示すエラーフラグを R A M 4 1 c に設定するとともに、R A M 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。R A M 異常エラー状態は、設定変更状態に移行し、新たに設定値が設定されることで解除され、遊技の進行が可能となる。

【 0 0 6 8 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に応じて異

50

常を検出した場合に、検出した異常の種類を示すエラーフラグを R A M 4 1 c に設定するとともに、一般エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。一般エラー状態は、リセットスイッチ 2 3 またはリセット / 設定スイッチ 3 8 によるリセット操作により解除され、遊技の進行が可能となる。なお、以下では、R A M 異常エラー状態と、一般エラー状態と、を区別する必要がない場合に、単にエラー状態と呼ぶ。

【 0 0 6 9 】

本実施例のスロットマシン 1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいは M A X B E T スイッチ 6 を操作してクレジットを使用して賭数を設定する。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、予め定められた入賞ライン L N (図 1 参照、本実施例では、リール 2 L , 2 C , 2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定されている) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。また、本実施例では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用してもよい。

【 0 0 7 0 】

また、本実施例では、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 6 を設定している。無効ライン L M 1 ~ 6 は、これら無効ライン L M 1 ~ 6 に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ 6 のいずれかに入賞を示唆する示唆図柄の組合せ (たとえば、ベル a - ベル a - ベル a) が揃う構成とすることで、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2 L , 2 C , 2 R の上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定された無効ライン L M 1 、リール 2 L , 2 C , 2 R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 2 、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 3 、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 4 、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち小 V 字状に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 5 、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち小山状に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 6 の 6 種類が無効ラインとして定められている。

【 0 0 7 1 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L , 2 C , 2 R が回転され、各リール 2 L , 2 C , 2 R の図柄が連続的に変動される。リール 2 L , 2 C , 2 R が回転されている状態で、いずれかのストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作すると、対応するリール 2 L , 2 C , 2 R に対して停止制御が行われ、当該リールの回転が停止され、当該リールの図柄が透視窓 3 に表示結果として導出表示される。

【 0 0 7 2 】

停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間 (本実施例では、1 9 0 m s (ミリ秒)) 以内に、操作に対応するリール 2 L , 2 C , 2 R の回転を停止させる制御が行われ、最大停止遅延時間 (1 9 0 m s) が経過するまでの間では、最大で 4 コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分 (引込範囲) の図柄から一の図柄を選択して、リール 2 L , 2 C , 2 R に導出させることができる。

【 0 0 7 3 】

これにより、停止制御では、各リール 2 L , 2 C , 2 R について対応するストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されることで回転を停止させる際に、後述する内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、ストップスイッチが操作されたときの図柄から 4

10

20

30

40

50

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

【0074】

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

10

【0075】

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

20

【0076】

そして全てのリール2L, 2C, 2Rが停止されることで1ゲームが終了し、予め定められた入賞役の図柄の組合せが各リール2L, 2C, 2Rに表示結果として入賞ラインLN上に停止して入賞が発生した場合に、入賞に応じた制御が行われる。小役が入賞した場合には、その種類に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。また、再遊技役が入賞した場合には、メダルを投入せずに遊技を行うことが可能な再遊技が付与されるようになっている。また、特別役が入賞した場合には、遊技状態が特別遊技状態に移行されるようになっている。

30

【0077】

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

40

【0078】

本実施例のスロットマシン1において、入賞となる役（以下、入賞役と呼ぶ）の種類は、遊技状態に応じて定められ、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次ゲームが開始可能となる再遊技が付与される再遊技役と、特別遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部41が、前述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L, 2C, 2Rの表示結果が導出される以前（具体的には、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7の操作が検出されたとき）に、乱数を用いて決定するものである。

【0079】

50

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

【0080】

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

10

【0081】

メイン制御部41は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるトップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様を特定可能なナビ情報を遊技補助表示器12の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム(AT)状態に制御可能である。メイン制御部41は、AT状態に制御される権利が遊技者に対して付与されることで、AT状態の制御を開始する。そして、AT状態に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるトップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様（たとえば、押し順、操作タイミングなど）を示すナビ番号を遊技補助表示器12を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を示すナビ番号を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器51などを用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知およびナビ演出により報知される操作態様にて、トップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することで、内部抽選にて当選したナビ対象役を確実に入賞させることができるようになっている。

20

【0082】

なお、本実施例では、メイン制御部41は、メダルの払出枚数やエラーコード、ナビ情報を表示させることができ可能な遊技補助表示器12を備え、ナビ報知の制御において遊技補助表示器12を用いてナビ番号を報知する構成であるが、ナビ番号のみを表示させることができ可能な専用の表示器を備え、ナビ報知の制御において当該専用の表示器を用いてナビ番号を報知する構成でもよい。

30

【0083】

[遊技状態について]

メイン制御部41は、図4に示すように、遊技状態として通常遊技状態、特別遊技状態のいずれかに制御することが可能である。通常遊技状態は、BBの当選が持ち越されていない通常遊技状態（非内部中）と、BBの当選が持ち越されている通常遊技状態（内部中）と、を含む。

40

【0084】

通常遊技状態（非内部中）は、通常遊技状態においてBBが当選していない状態であり、スロットマシン1の工場出荷時の状態や、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部41のRAM41cが初期化された状態において制御される遊技状態である。また、特別遊技状態が終了された場合にも通常遊技状態（非内部中）に制御される。そして、通常遊技状態（非内部中）は、内部抽選にてBBが当選するまで継続し、内部抽選にてBBが当選したゲームにおいてBBが入賞せずに通常遊技状態（内部中）に移行するか、内部抽選にてBBが当選したゲームにおいてBBが入賞し

50

て特別遊技状態に移行することで終了する。

【0085】

通常遊技状態（内部中）は、通常遊技状態においてBBが持ち越されている状態である。本実施例では、特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行い、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行うことで、通常遊技状態（内部中）において小役が当選している場合にも、再遊技役が当選している場合にも、BBが入賞しないようになっている。そして、通常遊技状態（内部中）では、必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、通常遊技状態（内部中）に一度移行するとBBが入賞せず、通常遊技状態（内部中）への移行後は、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部41のRAM41cが初期化されるまで、当該通常遊技状態（内部中）が維持されるようになっている。

10

【0086】

特別遊技状態は、通常遊技状態（非内部中）においてBBが当選したゲームにおいてBBが入賞することで移行する遊技状態であり、所定の終了条件が成立（本実施例では、特別遊技状態におけるメダルの総払枚数が50枚を超えること）するまで継続し、所定の終了条件が成立して通常遊技状態（非内部中）に移行することで終了する。

【0087】

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

20

【0088】

[内部抽選の対象役について]

図5に示すように、本実施例において、通常遊技状態（非内部中）においては、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、BB、BB+3枚、およびスイカが内部抽選の対象となる。通常遊技状態（非内部中）において、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、BB、BB+3枚、およびスイカの当選確率は、それぞれ約1/9.9、約1/6.5、約1/16.384、約1/13.7、約1/10.1、約1/5.24、約1/6.55、約1/1.37、約1/16.2、約1/16.6、約1/16.384、約1/14.6、約1/14.5に設定されており、不当選（ハズレ）の確率は0となる。

30

【0089】

また、通常遊技状態（内部中）においては、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、およびスイカが内部抽選の対象となる。通常遊技状態（内部中）において、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、およびスイカの当選確率は、それぞれ約1/9.9、約1/6.5、約1/8.192、約1/13.7、約1/10.1、約1/5.24、約1/6.55、約1/1.37、約1/16.2、約1/16、約1/14.5に設定されており、不当選（ハズレ）の確率は0となる。

40

【0090】

また、特別遊技状態においては、複合小役A、複合小役Bが内部抽選の対象となる。特別遊技状態において、複合小役A、複合小役Bの当選確率は、それぞれ約1/33、約1/1.2に設定されており、不当選（ハズレ）の確率は、約1/7.3となる。

【0091】

通常リプレイAの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず通常リプレイAが入賞する。通常リプレイBの当選時には、停止操作順、停止操作タイミング

50

に関わらず、必ず通常リプレイ B が入賞する。通常リプレイ C の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず通常リプレイ C が入賞する。

【 0 0 9 2 】

弱チャンスリプレイ A の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず弱チャンスリプレイ A が入賞する。弱チャンスリプレイ B の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず弱チャンスリプレイ B が入賞する。強チャンスリプレイ A の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず強チャンスリプレイ A が入賞する。強チャンスリプレイ B の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず強チャンスリプレイ B が入賞する。

【 0 0 9 3 】

通常リプレイ A、通常リプレイ B、通常リプレイ C、弱チャンスリプレイ A、弱チャンスリプレイ B、強チャンスリプレイ A、強チャンスリプレイ B の入賞時には、再遊技が付与される。

【 0 0 9 4 】

ナビ小役は、複数の小役（本実施例では、主小役と副小役）が当選する役であり、それぞれのナビ小役に対応する停止操作順で各リールの停止操作が行われた場合に、15枚のメダルの払出を伴う主小役が入賞する一方、対応する停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われた場合に、停止操作タイミングに応じて1枚のメダルの払出を伴う副小役が入賞するか、いずれの役も入賞しないハズレとなる。すなわち、停止操作順が異なることにより付与されるメダル数の期待値が変化するとともに、当選したナビ小役に対応する停止操作順を示すナビ番号がナビ報知によって報知されることにより付与されるメダル数の期待値が変化する。

【 0 0 9 5 】

なお、ナビ小役に対応する操作態様、すなわち主小役を入賞させる操作態様は、停止操作順に限らず、ナビ小役に対応する操作態様として、少なくとも一部のリールの停止操作タイミング、停止操作タイミングと停止操作順との組合せを適用してもよい。

【 0 0 9 6 】

特定小役は、複数の小役（本実施例では、特定小役 A ~ C のいずれかと1枚）が当選する役であり、特定小役の当選時には、それぞれの特定小役に対応して特定小役 A , B , C を入賞させる停止操作順で各リールの停止操作が行われた場合に、15枚のメダルの払出を伴う特定小役 A , B , C のいずれかが入賞する一方、それぞれの特定小役に対応して1枚を入賞させる停止操作順で各リールの停止操作が行われた場合に、1枚のメダルの払出を伴う1枚が入賞する。

【 0 0 9 7 】

なお、特定小役に対応して特定小役 A , B , C を入賞させる操作態様、特定小役に対応して1枚を入賞させる操作態様は、停止操作順に限らず、特定小役に対応して特定小役 A , B , C を入賞させる操作態様、特定小役に対応して1枚を入賞させる操作態様として、少なくとも一部のリールの停止操作タイミング、停止操作タイミングと停止操作順との組合せを適用してもよい。

【 0 0 9 8 】

3枚の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず3枚のメダルの払出を伴う3枚が入賞する。

【 0 0 9 9 】

B B の当選時には、全てのリールにおいて B B の構成図柄（本実施例では、「白7 - プラム - プラム」の組合せ）の引込範囲となる停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に、B B が入賞し、遊技状態が特別遊技状態に移行する一方、いずれかのリールにおいて B B の構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に、いずれの役も入賞しないハズレとなり、B B の当選が次ゲーム以降に持ち越されることにより、通常遊技状態（内部中）に移行する。

【 0 1 0 0 】

10

20

30

40

50

B B + 3 枚は、B B と 3 枚が当選する役であり、B B + 3 枚の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず 3 枚のメダルの払出を伴う 3 枚が入賞し、B B の当選が次ゲーム以降に持ち越されることにより、通常遊技状態（内部中）に移行する。

【 0 1 0 1 】

複合小役 A は、ナビ小役を構成する全ての主小役と特定小役 A ~ C が当選する役であり、複合小役 A の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず 15 枚のメダルの払出を伴う特定の主小役が入賞する。

【 0 1 0 2 】

複合小役 B は、ナビ小役を構成する全ての副小役と 1 枚と 3 枚が当選する役であり、複合小役 B の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず 1 枚のメダルの払出を伴う 1 枚が入賞する。

10

【 0 1 0 3 】

スイカは、入賞役としてスイカが当選する役であり、スイカの当選時には、スイカを入賞させる停止操作タイミングで各リールの停止操作が行われた場合に、スイカが入賞する。

【 0 1 0 4 】

内部抽選の抽選対象（不当選を含む）において、不当選、通常リプレイ A、通常リプレイ B、通常リプレイ C、弱チャンスリプレイ A、弱チャンスリプレイ B、強チャンスリプレイ A、強チャンスリプレイ B、ナビ小役、特定小役、3 枚、B B、B B + 3 枚、複合小役 A、複合小役 B、およびスイカには、それぞれ当選番号（一般役）および当選番号（特別役）が割り当てられており、内部抽選の抽選結果に対応する当選番号（一般役）および当選番号（特別役）が R A M 4 1 c に設定されるようになっている。

20

【 0 1 0 5 】

詳しくは、当選番号（一般役）は、いずれの一般役も当選しなかった不当選、一般役を含まない特別役である B B に対して、いずれも 0 が割り当てられており、一般役である通常リプレイ A、通常リプレイ B、通常リプレイ C、弱チャンスリプレイ A、弱チャンスリプレイ B、強チャンスリプレイ A、強チャンスリプレイ B、ナビ小役、特定小役、3 枚、複合小役 A、複合小役 B、およびスイカに対して、順番に 1 ~ 26 が割り当てられており、一般役である 3 枚を含む B B + 3 枚に対して、3 枚と同じ 23 が割り当てられている。

【 0 1 0 6 】

また、当選番号（特別役）は、いずれの特別役も当選していない不当選、通常リプレイ A、通常リプレイ B、通常リプレイ C、弱チャンスリプレイ A、弱チャンスリプレイ B、強チャンスリプレイ A、強チャンスリプレイ B、ナビ小役、特定小役、3 枚、複合小役 A、複合小役 B、およびスイカに対して、いずれも 0 が割り当てられており、特別役である B B には 1 が割り当てられており、特別役である B B を含む B B + 3 枚には、B B と同じく 1 が割り当てられている。

30

【 0 1 0 7 】

なお、R A M 4 1 c の当選番号設定領域に設定された当選番号（一般役）は、当選番号（一般役）が設定されたゲームにおいてのみ保持され、当該ゲームの終了に伴ってクリアされる。

【 0 1 0 8 】

また、R A M 4 1 c の当選番号設定領域に設定された 0 以外の当選番号（特別役）は、当選番号（特別役）に対応する特別役が入賞するまで維持され、当該特別役が入賞したゲームの終了に伴ってクリアされる。すなわち一度 B B が当選し、0 以外の当選番号（特別役）が当選番号設定領域に設定されると、当選した当選番号（特別役）の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選番号（特別役）はクリアされずに、次ゲームへ持ち越されるようになっている。なお、当選番号（特別役）は、設定変更状態に移行することでもクリアされる。

40

【 0 1 0 9 】

また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、それぞれ対応する 0 ~ 4 の有利区間移行用フラグ、0 ~ 3 の抽選用フラグ 1、0 ~ 3 の抽選用フラグ 2、0 ~ 4 の抽選用フラ

50

グ3が割り当てられており、内部抽選の結果（当選番号（一般役））に応じた有利区間移行用フラグ、抽選用フラグ1～3がRAM41cに設定されるようになっている。有利区間移行用フラグは、有利区間へ移行させるか否かの判定などを行う際に参照される。また、抽選用フラグ1～3は、AT状態に関連する抽選（後述する通常ゲーム数短縮抽選、第2、第3AT抽選、第1～第3上乗せ抽選など）を行うか否かの判定、AT状態に関連する抽選を行う際に参照される。

【0110】

有利区間移行用フラグは、有利区間移行役以外の抽選対象に対して0が割り当てられ、有利区間移行役については、たとえば、複数種類の押し順役、当選確率が近い複数の抽選対象など、有利区間移行時に行われる抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部41は、有利区間に移行させるか否かを判定する際に、個々の当選番号（一般役）から有利区間移行役であるか否かを個々に特定する必要がなく、有利区間移行用フラグが0か否かによって有利区間移行役か否かを特定することができる。また、有利区間移行時に行われる抽選に際して当選番号（一般役）に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号（一般役）から確率を特定するのではなく、有利区間移行用フラグの値から当選番号（一般役）に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号（一般役）ごとに確率を定める必要がなく、当選番号（一般役）の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグごとに確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

10

【0111】

抽選用フラグは、AT状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象に対して0が割り当てられ、ATの付与に関連する抽選の対象となる抽選対象については、たとえば、複数種類のナビ小役など、AT状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部41は、AT状態に関連する抽選を行う際に、個々の当選番号（一般役）から当該抽選を行うか否かを個々に特定する必要がなく、抽選用フラグが0か否かによってAT状態に関連する抽選を行うか否かを特定することができる。また、AT状態に関連する抽選に際して当選番号（一般役）に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号（一般役）から確率を特定するのではなく、抽選用フラグの値から当選番号（一般役）に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号（一般役）ごとに確率を定める必要がなく、当選番号（一般役）の種類数よりも少ない抽選用フラグごとに確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。また、抽選用フラグは、AT状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象、AT状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象が異なる抽選用フラグ1～3からなり、AT状態に関連する抽選の種類に応じて抽選用フラグ1～3のいずれかを用いることにより、AT状態に関連する抽選の種類に応じてAT状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象を異なるものとすることができる、AT状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象ごとの確率を異なる確率とすることができます。

20

【0112】

[ナビ小役、特定小役、複合小役について]

30

通常遊技状態（非内部中・内部中）において内部抽選の対象となるナビ小役、特定小役、特別遊技状態において内部抽選の対象となる複合小役について説明する。なお、以下では、最初に停止させるリールを第1停止リール、2番目に停止させるリールを第2停止リール、3番目に停止させるリールを第3停止リールと呼ぶことがある。

40

【0113】

図6に示すように、ナビ小役には、左中右ベルA、左中右ベルB、左右中ベルA、左右中ベルB、中左右ベルA、中左右ベルB、中右左ベルA、中右左ベルB、右左中ベルA、右左中ベルB、右中左ベルA、右中左ベルBが含まれる。

【0114】

左中右ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベルAが1枚のメダル

50

の払出を伴う副小役とともに当選する役である。左中右ベルAの当選時に、対応する操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順）で操作された場合には、上段ベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、上段ベルAが入賞する。上段ベルAの入賞時には、無効ラインLM1にベルa～cのいずれかが揃う。また、左中右ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0115】

左中右ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。左中右ベルBの当選時に、対応する操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順）で操作された場合には、上段ベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、上段ベルBが入賞する。上段ベルBの入賞時には無効ラインLM1にベルa～cのいずれかが揃う。また、左中右ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

10

【0116】

左右中ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右下がりベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。左右中ベルAの当選時に、対応する操作態様（左リール、右リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、右下がりベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、右下がりベルAが入賞する。右下がりベルAの入賞時には無効ラインLM3にベルa～cのいずれかが揃う。また、左右中ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

20

【0117】

左右中ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右下がりベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。左右中ベルBの当選時に、対応する操作態様（左リール、右リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、右下がりベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、右下がりベルBが入賞する。右下がりベルBの入賞時には無効ラインLM3にベルa～cのいずれかが揃う。また、左右中ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

30

【0118】

中左右ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。中左右ベルAの当選時に、対応する操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順）で操作された場合には、中段ベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、中段ベルAが入賞する。中段ベルAの入賞時には入賞ラインLNにベルa～cのいずれかが揃う。また、中左右ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

40

【0119】

中左右ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。中左右ベルBの当選時に、対応する操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順）で操作された場合には、中段ベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、中段ベルBが入賞する。中段ベルBの入賞時には

50

入賞ラインLNにベルa～cのいずれかが揃う。また、中左右ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【0120】

中右左ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右上がりベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。中右左ベルAの当選時に、対応する操作態様（中リール、右リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、右上がりベルAの組合せが入賞ラインLM4に導出され、右上がりベルAが入賞する。右上がりベルAの入賞時には無効ラインLM4にベルa～cのいずれかが揃う。また、中右左ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

10

【0121】

中右左ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として右上がりベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。中右左ベルBの当選時に、対応する操作態様（中リール、右リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、右上がりベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、右上がりベルBが入賞する。右上がりベルBの入賞時には無効ラインLM4にベルa～cのいずれかが揃う。また、中右左ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

20

【0122】

右左中ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。右左中ベルAの当選時に、対応する操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、下段ベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、下段ベルAが入賞する。下段ベルAの入賞時には無効ラインLM2にベルa～cのいずれかが揃う。また、右左中ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

30

【0123】

右左中ベルBは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベルBが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。右左中ベルBの当選時に、対応する操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、下段ベルBの組合せが入賞ラインLNに導出され、下段ベルBが入賞する。下段ベルBの入賞時には無効ラインLM2にベルa～cのいずれかが揃う。また、右左中ベルBの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

40

【0124】

右中左ベルAは、15枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベルAが1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。右中左ベルAの当選時に、対応する操作態様（右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、小山ベルAの組合せが入賞ラインLNに導出され、小山ベルAが入賞する。小山ベルAの入賞時には無効ラインLM6にベルa～cのいずれかが揃う。また、右中左ベルAの当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しな

50

い図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【 0 1 2 5 】

右中左ベル B は、15枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベル B が1枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。右中左ベル B の当選時に、対応する操作態様（右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、小山ベル B の組合せが入賞ライン L N に導出され、小山ベル B が入賞する。小山ベル B の入賞時には無効ライン LM 6 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、右中左ベル B の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

10

【 0 1 2 6 】

なお、ナビ小役を構成する主小役のうち中段ベル A , B は、いずれも入賞ライン L N にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち上段ベル A , B は、いずれも無効ライン LM 1 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち、下段ベル A , B は、いずれも無効ライン LM 2 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち、右下がりベル A , B は、いずれも無効ライン LM 3 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち右上がりベル A , B は、いずれも無効ライン LM 4 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち小山ベル A , B は、いずれも無効ライン LM 6 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。

20

【 0 1 2 7 】

左特定小役は、15枚のメダルの払出を伴う特定小役 A が1枚のメダルの払出を伴う1枚とともに当選する役である。左特定小役の当選時に、第1停止リールが左リールとなる操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、左リール、右リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、1枚の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、1枚が入賞する。左特定小役の当選時に、第1停止リールが中リールまたは右リールとなる操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順、中リール、右リール、左リールの停止操作順、右リール、左リール、中リールの停止操作順、右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、特定小役 A の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、特定小役 A が入賞する。

30

【 0 1 2 8 】

中特定小役は、15枚のメダルの払出を伴う特定小役 B と1枚のメダルの払出を伴う1枚とともに当選する役である。中特定小役の当選時に、第1停止リールが中リールとなる操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順、中リール、右リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、1枚の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、1枚が入賞する。中特定小役の当選時に、第1停止リールが左リールまたは右リールとなる操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、左リール、右リール、中リールの停止操作順、右リール、左リール、中リールの停止操作順、右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、特定小役 B の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、特定小役 B が入賞する。

40

【 0 1 2 9 】

右特定小役は、15枚のメダルの払出を伴う特定小役 C と1枚のメダルの払出を伴う1枚とともに当選する役である。右特定小役の当選時に、第1停止リールが右リールとなる操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順、右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、1枚の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、1枚が入賞する。右特定小役の当選時に、第1停止リールが左リールまたは中リールとなる操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、左リール、右リール、中リール

50

ルの停止操作順、中リール、左リール、右リールの停止操作順、中リール、右リール、左リールの停止操作順)で操作された場合に、特定小役Cの図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、特定小役Cが入賞する。特定小役A,B,Cは、いずれも15枚のメダルの払出を伴う小役であるが、入賞ラインLNに揃う図柄組合せが異なる。

【0130】

複合小役1は、ナビ小役を構成する全ての主小役、すなわち上段ベルA,B、中段ベルA,B、下段ベルA,B、右下がりベルA,B、右上がりベルA,B、小山ベルA,B、特定小役A,B,Cが同時当選する役である。複合小役1の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず15枚のメダルの払出を伴う中段ベルA,Bのいずれかの図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、中段ベルA,Bのいずれかが入賞する。

10

【0131】

複合小役2は、ナビ小役を構成する全ての副小役と1枚と3枚が当選する役である。複合小役2の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず1枚のメダルの払出を伴う1枚の図柄組合せが入賞ラインLNに導出され、1枚が入賞する。

【0132】

[ナビ小役、特定小役、複合小役に関する制御について]

メイン制御部41は、内部抽選の後、内部抽選の結果を特定可能な内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信し、サブ制御部91は、内部当選コマンドから特定される内部抽選の結果に応じて演出内容を決定し、決定した演出内容に従って演出を実行する。

20

【0133】

メイン制御部41は、図6に示すように、内部抽選においてナビ小役が当選した場合に、ナビ報知を行う場合にも、ナビ報知を行わない場合にも、ナビ小役の種類、対応する操作態様に関わらず、全てのナビ小役に共通の当選番号8を示す内部当選コマンド、すなわちナビ小役が当選したことを特定可能となるが、対応する操作態様を特定不能な内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0134】

また、メイン制御部41は、図6に示すように、左中右ベルA、左中右ベルBのいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「1」を表示させることで、左リール、中リール、右リールの停止操作順(左中右)での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

30

【0135】

また、図6に示すように、左右中ベルA、左右中ベルBのいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「2」を表示させることで、左リール、右リール、中リールの停止操作順(左右中)での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0136】

また、図6に示すように、中左右ベルA、中左右ベルBのいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「3」を表示させることで、中リール、左リール、右リールの停止操作順(中左右)での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

40

【0137】

また、図6に示すように、中右左ベルA、中右左ベルBのいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「4」を表示させることで、中リール、右リール、左リールの停止操作順(中右左)での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0138】

また、図6に示すように、右左中ベルA、右左中ベルBのいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「5」を表示させることで、右リール、左リール、中リールの停止操作順(右左中)での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

50

【 0 1 3 9 】

また、図6に示すように、右中左ベルA、右中左ベルBのいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「6」を表示させることで、右リール、中リール、左リールの停止操作順(右中左)での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 4 0 】

このように、ナビ小役の種類が異なっても主小役を入賞させる操作態様が共通するナビ小役が当選した場合には、共通のナビ報知を行う。

【 0 1 4 1 】

また、メイン制御部41は、ナビ小役の当選時にナビ報知を行わない場合には、内部当選コマンドを送信した後、ナビ小役に対応する操作態様が特定されないナビ番号「0」を特定可能なナビコマンドを送信する一方で、図6に示すように、左中右ベルA、左中右ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が左中右であることを示すナビ番号「1」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信し、左右中ベルA、左右中ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が左右中であることを示すナビ番号「2」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信し、中左右ベルA、中左右ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が中左右であることを示すナビ番号「3」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信し、中右左ベルA、中右左ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が中右左であることを示すナビ番号「4」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信し、右左中ベルA、右左中ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が右左中であることを示す「ナビ番号5」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信し、右中左ベルA、右中左ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右中左であることを示すナビ番号「6」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信する。

10

20

【 0 1 4 2 】

このように、ナビ小役の種類が異なっても同じ停止操作順が対応するナビ小役が当選した場合には、共通のナビコマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【 0 1 4 3 】

30

メイン制御部41は、図6に示すように、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、ナビ報知を行う場合にも、ナビ報知を行わない場合にも、特定小役の種類に関わらず、全ての特定小役に共通の当選番号20を示す内部当選コマンド、すなわち特定小役が当選したことを特定可能となるが、特定小役の種類、1枚を入賞させる操作態様および特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる操作態様を特定不能な内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【 0 1 4 4 】

また、メイン制御部41は、図6に示すように、後述する通常状態および前兆状態において左特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「7」を表示させることで、左リールを第1停止させること、すなわち1枚を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行い、後述するCZ状態およびAT状態において左特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「3」を表示させることで、中リール、左リール、右リールの停止操作順(中左右)での停止操作、すなわち特定小役Aを入賞させる複数種類の操作態様のうちの一の種類の操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

40

【 0 1 4 5 】

また、メイン制御部41は、図6に示すように、後述する通常状態および前兆状態において中特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にナビ番号「8」を表示させることで、中リールを第1停止させること、すなわち1枚を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行い、後述するCZ状態およびAT状態において中特

50

定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「 5 」を表示させることで、右リール、左リール、中リールの停止操作順（右左中）での停止操作、すなわち特定小役 B を入賞させる複数種類の操作態様のうちの一の種類の操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 4 6 】

また、メイン制御部 4 1 は、図 6 に示すように、後述する通常状態および前兆状態において右特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「 9 」を表示させることで、右リールを第 1 停止させること、すなわち 1 枚を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行い、後述する C Z 状態および A T 状態において右特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「 1 」を表示させることで、左リール、中リール、右リールの停止操作順（左中右）での停止操作、すなわち特定小役 C を入賞させる複数種類の操作態様のうちの一の種類の操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

10

【 0 1 4 7 】

このように、左特定小役が当選した場合に、特定小役 A を入賞させる停止操作順は、中左右ベル A , B が当選した場合に、主小役を入賞させる停止操作順を含むものであり、 C Z 状態および A T 状態において左特定小役が当選して特定小役 A を入賞させる操作態様を報知する場合にも、 C Z 状態および A T 状態において中左右ベル A , B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビ報知を行う。また、中特定小役が当選した場合に、特定小役 B を入賞させる停止操作順は、右左中ベル A , B が当選した場合に、主小役を入賞させる停止操作順を含むものであり、 C Z 状態および A T 状態において中特定小役が当選して特定小役 B を入賞させる操作態様を報知する場合にも、 C Z 状態および A T 状態において右左中ベル A , B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビ報知を行う。また、右特定小役が当選した場合に、特定小役 C を入賞させる停止操作順は、左中右ベル A , B が当選した場合に、主小役を入賞させる停止操作順を含むものであり、 C Z 状態および A T 状態において右特定小役が当選して特定小役 C を入賞させる操作態様を報知する場合にも、 C Z 状態および A T 状態において左中右ベル A , B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビ報知を行う。

20

【 0 1 4 8 】

メイン制御部 4 1 は、特定小役のいずれかの当選時にナビ報知を行わない場合には、内部当選コマンドを送信した後、いずれが当選したかが特定されないナビ番号「 0 」を特定可能なナビコマンドを送信する一方で、図 6 に示すように、後述する通常状態および前兆状態において、左特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が左リールを第 1 停止させることであることを示すナビ番号「 7 」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、中特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が中リールを第 1 停止させることであることを示すナビ番号「 8 」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、右特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が右リールを第 1 停止させることであることを示すナビ番号「 9 」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

30

【 0 1 4 9 】

また、後述する C Z 状態および A T 状態において、左特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が中左右であることを示すナビ番号「 3 」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、中特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が右左中であることを示すナビ番号「 5 」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、右特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が左中右であることを示すナビ番号「 1 」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

40

【 0 1 5 0 】

このように、 C Z 状態および A T 状態において左特定小役が当選して特定小役 A を入賞

50

させる操作態様を報知する場合にも、C Z 状態およびA T 状態において中左右ベル A , B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。また、C Z 状態およびA T 状態において中特定小役が当選して特定小役 B を入賞させる操作態様を報知する場合にも、C Z 状態およびA T 状態において右左中ベル A , B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。また、C Z 状態およびA T 状態において右特定小役が当選して特定小役 C を入賞させる操作態様を報知する場合にも、C Z 状態およびA T 状態において左中右ベル A , B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 1 5 1 】

10

[ナビ小役、特定小役、複合小役を構成する小役の当選確率について]

本実施例では、図 7 に示すように、通常遊技状態（非内部中・内部中）において、上段ベル A が当選する左中右ベル A の当選確率、上段ベル B が当選する左中右ベル B の当選確率、右下がりベル A が当選する左右中ベル A の当選確率、右下がりベル B が当選する左右中ベル B の当選確率、中段ベル A が当選する中左右ベル A の当選確率、中段ベル B が当選する中左右ベル B の当選確率、右上がりベル A が当選する中右左ベル A の当選確率、右上がりベル B が当選する中右左ベル B の当選確率、下段ベル A が当選する右左中ベル A の当選確率、下段ベル B が当選する右左中ベル B の当選確率、小山ベル A が当選する右中左ベル A の当選確率、小山ベル B が当選する右中左ベル B の当選確率は、いずれも 4 0 0 0 / 6 5 5 3 6 であり、特定小役 A が当選する左特定小役の当選確率、特定小役 B が当選する中特定小役の当選確率、特定小役 C が当選する中特定小役の当選確率は、いずれも 1 3 4 5 / 6 5 5 3 6 である。

20

【 0 1 5 2 】

また、特別遊技状態において、全ての主小役、すなわち上段ベル A , B 、中段ベル A , B 、下段ベル A , B 、右下がりベル A , B 、右上がりベル A , B 、小山ベル A , B と、特定小役 A , B , C と、が当選する複合小役 1 の当選確率は、4 0 0 1 / 6 5 5 3 6 であり、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率（4 0 0 0 / 6 5 5 3 6 ）よりも高く設定されている。

【 0 1 5 3 】

30

加えて、通常遊技状態（非内部中・内部中）において主小役のいずれかが当選する確率（4 8 0 0 0 / 6 5 5 3 6 ）よりも、特別遊技状態における主小役の当選確率（4 0 0 1 / 6 5 5 3 6 ）の方が低く設定されている。すなわち通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率は、特別遊技状態における主小役の当選確率よりも低く設定されているが、通常遊技状態（非内部中・内部中）においていずれかの主小役が当選する確率よりも、特別遊技状態において主小役が当選する確率が低く設定されている。

【 0 1 5 4 】

40

このことから、たとえば同じ操作態様に対応するナビ小役において当選する主小役が 1 種類の場合であると、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率が高くなり、それ以上に特別遊技状態における主小役の当選確率を高く設定すると、特別遊技状態における主小役の当選確率が相対的に高くなってしまうこととなるが、本実施例では、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率よりも、特別遊技状態における主小役の当選確率を高く設定する構成において、同じ操作態様に対応するナビ小役において当選する主小役をそれぞれ複数種類（本実施例では 2 種類）とすることで、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率が下がるため、その分特別遊技状態における主小役の当選確率を下げることが可能となる。

【 0 1 5 5 】

また、通常遊技状態（非内部中・内部中）において特定小役 A , B , C が当選する確率は、それぞれ 1 3 4 5 / 6 5 5 3 6 であり、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率（4 0 0 0 / 6 5 5 3 6 ）よりも低く設定されている。このため、2 / 3 の確率で 1 5 枚のメダルを獲得できる左、中、右特定小役の当選確率が過度に

50

高まってしまうことがない。

【 0 1 5 6 】

また、特別遊技状態において全ての主小役と、特定小役 A , B , C と、が当選する複合小役 1 の当選確率は、 $4001 / 65536$ であり、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率（ $4000 / 65536$ ）よりも高く、通常遊技状態（非内部中・内部中）における特定小役 A , B , C それぞれの当選確率（ $1345 / 65536$ ）よりも高く設定されている。

【 0 1 5 7 】

加えて、通常遊技状態（非内部中・内部中）において主小役、特定小役 A , B , C のいずれかが当選する確率（ $52035 / 65536$ ）よりも、特別遊技状態における主小役の当選確率（ $4001 / 65536$ ）、特別遊技状態における特定小役 A , B , C の当選確率（ $4001 / 65536$ ）の方が低く設定されている。すなわち通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役、特定小役 A , B , C それぞれの当選確率は、特別遊技状態における主小役、特定小役 A , B , C が当選する確率よりも低く設定されているが、通常遊技状態（非内部中・内部中）においていずれかの主小役、特定小役 A , B , C が当選する確率よりも、特別遊技状態において主小役、特定小役 A , B , C が当選する確率が低く設定されている。

10

【 0 1 5 8 】

また、特定小役が 1 種類の場合であると、通常遊技状態（非内部中・内部中）における特定小役の当選確率が高くなり、それ以上に特別遊技状態における特定小役や主小役の当選確率を高く設定すると、特別遊技状態における特定小役や主小役の当選確率が相対的に高くなってしまうこととなるが、本実施例では、通常遊技状態（非内部中・内部中）における特定小役の当選確率よりも、特別遊技状態における特定小役および主小役の当選確率を高く設定する構成において、特定小役を複数種類（本実施例では 3 種類）とすることで、通常遊技状態（非内部中・内部中）において特定小役 A , B , C の個々の当選確率が下がるため、その分特別遊技状態における特定小役 A , B , C や主小役の当選確率を下げることが可能となる。

20

【 0 1 5 9 】

[遊技区間について]

メイン制御部 4 1 は、図 9 に示すように、遊技区間として通常区間および有利区間のいずれかに制御することが可能である。

30

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

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

40

【 0 1 6 2 】

なお、本実施例では、メイン制御部 4 1 が、有利区間が開始するゲームの開始時に区間表示 L E D 1 9 を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成で

50

あるが、有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われることでメダルの払出率（払出枚数／賭数）が100%を超えるゲームの開始時に、区間表示LED19を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成としてもよい。

【0163】

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

【0164】

メイン制御部41は、有利区間に制御しているときに、内部抽選にてナビ対象役が当選すると、ナビ報知の制御（遊技補助表示器12にナビ番号を表示させる制御、ナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する制御など）を行って、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様を報知することが可能であり、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間となる。

10

【0165】

有利区間の終了条件には、有利区間ににおけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が上限ゲーム数として定められた第1規定数（本実施例では、1500ゲーム）に到達することで成立する終了条件1、有利区間ににおいてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数が上限枚数として定められた第2規定数（本実施例では、2400）を超えることで成立する終了条件2、予め定められた任意条件（本実施例では、AT状態に移行せずにCZ状態が終了した時点での有利区間残りゲーム数が500G未満であること、AT状態の終了条件が成立すること）が成立することで成立する終了条件3が含まれ、終了条件1～3のうち少なくとも一の条件が成立することで有利区間は終了される。

20

【0166】

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

30

【0167】

[設定変更に伴う初期化について]

次に、設定変更に伴う遊技状態および遊技区間の初期化について説明する。メイン制御部41は、設定変更状態に移行することに伴い、RAM41cに記憶された領域の一部を初期化する。この際、遊技状態に関する情報、遊技区間に関する情報が初期化される。

【0168】

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

40

【0169】

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

【0170】

また、遊技区間にに関する情報は、AT状態に関連する情報（後述する有利区間状態に関連する情報など）を含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技区間にに関する情報が初期化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技区間が通常区間であっても有利区間

50

であっても、A T 状態に関連する情報が初期化され、それ以前の A T 状態に関連する情報が引き継がれないようになっている。

【 0 1 7 1 】

[メイン処理について]

メイン制御部 4 1 が行うメイン処理の制御内容について、図 8 に基づいて説明する。なお、メイン処理は、一単位の遊技ごとに繰り返し実行される。そして、メイン処理の一周期がゲームの一単位に相当している。

【 0 1 7 2 】

図 8 に示すように、メイン制御部 4 1 は、まず、遊技開始待ち処理 (S a 1) を行って、前の 1 遊技の制御の終了後から次の 1 ゲームを開始させるまでの処理を行う。遊技開始待ち処理では、メダルの投入などに応じて賭数を設定する処理を行い、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出されることで、次の 1 ゲームを開始させる処理を行う。

10

【 0 1 7 3 】

次いで、ゲームが開始すると、入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理 (S a 2) を行う。内部抽選処理では、スロットマシン 1 において予め設定された設定値 (1 ~ 6) やスタートスイッチ 7 の検出によるゲームの開始と同時に取得された内部抽選用の乱数値に基づいて、入賞の発生を許容するか否か（すなわち、表示結果の導出を許容するか否か）を決定する内部抽選を行う。そして、内部抽選での当選結果が特定可能となるように当選した役に対応する当選番号（ハズレの場合は 0 ）を R A M 4 1 c の所定領域に記憶させる。

20

【 0 1 7 4 】

次いで、当選番号を有利区間移行用フラグに変換する有利区間移行用フラグ生成処理 (S a 3) 、当選番号を抽選用フラグに変換する抽選用フラグ生成処理 (S a 4) を行う。有利区間移行用フラグ生成処理では、有利区間移行用フラグ変換テーブルを用いて当選番号に対応する有利区間移行用フラグの値を取得し、R A M 4 1 c の所定領域に記憶させる。また、抽選用フラグ生成処理では、抽選用フラグ変換テーブルを用いて当選番号に対応する抽選用フラグ 1 ~ 3 の値を取得し、R A M 4 1 c の所定領域にそれぞれ記憶させる。

【 0 1 7 5 】

次いで、遊技を開始したタイミングにおいて遊技区間に関連する処理およびナビ報知に関連する処理を行う遊技開始時出玉制御処理 (S a 5) を行う。遊技区間に関連する処理では、通常区間において有利区間移行役が当選した場合に有利区間に移行させる処理を行い、ナビ報知に関連する処理では、有利区間において後述する通常状態から C Z 状態への移行、C Z 状態から A T 状態への移行、A T 状態の管理に関連する処理を行う。特に、有利区間においては、内部抽選の結果および有利区間状態に応じて後述する第 1 A T 抽選、モード抽選、通常ゲーム数抽選、第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選、第 3 上乗せ抽選を行う。

30

【 0 1 7 6 】

次いで、遊技開始時コマンド送信処理 (S a 6) を行って、1 ゲームが開始された旨を特定可能であり、1 ゲームの開始時点における各種の制御状態を特定可能な複数のコマンドを含む制御状態コマンド群をコマンドキューに設定して、サブ制御部 9 1 に対して順次送信させる。

40

【 0 1 7 7 】

次いで、遊技開始時コマンド送信処理の後、所定期間に亘り遊技の進行を遅延させるフリーズ状態に関する制御を行うフリーズ処理 (S a 7) を行う。フリーズ処理では、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始されるときにフリーズ状態に制御する旨が決定されているか否かを判定し、フリーズ状態に制御する旨が決定されていると判定した場合には、遊技の進行を所定期間に亘り遅延させる。また、フリーズ状態においてリールを変動させるリール演出を行う場合には、リール演出の種類に応じた変動態様でリールを変動させる処理を行う。

【 0 1 7 8 】

50

次いで、フリーズ処理が終了した後、予め定められたリールの回転開始時の設定を行う遊技開始時設定処理（S a 8）を行う。遊技開始時設定処理では、遊技の開始に伴うリールの回転開始処理を行い、定速回転に向けてリールの回転を開始させる。

【 0 1 7 9 】

次いで、遊技開始時設定処理の後、所定の出力ポートから呼出ランプやホールコンピュータ、試験装置などの外部機器に対して回転開始時の外部出力信号（ゲームに使用されたメダル数を示すメダル I N 信号など）を出力する回転開始時外部信号処理（S a 9）を行う。

【 0 1 8 0 】

次いで、回転開始時外部信号処理の後、リールの停止制御を行うリール停止処理（S a 1 0）を行う。リール停止処理では、ナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にて当選番号に応じた操作態様を報知させる。また、回転中の全てのリールが定速回転で回転されている場合には、回転中のリールの停止操作の受付を有効化し、遊技者によるリールの停止操作が行われるまで待機する。そして、停止操作が有効化されているリールについて有効な停止操作が検出されることで、有効な停止操作が行われたリールについてリールを停止させるリール停止制御を行う。このようなリール停止制御を、回転中のリールについて繰り返し行って、全てのリールの回転を停止させることで、リール停止処理を終了させる。

10

【 0 1 8 1 】

次いで、リール停止処理の後、入賞検索処理（S a 1 1）を行う。入賞検索処理では、リール 2 L , 2 C , 2 R に停止している図柄組合せに基づいて入賞図柄組合せを検索し、入賞の有無を示す入賞フラグや当該入賞に伴って付与されるメダルの払出枚数を R A M 4 1 c の所定領域に設定する。

20

【 0 1 8 2 】

次いで、入賞検索処理の後、遊技機情報表示器 5 0 に表示される遊技機情報を算出する際に用いられる遊技履歴を集計する遊技機情報計算処理（S a 1 2）を行う。遊技機情報は、遊技機が出荷されてからの役物払出比率（遊技機が出荷されてからの役物遊技におけるメダルの総払出枚数 / 遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数）、所定期間（過去 6 0 0 0 ゲーム間）における役物払出比率（所定期間における役物遊技におけるメダルの総払出枚数 / 所定期間におけるメダルの総払出枚数）、遊技機が出荷されてからの連続役物払出比率（遊技機が出荷されてからの特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数 / 遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数）、所定期間（過去 6 0 0 0 ゲーム間）における連続役物払出比率（所定期間における特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数 / 所定期間におけるメダルの総払出枚数）、遊技機が出荷されてからの指示込役物払出比率（遊技機が出荷されてからのナビ報知が行われたゲームにおけるメダルの総払出枚数 / 遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数）、所定期間（過去 6 0 0 0 ゲーム間）における指示込役物払出比率（所定期間におけるナビ報知が行われたゲームにおけるメダルの総払出枚数 / 所定期間におけるメダルの総払出枚数）、遊技機が出荷されてからのメダルの払出率（遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数 / 遊技機が出荷されてからのメダルの総使用枚数）、所定期間におけるメダルの払出率（所定期間におけるメダルの総払出枚数 / 所定期間におけるメダルの総使用枚数）などを含み、遊技機情報計算処理では、遊技機情報の計算に用いられる遊技履歴が集計され、集計結果に基づいて遊技機情報が算出される。

30

【 0 1 8 3 】

次いで、特別遊技状態終了チェック処理（S a 1 3）を行う。特別遊技状態終了チェック処理では、特別遊技状態に制御されている場合に、終了条件が成立したか否かを判定する。次いで、遊技状態設定処理（S a 1 4）を行う。遊技状態設定処理では、入賞検索処理により設定された入賞データや特別遊技状態終了チェック処理の結果に基づいて次ゲームの遊技状態を設定する。

40

【 0 1 8 4 】

50

次いで、遊技を終了したタイミングにおいて遊技区間に関連する処理およびナビ報知に関連する処理を行う遊技終了時出玉処理（Sa15）を行う。遊技区間に関連する処理では、有利区間ににおいて有利区間の終了条件が成立した場合に通常区間に移行させる処理を行い、ナビ報知に関連する処理では、有利区間ににおいて後述する通常状態からCZ状態への移行、CZ状態からAT状態への移行、CZ状態またはAT状態から通常状態への移行、AT状態の管理に関連する処理を行う。特に、有利区間ににおいては、内部抽選の結果および有利区間状態に応じて後述する通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選を行う。

【0185】

次いで、遊技終了時コマンド送信処理（Sa16）を行って、1ゲームの終了時点における各種の制御状態を特定可能な複数のコマンドを含む制御状態コマンド群をコマンドキーに設定して、サブ制御部91に対して順次送信させる。

10

【0186】

次いで、遊技終了時コマンド送信処理の後、当該ゲームの結果として発生した入賞に応じた枚数のメダルを付与する払出処理を行う（Sa17）。払出処理では、発生した入賞に応じて、入賞ごとに予め定められた所定枚数のメダルを遊技者に対して付与して、付与するメダル枚数分をクレジットに加算し、クレジットが上限数（本実施例では、50）に達した場合には、クレジットに加算されなかった分のメダルをメダル払出口9から払い出す。

【0187】

次いで、払出処理の後、所定の出力ポートから呼出ランプやホールコンピュータ、試験装置などの外部機器に対して遊技終了時の外部出力信号（付与されたメダル数を示すメダルOUT信号など）を出力する遊技終了時外部信号処理（Sa18）を行う。

20

【0188】

次いで、遊技終了時設定処理を行う（Sa19）。遊技終了時設定処理では、再遊技役の図柄組合せがリール2L, 2C, 2Rに停止しているか否かを判定し、再遊技役の図柄組合せが停止している場合には、次ゲームにおいて再遊技を行うための賭数を設定する処理や、再遊技中フラグをRAM41cの所定領域に設定する処理、リプレイ中LED20をON状態（点灯状態）に制御する処理などを行う。

【0189】

次いで、有利区間終了処理を行う（Sa20）。有利区間終了処理では、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグがRAM41cの所定領域に設定されているか否かを判定し、有利区間終了フラグが設定されていると判定した場合には、RAM41cの記憶領域のうち有利区間の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化して有利区間を終了させる有利区間データ初期化処理を行う。これにより区間表示LED19が点灯状態である場合には、消灯状態となる。

30

【0190】

次いで、有利区間終了処理の後、初期化処理（Sa21）を行う。初期化処理では、当該ゲームにおいて初期化するRAM41cの領域を設定し、設定した領域に格納されているデータを初期化する。そして、初期化処理の後、Sa1の処理に戻る。

40

【0191】

その後、Sa1～Sa21の処理を繰り返し行う。メイン処理が一巡することで、一単位の遊技の制御に関する処理が終了することとなり、一単位のゲームごとにメイン処理が繰り返し実行されることとなる。

【0192】

[通常区間～AT状態までの流れについて]

次に、メイン制御部41が通常区間からAT状態に制御するまでの流れについて、図9に基づいて説明する。

【0193】

メイン制御部41は、通常区間内で行われたゲームにおいて、有利区間移行役が内部抽

50

選で当選した場合に、次ゲームから有利区間に移行させる。有利区間においては、通常状態、前兆状態、C Z（チャンスゾーン）状態、A T状態を含む複数種類の有利区間状態に制御される。

【0194】

通常状態は、ナビ小役の当選時にナビ報知およびナビ演出は行われず、特定小役当選時に1枚を入賞させる操作様が報知されるナビ報知およびナビ演出が行われる状態であり、相対的に遊技者にとって不利な状態である。前兆状態は、通常状態の終了後に移行し、ナビ小役の当選時にナビ報知およびナビ演出は行われず、特定小役当選時に1枚を入賞させる操作様が報知されるナビ報知およびナビ演出が行われる状態であるが、その後、20ゲーム以内に必ずC Z状態に移行する状態であり、この点において通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。C Z状態は、前兆状態の終了後に移行し、ナビ小役当選時に主小役を入賞させる操作様が報知されるナビ報知およびナビ演出が行われ、特定小役当選時に特定小役A～Cを入賞させる操作様が報知されるナビ報知およびナビ演出が行われるとともに、A T状態に移行し得る状態であり、通常状態および前兆状態よりも遊技者にとって有利な状態である。A T状態は、長期間に亘りナビ小役当選時に主小役を入賞させる操作様が報知されるナビ報知およびナビ演出が行われ、特定小役当選時に特定小役A～Cを入賞させる操作様が報知されるナビ報知およびナビ演出が行われる状態であり、有利区間において最も遊技者にとって有利な状態である。

10

【0195】

メイン制御部41は、通常区間において有利区間移行役が当選し、有利区間に移行すると、第1 A T抽選、モード抽選、通常ゲーム数抽選（通常G数抽選）、ゾーン抽選を行う。第1 A T抽選では、通常状態、前兆状態およびC Z状態の終了後、A T状態に移行させるか否かが決定され、通常区間から有利区間に移行する場合には、約1/10の確率でA T状態への移行が当選する。モード抽選では、その後制御される通常状態のモードが決定される。通常ゲーム数抽選では、モード抽選にて決定されたモードに応じて複数のゲーム数から通常ゲーム数（通常状態における天井ゲーム数）が決定される。ゾーン抽選では、後述する通常ゲーム数短縮抽選（通常G数短縮抽選）における有利度が異なる複数種類の状態（通常ゾーン、特化ゾーン）のうちのいずれかが決定される。

20

【0196】

通常状態のモードは、モードA～Cの3種類である。モードAは、通常ゲーム数抽選で決定される通常ゲーム数の最大値が100ゲームであり、決定される通常ゲーム数の平均値が50ゲームとなっている。モードBは、通常ゲーム数抽選で決定される通常ゲーム数の最大値が200ゲームであり、決定される通常ゲーム数の平均値が150ゲームとなっている。モードCは、通常ゲーム数抽選で決定される通常ゲーム数の最大値が300ゲームであり、決定される通常ゲーム数の平均値が200ゲームとなっている。通常状態では、いずれのモードであっても、通常ゲーム数抽選にて決定された通常ゲーム数が0に到達した場合に、通常状態が終了して前兆状態に移行する。

30

【0197】

メイン制御部41は、有利区間に移行すると、まず通常状態に制御する。メイン制御部41は、1ゲームごとに、通常ゲーム数抽選で決定された通常ゲーム数を1減算する。

40

【0198】

また、メイン制御部41は、1ゲームごとに通常ゲーム数から1減算することに加え、通常ゲーム数短縮抽選で当選した値を通常ゲーム数から減算することがある。通常ゲーム数短縮抽選は、通常ゲーム数短縮抽選（特大）、（大）、（中）、（小）の4種類がある。通常ゲーム数短縮抽選（特大）は、通常状態における内部抽選において強チャンスリプレイA, Bまたはスイカが当選した場合に実行され、通常ゲーム数から減算する値を100～400から決定し、通常ゲーム数から減算する値の平均値は約250となっている。通常ゲーム数短縮抽選（大）は、通常状態における内部抽選において強チャンスリプレイA, Bが当選した場合に実行され、通常ゲーム数から減算する値を50～100から決定し、通常ゲーム数から減算する値の平均値は約75となっている。通常ゲーム数短縮抽選

50

(中)は、通常状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選し、特定小役A, B, Cが入賞せずに1枚が入賞した場合、すなわち1枚を入賞させる停止操作順で操作された場合(以下では、特定小役の当選時に特定小役の入賞を取りこぼして1枚を入賞させることを、特定小役A, B, Cの取りこぼしと呼ぶことがある。)に実行され、通常ゲーム数から減算する値を10~50から決定し、通常ゲーム数から減算する値の平均値は約30ゲームとなっている。通常ゲーム数短縮抽選(小)は、通常状態における内部抽選において弱チャンスリプレイA, Bが当選した場合に実行され、通常ゲーム数から減算する値を1~10から決定し、通常ゲーム数から減算する値の平均値は約5ゲームとなっている。

【0199】

上述した通常ゲーム数短縮抽選は、ゾーン抽選によって決定された状態(通常ゾーン、特化ゾーン)に応じて、(特大)、(大)、(中)、(小)の4種類のうちのいずれが実行されるかが決まる。具体的には、通常ゾーンにおいては、強チャンスリプレイA, Bまたはスイカが当選した場合に通常ゲーム数短縮抽選(大)が実行され、特定小役A, B, Cの取りこぼしになった場合に通常ゲーム数短縮抽選(中)が実行され、弱チャンスリプレイA, Bが当選した場合に通常ゲーム数短縮抽選(小)が実行される。特化ゾーンにおいては、強チャンスリプレイA, Bまたはスイカが当選した場合に通常ゲーム数短縮抽選(特大)が実行され、特定小役A, B, Cの取りこぼしになった場合に通常ゲーム数短縮抽選(大)が実行され、弱チャンスリプレイA, Bが当選した場合に通常ゲーム数短縮抽選(中)が実行される。

【0200】

このように、通常状態においては、通常ゾーンと、特化ゾーンとがあり、特化ゾーンは、通常ゾーンよりも通常ゲーム数の更新幅(通常ゲーム数から減算する値)が大きくなっている。より具体的には、強チャンスリプレイA, Bまたはスイカが当選した場合、通常ゾーンにおいては、通常ゲーム数から減算する値が50~100の間で決定されるのに対して、特化ゾーンにおいては、通常ゲーム数から減算する値が100~150の間で決定されるといったように、100を超えて通常ゲーム数が更新され得る。特定小役A, B, Cの取りこぼしになった場合、通常ゾーンにおいては、通常ゲーム数から減算する値が10~50の間で決定されるのに対して、特化ゾーンにおいては、通常ゲーム数から減算する値が50~100の間で決定されるといったように、50を超えて通常ゲーム数が更新され得る。弱チャンスリプレイA, Bが当選した場合、通常ゾーンにおいては、通常ゲーム数から減算する値が1~10の間で決定されるのに対して、特化ゾーンにおいては、通常ゲーム数から減算する値が10~50の間で決定されるといったように、10を超えて通常ゲーム数が更新され得る。なお、通常状態におけるゾーンは、通常ゾーンおよび特化ゾーンの2種類に限らず、たとえば、特化ゾーンよりも通常ゲーム数の更新幅(通常ゲーム数から減算する値)が大きい特別ゾーンなど、3種類以上のゾーンが設けられてもよい。

【0201】

また、通常ゲーム数短縮抽選の結果によって更新され得る通常ゲーム数の最大値は、通常ゲーム数抽選で決定された通常ゲーム数の最大値よりも大きくなっている。具体的には、通常ゲーム数抽選で決定される通常ゲーム数の最大値は、モードCの場合の300ゲームであるに対して、通常ゲーム数短縮抽選によって更新され得る最大値は、通常ゲーム数短縮抽選(特大)の場合の400ゲームであり、その値が大きい。このため、特に特化ゾーンの場合は、一気に通常ゲーム数の天井まで到達することを遊技者に期待させができる。なお、通常ゲーム数短縮抽選(特大)に限らず、通常ゲーム数短縮抽選(大)や通常ゲーム数短縮抽選(中)であっても、通常ゲーム数短縮抽選によって更新され得る最大値が通常ゲーム数抽選で決定される通常ゲーム数の最大値よりも大きいものであってもよい。すなわち、特化ゾーンに限らず、通常ゾーンにおいても、一度の通常ゲーム数短縮抽選によって一気に通常ゲーム数の天井まで到達してもよい。

【0202】

モード抽選によってモードA~Cのいずれに決定されたかに応じて、遊技中の背景画像

10

20

30

40

50

(背景演出)が変化するようになっている。これにより、通常状態における背景画像(背景演出)を手掛かりにいずれのモードに決定されたのかについて遊技者は予想することができ、決定された通常ゲーム数についても遊技者は予想することができる。そして、遊技者は、通常状態における背景画像(背景演出)に対して注目することができる。

【0203】

なお、ゾーン抽選によって通常ゾーンおよび特化ゾーンのいずれに決定されたかに応じて、遊技中の背景画像(背景演出)が変化してもよい。この場合、遊技者は、背景画像(背景演出)を手掛かりに通常ゾーンおよび特化ゾーンのいずれのゾーンに制御されているかについて認識することができ、たとえば、特化ゾーンに制御されていることを認識した場合には、遊技者は、前兆状態に移行することを期待することができる。

10

【0204】

メイン制御部41は、減算後の通常ゲーム数が0に到達したか否かを判定し、0に到達した場合には、通常状態を終了させて所定期間(本実施例では、10~20ゲーム)に亘り前兆状態に制御する。

【0205】

前兆状態では、第2AT抽選や第1上乗せ抽選を実行することがある。第2AT抽選は、第1AT抽選および第2AT抽選においてAT状態への移行が当選していない場合に、前兆状態およびCZ状態の終了後に、AT状態に移行させるか否かを決定する抽選であり、第2AT抽選(高)、(中)、(低)の3種類がある。第2AT抽選(高)は、前兆状態における内部抽選において強チャンスリプレイA,Bまたはスイカが当選した場合に実行され、約1/2の確率でAT状態への移行が当選するようになっている。第2AT抽選(中)は、前兆状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選し、特定小役A,B,Cが入賞されずに1枚が入賞された場合、すなわち特定小役A,B,Cを取りこぼした場合に実行され、約1/5の確率でAT状態への移行が当選するようになっている。第2AT抽選(低)は、前兆状態における内部抽選において弱チャンスリプレイA,Bが当選した場合に実行され、約1/10の確率でAT状態への移行が当選するようになっている。

20

【0206】

前兆状態における第1上乗せ抽選は、第1、第2AT抽選においてAT状態への移行が当選している場合に、前兆状態およびCZ状態の終了後に移行するAT状態に制御されるゲーム数を上乗せするか否かを決定する抽選であり、第1上乗せ抽選(高)、(中)、(低)の3種類がある。第1上乗せ抽選(高)は、前兆状態における内部抽選において強チャンスリプレイA,Bまたはスイカが当選した場合に実行され、約1/2の確率でAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。第1上乗せ抽選(中)は、前兆状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選し、特定小役A,B,Cが入賞されずに1枚が入賞された場合、すなわち特定小役A,B,Cを取りこぼした場合に実行され、約1/5の確率でAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。第1上乗せ抽選(低)は、前兆状態における内部抽選において弱チャンスリプレイA,Bが当選した場合に実行され、約1/10の確率でAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。

30

【0207】

メイン制御部41は、所定期間が経過して前兆状態が終了すると、10ゲームに亘ってCZ状態に制御する。

40

【0208】

CZ状態では、第3AT抽選や第2上乗せ抽選を実行することがある。第3AT抽選は、第1~第3AT抽選においてAT状態への移行が当選していない場合に、CZ状態の終了後に、AT状態に移行させるか否かを決定する抽選であり、第3AT抽選(確定)、(高)、(中)の3種類がある。第3AT抽選(確定)は、CZ状態における内部抽選において強チャンスリプレイA,Bまたはスイカが当選した場合に実行され、100%の確率でAT状態への移行が当選するようになっている。第3AT抽選(高)は、CZ状態にお

50

ける内部抽選において弱チャンスリプレイ A , B が当選した場合に実行され、約 1 / 2 の確率で A T 状態への移行が当選するようになっている。第 3 A T 抽選（中）は、C Z 状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に実行され、特定小役 A , B , C が入賞するか、1 枚が入賞するか、に関わらず、約 1 / 5 の確率で A T 状態への移行が当選するようになっている。

【 0 2 0 9 】

C Z 状態における第 2 上乗せ抽選は、第 1 ~ 第 3 A T 抽選において A T 状態への移行が当選している場合に、C Z 状態の終了後に移行する A T 状態に制御されるゲーム数を上乗せするか否かを決定する抽選であり、第 2 上乗せ抽選（確定）、（高）、（中）の 3 種類がある。第 2 上乗せ抽選（確定）は、C Z 状態における内部抽選において強チャンスリプレイ A , B またはスイカが当選した場合に実行され、100% の確率で A T 状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。第 2 上乗せ抽選（高）は、C Z 状態における内部抽選において弱チャンスリプレイ A , B が当選した場合に実行され、約 1 / 2 の確率で A T 状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。第 2 上乗せ抽選（中）は、C Z 状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に実行され、特定小役 A , B , C が入賞するか、1 枚が入賞するか、に関わらず、約 1 / 5 の確率で A T 状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。

【 0 2 1 0 】

メイン制御部 4 1 は、C Z 状態において 10 ゲームが経過した時点で第 1 ~ 第 3 A T 抽選のいずれにおいても A T 状態への移行が当選していなかった場合には、有利区間残りゲーム数を参照し、有利区間残りゲーム数が 500 ゲーム以上であれば、有利区間を継続させたまま、再度第 1 A T 抽選、モード抽選、通常ゲーム数抽選を行い、通常状態に移行させる。この場合の第 1 A T 抽選では、約 1 / 3 の確率で A T 状態への移行が当選する。一方、有利区間残りゲーム数が 500 ゲーム未満であれば、C Z 状態を終了させ、有利区間を終了させて通常区間に移行させる。そして、再び有利区間移行役が当選することで有利区間に移行させた後、再度第 1 A T 抽選、モード抽選、通常ゲーム数抽選を行い、上述したように通常状態に移行させる。

【 0 2 1 1 】

メイン制御部 4 1 は、C Z 状態において 10 ゲームが経過し、第 1 ~ 第 3 A T 抽選のいずれかによって A T 状態への移行が当選していた場合には、C Z 状態を終了させて A T 状態に移行させる。

【 0 2 1 2 】

メイン制御部 4 1 は、A T 状態を開始するにあたって、A T 状態に制御されるゲーム数の初期値を 50 ~ 300 の範囲で決定し、決定したゲーム数を設定する。また、前兆状態における第 1 上乗せ抽選や C Z 状態における第 2 上乗せ抽選に当選していた場合には、上乗せ抽選で当選したゲーム数を初期値に加算して A T 状態を開始する。

【 0 2 1 3 】

また、A T 状態では、第 3 上乗せ抽選を実行することがある。A T 状態における第 3 上乗せ抽選は、当該 A T 状態に制御されるゲーム数を上乗せするか否かを決定する抽選であり、第 3 上乗せ抽選（高）、（中）、（低）の 3 種類がある。第 3 上乗せ抽選（高）は、A T 状態における内部抽選において強チャンスリプレイ A , B またはスイカが当選した場合に実行され、約 1 / 2 の確率で A T 状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。第 3 上乗せ抽選（中）は、A T 状態における内部抽選において弱チャンスリプレイ A , B が当選した場合に実行され、約 1 / 5 の確率で A T 状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。第 3 上乗せ抽選（低）は、A T 状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に実行され、特定小役 A , B , C が入賞するか、1 枚が入賞するか、に関わらず、約 1 / 10 の確率で A T 状態に制御されるゲーム数が上乗せされるようになっている。

【 0 2 1 4 】

メイン制御部 4 1 は、A T 状態の開始後、A T 状態の終了条件（A T 状態に制御される

10

20

30

40

50

ゲーム数が 0 となること、有利区間終了条件 1、2 が成立すること) が成立することで、A T 状態を終了させ、有利区間を終了させ、通常区間に移行させる。

【 0 2 1 5 】

上述したように遊技が進行するスロットマシン 1 では、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役 A, B, C を入賞させる操作態様をナビ報知およびナビ演出で報知するか、あるいは、1 枚を入賞させる操作態様をナビ報知およびナビ演出で報知するかを使い分けている。

【 0 2 1 6 】

具体的には、本実施例では、通常状態および前兆状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役 A, B, C を入賞させる停止操作順で停止操作を行うことで特定小役 A, B, C を入賞させると 15 枚のメダルの払出しが受けられる。

10

【 0 2 1 7 】

これに対して、通常状態においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、1 枚を入賞させる停止操作順で停止操作を行うことで特定小役 A, B, C を入賞させずに 1 枚を入賞させるとメダルの払出枚数が少なくなるものの、通常状態では通常ゲーム数短縮抽選(中)で当選したゲーム数が通常ゲーム数から減算され、C Z 状態や A T 状態に移行するまでに要するゲーム数を減らすことができる。

【 0 2 1 8 】

すなわち、通常状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役 A, B, C を入賞させる停止操作順で停止操作を行って特定小役 A, B, C を入賞させることで、15 枚のメダルの払出を受けることが可能となり、通常状態におけるメダルの払出率(メダルの払出枚数 / メダルの使用枚数)を高めることができる一方で、1 枚を入賞させる停止操作順で停止操作を行って特定小役 A, B, C の入賞を取りこぼさせて 1 枚を入賞させることで、通常状態におけるメダルの払出率が低くなるが、通常ゲーム数が 0 になるまでのゲーム数、すなわち C Z 状態へ移行するまでのゲーム数を減らすことができる。

20

【 0 2 1 9 】

詳しくは、本実施例では、通常ゾーンにおいて、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A, B, C を入賞させた場合に、通常ゲーム数短縮抽選により通常ゲーム数が 1 ゲーム当たり平均約 0.3 ゲーム短縮され、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役を取りこぼして 1 枚を入賞させた場合に、通常ゲーム数短縮抽選により通常ゲーム数が 1 ゲーム当たり平均約 2.5 ゲーム短縮される。このことから、通常ゲーム数抽選により当選した通常ゲーム数を 0 にするために必要なゲーム数は、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A, B, C を入賞させた場合では通常ゲーム数抽選により当選した通常ゲーム数の約 0.7 倍のゲーム数が必要となり、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させた場合では通常ゲーム数抽選により当選した通常ゲーム数の約 0.3 倍のゲーム数が必要となる。たとえば、通常ゲーム数抽選により 150 が当選し、かつゾーン抽選により通常ゾーンが当選した場合に、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A, B, C を入賞させると、通常ゲーム数(150)が 0 となるまでに必要なゲーム数が平均 111 ゲームとなる。これに対して、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させると、通常ゲーム数(150)が 0 となるまでに必要なゲーム数が平均 43 ゲームとなる。このように、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A, B, C を入賞させた場合よりも、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させた場合の方が少ないゲーム数で通常状態を終了させて C Z 状態や A T 状態へ移行させることができ、ゲームの消化効率が高まる点で有利となる。

30

【 0 2 2 0 】

一方、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A, B, C を入賞させた場合に、通常ゲーム数(150)が 0 となるまでに必要なメダルは、各小役の入賞により払出されるメダルや再遊技の付与に加えて、約 62 枚のメダルが必要となる。これ

40

50

に対して、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に1枚を入賞させた場合に、通常ゲーム数（150）が0となるまでに必要なメダルは、各小役の入賞により払出されるメダルや再遊技の付与に加えて、約61枚のメダルが必要となる。このように、通常状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役A，B，Cを入賞させた場合と、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に1枚を入賞させた場合とでは、通常ゲーム数を0にするまでに各小役の入賞により払出されるメダルや再遊技の付与に加えて必要なメダルの枚数が略同一であるため、前述のように通常状態において特定小役のいずれかが当選したときに、遊技者が1枚を入賞させる操作態様を選択した方が、ゲームの消化効率が高まることで有利となるが、通常状態において特定小役のいずれかが当選したときに、遊技者が特定小役A，B，Cを入賞させる操作態様を選択した場合でも、1枚を入賞させる操作態様を選択した場合でも、長期的なメダルの払出率にはほとんど差が生じないようになっている。

【0221】

また、前兆状態においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、1枚を入賞させる停止操作順で停止操作をすることで特定小役A，B，Cを入賞させずに1枚を入賞させるとメダルの払出枚数が少なくなり、かつCZ状態に移行するまでのゲーム数は短縮されないものの、第2AT抽選（中）または第1上乗せ抽選（中）が行われるため、AT状態に移行させるための試行回数やAT状態に制御されるゲーム数を上乗せさせるための試行回数を増加させることができる。

【0222】

本実施例では、通常区間においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役A，B，Cを入賞させるか、1枚を入賞させるか、に関わらず、有利区間に移行するので、通常区間においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役A，B，Cを入賞させた方が有利となる。

【0223】

一方、本実施例では、CZ状態およびAT状態においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役A，B，Cを入賞させた場合でも、1枚を入賞させた場合でも、CZ状態では共通の第3AT抽選（中）または共通の第2上乗せ抽選（中）を実行し、AT状態では共通の第3上乗せ抽選（低）を実行するので、CZ状態およびAT状態においては、特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役A，B，Cを入賞させた方が有利となる。

【0224】

また、本実施例では、通常状態においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選し、1枚を入賞させた場合の方が、内部抽選において弱チャンスリプレイA，Bが当選した場合よりも、通常ゲーム数短縮抽選において当選する値の平均値が大きいことから有利度が高くなる。また、前兆状態では、内部抽選において特定小役のいずれかが当選し、1枚を入賞させた場合の方が、内部抽選において弱チャンスリプレイA，Bが当選した場合よりも、第2AT抽選においてAT状態が当選する確率が高く、第1上乗せ抽選においてAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。その一方、CZ状態では、内部抽選において弱チャンスリプレイA，Bが当選した場合の方が、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合よりも、第3AT抽選においてAT状態が当選する確率が高く、第2上乗せ抽選においてAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。また、AT状態では、内部抽選において弱チャンスリプレイA，Bが当選した場合の方が、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合よりも、第3上乗せ抽選においてAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。

【0225】

上述したように、通常状態においては、特定小役のいずれかが当選したときに、遊技者が特定小役A，B，Cを入賞させる操作態様を選択したり、1枚を入賞させる操作態様を選択したりすることができるが、いずれの操作態様を選択した場合でも、長期的なメダル

10

20

30

40

50

の払出率にほとんど差が生じないようになっている。本実施の形態においては、通常状態において、特定小役が当選したときに1枚を入賞させる操作様が報知されるナビ演出が実行されるが、このようなナビ演出が実行された場合には、遊技者は、ナビ演出に従ってストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作して1枚を入賞させるか、あるいは、ナビ演出に従わずにストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作して15枚払出となる特定小役を入賞させるかを選択するようになる。

【0226】

また、本実施例では、通常状態においては、内部抽選において強チャンスリプレイA, Bまたはスイカが当選した場合の方が、内部抽選において特定小役のいずれかが当選し、1枚を入賞させた場合、弱チャンスリプレイA, Bが当選した場合よりも、通常ゲーム数短縮抽選において当選する値の平均値が大きいことから、通常状態を少ないゲーム数で終了させやすいため有利度が高くなる。また、前兆状態では、内部抽選において強チャンスリプレイA, Bまたはスイカが当選した場合の方が、内部抽選において特定小役のいずれかが当選し、1枚を入賞させた場合、弱チャンスリプレイA, Bが当選した場合よりも、第2AT抽選においてAT状態が当選する確率が高く、第1上乗せ抽選においてAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。また、CZ状態では、内部抽選において強チャンスリプレイA, Bまたはスイカが当選した場合の方が、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合、弱チャンスリプレイA, Bが当選した場合よりも、第3AT抽選においてAT状態が当選する確率が高く、第2上乗せ抽選においてAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。また、AT状態では、内部抽選において強チャンスリプレイA, Bまたはスイカが当選した場合の方が、内部抽選において左、中、右特定小役のいずれかが当選した場合、弱チャンスリプレイA, Bが当選した場合よりも、第3上乗せ抽選においてAT状態に制御されるゲーム数が上乗せされやすいことから有利度が高くなる。

10

20

30

【0227】

また、本実施例では、少なくとも20ゲーム以内にCZ状態に移行される前兆状態において、特定小役のいずれかが当選し、1枚を入賞させた場合、弱チャンスリプレイA, B、強チャンスリプレイA, B、スイカが当選した場合に、第1、第2AT抽選のいずれにも当選していなかった場合には第2AT抽選を行う一方で、第1、第2AT抽選のいずれかに当選していた場合には第1上乗せ抽選を行うようになっており、前兆状態において既にAT状態への移行が決定されている状況において、AT状態への移行が決定されていない状況であれば第2AT抽選の契機となる抽選条件が成立した場合でも、その抽選条件の成立が無駄になってしまうことがない。特に、特定小役A, B, Cが当選し、特定小役A, B, Cを入賞させず、15枚のメダルの払出が受けられないにも関わらず、特定小役A, B, Cを入賞させなかつた選択が無駄となってしまうことがない。

【0228】

上述したように、本実施例では、通常状態および前兆状態においては、特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順での停止操作を推奨しており、通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合には、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ報知およびナビ演出を行い、1枚を入賞させる停止操作順での停止操作を促す。一方、CZ状態およびAT状態においては、特定小役が当選した場合に特定小役A, B, Cのいずれかを入賞させる停止操作順での停止操作を推奨しており、CZ状態およびAT状態において特定小役が当選した場合には、特定小役A, B, Cのいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知およびナビ演出を行い、特定小役A, B, Cのいずれかを入賞させる停止操作順での停止操作を促す。なお、通常区間においては、特定小役が当選してもナビ報知およびナビ演出を行わず、任意の停止操作順での停止操作が促されるようになっている。

40

【0229】

このようにCZ状態およびAT状態において特定小役が当選した場合には、特定小役A, B, Cのいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知およびナビ演出が行われ

50

るようになっており、ナビ報知およびナビ演出で報知された停止操作順で停止操作を行うことで、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞し、15枚のメダルを獲得できる一方、通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合には、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ報知およびナビ演出が行われるようになっており、ナビ報知およびナビ演出で報知された停止操作順で停止操作を行うことで、1枚の付与を伴う1枚が入賞し、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞したときよりも獲得できるメダル数は減少するが、通常 G 数短縮抽選、第2AT 抽選または第1上乗せ抽選が行われることで、遊技者にとって有利に制御されるようになっており、CZ 状態および AT 状態であるか、通常状態および前兆状態であるか、によって特定小役が当選した場合に停止させるべき停止態様を変化させることができる。

10

【 0 2 3 0 】

なお、本実施例では、特定小役の当選時に、停止操作順に応じて特定小役 A , B , C または1枚が入賞し、通常状態および前兆状態において特定小役が当選して1枚が入賞すること、すなわち特定小役 A , B , C が入賞したときよりも少ないメダルの付与を伴う小役が入賞することで遊技者にとって有利な制御が行われる構成であるが、特定小役の当選時に、操作態様に応じて特定小役 A , B , C 、1枚が入賞するか、ハズレとなり、通常状態および前兆状態において特定小役が当選して1枚が入賞するかハズレとなることで遊技者にとって有利な制御が行われる構成としたり、特定小役の当選時に、操作態様に応じて特定小役 A , B , C が入賞するか、ハズレとなり、通常状態および前兆状態において特定小役が当選してハズレとなることで遊技者にとって有利な制御が行われる構成としたりしてもよく、これらの構成であっても、CZ 状態および AT 状態であるか、通常状態および前兆状態であるか、によって特定小役が当選した場合に停止させるべき停止態様を変化させることができる。

20

【 0 2 3 1 】

また、通常状態または前兆状態においてナビ小役が当選したときにはナビ報知およびナビ演出が実行されず、CZ または AT においてナビ小役が当選したときにはナビ報知およびナビ演出が実行される。これにより、CZ または AT においては、通常状態または前兆状態よりも、ナビ小役に当選したときに主小役を入賞させ易くすることができるため、CZ または AT における遊技者の有利度を高めることができる。

30

【 0 2 3 2 】

なお、以下では、特定小役の当選時に特定小役（15枚払出）を入賞させる操作態様（停止操作順）を報知するナビ報知やナビ演出、および、ナビ小役の当選時に主小役（15枚払出）を入賞させる操作態様（停止操作順）を報知するナビ報知やナビ演出を、まとめて15枚ナビとも称する。また、特定小役の当選時に15枚払出となる特定小役の入賞を取りこぼさせて1枚（1枚払出）を入賞させる操作態様（停止操作順）を報知するナビ報知やナビ演出を、1枚ナビとも称する。

【 0 2 3 3 】

[抽選用フラグ書き換え処理について]

メイン制御部 41 は、抽選用フラグ 2 の値に基づいて通常ゲーム数短縮抽選、第2AT 抽選、第1上乗せ抽選を行う。詳しくは、抽選用フラグ 2 の値が「0」である場合に通常ゲーム数短縮抽選、第2AT 抽選、第1上乗せ抽選を行わず、抽選用フラグ 2 の値が「1」～「3」のいずれかである場合に抽選用フラグ 2 の値に対応した確率で通常ゲーム数短縮抽選、第2AT 抽選、第1上乗せ抽選を行う。また、特定小役の当選時には、特定小役 A , B , C を入賞させず1枚を入賞させた場合のみ、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT 抽選、第1上乗せ抽選を行い、特定小役 A , B , C を入賞させた場合には、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT 抽選、第1上乗せ抽選を行わないことから、特定小役の当選時に、特定小役 A , B , C が入賞したか、1枚が入賞したか、を特定する必要がある。一方、内部抽選の結果（当選番号）に応じて設定される抽選用フラグ 2 では、特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役 A , B , C が入賞したか、1枚が入賞したか、を特定できないことから、特定小役 A , B , C が入賞したか、1枚が入賞したか、が特定できるように、全

40

50

リールの停止後、必要に応じて抽選用フラグ2を書き換える必要がある。このため、メイン制御部41は、特定小役のいずれかが当選した場合に、抽選用フラグ2の値として「3」を設定し、全リール停止後、1枚が入賞した場合には、抽選用フラグ2の値「3」を維持する一方、特定小役A，B，Cが入賞した場合に、抽選用フラグ2の値「3」を「0」に書き換えることで、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選の対象外とするための抽選用フラグ書き換え処理を行う。

【0234】

図10(a)は、本実施例においてメイン制御部41が全リール停止後に行う抽選用フラグ書き換え処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0235】

図10(a)に示すように、メイン制御部41は、抽選用フラグ書き換え処理において、まず特定小役のいずれかが当選しているか否かを判定する(Sb1)。

【0236】

Sb1において特定小役のいずれかが当選していると判定した場合には、メダルの払出枚数を取得し、取得したメダルの払出枚数が15枚であるか否かを判定する(Sb2)。

【0237】

Sb2においてメダルの払出枚数が15枚であると判定した場合、すなわち特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合には、抽選用フラグ2の値「3」を「0」に書き換え、抽選用フラグ書き換え処理を終了して元の処理に復帰する。

【0238】

また、Sb1において特定小役が当選していないと判定した場合には、抽選用フラグ2の値を書き換えることなく、抽選用フラグ書き換え処理を終了して元の処理に復帰する。

【0239】

また、Sb2においてメダルの払出枚数が15枚でないと判定した場合、すなわち特定小役A，B，Cが入賞せずに1枚が入賞した場合には、抽選用フラグ2の値「3」を書き換えることなく、抽選用フラグ書き換え処理を終了して元の処理に復帰する。

【0240】

このように、内部抽選で特定小役のいずれかが当選した場合に、抽選用フラグ2の値として「3」が設定されるとともに、特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合には、抽選用フラグ書き換え処理により抽選用フラグ2の値「3」が「0」に書き換えられるため、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選は行われない。一方、特定小役A，B，Cが入賞せず1枚が入賞した場合には、抽選用フラグ書き換え処理により抽選用フラグ2の値「3」が書き換えられず維持されるので、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選は行われる。

【0241】

また、内部抽選で特定小役のいずれかが当選した場合に、抽選用フラグ2の値として「3」が設定されるとともに、特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合には、全リール停止後に行われる抽選用フラグ書き換え処理により抽選用フラグ2の値「3」が「0」に書き換えられ、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選の対象外となるようになっており、ゲーム開始時においては、抽選用フラグ2の値として「3」が設定されていることから、ゲーム開始時において抽選用フラグ2の値が「3」である場合に、特定小役のいずれかが当選したことを特定し、特定小役A，B，Cが入賞するか、1枚が入賞するか、に問わらず行われる第3AT抽選、第2上乗せ抽選、第3上乗せ抽選を行うことが可能となる。すなわち特定小役のいずれかが当選した場合に、共通の抽選用フラグ2を用いて、特定小役A，B，Cが入賞するか、1枚が入賞するか、に問わらず対象となる抽選を行うか否か、特定小役A，B，Cが入賞せず1枚が入賞した場合のみ対象となる抽選を行うか否か、の双方を特定することが可能となる。

【0242】

また、抽選用フラグ書き換え処理では、特定小役のいずれかが当選したか否かを判定し、特定小役のいずれかが当選している場合に、払出枚数が特定小役A，B，Cが入賞した

10

20

30

40

50

場合の 15 枚であるか否かを判定し、払出枚数が 15 枚でないと判定した場合に、抽選用フラグ 2 の値「3」を維持することで、通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選が行われるようになっているため、特定小役の当選時に、リールに停止した図柄組合せを特定することなく、特定小役 A, B, C が入賞したか、特定小役 A, B, C が入賞せず 1 枚が入賞したか、を特定することができる。特に、本実施例のように、払出枚数が 15 枚となる特定小役を複数種類備える場合に、それぞれの種類の特定小役が入賞したか否かを判定することなく、特定小役 A, B, C が入賞したか否かを判定することが可能となる。

【 0 2 4 3 】

[抽選用フラグ書き換え処理の変形例について]

10

図 10 (b) は、本実施例においてメイン制御部 41 が全リール停止後に行う抽選用フラグ書き換え処理の変形例の制御内容を示すフローチャートである。

【 0 2 4 4 】

なお、抽選用フラグ書き換え処理の変形例では、特定小役のいずれかが当選し、特定小役 A, B, C が入賞しなかった場合に、必ず 1 枚が入賞し、かつ特定小役のいずれかが当選した場合以外に 1 枚が入賞しないことを前提とする。また、抽選用フラグ N を備え、抽選用フラグ N の値として、弱チャンスリプレイ A, B の当選時に「1」、強チャンスリプレイ A, B またはスイカの当選時に「2」、特定小役の当選時に「0」が設定され、抽選用フラグ N の値が「0」である場合に通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選を行わず、抽選用フラグ N の値が「1」～「3」のいずれかである場合に抽選用フラグ N の値に対応した確率で通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選を行うものとする。

20

【 0 2 4 5 】

図 10 (b) に示すように、メイン制御部 41 は、抽選用フラグ書き換え処理の変形例において、まず 1 枚の図柄組合せが停止したか否かを判定する (S c 1)。

【 0 2 4 6 】

S c 1 において 1 枚の図柄組合せが停止したと判定した場合、すなわち特定小役 A, B, C が入賞せずに 1 枚が入賞した場合には、抽選用フラグ N の値「0」を「3」に書き換える、抽選用フラグ書き換え処理を終了して元の処理に復帰する。

30

【 0 2 4 7 】

また、S c 1 において 1 枚の図柄組合せが停止していないと判定した場合には、抽選用フラグ N の値を書き換えることなく、抽選用フラグ書き換え処理を終了して元の処理に復帰する。

【 0 2 4 8 】

このように抽選用フラグ書き換え処理の変形例では、特定小役のいずれかが当選し、特定小役 A, B, C が入賞しなかった場合に、必ず 1 枚が入賞し、かつ特定小役のいずれかが当選した場合以外に 1 枚が入賞しない構成において、1 枚の図柄組合せが停止したか否かを判定し、1 枚の図柄組合せが停止したと判定した場合に、抽選用フラグ N の値「0」を「3」に書き換えることで、通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選が行われるようになっているため、特定小役の当選時に、内部抽選の結果に関わらず、リールに停止した図柄組合せが 1 枚の図柄組合せであるか否かを判定するのみで、特定小役の当選時に、特定小役 A, B, C が入賞せず 1 枚が入賞したことを特定することができる。また、特定小役のいずれかが当選し、特定小役 A, B, C が入賞しなかった場合に特有の図柄組合せが停止することから、通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選が行われ得ることを認識させることができる。

40

【 0 2 4 9 】

[ナビ対象役当選時の制御について]

次に、ナビ対象役当選時のナビ報知および演出に関連する制御について説明する。

【 0 2 5 0 】

メイン制御部 41 は、ナビ対象役当選時にナビ報知を行わない場合には、サブ制御部 9

50

1に当選したナビ対象役に対応する内部当選コマンドを送信した後、当該ナビ対象役に対応する操作態様が特定されないナビコマンドを送信する一方で、ナビ対象役当選時にナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器12にて当選したナビ対象役に対応するナビ報知を行い、当選したナビ対象役に対応する内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信した後、ナビ小役に対応する操作態様を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信する。また、メイン制御部41は、ナビ報知を行うか否かに関わらず、停止操作が行われるごとに、停止するリールおよび停止位置を特定可能な停止コマンドをサブ制御部91に対して送信する。また、メイン制御部41は、ナビ報知を行うか否かに関わらず、全てのリールが停止した後、入賞の有無および入賞の種類を特定可能な入賞判定コマンドをサブ制御部91に対して送信する。また、メイン制御部41は、ゲーム終了時に次のゲームの状態（次のゲームの有利区間状態が、通常状態であるか、前兆状態であるか、CZ状態であるか、AT状態であるか）を特定可能な状態コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0251】

サブ制御部91は、状態コマンドを受信することで、次のゲームの状態を特定可能であり、ナビコマンドを受信することでナビ演出を実行可能である。

【0252】

ナビ演出は、ナビ報知に対応する操作態様を示すナビ画像を液晶表示器51に表示させることでナビ報知に対応する操作態様を報知する演出である。たとえば、左中右の停止操作順を報知するナビ演出の場合、スタートスイッチ7が操作されたときに、無地の背景画像に「1」の数字画像を重ねた第1停止リールに対応するナビ画像と、無地の背景画像に「2」の数字画像を重ねた第2停止リールに対応するナビ画像と、無地の背景画像に「3」の数字画像を重ねた第3停止リールに対応するナビ画像とが液晶表示器51に表示される。これらのナビ画像については、複数種類の態様が設けられている。具体的には、AT抽選や上乗せ抽選といったAT状態に関連する抽選の結果に応じて、ナビ画像の態様が異なることがある。たとえば、ナビ小役の当選時に主小役を入賞させるための停止操作順を報知するナビ演出について、AT抽選でAT状態への移行が当選していない場合には、上述したように無地の背景画像に数字画像を重ねたナビ画像が表示されるのに対して、AT抽選でAT状態への移行が当選している場合には、赤色の背景画像に数字画像を重ねたナビ画像が表示される。

【0253】

このように、サブ制御部91は、同一の停止態様に対して複数種類のナビ画像のうちのいずれかを表示する。これにより、ナビ演出時に表示されるナビ画像の種類によってAT状態に関連する抽選の結果を示唆することができるため、ナビ画像に対して遊技者の注目を集めることができる。

【0254】

また、サブ制御部91は、状態コマンドを受信することで、次のゲームの状態を特定可能であり、停止コマンドを受信することで操作時演出を実行可能である。操作時演出は、ナビ演出で示された停止操作順に応じて停止操作がされたか否かを報知する演出である。

【0255】

さらに、サブ制御部91は、状態コマンドを受信することで、次のゲームの状態を特定可能であり、入賞判定コマンドを受信することで入賞演出を実行可能である。入賞演出は、入賞が発生した旨を報知する演出である。

【0256】

[ナビ背景制御について]

図11は、ナビ背景制御を説明するための図である。ナビ背景制御は、サブ制御部91によって行われ、ナビ演出が実行されるゲームにおいて、液晶表示器51に背景画像を表示させる背景制御である。本実施の形態において、ナビ背景制御は、第1背景制御と、第2背景制御とを含む。

【0257】

10

20

30

40

50

第1背景制御は、遊技者の操作に応じてナビ専用の背景画像（ナビ背景画像とも称する）の表示を開始させるとともに、遊技者の操作に応じてナビ背景画像の表示態様を切り替えるといった制御を含む。たとえば、後述する図21に示すように、第1背景制御が行われたゲームでは、図21(a)でゲーム開始前の背景画像が表示された状態において、図21(b)に示すように、遊技者によってスタートスイッチ7が操作されたときに、前回ゲームにおける背景画像に代わってナビ背景画像が表示され、その後、図21(c)～(e)に示すように、遊技者によってストップスイッチ8L, 8C, 8Rが段階的に操作されるごとに、ナビ背景画像が切り替わる。

【0258】

このように、第1背景制御が行われたゲームにおいては、遊技者によってストップスイッチ8L, 8C, 8Rが段階的に操作されるごとにナビ背景画像が切り替わるため、報知された手順に従って確実にストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作したことを遊技者に認識させることができる。また、第1背景制御が行われたゲームにおいては、遊技者によってスタートスイッチ7が操作されたときに背景画像の表示が開始するため、スタートスイッチ7が操作されたことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

【0259】

さらに、第1背景制御においては、ナビ背景画像において所定期間に亘って動きを伴うキャラクタの画像が表示された後に動きを伴わないキャラクタの静止画像が表示される。つまり、第1背景制御が行われたゲームでは、一のストップスイッチが操作されたときに一旦は動きを伴うキャラクタの画像が表示されるが、その後、何ら操作されなければ所定期間後に当該キャラクタの動きが止まって静止画像として表示され、他のストップスイッチが操作されたときに再び動きを伴うキャラクタの画像が表示される、といったことが繰り返される。このように、遊技者によるストップスイッチの操作を契機として次の動作が行われるため、ナビ演出における演出画面を最低限見せることができる。

20

【0260】

第2背景制御は、第1背景制御よりも動きを伴う画像を表示する制御であり、ナビ報知およびナビ演出が実行されたゲームにおいて、当該ゲームの前のゲームで表示されていた背景画像をそのまま引き継いで当該背景画像を表示する制御を含む。つまり、第2背景制御が行われたゲームでは、ナビ専用のナビ背景画像が表示されることなく、前回ゲームにおける背景画像の表示が引き継がれる。たとえば、後述する図19に示すように、第2背景制御が行われたゲームでは、図19(a)でゲーム開始前の背景画像が表示された状態において、図19(b)に示すように、遊技者によってスタートスイッチ7が操作されても、前回ゲームの背景画像が引き継がれてそのまま表示され、その後、図19(c)～(e)に示すように、遊技者によってストップスイッチ8L, 8C, 8Rが段階的に操作されても、当該操作ごとに背景画像が切り替わることなく、キャラクタが動いているような背景画像が表示され続ける。

30

【0261】

本実施の形態において、スロットマシン1は、ナビ演出を実行するときに、第1背景制御および第2背景制御のうちのいずれを行うかを抽選によって決定する。具体的には、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信した状態コマンドに基づき次のゲームの状態を特定し、内部当選コマンドに基づき当選役を特定し、メイン制御部41から受信したナビコマンドに基づき報知する操作態様を特定する。そして、サブ制御部91は、ナビ演出を実行する現在の状態と、内部抽選による当選状況とに基づき、第1背景制御および第2背景制御のうちのいずれを行うかを抽選によって決定する。

40

【0262】

たとえば、図11に示すように、サブ制御部91は、通常状態または前兆状態においてナビ小役が当選した場合は、ナビ演出を実行しないため、ナビ背景制御についても特に行わない。一方、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選した場合に、15枚ナビを実行し、このとき、ナビ背景制御として、第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行う。

50

【 0 2 6 3 】

サブ制御部 9 1 は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選した場合に、1枚ナビを実行し、このとき、ナビ背景制御として、第1背景制御よりも高い割合で第2背景制御を行う。一方、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態またはA T 状態において特定小役が当選した場合に、15枚ナビを実行し、このとき、ナビ背景制御として、第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行う。

【 0 2 6 4 】

このように、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態またはA T 状態においてナビ小役に当選したときと、前兆状態またはA T 状態において特定小役に当選したときとで異なる選択割合で、第1背景制御および第2背景制御のうちのいずれかを行う。つまり、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役に当選したときと、特定小役に当選したときとで異なる選択割合で、第1背景制御および第2背景制御のうちのいずれかを行う。さらに、サブ制御部 9 1 は、通常状態または前兆状態であるときと、C Z 状態またはA T 状態であるときとで異なる選択割合で、第1背景制御および第2背景制御のうちのいずれかを行う。

10

【 0 2 6 5 】

これにより、ナビ演出の重要度に応じて行われる背景制御によって、操作様態の報知を遊技者に適切にアピールすることができる。たとえば、C Z 状態またはA T 状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行される場合、遊技者によってストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が段階的に操作されるごとにナビ背景画像が切り替わる第1背景制御が第2背景制御よりも高い確率で行われることで、報知された手順に従って確実にストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作したことを遊技者に認識させることができる。

20

【 0 2 6 6 】

なお、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態またはA T 状態においてナビ小役が当選して15枚ナビを実行するときに、100%の確率で第1背景制御を行ってもよい。また、サブ制御部 9 1 は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビを実行するときに、100%の確率で第2背景制御を行ってもよい。さらに、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態またはA T 状態において特定小役が当選して15枚ナビを実行するときに、100%の確率で第1背景制御を行ってもよい。つまり、サブ制御部 9 1 は、15枚ナビを実行するときには、100%の確率で第1背景制御を行い、1枚ナビを実行するときには、100%の確率で第2背景制御を行うものであってもよい。

30

【 0 2 6 7 】

本実施の形態において、スロットマシン1は、停止操作順によって入賞役が変化するものではない役が当選した場合でも、ナビ演出を実行する場合がある。たとえば、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態またはA T 状態において弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、およびスイカのいずれかが当選した場合に、15枚ナビおよび1枚ナビのいずれとも異なる特殊ナビを実行する。特殊ナビは、後述する図28(b)に示すように、ナビ画像として無地の背景画像に「!」を重ねた画像を3つ表示することで、A T 抽選や上乗せ抽選の契機となる弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、およびスイカのいずれかが当選したことを示唆するようなナビ演出である。

40

【 0 2 6 8 】

サブ制御部 9 1 は、C Z 状態またはA T 状態において弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、およびスイカのいずれかが当選して特殊ナビを実行するときに、第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行う。なお、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態またはA T 状態において弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、およびスイカのいずれかが当選して特殊ナビを実行するときに、100%の確率で第1背景制御を行ってもよい。

【 0 2 6 9 】

このように、C Z 状態またはA T 状態において弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、およびスイカなど、ナビ対象役でない役が当選した場合でも、15枚ナビ時で実行され易い第1背景制御が行われるため、意外性を高めて遊技の興奮を向上させることができる。

50

【 0 2 7 0 】

本実施の形態において、スロットマシンは、特定背景画像が表示されているゲームにおいて、ナビ小役が当選して15枚ナビが実行されるときと、特定小役が当選して1枚ナビや15枚ナビが実行されるときとのいずれにおいても、ナビ背景制御として、100%の確率で第2背景制御を行う。

【 0 2 7 1 】

特定背景画像は、特定状態の開始または終了を報知する画像を含んでいてもよい。たとえば、後述する図29に示すように、サブ制御部91は、ATの開始を示すAT開始画像が表示されているゲームにおいてナビ演出を実行する場合、100%の確率で第2背景制御を行う。後述する図30に示すように、サブ制御部91は、ATの終了を示すAT終了画像が表示されているゲームにおいてナビ演出を実行する場合、100%の確率で第2背景制御を行う。なお、図30では、AT終了画像として、ATにおける遊技の結果を報知するリザルト画像が例示されている。

10

【 0 2 7 2 】

さらに、特定背景画像は、特定付与を報知する画像を含んでいてもよい。たとえば、後述する図31に示すように、サブ制御部91は、ATにおけるゲームの上乗せを示すAT上乗せ画像が表示されているゲームにおいてナビ演出を実行する場合、100%の確率で第2背景制御を行う。なお、図31では、特定背景画像として、ATの上乗せを示す画像が表示された場合が例示されているが、CZにおけるゲームの上乗せを示す画像が表示された場合、あるいは、複数セット数からなるATやCZの実行にあたって一のセットから次のセットに継続する旨を示す画像が表示された場合であっても、100%の確率で第2背景制御が行われてもよい。

20

【 0 2 7 3 】

このように、特定状態の開始または終了を報知する画像や特定付与を報知する画像が表示されている場合には、背景画像が切り替わらない第2背景制御が行われるため、ナビ用の背景画像によって特定状態の開始または終了を報知する画像や特定付与を報知する画像の視認性を阻害することがなく、特定状態の開始または終了や特定付与について遊技者に認識させ易くすることができる。

【 0 2 7 4 】

以上、当選役と背景制御との関係について説明したが、特定役はCZ状態やAT状態において1枚ナビを実行してもよい。たとえば、本実施の形態における通常状態のように、CZ状態においてもゲーム数の消化でAT状態に制御されるものやAT抽選を行うものであってもよい。そして、CZ状態においては、特定小役に当選したときに1枚ナビが実行され、その1枚ナビに従ってストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することで、1枚に入賞してCZゲーム数の短縮抽選が行われたり、AT抽選が行われたりするものであってもよい。

30

【 0 2 7 5 】

このことを前提として、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役に当選したときと、CZ状態またはAT状態において特定小役に当選したときとで異なる選択割合で、第1背景制御および第2背景制御のうちのいずれかを行ってもよい。また、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役に当選したときは第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行い、CZ状態またはAT状態において特定小役に当選したときは第1背景制御よりも高い割合で第2背景制御を行ってもよい。さらに、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役に当選したときは100%の確率で第1背景制御を行い、CZ状態またはAT状態において特定小役に当選したときは100%の確率で第2背景制御を行ってもよい。

40

【 0 2 7 6 】**[示唆制御について]**

図12は、示唆制御を説明するための図である。示唆制御は、サブ制御部91によって行われ、遊技者が有利であることを示唆する示唆画像を液晶表示器51に表示させる制御

50

である。示唆制御は、通常状態、前兆状態、C Z 状態、および A T 状態のいずれにおいても行われ得る。本実施の形態において、示唆制御は、第 1 示唆制御と、第 2 示唆制御とを含む。

【 0 2 7 7 】

第 1 示唆制御は、背景画像に示唆画像を重ねて表示する制御を含む。たとえば、後述する図 1 3において第 1 示唆制御 A ~ C として例示するように、第 1 示唆制御が行われたゲームでは、ゲーム開始前の背景画像が引き継がれてそのまま表示され、その背景画像の前面側（遊技者側）に重なるようにして所定のタイミングで示唆画像が表示される。第 1 示唆制御において表示される示唆画像は、たとえば、「チャンス」の文字画像や、示唆制御が行われないときには表示されないオブジェクト（キャラクタや道具など）の画像など、背景画像に重畠して表示されることで遊技者が有利であることを示唆する画像であればいずれのものであってもよい。10

【 0 2 7 8 】

第 2 示唆制御は、背景画像に代わって示唆画像を表示する制御を含む。たとえば、後述する図 1 3において第 2 示唆制御 A ~ C として例示するように、第 2 示唆制御が行われたゲームでは、ゲーム開始前の背景画像から引き継がれて背景画像が表示され、所定のタイミングで背景画像に代わって示唆画像として示唆用背景画像が表示される。第 2 示唆制御において表示される示唆用背景画像（示唆画像）は、たとえば、示唆制御が行われないときには表示されない色の背景画像やオブジェクト（キャラクタや道具など）が登場する背景画像など、通常の背景画像に代わって表示されることで遊技者が有利であることを示唆する画像であればいずれのものであってもよい。第 2 示唆制御においては、背景画像そのものが示唆用背景画像に切り替わるため、第 2 示唆制御は、第 1 示唆制御と比べて遊技者の注目度が大きい示唆制御である。20

【 0 2 7 9 】

また、示唆画像が示唆する遊技者が有利であることとは、A T 抽選や上乗せ抽選といった A T 状態に関連する抽選の結果が有利であることを含む。たとえば、サブ制御部 9 1 は、前兆状態、C Z 状態、または A T 状態において、A T 抽選や上乗せ抽選が行われると、その後のゲームにおいて、当該 A T 抽選や上乗せ抽選の結果（当選または非当選）を示唆制御によって示唆する。このとき、サブ制御部 9 1 は、抽選の結果が当選であるときに、非当選であるときよりも高い確率で示唆制御を行う。これにより、示唆制御が行われることで、遊技者は A T 抽選や上乗せ抽選で当選していることを期待することができる。なお、上述したように、A T 抽選や上乗せ抽選は、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、スイカなどに当選したときに行われるが、その抽選結果を示唆する示唆制御は、その後のゲームにおいてナビ演出が実行されたゲームと重なることがある。つまり、示唆制御は、ナビ演出時に行われる背景制御と重なって行われることがある。30

【 0 2 8 0 】

本実施の形態において、スロットマシン 1 は、示唆制御を行うときに、第 1 示唆制御および第 2 示唆制御のうちのいずれを行うかを抽選によって決定する。具体的には、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出を実行するか否か、および、ナビ演出を実行する場合においては第 1 背景制御および第 2 背景制御のうちのいずれを実行するかに基づき、示唆制御を行うか否か、第 1 示唆制御および第 2 示唆制御のうちのいずれを行うかを抽選によって決定する。40

【 0 2 8 1 】

たとえば、図 1 2 (a) に示すように、サブ制御部 9 1 は、背景制御に対応して示唆制御を行う。具体的には、サブ制御部 9 1 は、ナビ演出を実行しないゲームにおいて示唆制御を行う場合、第 1 示唆制御または第 2 示唆制御を行う。サブ制御部 9 1 は、ナビ演出を実行するゲームにおいて第 1 背景制御を行う場合、第 1 背景制御に対応して第 1 示唆制御を行う。サブ制御部 9 1 は、ナビ演出を実行するゲームにおいて第 2 背景制御を行う場合、第 2 背景制御に対応して第 2 示唆制御を行う。

【 0 2 8 2 】

サブ制御部 9 1 は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときには第 1

10

20

30

40

50

背景制御よりも高い確率で第2背景制御を行うため、示唆制御を行う場合は、第1示唆制御よりも高い確率で第2示唆制御を行うことになる。サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときには第2背景制御よりも高い確率で第1背景制御を行うため、示唆制御を行う場合は、第2示唆制御よりも高い確率で第1示唆制御を行うことになる。

【0283】

これにより、実行されるナビ演出の重要度に応じて適切に示唆制御を行うことができる。たとえば、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行された場合、背景画像そのものが示唆用背景画像に切り替わる第2示唆制御ではなく、背景画像の一部に示唆画像を重ねて表示する第1示唆制御が行われることで、遊技者が15枚払出となる主小役を入賞させることを極力阻害することがない。つまり、背景制御によって、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に応じて切り替わる背景画像が、第2示唆制御によって示唆用背景画像に取って替わるのではなく、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に応じて切り替わる背景画像の一部に示唆画像が重なる程度で収まる第1示唆制御が行われるため、遊技者が15枚払出となる主小役を入賞させることを極力阻害することがない。

10

【0284】

また、サブ制御部91は、ナビ演出を実行しない場合に最も高い確率で示唆制御を行い、次に高い確率で、第1背景制御を行う場合に示唆制御を行い、第2背景制御を行う場合に最も低い確率で示唆制御を行う。このように、サブ制御部91は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときの選択割合が高い第2背景制御が行われたときは、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときの選択割合が高い第1背景制御が行われたときよりも高い割合で、示唆制御を行う。

20

【0285】

これにより、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行された場合、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに1枚ナビが実行された場合よりも示唆制御の実行割合が低いため、遊技者が15枚払出となる主小役を入賞させることができが、示唆制御によって阻害されることがない。また、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに1枚ナビが実行された場合、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行された場合よりも示唆制御の実行割合が高いため、1枚ナビのようにメダルの払出枚数が少ない状況であっても、遊技者の期待感を高めることができる。

30

【0286】

また、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに、背景画像に示唆画像を重畳させる第1示唆制御が行われる割合は、通常状態または前兆状態においてナビ小役が当選したときに、第1示唆制御が行われる割合よりも低い。これにより、通常状態または前兆状態において1枚ナビが実行されたときに、示唆制御が行われ難くすることで、示唆制御によって、1枚ナビが実行されたことを遊技者が認識し難くなることを極力回避することができる。

40

【0287】

以上、当選役と示唆制御との関係について説明したが、特定役はCZ状態やAT状態において1枚ナビを実行してもよい。たとえば、本実施の形態における通常状態のように、CZ状態においてもゲーム数の消化でAT状態に制御されるものやAT抽選を行うものであってもよい。そして、CZ状態においては、特定小役に当選したときに1枚ナビが実行され、その1枚ナビに従ってストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することで、1枚に入賞してCZゲーム数の短縮抽選が行われたり、AT抽選が行われたりするものであってもよい。

【0288】

このことを前提として、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役に当選したときと、CZ状態またはAT状態において特定小役に当選したときとで異なる

50

選択割合で、第1示唆制御および第2示唆制御のうちのいずれかを行ってもよい。また、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役に当選したときは第2示唆制御よりも高い割合で第1示唆制御を行い、CZ状態またはAT状態において特定小役に当選したときは第1示唆制御よりも高い割合で第2示唆制御を行ってもよい。さらに、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役に当選したときは100%の確率で第1示唆制御を行い、CZ状態またはAT状態において特定小役に当選したときは100%の確率で第2示唆制御を行ってもよい。

【0289】

また、示唆制御の実行タイミングとしては、スタートスイッチ7が操作されたとき、リール回転中（たとえば、第1停止操作時、第2停止操作時）、およびリール停止後（第3停止操作時）がある。10

【0290】

図13は、示唆制御の実行タイミングを説明するための図である。図13に示すように、第1示唆制御の実行タイミングは、単位ゲームにおいて最終的に図柄組合せが導出される前の導出前タイミングと、単位ゲームにおいて最終的に図柄組合せが導出された以降の導出後タイミングとを含む。導出前タイミングは、たとえば、スタートスイッチ7が操作されたタイミングと、リール回転中のタイミング（第1停止操作や第2停止操作のタイミング）とを含む。導出後タイミングは、リール停止後のタイミング（第3停止操作のタイミング以降）を含む。第1示唆制御Aは、導出前の示唆制御であり、スタートスイッチ7が操作されたタイミングで行われる。第1示唆制御Bは、導出前の示唆制御であり、第1停止操作や第2停止操作のタイミングで行われる。第1示唆制御Cは、導出後の示唆制御であり、第3停止操作のタイミング以降で行われる。20

【0291】

第2示唆制御の実行タイミングは、単位ゲームにおいて最終的に図柄組合せが導出される前の導出前タイミングと、単位ゲームにおいて最終的に図柄組合せが導出された以降の導出後タイミングとを含む。導出前タイミングは、たとえば、スタートスイッチ7が操作されたタイミングと、リール回転中のタイミング（第1停止操作や第2停止操作のタイミング）とを含む。導出後タイミングは、リール停止後のタイミング（第3停止操作のタイミング以降）を含む。第2示唆制御Aは、導出前の示唆制御であり、スタートスイッチ7が操作されたタイミングで行われる。第2示唆制御Bは、導出前の示唆制御であり、第1停止操作や第2停止操作のタイミングで行われる。第2示唆制御Cは、導出後の示唆制御であり、第3停止操作のタイミング以降で行われる。30

【0292】

サブ制御部91は、内部抽選における当選役と、有利区間内の状態とに基づき、上述したいずれかの実行タイミングで示唆制御を行う。

【0293】

たとえば、図11および図12(a)に示すように、サブ制御部91は、通常状態または前兆状態においてナビ小役が当選した場合、ナビ演出および背景制御を行わないため、第1示唆制御または第2示唆制御を行うが、この場合、図12(b)に示すように、スタートスイッチ7が操作されたとき、リール回転中（たとえば、第1停止操作時や第2停止操作時）、およびリール停止後（第3停止操作以降）のいずれかで示唆制御を行う。40

【0294】

また、図11および図12(a)に示すように、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選した場合、15枚ナビを実行して第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行うため、第2示唆制御よりも高い割合で第1示唆制御を行うが、この場合においても、図12(b)に示すように、スタートスイッチ7が操作されたとき、リール回転中（たとえば、第1停止操作時や第2停止操作時）、およびリール停止後（第3停止操作以降）のいずれかで示唆制御を行う。

【0295】

また、図11および図12(a)に示すように、サブ制御部91は、通常状態または前

10

20

30

40

50

兆状態において特定小役が当選した場合、1枚ナビを実行して第1背景制御よりも高い割合で第2背景制御を行うため、第1示唆制御よりも高い割合で第2示唆制御を行うが、この場合においても、図12(b)に示すように、スタートスイッチ7が操作されたとき、リール回転中(たとえば、第1停止操作時や第2停止操作時)、およびリール停止後(第3停止操作以降)のいずれかで示唆制御を行う。

【0296】

また、図11および図12(a)に示すように、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態において特定小役が当選した場合、15枚ナビを実行して第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行うため、第2示唆制御よりも高い割合で第1示唆制御を行うが、この場合においても、図12(b)に示すように、スタートスイッチ7が操作されたとき、リール回転中(たとえば、第1停止操作時や第2停止操作時)、およびリール停止後(第3停止操作以降)のいずれかで示唆制御を行う。

10

【0297】

図12(b)に示すように、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選して15枚ナビを実行する際に第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行う場合、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビを実行する際に第1背景制御よりも高い割合で第2背景制御を行う場合よりも、高い割合で、導出前タイミング(スタートスイッチ7が操作時やリール回転中)で示唆制御を行う。

【0298】

サブ制御部91は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビを実行する際に第1背景制御よりも高い割合で第2背景制御を行う場合、導出前タイミング(スタートスイッチ7の操作時やリール回転中)よりも高い割合で、導出後タイミング(第3停止操作以降)で示唆制御を行う。

20

【0299】

サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態において特定小役が当選して15枚ナビを実行する際に第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行う場合、導出後タイミング(第3停止操作以降)よりも高い割合で、導出前タイミング(スタートスイッチ7の操作時やリール回転中)で示唆制御を行う。

【0300】

サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態において特定小役が当選して15枚ナビを実行する際に第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行う場合、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビを実行する際に第1背景制御よりも高い割合で第2背景制御を行う場合よりも高い割合で、スタートスイッチ7が操作されたタイミングで示唆制御を行う。

30

【0301】

このように、ナビ小役が当選したときの選択割合が高い第1背景制御に対応して第1示唆制御が行われる割合が高いタイミングは、特定小役が当選したときの選択割合が高い第2背景制御に対応して第2示唆制御が行われる割合が高いタイミングと異なる。

【0302】

具体的には、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行された場合には、導出前タイミング(スタートスイッチ7の操作時やリール回転中)よりも高い割合で、導出後タイミング(第3停止操作時)で示唆制御が行われるため、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したゲームにおいて、スタートスイッチ7が操作されたときに、1枚ナビが実行されたことを遊技者に適切に認識させることができ、また、ナビ画像に従ってストップスイッチを操作できたことを遊技者に認識させることができる。

40

【0303】

また、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときにスタートスイッチ7の操作時に示唆制御が行われる割合は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときにスタートスイッチ7の操作時に示唆制御が行われる割合よりも低い。

【0304】

50

これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行される際に、スタートスイッチ7の操作時に示唆制御が行われることで、1枚ナビが実行されたことを遊技者が認識し難くなることを極力回避することができる。

【0305】

また、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに導出前タイミングで示唆制御が行われる割合は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに導出前タイミングで示唆制御が行われる割合よりも低い。

【0306】

これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行される際に、図柄組合せの導出前に示唆制御が行われることで、遊技者が1枚ナビに従ってストップスイッチを操作し難くなることを極力回避することができる。10

【0307】

また、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに導出後タイミングで示唆制御が行われる割合は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに導出後タイミングで示唆制御が行われる割合よりも高い。

【0308】

これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行される際に、図柄組合せの導出前に示唆制御が行われることで、遊技者が1枚ナビに従ってストップスイッチを操作し難くなることを極力回避することができる。

【0309】

なお、CZ状態またはAT状態において特定小役が当選して15枚ナビが実行されるときと、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選して15枚ナビが実行されるときとで、スタートスイッチ7の操作時に示唆制御が行われる実行割合を異ならせてよい。さらに、CZ状態またはAT状態において特定小役が当選して15枚ナビが実行されるときと、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選して15枚ナビが実行されるときとで、導出後タイミングで示唆制御が行われる実行割合を異ならせてよい。20

【0310】

これにより、CZ状態またはAT状態において、当選する役に応じて示唆制御が行われるタイミングが変わるため、演出効果を好適に高めることができる。

【0311】

[ナビ対象役当選時の制御について]

以下、ナビ対象役当選時のナビ報知および演出に関連する制御の形態として、第1形態から第5形態を例示して説明する。30

【0312】

[第1形態のナビ対象役当選時の制御について]

まず、第1形態のナビ対象役当選時のナビ報知及び演出に関連する制御について、図14～図27に基づいて説明する。

【0313】

図14に示すように、メイン制御部41は、有利区間のうち通常状態または前兆状態においてナビ小役が当選した場合には、ナビ報知を実行せず、遊技補助表示器12を非表示とする。また、ナビ小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、停止操作順が特定されない「0」を示すナビコマンドを送信する。40

【0314】

サブ制御部91は、有利区間のうち通常状態または前兆状態においてナビ小役が当選した場合に、図17(b)および図18(b)に示すように、ゲーム開始時にナビ演出を実行せず、図17(c), (d)および図18(c), (d)に示すように、第1停止時においても第2停止時においても操作時演出を実行しない。そして、当選したナビ小役に対応する停止操作順(たとえば、左中右ベルの当選時であれば、左中右の停止操作順)で停止操作が行われて主小役が入賞した場合には、図17(e)に示すように、第3停止時に入賞演出として主小役の入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。一方、当選したナ50

ビ小役に対応する停止操作順以外の停止操作順（たとえば、左中右ベルの当選時であれば、左中右以外の停止操作順）で停止操作が行われて副小役が入賞したか、ハズレであった場合には、図18（e）に示すように、第3停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

【0315】

図14に示すように、メイン制御部41は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合には、ナビ報知を実行し、遊技補助表示器12に、当選した特定小役の種類に応じて1枚を入賞させる停止操作順を示すナビ番号（左特定小役であれば左リールを第1停止リールとする停止操作順を示す「7」、中特定小役であれば中リールを第1停止リールとする停止操作順を示す「8」、右特定小役であれば右リールを第1停止とする停止操作順を示す「9」）を表示させる。また、特定小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、当選した特定小役の種類に応じて1枚を入賞させる停止操作順を示すナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する。

【0316】

サブ制御部91は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合に、図19（b）および図20（b）に示すように、ゲーム開始時にナビ報知により報知された1枚を入賞させる停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、左リールを第1停止とする停止操作順）を報知するナビ演出（1枚ナビ）を第1態様にて実行する。第1態様のナビ演出は、液晶表示器51の表示領域のうち、ナビ報知により報知された停止操作順、すなわち1枚を入賞させる第1停止リールの上方の領域に、無地の背景画像に「1」を重ねた第1停止リールを示すナビ画像を表示させるナビ演出である。

【0317】

また、通常状態および前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行される場合、たとえば、第2背景制御が行われる。第2背景制御が行われるゲームにおいては、図19（a）および図20（a）に示すように、ゲーム開始前の背景画像が表示された状態において、図19（b）および図20（b）に示すように、遊技者によってスタートスイッチ7が操作されても、前回ゲームの背景画像が引き継がれてそのまま表示される。また、図19（c）～（e）に示すように、遊技者によってストップスイッチ8L, 8C, 8Rが段階的に操作されても、当該操作ごとに背景画像が切り替わることなく、キャラクタが動いているような背景画像が表示され続ける。

【0318】

図19（c）に示すように、第1停止時において、ナビ演出により第1停止リールとして報知されたリールを第1停止とする停止操作がされた場合には、第1停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第1態様にて実行する。第1態様の正解演出は、液晶表示器51の表示領域のうち第1停止リールを示すナビ画像が表示されていた領域に、「NICE！」と表示させることで、停止操作順が正解した旨を報知する演出である。そして、ナビ演出により報知された停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば左リールを第1停止とする停止操作順）で停止操作が行われた結果、1枚が入賞した場合には、図19（e）に示すように、第3停止時に入賞演出としてリールの背後に配置されたLEDを点滅させるリールフラッシュを実行するとともに、「チャンス」などの好機音をスピーカから出力することで、通常G数短縮抽選、第2AT抽選または第1上乗せ抽選が行われたことを報知する。

【0319】

一方、図20（c）に示すように、第1停止時において、ナビ演出により第1停止リールとして報知されたリール以外のリールを第1停止とする停止操作（たとえば、左特定小役の当選時であれば、中リールまたは右リールを第1停止とする停止操作）がされた場合には、第1停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出を実行しない。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば左リール以外のリールを第1停止とする停止操作順）で停止操作が行われた結果、特定小役A, B, Cのいずれかが入賞した場合には、図20（e）に示すように、第3停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

【 0 3 2 0 】

図 1 5 に示すように、メイン制御部 4 1 は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態においてナビ小役が当選した場合には、ナビ報知を実行し、遊技補助表示器 1 2 に、当選したナビ小役の種類に応じて主小役を入賞させる停止操作順を示すナビ番号（左中右ベルであれば左中右を示す「 1 」、左右中ベルであれば左右中を示す「 2 」、中左右ベルであれば中左右を示す「 3 」、中右左ベルであれば中右左ベルを示す「 4 」、右左中ベルであれば右左中を示す「 5 」、右中左ベルであれば右中左を示す「 6 」）を表示させる。また、ナビ小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、当選したナビ小役の種類に応じて主小役を入賞させる停止操作順を示すナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する。

10

【 0 3 2 1 】

サブ制御部 9 1 は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態においてナビ小役が当選した場合に、図 2 1 (b) および図 2 2 (b) に示すように、ゲーム開始時にナビ報知により報知された主小役を入賞させる停止操作順（たとえば、左中右ベルの当選時であれば、左中右の停止操作順）を報知するナビ演出（15枚ナビ）を第 2 態様にて実行する。第 2 態様のナビ演出は、液晶表示器 5 1 の表示領域のうち、ナビ報知により報知された停止操作順に応じて第 1 停止リールの上方の領域に、キャラクタ画像に「 1 」を重ねた第 1 停止リールを示すナビ画像を表示させ、第 2 停止リールの上方の領域に、キャラクタ画像に「 2 」を重ねた第 2 停止リールを示すナビ画像を表示させ、第 3 停止リールの上方の領域に、キャラクタ画像に「 3 」を重ねた第 3 停止リールを示すナビ画像を表示させるナビ演出である。

20

【 0 3 2 2 】

また、C Z 状態および A T 状態においてナビ小役が当選して 15 枚ナビが実行される場合、たとえば、第 1 背景制御が行われる。第 1 背景制御が行われるゲームにおいては、図 2 1 (a) および図 2 2 (a) に示すように、ゲーム開始前の背景画像が表示された状態において、図 2 1 (b) および図 2 2 (b) に示すように、遊技者によってスタートスイッチ 7 が操作されたときに、前回ゲームにおける背景画像に代わってナビ専用の背景画像であるナビ背景画像が表示される。また、図 2 1 (c) ~ (e) に示すように、遊技者によってトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が段階的に操作されるごとに、ナビ背景画像が切り替わる。さらに、背景画像に表示されるキャラクタは、一のトップスイッチが操作されたときに一旦静止して、何ら操作されなければそのまま静止し続け、その後、他のトップスイッチが操作されたときに再び動き出す。このように、動きを伴うキャラクタが静止と動作を繰り返す。

30

【 0 3 2 3 】

図 2 1 (c) に示すように、第 1 停止時において、ナビ演出により第 1 停止リールとして報知されたリールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、第 1 停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 2 態様にて実行するとともに、背景画像として表示されたキャラクタの表示を切り替えて大きく表示し、図 2 1 (d) に示すように、第 2 停止時において、ナビ演出により第 2 停止リールとして報知されたリールを第 2 停止とする停止操作がされた場合には、第 2 停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 2 態様にて実行するとともに、背景画像として表示されたキャラクタの表示を切り替えてさらに大きく表示する。第 2 態様の正解演出は、液晶表示器 5 1 の表示領域のうちナビ画像が表示されていた領域に、「 GOOD ! 」と表示されることで、停止操作順が正解した旨を報知する演出である。そして、ナビ演出により報知された停止操作順（たとえば、左中右ベルの当選時であれば、左中右の停止操作順）で停止操作が行われた結果、主小役が入賞した場合には、図 2 1 (e) に示すように、第 3 停止時に入賞演出として液晶表示器 5 1 に「 15 Get ! 」と表示して 15 枚のメダルを獲得した旨を示す獲得表示を実行するとともに、主小役の入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。

40

【 0 3 2 4 】

50

一方、図 2 2 (c) に示すように、ナビ演出により第 1 停止リールとして報知されたリール以外のリールを第 1 停止とする停止操作がされた場合、ナビ演出により第 2 停止リールとして報知されたリール以外のリールを第 2 停止とする停止操作がされた場合には、全てのナビ画像を消去するとともにキャラクタの画像も消去し、操作時演出として間違い演出を実行する。間違い演出は、停止したリールの上方領域に「MISS！」と表示されることで、誤った停止操作順である旨を報知し、かつ停止操作順が不正解であった旨を報知する失敗音をスピーカ 8 L , 8 R から出力する演出である。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順（たとえば、左中右ベルの当選時であれば、左中右以外の停止操作順）で停止操作が行われた結果、副小役が入賞したか、ハズレであった場合には、図 2 2 (e) に示すように、第 3 停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

10

【 0 3 2 5 】

このように、第 1 背景制御においては、ナビ画像によって報知された操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに、ナビ画像によって報知された操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときと異なる制御が行われる。具体的には、図 2 1 (b) ~ (e) および図 2 2 (b) ~ (e) に示すように、第 1 背景制御においては、ナビ画像によって報知された操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときには、「GOOD！」が表示されて残りのナビ画像は引き続き表示され、その後のストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて背景画像が切り替わるのに対して、ナビ画像によって報知された操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときには、「MISS！」が表示されて残りのナビ画像が消え、その後のストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて背景画像は切り替わらない。

20

【 0 3 2 6 】

これにより、ナビ画像に従ってストップスイッチを操作できなかったことを遊技者に適切にアピールすることができる。

【 0 3 2 7 】

図 1 5 に示すように、メイン制御部 4 1 は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合には、ナビ報知を実行し、遊技補助表示器 1 2 に、当選した特定小役の種類に応じて特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を示すナビ番号（左特定小役であれば、左リール以外のリールを第 1 停止とする停止操作順のうち中左右を示す「3」、中特定小役であれば、中リール以外のリールを第 1 停止とする停止操作順のうち右左中を示す「5」、右特定小役であれば、右リール以外のリールを第 1 停止とする停止操作順のうち左中右を示す「1」）を表示させる。また、特定小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、当選した特定小役の種類に応じて特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を示すナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する。

30

【 0 3 2 8 】

サブ制御部 9 1 は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合に、図 2 3 (b) 、図 2 4 (b) 、および図 2 5 (b) に示すように、ゲーム開始時にナビ報知により報知された特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、右リール以外のリールを第 1 停止とする停止操作順のうち左中右の停止操作順）を報知するナビ演出（15枚ナビ）を第 2 様様にて実行する。

40

【 0 3 2 9 】

また、C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選して 15 枚ナビが実行される場合、たとえば、第 1 背景制御が行われる。第 1 背景制御が行われるゲームにおいては、図 2 3 (a) 、図 2 4 (a) 、および図 2 5 (a) に示すように、ゲーム開始前の背景画像が表示された状態において、図 2 3 (b) 、図 2 4 (b) 、および図 2 5 (b) に示すように、遊技者によってスタートスイッチ 7 が操作されたときに、前回ゲームにおける背景画像に代わってナビ専用の背景画像であるナビ背景画像が表示される。また、図 2 3 (c)

50

) ~ (e) に示すように、遊技者によってストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が段階的に操作されるごとに、ナビ背景画像が切り替わる。さらに、背景画像に表示されるキャラクタは、一のストップスイッチが操作されたときに一旦静止して、何ら操作されなければそのまま静止し続け、その後、他のストップスイッチが操作されたときに再び動き出す。このように、動きを伴うキャラクタが静止と動作を繰り返す。

【 0 3 3 0 】

図 2 3 (c) に示すように、第 1 停止時において、ナビ演出により第 1 停止リールとして報知されたリールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、第 1 停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 2 態様にて実行するとともに、背景画像として表示されたキャラクタの表示を切り替えて大きく表示し、図 2 3 (d) に示すように、第 2 停止時において、ナビ演出により第 2 停止リールとして報知されたリールを第 2 停止とする停止操作がされた場合には、第 2 停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 2 態様にて実行するとともに、背景画像として表示されたキャラクタの表示を切り替えてさらに大きく表示する。そして、ナビ演出により報知された停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、左中右の停止操作順）で停止操作が行われた結果、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、図 2 3 (e) に示すように、第 3 停止時に入賞演出として液晶表示器 5 1 に「 1 5 G e t ! 」と表示して 15 枚のメダルを獲得した旨を示す獲得表示を実行するとともに、特定小役 A , B , C のいずれかの入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。

【 0 3 3 1 】

一方、図 2 4 (c) または図 2 5 (c) に示すように、ナビ演出により第 1 停止リールとして報知されたリール以外のリールを第 1 停止とする停止操作がされた場合、ナビ演出により第 2 停止リールとして報知されたリール以外のリールを第 2 停止とする停止操作がされた場合には、全てのナビ画像を消去するとともにキャラクタの画像も消去し、操作時演出として間違い演出を実行する。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち特定小役 A , B , C のいずれかが入賞する停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、左右中、中左右、中右左の停止操作順）で停止操作が行われた結果、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、図 2 4 (e) に示すように、第 3 停止時に入賞演出のうち獲得表示は実行しないが、特定小役 A , B , C のいずれかの入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。また、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち 1 枚が入賞する停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、右リールを第 1 停止とする停止操作順）で停止操作が行われた結果、1 枚が入賞した場合には、図 2 5 (e) に示すように、第 3 停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

【 0 3 3 2 】

図 1 6 に示すように、メイン制御部 4 1 は、通常区間においてナビ小役が当選した場合には、ナビ報知を実行せず、遊技補助表示器 1 2 を非表示とする。また、ナビ小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、停止操作順が特定されない「 0 」を示すナビコマンドを送信する。

【 0 3 3 3 】

サブ制御部 9 1 は、通常区間においてナビ小役が当選した場合に、図 1 7 (b) および図 1 8 (b) に示すように、ゲーム開始時にナビ演出を実行せず、図 1 7 (c) , (d) および図 1 8 (c) , (d) に示すように、第 1 停止時においても第 2 停止時においても操作時演出を実行しない。そして、当選したナビ小役に対応する停止操作順（たとえば、左中右ベルの当選時であれば、左中右の停止操作順）で停止操作が行われて主小役が入賞した場合には、図 1 7 (e) に示すように、第 3 停止時に入賞演出として主小役の入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。一方、当選したナビ小役に対応する停止操作順以外の停止操作順（たとえば、左中右ベルの当選時であれば、左中右以外の停止操作順）で停止操作が行われて副小役が入賞したか、ハズレであった場合には、図 1 8 (e) に示すように、第 3 停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

【 0 3 3 4 】

10

20

30

40

50

図16に示すように、メイン制御部41は、通常区間において特定小役が当選した場合には、ナビ報知を実行せず、遊技補助表示器12を非表示とする。また、特定小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、停止操作順が特定されない「0」を示すナビコマンドを送信する。

【0335】

サブ制御部91は、通常区間において特定小役が当選した場合に、図26(b)および図27(b)に示すように、ゲーム開始時にナビ演出を実行せず、図26(c), (d)および図27(c), (d)に示すように、第1停止時においても第2停止時においても操作時演出を実行しない。そして、当選した特定小役の種類に応じて特定小役A, B, Cのいずれかを入賞させる停止操作順(たとえば、左特定小役の当選時であれば、左リール以外のリールを第1停止とする停止操作順)で停止操作が行われて特定小役A, B, Cのいずれかが入賞した場合には、図26(e)に示すように、第3停止時に入賞演出として特定小役A, B, Cのいずれかの入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。一方、当選した特定小役の種類に応じて1枚を入賞させる停止操作順(たとえば、左特定小役の当選時であれば、左リールを第1停止とする停止操作順)で停止操作が行われて1枚が入賞した場合には、図27(e)に示すように、第3停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

10

【0336】

このように第1形態では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合と、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合と、で異なる演出制御が実行されるので、通常状態および前兆状態であるか、CZ状態およびAT状態であるか、に応じて好適な演出制御を実行することができる。

20

【0337】

また、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役のいずれかが当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合に、入賞演出としてリールフラッシュが実行され、好機音が出力される一方、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合に、いずれの入賞演出も実行されないため、通常状態および前兆状態においては、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選の対象となる1枚が入賞したことに注目させることができる。

30

【0338】

第1形態では、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて特定小役A, B, Cのいずれかが入賞した場合と、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われて特定小役A, B, Cのいずれかが入賞した場合と、で異なる演出制御が実行されるので、通常状態および前兆状態であるか、CZ状態およびAT状態であるか、に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【0339】

また、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役のいずれかが当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて特定小役A, B, Cのいずれかが入賞した場合に、入賞演出として獲得表示が実行されるとともに、特定小役A, B, Cのいずれかの入賞に伴う払出音が出力される一方、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役のいずれかが当選し、ナビ報知により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われて特定小役A, B, Cのいずれかが入賞した場合に、いずれの入賞演出も実行されないため、通常状態および前兆状態においては、特定小役A, B, Cを入賞させることができるものと認識されてしまうことを防止できる。

40

【0340】

第1形態では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナ

50

ビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合と、通常区間において特定小役が当選し、ナビ報知が行われず1枚が入賞した場合と、で異なる演出制御が実行されるので、通常状態および前兆状態であるか、通常区間であるか、に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【0341】

また、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合に、入賞演出としてリールフラッシュが実行され、好機音が出力される一方、通常区間において左、中、右特定小役のいずれかが当選し、ナビ報知が行われず1枚が入賞した場合に、いずれの入賞演出も実行されないため、通常状態および前兆状態においては、通常ゲーム数短縮抽選、第2 A T 抽選、第1上乗せ抽選の対象となる1枚が入賞することに注目させることができる。10

【0342】

第1形態では、通常区間において特定小役が当選し、ナビ報知が行われず特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合と、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合と、で異なる演出制御が実行されるので、通常状態および前兆状態であるか、通常区間であるか、に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【0343】

また、通常区間において特定小役が当選し、ナビ報知が行われず特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合に、入賞演出として特定小役A，B，Cのいずれかの入賞に伴う払出音が出力される一方、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合に、いずれの入賞演出も実行されないため、通常状態および前兆状態においては、特定小役A，B，Cを入賞させることが推奨されているものと認識されてしまうことを防止できる。20

【0344】

第1形態では、有利区間のうちC Z 状態およびA T 状態において特定小役が当選し、特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知を行う場合に、特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる複数の停止操作順のうち予め定めた一の停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、中左右、中右左、右左中、右中左の停止操作順のうち中右左の停止操作順）を報知するナビ報知を行うので、有利区間のうちC Z 状態およびA T 状態において特定小役が当選した場合には、特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順が複数の停止操作順を含む場合であっても、特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知の内容が複雑とならない。30

【0345】

第1形態では、有利区間のうちC Z 状態およびA T 状態において特定小役が当選し、特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を行う場合に、特定小役A，B，Cのいずれかを入賞させる複数の停止操作順のうちいずれかの停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、中左右、中右左、右左中、右中左の停止操作順のうち中右左の停止操作順）を報知するナビ演出を行うとともに、有利区間のうちC Z 状態およびA T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合と、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合と、で異なる演出制御を実行するため、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、演出の違いによって認識させることができる。40

【0346】

また、有利区間のうちC Z 状態およびA T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、特定小役A，B，Cのいずれかが入賞した場合には、第3停止操作がされたタイミングでナビ演出を終了させる一方、ナビ演出で50

報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われたタイミング（第 1 停止操作または第 2 停止操作のタイミング）でナビ演出を終了させるため、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、ナビ演出が終了するタイミングによって認識させることができる。

【 0 3 4 7 】

また、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、第 1 停止操作、第 2 停止操作のタイミングで操作時演出として正解演出が行われる一方で、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われたタイミング（第 1 停止操作または第 2 停止操作のタイミング）で操作時演出として間違い演出が行われるため、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、停止操作が行われたタイミングで実行される操作時演出の違いによって認識させることができる。

【 0 3 4 8 】

また、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、入賞演出として獲得表示が実行される一方、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、入賞演出として獲得表示が実行されないため、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、入賞演出として獲得表示が行われるか否かによって認識させることができる。

【 0 3 4 9 】

第 1 形態では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われた場合と、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われた場合と、で異なる演出制御を実行するため、ナビ演出により報知された停止操作順と異なる停止操作順で停止操作がされた場合に、通常状態および前兆状態であるか C Z 状態および A T 状態であるかに応じて好適な演出制御を実行することができる。

【 0 3 5 0 】

また、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作がされた場合に、操作時演出として間違い演出が実行され、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作がされた場合に、いずれの操作時演出も実行されないため、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態においてナビ演出により報知された停止操作順と異なる停止操作順で停止操作をすると、有利区間のうち通常状態および前兆状態よりも不利益の度合いが大きいこと（通常状態および前兆状態では、1 枚を入賞させない場合に通常 G 数短縮抽選などが行われなくなるものの、15 枚のメダルを獲得できる一方、C Z 状態および A T 状態では、特定小役 A , B , C を入賞させない場合に純粋に獲得できるメダル数が減少する。）を認識させることができる。

【 0 3 5 1 】

第 1 形態では、左特定小役が当選した場合に 1 枚を入賞させる停止操作順と、中特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役 B , C を入賞させる停止操作順と、は共通の停

10

20

30

40

50

止操作順（左リールを第1停止とする停止操作順）を含んでおり、中特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役A、Cを入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（中リールを第1停止とする停止操作順）を含んでおり、右特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役A、Bを入賞させるための停止操作順と、は共通の停止操作順（右リールを第1停止とする停止順）を含んでいる。

【0352】

そして、有利区間のうち通常状態および前兆状態において一の特定小役が当選した場合に、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合には、第1停止リールのみを第1態様で報知するナビ演出を実行し、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において他の特定小役が当選した場合に、特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順として、一の特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と共に停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合には、第1停止～第3停止リールを第2態様で報知するナビ演出を実行し、共通の停止操作順を報知する場合でもナビ演出の演出態様が異なるため、ナビ演出の演出態様の違いによって、1枚を入賞させるのか、特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させるのか、が分かりやすくなる。

10

【0353】

第1形態では、左特定小役が当選した場合に特定小役Aを入賞させる停止操作順と、中左右ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（中左右の停止操作順）を含んでおり、中特定小役が当選した場合に特定小役Bを入賞させる停止操作順と、右左中ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（右左中の停止操作順）を含んでおり、右特定小役が当選した場合に特定小役Cを入賞させる停止操作順と、左中右ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（左中右の停止操作順）を含んでいる。

20

【0354】

そして、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役が当選した場合に、特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合と、有利区間のうちCZ状態およびAT状態においてナビ小役が当選した場合に、特定小役が当選して特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順と共に停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合と、で演出態様が同一のナビ演出を実行するため、有利区間のうちCZ状態およびAT状態においては、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、違和感なくナビ演出を実行することができる。

30

【0355】

なお、第1形態では、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、演出態様が同一のナビ演出を実行する構成であるが、第1形態では、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、演出態様が類似するナビ演出（たとえば、ナビ画像を構成する文字のフォント、ナビ画像を構成するキャラクタ画像、ナビ画像の色彩、ナビ画像のサイズの少なくとも一部が異なるが、全体として類似するナビ演出など）を実行する構成としてもよく、このような構成であっても、有利区間のうちCZ状態およびAT状態においては、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、違和感なくナビ演出を実行することができる。

40

【0356】

また、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役が当選した場合にナビ報知により報知されるナビ番号が、特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順と共に停止操作順で主小役が入賞するナビ小役の当選時のナビ番号と共にあり、ナビ小役の当選時に用いるナビ番号とは別に、特定小役の当選時に特定小役A、B、Cのい

50

すれかを入賞させるためのナビ番号を必要としないことから、ナビ報知に必要なデータ量を削減できる。

【 0 3 5 7 】

また、ナビ報知が行われる場合には、ナビ報知により報知されるナビ番号を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するとともに、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合に送信されるナビコマンドが、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順と共に停止操作順で主小役が入賞するナビ小役の当選時に送信されるナビコマンドと共にあり、ナビ小役に対応するナビ番号を特定可能なナビコマンドとは別に、特定小役に対応するナビ番号を特定可能なナビコマンドを必要としないことから、ナビコマンドを送信するためのデータ量を削減できる。

10

【 0 3 5 8 】

図 2 8 は、 C Z 状態および A T 状態にてスイカ当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。上述したように、サブ制御部 9 1 は、 C Z 状態または A T 状態において弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、およびスイカのいずれかが当選した場合に、特殊ナビを実行する。たとえば、図 2 8 (a) に示すように前回ゲームの背景画像が表示された状態において、図 2 8 (b) に示すようにスタートスイッチ 7 が操作されると、第 1 背景制御と同様に、前回ゲームの背景画像が切り替わってナビ専用の背景画像が表示される。このとき、ナビ画像として無地の背景画像に「！」を重ねた画像が 3 つ表示される。

【 0 3 5 9 】

図 2 8 (c) に示すように、第 1 停止時において、第 1 停止操作がされた場合には、第 1 停止リールを示す「！」の画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 2 態様（「 G O O D ! 」）にて実行するとともに、背景画像として表示されたキャラクタの表示を切り替えて大きく表示し、図 2 8 (d) に示すように、第 2 停止時において、ナビ演出により第 2 停止操作がされた場合には、第 2 停止リールを示す「！」の画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 2 態様（「 G O O D ! 」）にて実行するとともに、背景画像として表示されたキャラクタの表示を切り替えてさらに大きく表示する。そして、遊技者の技量によってスイカ入賞に対応する図柄組合せが導出されると、図 2 8 (e) に示すように、第 3 停止時にリール 2 L , 2 C , 2 R のバックライトが点灯するなどの入賞演出が実行される。このように、ナビ対象役でない役が当選した場合でも、第 1 背景制御が行われるため、意外性を高めて遊技の興奮を向上させることができる。

20

【 0 3 6 0 】

図 2 9 は、 A T 開始時における特定小役当選時およびナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。図 3 0 は、リザルト報知時における特定小役当選時およびナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。図 3 1 は、上乗せ時における特定小役当選時およびナビ小役当選時の各演出の実行状況を説明するための図である。

30

【 0 3 6 1 】

上述したように、サブ制御部 9 1 は、特定背景画像が表示されているゲームにおいて、ナビ小役が当選して 1 5 枚ナビが実行されるときと、特定小役が当選して 1 枚ナビや 1 5 枚ナビが実行されるときとのいずれにおいても、ナビ背景制御として、 1 0 0 % の確率で第 2 背景制御を行う。

40

【 0 3 6 2 】

たとえば、図 2 9 に示すように、 A T の開始を示す A T 開始画像が表示されている A T 状態においては、特定小役の当選によって 1 5 枚ナビが実行されるとき、および、ナビ小役の当選によって 1 5 枚ナビが実行されるときのいずれにおいても、ナビ専用の背景画像に切り替わることなく、前回ゲームの背景画像が引き続き表示される。具体的には、液晶表示器 5 1 の画面上に「 A T 開始」の文字画像が表示され、その背面側において第 2 背景制御における背景画像として U F O の画像が動き続ける。そして、背景画像として U F O の画像が動き続ける中で、ナビ演出が実行される。これにより、ナビ用の背景画像によって A T 開始画像の視認性を阻害することなく、 A T の開始について遊技者に認識させ易くすることができる。

50

【 0 3 6 3 】

また、図30に示すように、A Tの終了を示すA T終了画像が表示されているA T状態においては、特定小役の当選によって15枚ナビが実行されるとき、および、ナビ小役の当選によって15枚ナビが実行されるときのいずれにおいても、ナビ専用の背景画像に切り替わることなく、前回ゲームの背景画像が引き続き表示される。具体的には、液晶表示器51の画面上にA Tにおける遊技の結果を報知するリザルト画像が表示され、その背面側において第2背景制御における背景画像としてUFOの画像が動き続ける。そして、背景画像としてUFOの画像が動き続ける中で、ナビ演出が実行される。これにより、ナビ用の背景画像によってリザルト画像の視認性を阻害することがなく、A Tの終了について遊技者に認識させ易くすることができる。

10

【 0 3 6 4 】

また、図31に示すように、A Tの上乗せを示す画像が表示されているA T状態においては、特定小役の当選によって15枚ナビが実行されるとき、および、ナビ小役の当選によって15枚ナビが実行されるときのいずれにおいても、ナビ専用の背景画像に切り替わることなく、前回ゲームの背景画像が引き続き表示される。具体的には、液晶表示器51の画面上に新たなUFOが現れて30ゲームの上乗せを示唆する上乗せ画像が表示され、その背面側において第2背景制御における背景画像としてUFOの画像が動き続ける。そして、背景画像としてUFOの画像が動き続ける中で、ナビ演出が実行される。これにより、ナビ用の背景画像によって上乗せ画像の視認性を阻害することがなく、A Tの上乗せについて遊技者に認識させ易くすることができる。

20

【 0 3 6 5 】**[前兆演出モードの移行について]**

図32は、前兆演出モードの移行割合を説明するための図である。上述したように、スロットマシン1においては、通常ゲーム数抽選によって通常ゲーム数が決定され、その通常ゲーム数を消化することで前兆状態に制御される。また、通常ゲーム数の消化にあたっては、通常ゾーンと、当該通常ゾーンよりも通常ゲーム数の更新幅（通常ゲーム数から減算する値）が大きい特化ゾーンとが設けられている。

【 0 3 6 6 】

モードAの最大通常ゲーム数である100ゲームに到達する直前や、モードBの最大通常ゲーム数である200ゲームに到達する直前においては、遊技者は、前兆状態に移行することを期待する。

30

【 0 3 6 7 】

そこで、スロットマシン1においては、現時点で更新された通常ゲーム数と区切りの1つである200ゲームとの差分が所定値（たとえば、100ゲーム）よりも小さいときは、当該差分が所定値（たとえば、100ゲーム）よりも大きいときよりも高い割合で、前兆演出モードに移行可能になっている。前兆演出モードにおいては、特定演出が実行される。たとえば、前兆演出モードにおいては、図33(b)に示すように、たとえば、通常状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行されたときに、1枚を入賞させる停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、左リールを第1停止とする停止操作順）を報知するナビ画像の態様が特定態様（この例では星型）になる。このように、前兆演出モードにおいては、ナビ画像の態様が特定態様になったナビ演出（前兆演出）が実行されることで、前兆演出モードに移行していることが遊技者に示唆され、もうすぐ通常状態ゲーム数の天井に到達することが遊技者に予告される。

40

【 0 3 6 8 】

なお、上述したようなナビ画像の態様が特定態様になったナビ演出（前兆演出）は、遊技者が有利であるときにおいても実行される場合がある。たとえば、通常状態においては、モードCの場合に、モードAやモードBの場合よりも高い割合でナビ画像の態様が特定態様になったナビ演出（前兆演出）が実行されてもよい。また、前兆状態やC Z状態においては、A T抽選で当選している場合に、A T抽選で当選していない場合よりも高い割合でナビ画像の態様が特定態様になったナビ演出（前兆演出）が実行されてもよい。さらに

50

、 A T 状態においては、上乗せ抽選で当選している場合に、上乗せ抽選で当選していない場合よりも高い割合でナビ画像の態様が特定態様になったナビ演出（前兆演出）が実行されてもよい。これにより、ナビ画像の態様が特定態様になったナビ演出（前兆演出）が実行された場合には、遊技者は有利であることを期待することができ、前兆演出モードに移行した場合と同様に、前兆演出に対してより注目することができる。

【 0 3 6 9 】

前兆演出モードは、もうすぐ通常状態ゲーム数の天井に到達することを真に示唆する場合（真の前兆演出モードの場合）と、まだ通常状態ゲーム数の天井に到達しないにも関わらずもうすぐ通常状態ゲーム数の天井に到達すると示唆する場合（ガセの前兆演出モードの場合）とがある。

10

【 0 3 7 0 】

さらに、特化ゾーンにおいて遊技が進行して当該特化ゾーンが終了した結果、差分が所定値（たとえば、100ゲーム）よりも小さいときに前兆演出モードに移行する割合は、通常ゾーンにおいて遊技が進行した結果、差分が所定値（たとえば、100ゲーム）よりも小さいときに前兆演出モードに移行する割合よりも高くなっている。

【 0 3 7 1 】

たとえば、図32（a）に示すように、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数が200ゲームの場合において、通常ゾーンで通常ゲーム数を更新した結果、100ゲームを超えた場合を想定する。つまり、通常ゾーンで徐々に通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数である200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合を想定する。このような場合において、前兆演出モードに移行する割合をA1とする。天井ゲーム数（200ゲーム）までの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になっていることから、このときに移行する前兆演出モードは、真の前兆演出モードである。

20

【 0 3 7 2 】

また、図32（a）に示すように、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数が200ゲームの場合において、特化ゾーンで通常ゲーム数を大きく更新した結果、100ゲームを超えた場合を想定する。つまり、特化ゾーンで大きく通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数である200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合を想定する。このような場合において、前兆演出モードに移行する割合をB1とする。天井ゲーム数（200ゲーム）までの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になっていることから、このときに移行する前兆演出モードは、真の前兆演出モードである。

30

【 0 3 7 3 】

また、図32（b）に示すように、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数が300ゲームの場合において、通常ゾーンで通常ゲーム数を更新した結果、100ゲームを超えた場合を想定する。つまり、通常ゾーンで徐々に通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数ではないが区切りの1つである200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合を想定する。言い換えると、天井ゲーム数である300ゲームと消化した通常ゲーム数との差が100ゲームよりも大きい場合を想定する。このような場合において、前兆演出モードに移行する割合をA2とする。天井ゲーム数（300ゲーム）までの残り通常ゲーム数が未だ100ゲーム未満になっていないことから、このときに移行する前兆演出モードは、所謂ガセの前兆演出モードである。

40

【 0 3 7 4 】

また、図32（b）に示すように、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数が300ゲームの場合において、特化ゾーンで通常ゲーム数を大きく更新した結果、100ゲームを超えた場合を想定する。つまり、特化ゾーンで大きく通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数ではないが区切りの1つである200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合を想定する。言い換えると、天井ゲーム数である300ゲームと消化した通常ゲーム数との差が100ゲームよりも大きい場合を想定する。このような場合において、前兆演出モードに移行する割合をB2とする。天井ゲーム数（300ゲーム）までの残り通常ゲーム数が未だ100ゲーム未満になっていないことから、こ

50

のときに移行する前兆演出モードは、所謂ガセの前兆演出モードである。

【 0 3 7 5 】

図32(c)に示すように、前兆演出モードの移行割合は、A1がA2よりも大きく、B1がB2よりも大きく、B1がA1よりも大きく、B2がA2よりも大きくなるように設定されている。

【 0 3 7 6 】

つまり、A1がA2よりも大きいことから、通常ゾーンにおいて、真の前兆演出モードは、ガセの前兆演出モードよりも、移行する割合が高くなっている。B1がB2よりも大きいことから、特化ゾーンにおいて、真の前兆演出モードは、ガセの前兆演出モードよりも、移行する割合が高くなっている。これにより、前兆演出モードに移行して図33(b)に示すような星型のナビ演出が実行された場合、ガセの前兆演出モードよりも真の前兆演出モードである割合が高いため、もうすぐ通常状態ゲーム数の天井に到達することを遊技者に期待させることができる。

10

【 0 3 7 7 】

また、B1がA1よりも大きいことから、特化ゾーンは、通常ゾーンよりも、真の前兆演出モードに移行する割合が高くなっている。B2がA2よりも大きいことから、特化ゾーンは、通常ゾーンよりも、ガセの前兆演出モードに移行する割合が高くなっている。このように、真の前兆演出モードおよびガセの前兆演出モードのいずれであっても、特化ゾーンは、通常ゾーンよりも、ガセの前兆演出モードに移行する割合が高くなっている。これにより、特化ゾーンにおいて遊技を進行させた遊技者は、当該特化ゾーンが終了した以降で前兆演出モードに移行することに対して期待することができ、特化ゾーンが終了した後でも遊技の興趣を持続することができる。

20

【 0 3 7 8 】

[第2形態のナビ対象役当選時の制御について]

次に、第2形態のナビ対象役当選時のナビ報知および演出に関連する制御について、図34～図37に基づいて説明する。なお、第2形態のナビ対象役当選時の制御は、有利区間のうち通常状態および前兆状態におけるナビ対象役当選時の制御、有利区間のうちCZ状態およびAT状態におけるナビ小役当選時の制御、通常区間ににおけるナビ対象役当選時の制御が、第1形態のナビ対象役当選時の制御と共通であるため、ここでは、有利区間のうちCZ状態およびAT状態における特定小役当選時の制御について説明する。

30

【 0 3 7 9 】

図34に示すように、メイン制御部41は、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役が当選した場合には、ナビ報知を実行し、遊技補助表示器12に、当選した特定小役の種類に応じて特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させる停止操作順を示すナビ番号（左特定小役であれば、左リール以外のリールを第1停止とする停止操作順のうち中リールを第1停止とする停止操作順を示す「8」、中特定小役であれば、中リール以外のリールを第1停止とする停止操作順のうち右リールを第1停止とする停止操作順を示す「9」、右特定小役であれば、右リール以外のリールを第1停止とする停止操作順のうち左リールを第1停止とする停止操作順を示す「7」）を表示させる。また、特定小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、当選した特定小役の種類に応じて特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させる停止操作順のうちナビ報知により報知される停止操作順を示すナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する。

40

【 0 3 8 0 】

サブ制御部91は、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役が当選した場合に、図35(b)、図36(b)、および図37(b)に示すように、ゲーム開始時にナビ報知により報知された特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させる停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、右リール以外のリールを第1停止とする停止操作順のうち左リールを第1停止とする停止操作順）を報知するナビ演出を第3態様にて実行する。第3態様のナビ演出は、液晶表示器51の表示領域のうち、ナビ報知により報知された停止操作順、すなわち特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させる第1停止リール

50

の上方の領域に、キャラクタ画像に「1」を重ねた第1停止リールを示すナビ画像を表示させるナビ演出である。また、図35(c)に示すように、第1停止時において、ナビ演出により第1停止リールとして報知されたリールを第1停止とする停止操作がされた場合には、第1停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第2態様にて実行する。そして、ナビ演出により報知された停止操作順(たとえば、右特定小役の当選時であれば、左リールを第1停止とする停止操作順)で停止操作が行われた結果、特定小役A,B,Cのいずれかが入賞した場合には、図35(e)に示すように、第3停止時に入賞演出として液晶表示器51に「15Get!」と表示して15枚のメダルを獲得した旨を示す獲得表示を実行するとともに、特定小役A,B,Cのいずれかの入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。

10

【0381】

一方、図36(c)または図37(c)に示すように、ナビ演出により第1停止リールとして報知されたリール以外のリールを第1停止とする停止操作がされた場合には、全てのナビ画像を消去し、操作時演出として間違い演出を実行する。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち特定小役A,B,Cのいずれかが入賞する停止操作順(たとえば、右特定小役の当選時であれば、中リールを第1停止とする停止操作順)で停止操作が行われた結果、特定小役A,B,Cのいずれかが入賞した場合には、図36(e)に示すように、第3停止時に入賞演出のうち獲得表示は実行しないが、特定小役A,B,Cのいずれかの入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。また、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち1枚が入賞する停止操作順(たとえば、右特定小役の当選時であれば、右リールを第1停止とする停止操作順)で停止操作が行われた結果、1枚が入賞した場合には、図37(e)に示すように、第3停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

20

【0382】

このように第2形態では、左特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、中特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役B,Cを入賞させる停止操作順とは共通の停止操作順(左リールを第1停止とする停止操作順)を含んでおり、中特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役A,Cを入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順(中リールを第1停止とする停止操作順)を含んでおり、右特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役A,Bを入賞させるための停止操作順と、は共通の停止操作順(右リールを第1停止とする停止順)を含んでいる。

30

【0383】

そして、有利区間のうち通常状態および前兆状態において一の特定小役が当選した場合に、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合には、第1態様で報知するナビ演出を実行し、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において他の特定小役が当選した場合に、特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させる停止操作順として、一の特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と共に停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合には、第3態様で報知するナビ演出を実行し、共通の停止操作順を報知する場合でもナビ演出の演出態様が異なるため、ナビ演出の演出態様の違いによって、1枚を入賞させるのか、特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させるのか、が分かりやすくなる。

40

【0384】

また、第2形態では、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において特定小役が当選した場合に、特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合にも、有利区間のうちCZ状態およびAT状態においてナビ小役が当選した場合に、主小役を入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合にも、ともにキャラクタ画像を用いたナビ画像によりナビ演出を実行するため、有利区間のうちCZ状態およびAT状態においては、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、違和感なくナビ演出を実行することができる。

50

【 0 3 8 5 】

[第 3 形態のナビ対象役当選時の制御について]

次に、第 3 形態のナビ対象役当選時のナビ報知および演出に関連する制御について、図 3 8 に基づいて説明する。なお、第 3 形態のナビ対象役当選時の制御は、有利区間のうち通常状態および前兆状態におけるナビ対象役当選時の制御、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態におけるナビ小役当選時の制御、通常区間におけるナビ対象役当選時の制御が、第 1 形態のナビ対象役当選時の制御と共に作用するため、ここでは、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態における特定小役当選時の制御について説明する。

【 0 3 8 6 】

図 3 8 に示すように、メイン制御部 4 1 は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合には、ナビ報知を実行し、遊技補助表示器 1 2 に、当選した特定小役の種類に応じて特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を示すナビ番号（左特定小役であれば、左リール以外のリールを第 1 停止とする停止操作順のうち中リールを第 1 停止とする停止操作順を示す「 8 」、中特定小役であれば、中リール以外のリールを第 1 停止とする停止操作順のうち右リールを第 1 停止とする停止操作順を示す「 9 」、右特定小役であれば、右リール以外のリールを第 1 停止とする停止操作順のうち左リールを第 1 停止とする停止操作順を示す「 7 」）を表示させる。また、特定小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、当選した特定小役の種類に応じて特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順のうちナビ報知により報知される停止操作順を示すナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する。

10

【 0 3 8 7 】

サブ制御部 9 1 は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合に、ゲーム開始時にナビ報知により報知された特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順のうちの一の停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、左リールを第 1 停止とする停止操作順のうち左中右の停止操作順）を報知するナビ演出を第 2 態様にて実行する。また、第 1 停止時において、ナビ演出により第 1 停止リールとして報知されたリールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、第 1 停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 2 態様にて実行し、第 2 停止時において、ナビ演出により第 2 停止リールとして報知されたリールを第 2 停止とする停止操作がされた場合には、第 2 停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 2 態様にて実行する。そして、ナビ演出により報知された停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、左中右の停止操作順）で停止操作が行われた結果、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、第 3 停止時に入賞演出として液晶表示器 5 1 に「 1 5 G e t ! 」と表示して 15 枚のメダルを獲得した旨を示す獲得表示を実行するとともに、特定小役 A , B , C のいずれかの入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。

20

【 0 3 8 8 】

一方、ナビ演出により第 1 停止リールとして報知されたリール以外のリールを第 1 停止とする停止操作がされた場合、ナビ演出により第 2 停止リールとして報知されたリール以外のリールを第 2 停止とする停止操作がされた場合には、全てのナビ画像を消去し、操作時演出として間違い演出を実行する。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち特定小役 A , B , C のいずれかが入賞する停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、左右中、中左右、中右左の停止操作順）で停止操作が行われた結果、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、第 3 停止時に入賞演出のうち獲得表示は実行しないが、特定小役 A , B , C のいずれかの入賞に伴う払出音をスピーカから出力させる。また、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち 1 枚が入賞する停止操作順（たとえば、右特定小役の当選時であれば、右リールを第 1 停止とする停止操作順）で停止操作が行われた結果、1 枚が入賞した場合には、第 3 停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

30

【 0 3 8 9 】

このように第 3 形態では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が

40

50

当選し、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を行う場合に、ナビコマンドから特定される停止操作順が複数種類の停止操作順を含む場合でも、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる複数の停止操作順のうち予め定めた一の停止操作順（たとえば、中リールを第 1 停止とする停止操作順であれば、中左右、中右左の停止操作順のうち中右左の停止操作順）を報知するナビ演出を行うので、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合には、ナビコマンドから特定される停止操作順が複数種類の停止操作順を含む場合であっても、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ演出の内容が複雑とならない。

【 0 3 9 0 】

第 3 形態では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において左特定小役が当選した場合に送信されるナビコマンドから特定される停止操作順（特定小役 A を入賞させる停止操作順）と、中左右ベルが当選した場合に送信されるナビコマンドから特定される停止操作順（主小役を入賞させる停止操作順）と、は共通の停止操作順（中左右の停止操作順）を含んでおり、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において中特定小役が当選した場合に送信されるナビコマンドから特定される停止操作順（特定小役 B を入賞させる停止操作順）と、右左中ベルが当選した場合に送信されるナビコマンドから特定される停止操作順（主小役を入賞させる停止操作順）と、は共通の停止操作順（右左中の停止操作順）を含んでおり、右特定小役が当選した場合に送信されるナビコマンドから特定される停止操作順（特定小役 C を入賞させる停止操作順）と、左中右ベルが当選した場合に送信されるナビコマンドから特定される停止操作順（主小役を入賞させる停止操作順）と、は共通の停止操作順（左中右の停止操作順）を含んでいる。

10

【 0 3 9 1 】

そして、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選して送信されたナビコマンドから特定される停止操作順と、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態においてナビ小役が当選して送信されたナビコマンドから特定される停止操作順と、が共通の停止操作順を含む場合に、いずれも演出態様が同一のナビ演出を実行するため、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態においては、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、違和感なくナビ演出を実行することができる。

20

【 0 3 9 2 】

なお、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、演出態様が類似するナビ演出（たとえば、ナビ画像を構成する文字のフォント、ナビ画像を構成するキャラクタ画像、ナビ画像の色彩、ナビ画像のサイズの少なくとも一部が異なるが、全体として類似するナビ演出など）を実行する構成としてもよく、このような構成であっても、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態においては、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、違和感なくナビ演出を実行することができる。

30

【 0 3 9 3 】

[第 4 形態のナビ対象役当選時の制御について]

次に、第 4 形態のナビ対象役当選時のナビ報知および演出に関連する制御について、図 3 9 ~ 図 4 1 に基づいて説明する。なお、第 4 形態のナビ対象役当選時の制御は、有利区間のうち通常状態および前兆状態におけるナビ小役当選時の制御、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態におけるナビ対象役当選時の制御、通常区間ににおけるナビ対象役当選時の制御が、第 1 形態のナビ対象役当選時の制御と共通であるため、ここでは、有利区間のうち通常状態および前兆状態における特定小役当選時の制御について説明する。また、第 4 形態のナビ対象役当選時の制御は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態における特定小役当選時の制御として、第 2 形態または第 3 形態の制御を適用してもよい。

40

【 0 3 9 4 】

図 3 9 に示すように、メイン制御部 4 1 は、有利区間のうち通常状態および前兆状態に

50

おいて特定小役が当選した場合には、ナビ報知を実行し、遊技補助表示器 1 2 に、当選した特定小役の種類に応じて 1 枚を入賞させる停止操作順を示すナビ番号（左特定小役であれば左リールを第 1 停止リールとする停止操作順を示す「 7 」、中特定小役であれば中リールを第 1 停止リールとする停止操作順を示す「 8 」、右特定小役であれば右リールを第 1 停止とする停止操作順を示す「 9 」）を表示させる。また、特定小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、当選した特定小役の種類に応じて 1 枚を入賞させる停止操作順を示すナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する。

【 0 3 9 5 】

サブ制御部 9 1 は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合に、図 4 0 (b) および図 4 1 (b) に示すように、ゲーム開始時にナビ報知により報知された 1 枚を入賞させる停止操作順のうちの一の停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、左リールを第 1 停止とする停止操作順のうち左中右の停止操作順）を報知するナビ演出を第 4 態様にて実行する。第 4 態様のナビ演出は、ナビ報知により報知された停止操作順に応じて第 1 停止リールの上方の領域に、無地の背景画像に「 1 」を重ねた第 1 停止リールを示すナビ画像を表示させ、第 2 停止リールの上方の領域に、無地の背景画像に「 2 」を重ねた第 2 停止リールを示すナビ画像を表示させ、第 3 停止リールの上方の領域に、無地の背景画像に「 3 」を重ねた第 3 停止リールを示すナビ画像を表示させるナビ演出である。また、図 4 0 (c) および図 4 1 (c) に示すように、第 1 停止時において、ナビ演出により第 1 停止リールとして報知されたリールを第 1 停止とする停止操作がされた場合には、第 1 停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 1 態様にて実行し、図 4 0 (d) に示すように、第 2 停止時において、ナビ演出により第 2 停止リールとして報知されたリールを第 2 停止とする停止操作がされた場合には、第 2 停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第 1 態様にて実行する。そして、ナビ演出により報知された停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば左中右の停止操作順）で停止操作が行われた結果、1 枚が入賞した場合には、図 4 0 (e) に示すように、第 3 停止時に入賞演出としてリールフラッシュを実行するとともに、「 チャンス 」などの好機音をスピーカから出力させることで、通常 G 数短縮抽選、第 2 A T 抽選または第 1 上乗せ抽選が行われたことを報知する。

【 0 3 9 6 】

一方、図 4 1 (d) に示すように、第 2 停止時において、ナビ演出により第 2 停止リールとして報知されたリール以外のリールを第 2 停止とする停止操作（たとえば、右リールを第 2 停止とする停止操作）がされた場合には、全てのナビ画像を消去し、操作時演出を実行しない。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち 1 枚が入賞する停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、左右中の停止操作順）で停止操作が行われた結果、1 枚が入賞した場合には、図 4 1 (e) に示すように、第 3 停止時に入賞演出として好機音をスピーカから出力させず、リールフラッシュのみを実行することで、通常 G 数短縮抽選、第 2 A T 抽選または第 1 上乗せ抽選が行われたことを報知する。また、第 1 停止時において、ナビ演出により第 1 停止リールとして報知されたリール以外のリールを第 1 停止とする停止操作（たとえば、左特定小役の当選時であれば、中リールまたは右リールを第 2 停止とする停止操作）がされた場合には、全てのナビ画像を消去し、操作時演出を実行しない。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち特定小役 A , B , C のいずれかが入賞する停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、左リール以外のリールを第 1 停止とする停止操作順）で停止操作が行われた結果、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、第 3 停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

【 0 3 9 7 】

このように第 4 形態では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、1 枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を行う場合に、ナビコマンドから特定される停止操作順が複数種類の停止操作順を含む場合でも、1 枚を入賞させる複数の停止操作順のうち予め定めた一の停止操作順（たとえば、左リールを第 1 停止とする停

10

20

30

40

50

止操作順であれば、左中右、右中左の停止操作順のうち左中右の停止操作順)を報知するナビ演出を行うので、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合には、ナビコマンドから特定される停止操作順が複数種類の停止操作順を含む場合であっても、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ演出の内容が複雑とならない。

【0398】

第4形態では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を行う場合に、1枚を入賞させる複数の停止操作順のうちいずれかの停止操作順(たとえば、左特定小役の当選時であれば、左中右、左右中の停止操作順のうち左中右の停止操作順)を報知するナビ演出を行うとともに、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、1枚が入賞した場合と、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、1枚が入賞した場合と、異なる演出制御を実行するため、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、演出の違いによって認識させることができる。

10

【0399】

また、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、1枚が入賞した場合には、第3停止操作がされたタイミングでナビ演出を終了させる一方、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、1枚が入賞した場合には、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われたタイミング(第2停止操作のタイミング)でナビ演出を終了させるため、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、1枚が入賞した場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、ナビ演出が終了するタイミングによって認識させることができる。

20

【0400】

また、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、1枚が入賞した場合には、第1停止操作、第2停止操作のタイミングで操作時演出として正解演出が行われる一方で、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、1枚が入賞した場合には、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われた以降は、操作時演出が行われないため、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、1枚が入賞した場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、停止操作が行われたタイミングで実行される操作時演出の有無によって認識させることができる。

30

【0401】

また、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、1枚が入賞した場合には、入賞演出として好機音が出力される一方、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、1枚が入賞した場合には、入賞演出として好機音が出力されないため、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、1枚が入賞した場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、入賞演出として好機音が出力されるか否かによって認識させることができる。

40

【0402】

第4形態では、左特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、中特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役B、Cを入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順(左リールを第1停止とする停止操作順)を含んでおり、中特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役A、Cを入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順(中リールを第1停止とする停止操作順)を含んでおり、右特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役A、Bを入賞させるための停止操作順と、は共通の停止操作順(右リールを第1停止とする停止順)を含んでいる。

50

【 0 4 0 3 】

そして、有利区間のうち通常状態および前兆状態において一の特定小役が当選した場合に、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合には、第1停止～第3停止リールを第4態様で報知するナビ演出を実行し、有利区間のうちCZ状態およびAT状態において他の特定小役が当選した場合に、特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させる停止操作順として、一の特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と共に通する停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合には、第1停止～第3停止リールを第2態様で報知するナビ演出を実行し、共通の停止操作順を報知する場合でもナビ演出の演出態様が異なるため、ナビ演出の演出態様の違いによって、1枚を入賞させるのか、特定小役A,B,Cのいずれかを入賞させるのか、が分かりやすくなる。

10

【 0 4 0 4 】**[第5形態のナビ対象役当選時の制御について]**

次に、第5形態のナビ対象役当選時のナビ報知および演出に関連する制御について、図42に基づいて説明する。なお、第5形態のナビ対象役当選時の制御は、有利区間のうち通常状態および前兆状態におけるナビ小役当選時の制御、有利区間のうちCZ状態およびAT状態におけるナビ対象役当選時の制御、通常区間ににおけるナビ対象役当選時の制御が、第1形態のナビ対象役当選時の制御と共に通するため、ここでは、有利区間のうち通常状態および前兆状態における特定小役当選時の制御について説明する。また、第5形態のナビ対象役当選時の制御は、有利区間のうちCZ状態およびAT状態における特定小役当選時の制御として、第2形態または第3形態の制御を適用してもよい。

20

【 0 4 0 5 】

図42に示すように、メイン制御部41は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合には、ナビ報知を実行し、遊技補助表示器12に、当選した特定小役の種類に応じて1枚を入賞させる停止操作順のうちの一の停止操作順を示すナビ番号（左特定小役であれば左リールを第1停止リールとする停止操作順のうち左中右の停止操作順を示す「1」、中特定小役であれば中リールを第1停止リールとする停止操作順のうち中左右の停止操作順を示す「3」、右特定小役であれば右リールを第1停止とする停止操作順のうち右左中の停止操作順を示す「5」）を表示させる。また、特定小役の当選を示す内部当選コマンドを送信するとともに、当選した特定小役の種類に応じて1枚を入賞させる停止操作順を示すナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する。

30

【 0 4 0 6 】

サブ制御部91は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合に、ゲーム開始時にナビ報知により報知された1枚を入賞させる停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、左中右の停止操作順）を報知するナビ演出を第4態様にて実行する。また、第1停止時において、ナビ演出により第1停止リールとして報知されたリールを第1停止とする停止操作がされた場合には、第1停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第1態様にて実行し、第2停止時において、ナビ演出により第2停止リールとして報知されたリールを第2停止とする停止操作がされた場合には、第2停止リールを示すナビ画像を消去し、操作時演出として正解演出を第1態様にて実行する。そして、ナビ演出により報知された停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば左中右の停止操作順）で停止操作が行われた結果、1枚が入賞した場合には、第3停止時に入賞演出としてリールフラッシュを実行するとともに、「チャンス」などの好機音をスピーカから出力させることで、通常G数短縮抽選、第2AT抽選または第1上乗せ抽選が行われたことを報知する。

40

【 0 4 0 7 】

一方、第2停止時において、ナビ演出により第2停止リールとして報知されたリール以外のリールを第2停止とする停止操作（たとえば、右リールを第2停止とする停止操作）がされた場合には、全てのナビ画像を消去し、操作時演出を実行しない。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち1枚が入賞する停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、左右中の停止操作順）で停止操作が行われた結果、

50

1枚が入賞した場合には、第3停止時に入賞演出として好機音をスピーカから出力させず、リールフラッシュのみを実行することで、通常G数短縮抽選、第2A T抽選または第1上乗せ抽選が行われたことを報知する。また、第1停止時において、ナビ演出により第1停止リールとして報知されたリール以外のリールを第1停止とする停止操作（たとえば、左特定小役の当選時であれば、中リールまたは右リールを第2停止とする停止操作）がされた場合には、全てのナビ画像を消去し、操作時演出を実行しない。そして、ナビ演出により報知された停止操作順以外の停止操作順のうち特定小役A, B, Cのいずれかが入賞する停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、左リール以外のリールを第1停止とする停止操作順）で停止操作が行われた結果、特定小役A, B, Cのいずれかが入賞した場合には、第3停止時にいずれの入賞演出も実行しない。

10

【0408】

このように第5形態では、左特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左中右ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（左中右の停止操作順）を含んでおり、中特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、中左右ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（中左右の停止操作順）を含んでおり、右特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、右左中ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（右左中の停止操作順）を含んでいる。

20

【0409】

そして、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合にナビ報知により報知されるナビ番号が、1枚を入賞させる停止操作順と共に停止操作順で主小役が入賞するナビ小役の当選時のナビ番号と共にあり、ナビ小役の当選時に用いるナビ番号とは別に、特定小役の当選時に1枚を入賞させるためのナビ番号を必要としないことから、ナビ報知に必要なデータ量を削減できる。

【0410】

また、ナビ報知が行われる場合には、ナビ報知により報知されるナビ番号を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信するとともに、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合に送信されるナビコマンドが、1枚を入賞させる停止操作順と共に停止操作順で主小役が入賞するナビ小役の当選時に送信されるナビコマンドと共にあり、ナビ小役に対応するナビ番号を特定可能なナビコマンドとは別に、特定小役に対応するナビ番号を特定可能なナビコマンドを必要としないことから、ナビコマンドを送信するためのデータ量を削減できる。

30

【0411】

[通常ゲーム数短縮演出について]

次に、通常ゲーム数短縮演出について説明する。サブ制御部91は、通常状態および前兆状態において通常状態が開始してからのゲーム数を液晶表示器51に表示させるとともに、通常状態において強チャンスリプレイA, B、弱チャンスリプレイA, B、またはスイカが当選して通常ゲーム数短縮抽選が行われた場合、特定小役のいずれかが当選し、特定小役A, B, Cを入賞させず1枚を入賞させて通常ゲーム数短縮抽選が行われた場合に、短縮ゲーム数を液晶表示器51に表示させた後、短縮ゲーム数を、通常状態が開始してからのゲーム数に加算する通常ゲーム数短縮演出を実行する。

40

【0412】

また、前兆状態において強チャンスリプレイA, B、弱チャンスリプレイA, B、またはスイカが当選した場合、特定小役のいずれかが当選し、特定小役A, B, Cを入賞させず1枚を入賞させた場合には、通常ゲーム数短縮抽選は行われないが、サブ制御部91は、前兆状態において強チャンスリプレイA, B、弱チャンスリプレイA, B、またはスイカが当選した場合、特定小役のいずれかが当選し、特定小役A, B, Cを入賞させず1枚を入賞させた場合にも、通常ゲーム数短縮演出を実行する。

【0413】

この場合には、前兆状態において強チャンスリプレイA, B、弱チャンスリプレイA,

50

B、またはスイカが当選した場合、特定小役のいずれかが当選し、特定小役 A, B, C を入賞させず 1 枚を入賞させた場合に行われる第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選の結果に応じて、液晶表示器 5 1 に表示される短縮ゲーム数を決定し、決定された短縮ゲーム数を液晶表示器 5 1 に表示させた後、短縮ゲーム数を、通常状態が開始してからのゲーム数に加算する通常ゲーム数短縮演出を実行する。この際、第 2 A T 抽選が行われた場合には、A T 状態に当選した場合に A T 状態に当選していない場合よりも大きい短縮ゲーム数が決定されやすく、第 1 上乗せ抽選が行われた場合には、上乗せに当選した場合に上乗せに当選していない場合よりも大きい短縮ゲーム数が決定されやすくなっています。通常ゲーム数短縮演出において大きい短縮ゲーム数が表示された場合には、通常状態であるか、前兆状態であるか、に関わらず遊技者にとって有利な状況が示唆されることとなる。

10

【0414】

[前段演出について]

次に、有利区間状態における演出の実行状況について、図 4 3 に基づいて説明する。メイン制御部 4 1 は、ゲーム終了時に次のゲームの状態を特定可能な状態コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。状態コマンドは、次のゲームの有利区間状態が、通常状態であるか、前兆状態であるか、C Z 状態であるか、A T 状態であるか、を特定可能である。また、通常状態であれば、通常ゲーム数を特定可能であり、前兆状態であれば、前兆状態の残りゲーム数を特定可能である。

【0415】

図 4 3 に示すように、サブ制御部 9 1 は、状態コマンドからメイン制御部 4 1 側が通常状態であると特定した場合に、通常状態に対応する通常演出を実行する。

20

【0416】

図 4 3 (a) に示すように、サブ制御部 9 1 は、状態コマンドからメイン制御部 4 1 側が通常状態から前兆状態への移行を特定すると、通常演出を終了させて通常演出とは演出様の異なる前段演出を開始する。また、状態コマンドから前兆状態の残りゲーム数が 3 ゲームとなったことを特定すると、前段演出を終了させて C Z 状態への移行を示唆する C Z 示唆演出を開始する。その後、状態コマンドから前兆状態の残りゲーム数が 0 ゲームとなったことを特定すると、C Z 状態へ移行する旨を報知した後、次のゲームが開始され、前兆状態から C Z 状態に移行することで、C Z 示唆演出を終了させて C Z 状態に対応する C Z 演出を開始する。

30

【0417】

また、図 4 3 (b) に示すように、サブ制御部 9 1 は、状態コマンドからメイン制御部 4 1 側が通常状態であり、通常ゲーム数が所定ゲーム数に到達したことを特定した場合に、前段演出を実行するか否かを決定する。所定ゲーム数は、通常ゲーム数抽選により当選しやすいゲーム数や、モード A, B の通常ゲーム数抽選により当選する最大値であり、通常状態が終了する可能性の高いゲーム数である。そして、サブ制御部 9 1 は、前段演出を実行する旨を決定した場合に、通常演出を終了させて前段演出を開始する。また、サブ制御部 9 1 は、状態コマンドから、前段演出を開始した後、メイン制御部 4 1 側が前兆状態である場合に C Z 示唆演出を開始するまでの期間に相当する期間（本実施例では、7 ゲーム～17 ゲーム）が経過したことを特定すると、前段演出を終了させて C Z 示唆演出を開始する。その後、状態コマンドから前段演出を開始して 3 ゲーム経過したことを特定すると、C Z 状態へ移行しない旨を報知した後、次のゲームが開始されることで、C Z 示唆演出を終了させて通常演出を開始する。

40

【0418】

このように本実施例では、前兆状態においては、必ず前段演出が実行される一方、通常状態においても前段演出が実行されることがあります。前段演出が実行されることで、前兆状態に制御されている可能性が示唆されるので、前兆状態、すなわち 20 ゲーム以内に C Z 状態へ移行する状態であることを期待させることができます。

【0419】

また、通常状態においては、通常状態が終了して前兆状態に移行する可能性の高いゲー

50

ム数に到達することで前段演出が実行されるので、前段演出が実行されることで、前兆状態である可能性が高いことを期待させることができる。

【 0 4 2 0 】

また、前述のように、前兆状態において特定小役のいずれかが当選し、1枚を入賞させた場合には、通常ゲーム数短縮抽選は行われないが、第2 A T 抽選または第1上乗せ抽選が行われるため、前段演出が実行され、前兆状態である可能性が示唆されている状況であっても、特定小役 A , B , C を入賞させず1枚を入賞させる操作様の選択を促すことができる。

【 0 4 2 1 】

[遊技機情報について]

次に、遊技機情報表示器 5 0 に表示される遊技機情報について、図 4 4 に基づいて説明する。

【 0 4 2 2 】

遊技制御基板 4 0 が筐体 1 a の内部の所定位置に取り付けられた状態において、遊技制御基板 4 0 の正面側（遊技者側）の下部には 7 セグメント表示器で構成される遊技機情報表示器 5 0 が配置されている。遊技機情報表示器 5 0 は、遊技制御基板 4 0 が基板ケースに封入されている状態で、当該基板ケースの外部から表示内容を視認可能となっており、メイン制御部 4 1 により集計され、遊技機情報表示器 5 0 に表示されるスロットマシン 1 における前述した役物払出比率などの情報を、店員などが認識できるようになっている。

【 0 4 2 3 】

メイン制御部 4 1 は、図 4 4 に示すように、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率、総累計払出枚数に対する連続役物払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率を遊技機情報表示器 5 0 に表示させる制御を行う。

【 0 4 2 4 】

メイン制御部 4 1 は、電源投入後、電力供給が停止するまでの期間において過去 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率、総累計払出枚数に対する連続役物払出比率、役物払出比率、指示込役物払出比率を、図 4 4 に示す表示順にて所定期間（本実施例では、30秒間）ごとに切り替えて遊技機情報表示器 5 0 に表示させる。

【 0 4 2 5 】

この際、遊技機情報表示器 5 0 には、上位 2 衔に現在表示中の表示内容を示す略記（たとえば、表示順 1 の過去 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物払出比率が表示されている場合には、「1 C」）が表示される。

【 0 4 2 6 】

また、遊技機情報表示器 5 0 には、下 2 衔に前述の略記に対応する現在表示すべき割合、比率（以下、表示すべきデータと呼ぶ場合がある）が表示され、いずれのデータについても % で表示されるようになっている。遊技機情報表示器 5 0 の下 2 衔に表示されるデータとして、0 ~ 9 9 を表示可能であり、本実施例では、遊技機情報表示器 5 0 の下 2 衔双方を用いて表示すべきデータを表示するようになっている。たとえば、表示すべきデータが 1 衔の場合には、遊技機情報表示器 5 0 の下 2 衔のうち上位の桁に「0」を表示する一方で、下位の桁に表示すべきデータの値を表示する（たとえば、5 % を表示する場合には、遊技機情報表示器 5 0 の下 2 衔に「0 5」を表示する）。また、表示すべきデータが 2 衔の場合には、遊技機情報表示器 5 0 の下 2 衔に表示すべきデータを表示する（たとえば、1 5 % を表示する場合には、遊技機情報表示器 5 0 の下 2 衔に「1 5」を表示する）。

【 0 4 2 7 】

次いで、役物払出比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率について説明する。役物払出比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率は、メイン処理における遊技機情報計算処理により算出され、総累計払出枚数に対する役物払出比率は、遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数に対する遊技機が出荷されてからの役物遊技（いわゆるレギュラーボーナスやシングルボーナス）におけるメダルの総払出枚数（役物払出枚数）の比率

10

20

30

40

50

であり、過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物払出比率は、過去 6 0 0 0 ゲーム間のメダルの総払出枚数に対する過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物遊技におけるメダルの総払出枚数（役物払出枚数）の比率であり、総累計払出枚数に対する連続役物払出比率は、遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数に対する遊技機が出荷されてからの特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数（連役総払出枚数）の比率であり、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物払出比率は、過去 6 0 0 0 ゲーム間のメダルの総払出枚数に対する過去 6 0 0 0 ゲーム間の特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数（連役総払出枚数）の比率であり、総累計払出枚数に対する指示込役物払出比率は、遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数に対する遊技機が出荷されてからのナビ報知が行われたゲームのメダルの総払出枚数（指示込総払出枚数）の比率であり、過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込役物払出比率は、過去 6 0 0 0 ゲーム間メダルの総払出枚数に対する過去 6 0 0 0 ゲーム間ナビ報知が行われたゲームのメダルの総払出枚数（指示込総払出枚数）の比率である。

【 0 4 2 8 】

遊技機情報計算処理では、役物払出比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率を算出するために、遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数、遊技機が出荷されてからの役物総払出枚数、遊技機が出荷されてからの連役総払出枚数、遊技機が出荷されてからの指示込総払出枚数、過去 6 0 0 0 ゲーム間のメダルの総払出枚数、過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物総払出枚数、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連役総払出枚数、過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込総払出枚数を計数する。

【 0 4 2 9 】

遊技機が出荷されてからの指示込総払出枚数および過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込総払出枚数は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において、特定小役が当選し、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ報知が行われた場合に、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞して1枚のメダルが付与された場合、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞して1枚のメダルが付与された場合（第5形態の制御）、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A, B, C のいずれかが入賞して15枚のメダルが付与された場合のいずれの場合にも加算される。

【 0 4 3 0 】

また、遊技機が出荷されてからの指示込総払出枚数および過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込総払出枚数は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において、ナビ小役が当選し、主小役を入賞させる停止操作順を報知するナビ報知が行われた場合に、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて主小役が入賞して15枚のメダルが付与された場合、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて副小役が入賞して1枚のメダルが付与された場合のいずれの場合にも加算される。

【 0 4 3 1 】

また、遊技機が出荷されてからの指示込総払出枚数および過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込総払出枚数は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において、特定小役が当選し、特定小役 A, B, C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知が行われた場合に、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A, B, C のいずれかが入賞して15枚のメダルが付与された場合、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A, B, C のいずれかが入賞して15枚のメダルが付与された場合、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞して1枚のメダルが付与された場合のいずれの場合にも加算される。

【 0 4 3 2 】

すなわち、ナビ報知が行われた場合には、ナビ報知で報知された停止操作順で停止操作がされたか否かに関わらず、当該ゲームにおけるメダルの払出枚数が、遊技機が出荷されてからの指示込総払出枚数および過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込総払出枚数として計数されることとなる。

【 0 4 3 3 】

このように、ナビ報知が行われたゲームにおいては、ナビ報知によって報知された操作態様で停止操作がされたときだけでなく、ナビ報知によって報知された操作態様とは異なる操作態様で操作された場合でも、付与されたメダル数を指示込総払出数として計数されるため、遊技機が出荷されてからの指示込役物払出比率および過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込役物払出比率を好適に算出することができる。

【 0 4 3 4 】**[作用効果]**

本実施例では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合には、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知が行われるようになっており、ナビ報知で報知された停止操作順で停止操作を行うことで、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞し、15枚のメダルを獲得できる一方、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選した場合には、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ報知が行われるようになっており、ナビ報知で報知された停止操作順で停止操作を行うことで、1枚の付与を伴う1枚が入賞し、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞したときよりも獲得できるメダル数は減少するが、通常 G 数短縮抽選、第 2 A T 抽選または第 1 上乗せ抽選が行われる構成である。このような構成とすることで、C Z 状態および A T 状態では、ナビ報知で報知された停止操作順で停止操作を行うことで、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞し、15枚のメダルを獲得できる一方、通常状態および前兆状態では、ナビ報知で報知された停止操作順で停止操作を行うことで、1枚の付与を伴う1枚が入賞し、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞したときよりも獲得できるメダル数は減少するが、通常 G 数短縮抽選、第 2 A T 抽選または第 1 上乗せ抽選が行われることで、遊技者にとって有利に制御されるようになっており、C Z 状態および A T 状態であるか、通常状態および前兆状態であるか、によって特定小役が当選した場合に停止させるべき停止態様が変化するので、興趣を高めることができる。

10

20

30

【 0 4 3 5 】

なお、特定小役の当選時に、操作態様に応じて特定小役 A , B , C 、1枚が入賞するか、ハズレとなり、通常状態および前兆状態において特定小役が当選して1枚が入賞するかハズレとなることで遊技者にとって有利な制御が行われる構成としたり、特定小役の当選時に、操作態様に応じて特定小役 A , B , C が入賞するか、ハズレとなり、通常状態および前兆状態において特定小役が当選してハズレとなることで遊技者にとって有利な制御が行われる構成としたりしてもよく、これらの構成であっても、C Z 状態および A T 状態であるか、通常状態および前兆状態であるか、によって特定小役が当選した場合に停止させるべき停止態様を変化させることで、興趣を高めることができる。

40

【 0 4 3 6 】

本実施例では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合と、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合と、異なる演出制御が実行される構成である。このような構成とすることで、1枚が入賞した場合に、通常状態および前兆状態であるか、C Z 状態および A T 状態であるか、に応じて好適な演出制御を実行することができる。

50

【 0 4 3 7 】

また、本実施例では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役のいずれかが当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合に、入賞演出としてリールフラッシュが実行され、好機音が出力される一方、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われて1枚が入賞した場合に、いずれの入賞演出も実行されない構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち通常状態および前兆状態においては、通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽

50

選の対象となる 1 枚が入賞したことに注目させることができる。

【 0 4 3 8 】

本実施例では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合と、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合と、で異なる演出制御が実行される構成である。このような構成とすることで、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、通常状態および前兆状態であるか、C Z 状態および A T 状態であるか、に応じて好適な演出制御を実行することができる。

10

【 0 4 3 9 】

また、本実施例では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役のいずれかが当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、入賞演出として獲得表示が実行されるとともに、特定小役 A , B , C のいずれかの入賞に伴う払出音が出力される一方、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役のいずれかが当選し、ナビ報知により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、いずれの入賞演出も実行されない構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち通常状態および前兆状態においては、特定小役 A , B , C を入賞させることが推奨されているものと認識されてしまうことを防止できる。

20

【 0 4 4 0 】

本実施例では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて 1 枚が入賞した場合と、通常区間ににおいて特定小役が当選し、ナビ報知が行われず 1 枚が入賞した場合と、で異なる演出制御が実行される構成である。このような構成とすることで、1 枚が入賞した場合に、通常状態および前兆状態であるか、通常区間であるか、に応じて好適な演出制御を実行することができる。

20

【 0 4 4 1 】

また、本実施例では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて 1 枚が入賞した場合に、入賞演出としてリールフラッシュが実行され、好機音が出力される一方、通常区間ににおいて左、中、右特定小役のいずれかが当選し、ナビ報知が行われず 1 枚が入賞した場合に、いずれの入賞演出も実行されない構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち通常状態および前兆状態においては、通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選の対象となる 1 枚が入賞することに注目させることができる。

30

【 0 4 4 2 】

本実施例では、通常区間ににおいて特定小役が当選し、ナビ報知が行われず特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合と、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合と、で異なる演出制御が実行される構成である。このような構成とすることで、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、通常状態および前兆状態であるか、通常区間であるか、に応じて好適な演出制御を実行することができる。

40

【 0 4 4 3 】

また、本実施例では、通常区間ににおいて特定小役が当選し、ナビ報知が行われず特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、入賞演出として特定小役 A , B , C のいずれかの入賞に伴う払出音が出力される一方、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、いずれの入賞演出も実行されない構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち通常状態および前兆状

50

態においては、特定小役 A , B , C を入賞させることが推奨されているものと認識されてしまうことを防止できる。

【 0 4 4 4 】

本実施例では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知を行う場合に、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる複数の停止操作順のうち予め定めた一の停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、中左右、中右左、右左中、右中左の停止操作順のうち中右左の停止操作順）を報知するナビ報知を行う構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合には、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順が複数の停止操作順を含む場合であっても、一の停止操作順がナビ報知されるため、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知の内容が複雑とならない。

【 0 4 4 5 】

本実施例では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を行う場合に、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる複数の停止操作順のうちいずれかの停止操作順（たとえば、左特定小役の当選時であれば、中左右、中右左、右左中、右中左の停止操作順のうち中右左の停止操作順）を報知するナビ演出を行うとともに、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合と、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合と、で異なる演出制御を実行する構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、15枚のメダルが付与される場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、演出の違いによって認識させることができる。

【 0 4 4 6 】

また、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、第3停止操作がされたタイミングでナビ演出を終了させる一方、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われたタイミング（第1停止操作または第2停止操作のタイミング）でナビ演出を終了させる構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞して15枚のメダルが付与される場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、ナビ演出が終了するタイミングによって認識させることができる。

【 0 4 4 7 】

本実施例では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、入賞演出として獲得表示が実行される一方、ナビ演出で報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われ、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合には、入賞演出として獲得表示が実行されない構成である。このような構成とすることで、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、特定小役 A , B , C のいずれかが入賞した場合に、ナビ演出により報知された停止操作順で停止操作がされたか否かを、入賞演出として獲得表示が行われるか否かによって認識させることができる。

【 0 4 4 8 】

本実施例では、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われた場合と、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知

10

20

30

40

50

された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作が行われた場合と、で異なる演出制御を実行する構成である。このような構成とすることで、ナビ演出により報知された停止操作順と異なる停止操作順で停止操作がされた場合に、通常状態および前兆状態であるかC Z状態およびA T状態であるかに応じて好適な演出制御を実行することができる。

【0449】

また、本実施例では、有利区間のうちC Z状態およびA T状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作がされた場合に、操作時演出として間違い演出が実行され、有利区間のうち通常状態および前兆状態において特定小役が当選し、ナビ演出により報知された停止操作順とは異なる停止操作順で停止操作がされた場合に、いずれの操作時演出も実行されない構成である。このような構成とすることで、有利区間のうちC Z状態およびA T状態においてナビ演出により報知された停止操作順と異なる停止操作順で停止操作をすると、有利区間のうち通常状態および前兆状態よりも不利益の度合いが大きいことを認識させることができる。

【0450】

本実施例では、左特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、中特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役B、Cを入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（左リールを第1停止とする停止操作順）を含んでおり、中特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役A、Cを入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（中リールを第1停止とする停止操作順）を含んでおり、右特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と、左特定小役、右特定小役が当選した場合に特定小役A、Bを入賞させるための停止操作順と、は共通の停止操作順（右リールを第1停止とする停止順）を含んでいる。

【0451】

そして、有利区間のうち通常状態および前兆状態において一の特定小役が当選した場合に、1枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合には、第1停止リールのみを第1態様で報知するナビ演出を実行し、有利区間のうちC Z状態およびA T状態において他の特定小役が当選した場合に、特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順として、一の特定小役が当選した場合に1枚を入賞させる停止操作順と共に停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合には、第1停止～第3停止リールを第2態様で報知するナビ演出を実行する、すなわち共通の停止操作順を報知する場合でもナビ演出の演出態様が異なる構成である。このような構成とすることで、共通の停止操作順を報知する場合でもナビ演出の演出態様の違いによって、1枚を入賞させるのか、特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させるのか、が分かりやすくなる。

【0452】

また、本実施例では、左特定小役が当選した場合に特定小役Aを入賞させる停止操作順と、中左右ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（中左右の停止操作順）を含んでおり、中特定小役が当選した場合に特定小役Bを入賞させる停止操作順と、右左中ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（右左中の停止操作順）を含んでおり、右特定小役が当選した場合に特定小役Cを入賞させる停止操作順と、左中右ベルが当選した場合に主小役を入賞させる停止操作順と、は共通の停止操作順（左中右の停止操作順）を含んでいる。

【0453】

そして、有利区間のうちC Z状態およびA T状態において特定小役が当選した場合に、特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合と、有利区間のうちC Z状態およびA T状態においてナビ小役が当選した場合に、特定小役が当選して特定小役A、B、Cのいずれかを入賞させる停止操作順と共に停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合と、で演出態様が同一のナビ演出を実行する構成である。このような構成とすることで、有利区間のうちC Z状態およびA T状態においては、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、違和感なくナビ演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

きる。

【 0 4 5 4 】

なお、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、演出態様が類似するナビ演出を実行する構成としてもよく、このような構成であっても、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態においては、共通の停止操作順を報知するナビ演出を実行する場合に、特定小役が当選した場合であっても、ナビ小役が当選した場合であっても、違和感なくナビ演出を実行することができる。

【 0 4 5 5 】

本実施例では、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合にナビ報知により報知されるナビ番号が、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順で主小役が入賞するナビ小役の当選時のナビ番号と共通である。このような構成とすることで、ナビ小役の当選時に用いるナビ番号とは別に、特定小役の当選時に特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させるためのナビ番号を必要としないことから、ナビ報知に必要なデータ量を削減できる。

10

【 0 4 5 6 】

また、本実施例では、ナビ報知が行われる場合には、ナビ報知により報知されるナビ番号を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するとともに、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において特定小役が当選した場合に送信されるナビコマンド（停止操作順を示すナビ番号を特定可能なコマンド）が、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順で主小役が入賞するナビ小役の当選時に送信されるナビコマンドと共通である。このような構成とすることで、ナビ小役に対応するナビ番号を特定可能なナビコマンドとは別に、特定小役に対応するナビ番号を特定可能なナビコマンドを必要としないことから、ナビコマンドを送信するためのデータ量を削減できる。

20

【 0 4 5 7 】

本実施例では、遊技機が出荷されてからの指示込総払枚数および過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込総払枚数は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において、特定小役が当選し、1 枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ報知が行われた場合に、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて 1 枚が入賞して 1 枚のメダルが付与された場合、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて 1 枚が入賞して 1 枚のメダルが付与された場合（第 5 形態の制御）、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞して 1 5 枚のメダルが付与された場合のいずれの場合にも加算される。

30

【 0 4 5 8 】

また、遊技機が出荷されてからの指示込総払枚数および過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込総払枚数は、有利区間のうち C Z 状態および A T 状態において、ナビ小役が当選し、主小役を入賞させる停止操作順を報知するナビ報知が行われた場合に、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて主小役が入賞して 1 5 枚のメダルが付与された場合、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて副小役が入賞して 1 枚のメダルが付与された場合のいずれの場合にも加算される。

40

【 0 4 5 9 】

そして、遊技機が出荷されてからの指示込総払枚数および過去 6 0 0 0 ゲーム間の指示込総払枚数は、有利区間のうち通常状態および前兆状態において、特定小役が当選し、特定小役 A , B , C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知が行われた場合に、ナビ報知により報知された停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞して 1 5 枚のメダルが付与された場合、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて特定小役 A , B , C のいずれかが入賞して 1 5 枚のメダルが付与された場合、ナビ報知により報知された停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われて 1 枚が入賞して 1 枚のメダルが付与された場合のいずれの場合にも加算される構成である。

50

【 0 4 6 0 】

このような構成とすることで、ナビ報知が行われたゲームにおいては、ナビ報知によって報知された操作態様で停止操作がされたときだけでなく、ナビ報知によって報知された操作態様とは異なる操作態様で操作された場合でも、付与されたメダル数を指示込総払出数として計数されるため、遊技機が出荷されてからの指示込役物払出比率および過去 6000 ゲーム間の指示込役物払出比率を好適に算出することができる。

【 0 4 6 1 】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン 1）において、10

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R）と、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による内部抽選）と、20

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるリール制御）と、

前記導出操作手段の操作態様を報知する報知手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるナビ演出を実行する処理）と、20

背景画像を表示する背景制御を行う背景制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 による背景制御）と、20

有利であることを示唆する示唆制御を行う示唆制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 による示唆制御）と、を備え、

前記事前決定手段の決定結果は、第 1 量の遊技用価値（たとえば、メダル 15 枚）の付与を伴う第 1 特定表示結果（たとえば、主小役の図柄組合せ）の導出を許容する第 1 特定決定結果（たとえば、ナビ小役当選）と、当該第 1 量よりも少ない第 2 量の遊技用価値（たとえば、メダル 1 枚）の付与を伴う第 2 特定表示結果（たとえば、1 枚の図柄組合せ）の導出を許容する第 2 特定決定結果（たとえば、特定小役当選）とを含み、40

前記導出制御手段は、30

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって報知された操作態様（たとえば、主小役を導出させる操作態様）で前記導出操作手段が操作されたときに、前記第 1 特定表示結果を導出し、30

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって報知された操作態様（たとえば、1 枚を導出させる操作態様）で前記導出操作手段が操作されたときに、前記第 2 特定表示結果を導出し、40

前記背景制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるとき（たとえば、15 枚ナビ時）と、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるとき（たとえば、1 枚ナビ時）とで異なる選択割合で、複数種類の前記背景制御のうちのいずれかを行う（たとえば、図 1 1 に示すナビ背景制御を参照）。40

【 0 4 6 2 】

具体的には、図 1 1 に示すように、サブ制御部 9 1 は、内部抽選によってナビ小役に当選したときと、内部抽選によって特定小役に当選したときとで異なる選択割合で、第 1 背景制御および第 2 背景制御のうちのいずれかを行う。これにより、ナビ演出の重要度に応じて行われる背景制御によって、操作態様の報知を遊技者に適切にアピールすることができる。

【 0 4 6 3 】

(2) 前記示唆制御手段は、前記背景制御手段によって行われた前記背景制御に対応して前記示唆制御を行う（たとえば、図 1 2 (a) に示す示唆制御の実行割合を参照）。50

【 0 4 6 4 】

具体的には、図 1 2 (a) に示すように、サブ制御部 9 1 は、背景制御に対応して示唆制御を行う。これにより、ナビ演出の重要度に応じて適切に示唆制御を行うことができる。

【 0 4 6 5 】

(2 A) 前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果であるときの選択割合が高い前記背景制御（たとえば、第 2 背景制御）が行われたときは、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果であるときの選択割合が高い前記背景制御（たとえば、第 1 背景制御）が行われたときよりも高い割合で、前記示唆制御が行われる（たとえば、図 1 2 (a) に示す示唆制御の実行割合を参照）。

【 0 4 6 6 】

具体的には、図 1 1 に示すように、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態または A T 状態においてナビ小役が当選した場合、第 2 背景制御よりも高い割合で第 1 背景制御を行い、通常状態または前兆状態において特定小役が当選した場合、第 1 背景制御よりも高い割合で第 2 背景制御を行う。さらに、図 1 2 (a) に示すように、サブ制御部 9 1 は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときの選択割合が高い第 2 背景制御が行われたときは、C Z 状態または A T 状態においてナビ小役が当選したときの選択割合が高い第 1 背景制御が行われたときよりも高い割合で、示唆制御を行う。これにより、C Z 状態または A T 状態においてナビ小役が当選したときに 1 5 枚ナビが実行された場合、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに 1 枚ナビが実行された場合よりも示唆制御の実行割合が高いため、1 枚ナビのようにメダルの払出枚数が少ない状況であっても、遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 4 6 7 】

(2 B) 前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果であるときの選択割合が高い前記背景制御（たとえば、第 1 背景制御）に対応して前記示唆制御（たとえば、第 1 示唆制御）が行われる割合が高いタイミングは、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果であるときの選択割合が高い前記背景制御（たとえば、第 2 背景制御）に対応して前記示唆制御（たとえば、第 2 示唆制御）が行われる割合が高いタイミングと異なる。

【 0 4 6 8 】

具体的には、図 1 2 (b) に示すように、C Z 状態または A T 状態においてナビ小役が当選したときの選択割合が高い第 1 背景制御に対応して第 1 示唆制御が行われる割合が高いタイミングは、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときの選択割合が高い第 2 背景制御に対応して第 2 示唆制御が行われる割合が高いタイミングと異なる。これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したゲームにおいて、1 枚ナビが実行されたことを遊技者に適切に認識させることができ、また、ナビ画像に従ってストップスイッチを操作できたことを遊技者に認識させることができる。

【 0 4 6 9 】

(3) 複数種類の前記背景制御は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果であるときにのみ実行可能な特定背景制御（たとえば、第 1 背景制御）を含む。

【 0 4 7 0 】

具体的には、図 1 1 に示すように、本実施の形態において、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態または A T 状態において特定小役が当選したときに第 1 背景制御を行うことが可能であるが、C Z 状態または A T 状態において特定小役が当選したときに第 1 背景制御を行うことが不可能であってもよい。たとえば、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態または A T 状態において特定小役が当選したときに第 1 背景制御を行ふことなく、第 2 背景制御を行つてもよい。すなわち、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役が当選したときにのみ、第 1 背景制御を行つてもよい。これにより、第 1 背景制御が行われたときに、ナビ小役が当選したときに 1 5

10

20

30

40

50

枚ナビが行われたことを遊技者に適切にアピールすることができる。

【0471】

(3A) 前記特定背景制御は、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替える制御を含む。

【0472】

具体的には、第1背景制御が行われたゲームにおいては、遊技者によってストップスイッチ8L, 8C, 8Rが段階的に操作されるごとにナビ背景画像が切り替わる。これにより、報知された手順に従って確実にストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作したことを見出せることを遊技者に認識させることができる。

【0473】

(3B) 前記事前決定手段の決定結果は、前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されない所定決定結果(たとえば、スイカ当選)を含み、

前記特定背景制御(たとえば、第1背景制御)は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定決定結果であるときに実行可能である。

【0474】

具体的には、図28に示すように、サブ制御部91は、スイカが当選して特殊ナビを実行するときに、第1背景制御を行うことが可能である。これにより、ナビ対象役でないスイカが当選した場合でも、第1背景制御が行われるため、意外性を高めて遊技の興奮度向上させることができる。

【0475】

(4) 複数種類の前記背景制御は、第1背景制御と、当該第1背景制御よりも動きを伴う画像を表示する第2背景制御とを含み、

前記背景制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果であるときに、前記第2背景制御よりも高い割合で前記第1背景制御を行う。

【0476】

具体的には、図11に示すように、サブ制御部91は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選した場合に、第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行う。これにより、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行される場合、遊技者によってストップスイッチ8L, 8C, 8Rが段階的に操作されるごとにナビ背景画像が切り替わる第1背景制御が行われることで、報知された手順に従って確実にストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作したことを遊技者に認識させることができる。

【0477】

(4A) 前記第1背景制御においては、遊技者の操作に応じて前記背景画像の表示が開始する。

【0478】

具体的には、図21に示すように、第1背景制御が行われたゲームでは、ゲーム開始前の背景画像が表示された状態において、遊技者によってスタートスイッチ7が操作されたときに、前回ゲームにおける背景画像に代わってナビ背景画像が表示される。これにより、スタートスイッチ7が操作されたことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【0479】

(4B) 前記第1背景制御においては、前記背景画像において所定期間に亘って動きを伴う画像が表示された後に動きを伴わない画像が表示される。

【0480】

具体的には、図21に示すように、第1背景制御が行われたゲームでは、一のストップスイッチが操作されたときに一旦は動きを伴うキャラクタの画像が表示されるが、その後、何ら操作されなければ当該キャラクタの動きが止まって静止画像として表示され、他のストップスイッチが操作されたときに再び動きを伴うキャラクタの画像が表示される、といったことが繰り返される。これにより、遊技者によるストップスイッチの操作を契機として次の動作が行われるため、ナビ演出における演出画面を最低限見せることができる。

10

20

30

40

50

【 0 4 8 1 】

(5) 複数種類の前記背景制御は、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替える第1背景制御と、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替えない第2背景制御とを含み、

前記背景制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるときとで異なる選択割合で、前記第1背景制御および前記第2背景制御のうちのいずれかを行う（たとえば、図11に示すナビ背景制御を参照）。

【 0 4 8 2 】

具体的には、図11に示すように、サブ制御部91は、内部抽選によってナビ小役に当選して15枚ナビを実行するときと、内部抽選によって特定小役に当選して1枚ナビを実行するときとで異なる選択割合で、第1背景制御および第2背景制御のうちのいずれかを行う。これにより、ナビ演出の重要度に応じて行われる背景制御によって、操作態様の報知を遊技者に適切にアピールすることができる。

【 0 4 8 3 】

(6) 前記示唆制御手段は、

前記第1背景制御が行われたときに、当該第1背景制御に対応した第1示唆制御を行い、

前記第2背景制御が行われたときに、当該第2背景制御に対応した第2示唆制御を行う（たとえば、図12(a)に示す示唆制御の実行割合を参照）。

【 0 4 8 4 】

具体的には、図12(a)に示すように、サブ制御部91は、ナビ演出を実行するゲームにおいて第1背景制御を行う場合、第1背景制御に対応して第1示唆制御を行い、ナビ演出を実行するゲームにおいて第2背景制御を行う場合、第2背景制御に対応して第2示唆制御を行う。これにより、ナビ演出の重要度に応じて適切に示唆制御を行うことができる。

【 0 4 8 5 】

(6 A) 前記第2背景制御が行われたときは、前記第1背景制御が行われたときよりも高い割合で、前記示唆制御が行われる（たとえば、図12(a)に示す示唆制御の実行割合を参照）。

【 0 4 8 6 】

具体的には、図12(a)に示すように、サブ制御部91は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときの選択割合が高い第2背景制御が行われたときは、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときの選択割合が高い第1背景制御が行われたときよりも高い割合で、示唆制御を行う。これにより、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行された場合、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに1枚ナビが実行された場合よりも示唆制御の実行割合が低いため、遊技者が15枚払出となる主小役を入賞させることを極力阻害することができない。また、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに1枚ナビが実行された場合、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行された場合よりも示唆制御の実行割合が高いため、1枚ナビのようにメダルの払出枚数が少ない状況であっても、遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 4 8 7 】

(6 B) 前記第1背景制御に対応して前記示唆制御（たとえば、第1示唆制御）が行われる割合が高いタイミングは、前記第2背景制御に対応して前記示唆制御（たとえば、第2示唆制御）が行われる割合が高いタイミングと異なる。

【 0 4 8 8 】

具体的には、図12(b)に示すように、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときの選択割合が高い第1背景制御に対応して第1示唆制御が行われる割合が高

10

20

30

40

50

いタイミングは、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときの選択割合が高い第2背景制御に対応して第2示唆制御が行われる割合が高いタイミングと異なる。これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したゲームにおいて、1枚ナビが実行されたことを遊技者に適切に認識させることができ、また、ナビ画像に従ってトップスイッチを操作できたことを遊技者に認識させることができる。

【0489】

(7) 前記第1背景制御においては、前記報知手段によって報知された操作態様と異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに、前記報知手段によって報知された操作態様で前記導出操作手段が操作されたときと異なる制御(たとえば、「MISS!」が表示されて残りのナビ画像が消える制御)が行われる。

10

【0490】

具体的には、図21(b)～(e)および図22(b)～(e)に示すように、第1背景制御においては、ナビ画像によって報知された操作態様でトップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときには、「GOOD!」が表示されて残りのナビ画像は引き続き表示され、その後のトップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に応じて背景画像が切り替わるのに対して、ナビ画像によって報知された操作態様と異なる操作態様でトップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときには、「MISS!」が表示されて残りのナビ画像が消え、その後のトップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に応じて背景画像は切り替わらない。これにより、ナビ画像に従ってトップスイッチを操作できなかったことを遊技者に適切にアピールすることができる。

20

【0491】

(7A) 前記第1背景制御においては、前記報知手段によって報知された操作態様と異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに、その後の前記導出操作手段の操作に応じて前記背景画像が切り替わらない。

【0492】

具体的には、図22(b)～(e)に示すように、第1背景制御においては、ナビ画像によって報知された操作態様と異なる操作態様でトップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときには、「MISS!」が表示されて残りのナビ画像が消え、その後のトップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に応じて背景画像は切り替わらない。これにより、ナビ画像に従ってトップスイッチを操作できなかったことを遊技者に適切にアピールすることができる。

30

【0493】

なお、本実施の形態においては、ナビ演出が実行されたゲームにおいて、図21および図23に示すようにナビ画像によって報知された操作態様でトップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときには「GOOD!」が表示されて残りのナビ画像は引き続き表示されるのに対して、図22および図24に示すようにナビ画像によって報知された操作態様でトップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されなかつたときには「MISS!」が表示されて残りのナビ画像が消え、かつ失敗音がスピーカ8L, 8Rから出力されるようになっていたが、このような制御の違いに限定されない。たとえば、ナビ画像によって報知された操作態様でトップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されなかつたときには、「MISS!」の画像も表示されず、また、失敗音も出力されず、単に残りのナビ画像が消えるといった制御が行われてもよい。たとえば、図22(c)や図24(c)において、「MISS!」の画像が表示されず、かつ、失敗音も出力されないものであってもよい。このように、サブ制御部91は、ナビ演出が実行されたゲームにおいてナビ画像によって報知された操作態様でトップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときには、特別な画像表示や音出力といった特別の制御を行うのに対して、ナビ演出が実行されたゲームにおいてナビ画像によって報知された操作態様でトップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されなかつたときには、そのような特別な制御を行わないものであってもよい。

40

【0494】

さらに、本実施の形態においては、図19(c)に示すように、通常状態または前兆状

50

態において特定小役が当選したゲームにおいて、ナビ画像によって報知された操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときには「NICE！」が表示されることで、停止操作順が正解した旨を報知するようになっていたが、このような制御に限定されない。たとえば、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したゲームにおいて、ナビ画像によって報知された操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときでも「NICE！」は表示されず、停止操作順が正解した旨を報知するような演出については何ら行われないものであってもよい。このように、サブ制御部 91 は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したゲームにおいて、ナビ画像によって報知された操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときには、特別の制御を行わないものであってもよい。

10

【0495】

(8) 前記背景制御手段は、特定背景画像が表示されている遊技において、前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるときとのいずれにおいても、前記第2背景制御を行う。

【0496】

具体的には、図29～図31に示すように、サブ制御部 91 は、特定背景画像が表示されているゲームにおいて、ナビ小役が当選して15枚ナビが実行されるときと、特定小役が当選して1枚ナビや15枚ナビが実行されるときとのいずれにおいても、ナビ背景制御として、100%の確率で第2背景制御を行う。これにより、ナビ用の背景画像によって特定画像の視認性を阻害することがなく、特定画像によって示唆される内容について遊技者に認識させ易くすることができる。

20

【0497】

(8A) 前記特定背景画像は、特定状態（たとえば、AT）の開始または終了を報知する画像を含む。

【0498】

具体的には、図29および図30に示すように、サブ制御部 91 は、AT の開始を示す AT 開始画像または AT の終了を示す AT 終了画像が表示されているゲームにおいてナビ演出を実行する場合、100%の確率で第2背景制御を行う。これにより、ナビ用の背景画像によって AT の開始または終了を報知する画像の視認性を阻害することがなく、AT の開始または終了について遊技者に認識させ易くすることができる。

30

【0499】

(8B) 前記特定背景画像は、特定付与（たとえば、ATにおけるゲームの上乗せ）を報知する画像を含む。

【0500】

具体的には、図31に示すように、サブ制御部 91 は、AT におけるゲームの上乗せを示す AT 上乗せ画像が表示されているゲームにおいてナビ演出を実行する場合、100%の確率で第2背景制御を行う。これにより、ナビ用の背景画像によって AT の上乗せを報知する画像の視認性を阻害することがなく、AT の上乗せについて遊技者に認識させ易くすることができる。

40

【0501】

(9) 複数種類の前記背景制御は、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替える第1背景制御と、遊技者の操作に応じて前記背景画像を切り替えない第2背景制御とを含み、

前記背景制御手段は、通常状態であるときと、特定状態であるときとで異なる選択割合で、前記第1背景制御および前記第2背景制御のうちのいずれかを行う（たとえば、図11に示すナビ背景制御を参照）。

【0502】

具体的には、図11に示すように、サブ制御部 91 は、通常状態または前兆状態におい

50

て特定小役が当選して1枚ナビを実行する場合、第1背景制御よりも高い割合で第2背景制御を行い、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選して15枚ナビを実行する場合、第2背景制御よりも高い割合で第1背景制御を行う。これにより、ナビ演出の重要度に応じて行われる背景制御によって、操作態様の報知を遊技者に適切にアピールすることができます。

【0503】

(10) 前記示唆制御手段は、

前記第1背景制御が行われたときに、当該第1背景制御に対応した第1示唆制御を行なう。

前記第2背景制御が行われたときに、当該第2背景制御に対応した第2示唆制御を行う（たとえば、図12(a)に示す示唆制御の実行割合を参照）。

10

【0504】

具体的には、図12(a)に示すように、サブ制御部91は、ナビ演出を実行するゲームにおいて第1背景制御を行う場合、第1背景制御に対応して第1示唆制御を行い、ナビ演出を実行するゲームにおいて第2背景制御を行う場合、第2背景制御に対応して第2示唆制御を行う。これにより、ナビ演出の重要度に応じて適切に示唆制御を行うことができる。

【0505】

(10A) 前記第2背景制御が行われたときは、前記第1背景制御が行われたときよりも高い割合で、前記示唆制御が行われる（たとえば、図12(a)に示す示唆制御の実行割合を参照）。

20

【0506】

具体的には、図12(a)に示すように、サブ制御部91は、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときの選択割合が高い第2背景制御が行われたときは、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときの選択割合が高い第1背景制御が行われたときよりも高い割合で、示唆制御を行う。これにより、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行された場合、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに1枚ナビが実行された場合よりも示唆制御の実行割合が低いため、遊技者が15枚払出となる主小役を入賞させることを極力阻害することができない。また、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに1枚ナビが実行された場合、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに15枚ナビが実行された場合よりも示唆制御の実行割合が高いため、1枚ナビのようにメダルの払出枚数が少ない状況であっても、遊技者の期待感を高めることができる。

30

【0507】

(10B) 前記第1背景制御に対応して前記示唆制御（たとえば、第1示唆制御）が行われる割合が高いタイミングは、前記第2背景制御に対応して前記示唆制御（たとえば、第2示唆制御）が行われる割合が高いタイミングと異なる。

【0508】

具体的には、図12(b)に示すように、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときの選択割合が高い第1背景制御に対応して第1示唆制御が行われる割合が高いタイミングは、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときの選択割合が高い第2背景制御に対応して第2示唆制御が行われる割合が高いタイミングと異なる。これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したゲームにおいて、1枚ナビが実行されたことを遊技者に適切に認識させることができ、また、ナビ画像に従ってストップスイッチを操作できたことを遊技者に認識させることができる。

40

【0509】

(11) 前記第1背景制御においては、前記報知手段によって報知された操作態様と異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに、前記報知手段によって報知された操作態様で前記導出操作手段が操作されたときと異なる制御（たとえば、「MISS！」が表示されて残りのナビ画像が消える制御）が行われる。

50

【 0 5 1 0 】

具体的には、図 2 1 (b) ~ (e) および図 2 2 (b) ~ (e) に示すように、第 1 背景制御においては、ナビ画像によって報知された操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときには、「GOOD！」が表示されて残りのナビ画像は引き続き表示され、その後のストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて背景画像が切り替わるのに対して、ナビ画像によって報知された操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときには、「MISS！」が表示されて残りのナビ画像が消え、その後のストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて背景画像は切り替わらない。これにより、ナビ画像に従ってストップスイッチを操作できなかったことを遊技者に適切にアピールすることができる。

10

【 0 5 1 1 】

(1 1 A) 前記第 1 背景制御においては、前記報知手段によって報知された操作態様と異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに、その後の前記導出操作手段の操作に応じて前記背景画像が切り替わらない。

【 0 5 1 2 】

具体的には、図 2 2 (b) ~ (e) に示すように、第 1 背景制御においては、ナビ画像によって報知された操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときには、「MISS！」が表示されて残りのナビ画像が消え、その後のストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて背景画像は切り替わらない。これにより、ナビ画像に従ってストップスイッチを操作できなかったことを遊技者に適切にアピールすることができる。

20

【 0 5 1 3 】

(1 2) 前記事前決定手段の決定結果は、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されない第 1 特定決定結果（たとえば、ナビ小役当選）と、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知され得る第 2 特定決定結果（たとえば、特定小役当選）とを含み、

前記報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果であるときに、遊技を開始する開始操作手段（たとえば、スタートスイッチ 7）の操作に応じた遊技開始タイミング（たとえば、スタートスイッチ 7 の操作時）で当該第 2 特定決定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す操作態様画像（たとえば、ナビ画像）を表示し、

30

前記示唆制御は、前記遊技開始タイミングで開始される遊技開始示唆制御と、前記遊技開始タイミングよりも後の遊技中タイミング（たとえば、リール回転中）で開始される遊技中示唆制御とを含み、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果であるときに前記遊技開始示唆制御が行われる割合は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果であるときに前記遊技開始示唆制御が行われる割合よりも低い（たとえば、図 1 2 (b) 示す示唆制御の実行タイミングを参照）。

【 0 5 1 4 】

具体的には、図 1 2 (b) に示すように、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときにスタートスイッチ 7 の操作時に示唆制御が行われる割合は、C Z 状態または A T 状態においてナビ小役が当選したときにスタートスイッチ 7 の操作時に示唆制御が行われる割合よりも低い。これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して 1 枚ナビが実行される際に、スタートスイッチ 7 の操作時に示唆制御が行われることで、1 枚ナビが実行されたことを遊技者が認識し難くなることを極力回避することができる。

40

【 0 5 1 5 】

(1 3) 前記事前決定手段の決定結果は、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されない第 1 特定決定結果（たとえば、ナビ小役当選）と、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知され得る第 2 特定決定結果（たとえば、特定小役当選）とを含み、

50

前記報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに、当該第2特定決定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す操作態様画像（たとえば、ナビ画像）を表示し、

前記示唆制御は、表示結果の導出前（たとえば、スタートスイッチ7の操作時やリール回転中）で開始される導出前示唆制御と、表示結果の導出後（たとえば、第3停止操作時以降）で開始される導出後示唆制御とを含み、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに前記導出前示唆制御が行われる割合は、前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果であるときに前記導出前示唆制御が行われる割合よりも低い（たとえば、図12（b）示す示唆制御の実行タイミングを参照）。

10

【0516】

具体的には、図12（b）に示すように、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに導出前タイミングで示唆制御が行われる割合は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに導出前タイミングで示唆制御が行われる割合よりも低い。これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行される際に、図柄組合せの導出前に示唆制御が行われることで、遊技者が1枚ナビに従ってストップスイッチを操作し難くなることを極力回避することができる。

【0517】

（14）前記事前決定手段の決定結果は、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されない第1特定決定結果（たとえば、ナビ小役当選）と、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知され得る第2特定決定結果（たとえば、特定小役当選）とを含み、

20

前記報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに、当該第2特定決定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す操作態様画像（たとえば、ナビ画像）を表示し、

前記示唆制御は、前記背景画像に重ねて示唆画像を表示する背景重畠示唆制御（たとえば、第1背景制御）と、前記背景画像を示唆用の背景画像に切り替える背景切替示唆制御（たとえば、第2背景制御）とを含み、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに前記背景重畠示唆制御が行われる割合は、前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果であるときに前記背景重畠示唆制御が行われる割合よりも低い（たとえば、図12（a）示す示唆制御の実行割合を参照）。

30

【0518】

具体的には、図12（a）に示すように、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに、背景画像に示唆画像を重畠させる第1示唆制御が行われる割合は、通常状態または前兆状態においてナビ小役が当選したときに、第1示唆制御が行われる割合よりも低い。これにより、通常状態または前兆状態において1枚ナビが実行されたときに、背景画像に重畠して示唆画像が表示されることを極力なくすることで、1枚ナビが実行されたことを遊技者が認識し難くなることを極力回避することができる。

【0519】

（12A，13A，14A）前記報知手段は、同一の操作態様に対して複数種類の前記操作態様画像のうちのいずれかを表示する。

40

【0520】

具体的には、AT抽選や上乗せ抽選といったAT状態に関連する抽選の結果に応じて、ナビ画像の態様が異なる。これにより、ナビ演出時に表示されるナビ画像の種類によってAT状態に関連する抽選の結果を示唆することができるため、ナビ画像に対して遊技者の注目を集めることができる。

【0521】

（12B，13B，14B）前記報知手段は、

前記通常状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果であると

50

きに、当該第1特定決定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す操作態様画像を表示せず、

前記特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果であるときに、当該第1特定決定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す操作態様画像を表示する。

【0522】

具体的には、通常状態または前兆状態においてナビ小役が当選したときにはナビ報知およびナビ演出が実行されず、CZまたはATにおいてナビ小役が当選したときにはナビ報知およびナビ演出が実行される。これにより、CZまたはATにおいては、通常状態または前兆状態よりも、ナビ小役に当選したときに主小役を入賞させ易くするため、CZまたはATにおける遊技者の有利度を高めることができる。10

【0523】

(15) 前記事前決定手段の決定結果は、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されない第1特定決定結果(たとえば、ナビ小役当選)と、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知され得る第2特定決定結果(たとえば、特定小役当選)とを含み、

前記報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに、遊技を開始する開始操作手段(たとえば、スタートスイッチ7)の操作に応じた遊技開始タイミング(たとえば、スタートスイッチ7の操作時)で当該第2特定決定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す操作態様画像(たとえば、ナビ画像)を表示し、20

通常状態と、当該通常状態よりも前記操作態様画像が表示される割合が高い特定状態(たとえば、CZ状態やAT状態)とがあり、

前記示唆制御は、前記遊技開始タイミングで開始される遊技開始示唆制御と、前記遊技開始タイミングよりも後の遊技中タイミング(たとえば、リール回転中)で開始される遊技中示唆制御とを含み、

前記通常状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに前記遊技開始示唆制御が行われる割合は、前記特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに前記遊技開始示唆制御が行われる割合よりも低い(たとえば、図12(a)に示す示唆制御の実行割合を参照)。30

【0524】

具体的には、図12(a)に示すように、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときにスタートスイッチ7の操作時に示唆制御が行われる割合は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときにスタートスイッチ7の操作時に示唆制御が行われる割合よりも低い。これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行される際に、スタートスイッチ7の操作時に示唆制御が行われることで、1枚ナビが実行されたことを遊技者が認識し難くなることを極力回避することができる。

【0525】

(16) 前記事前決定手段の決定結果は、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されない第1特定決定結果(たとえば、ナビ小役当選)と、通常状態において前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知され得る第2特定決定結果(たとえば、特定小役当選)とを含み、40

前記報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに、遊技を開始する開始操作手段(たとえば、スタートスイッチ7)の操作に応じた遊技開始タイミング(たとえば、スタートスイッチ7の操作時)で当該第2特定決定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す操作態様画像(たとえば、ナビ画像)を表示し、

通常状態と、当該通常状態よりも前記操作態様画像が表示される割合が高い特定状態(たとえば、CZ状態やAT状態)とがあり、

前記示唆制御は、表示結果の導出前(たとえば、スタートスイッチ7の操作時やリール回転中)で開始される導出前示唆制御と、表示結果の導出後(たとえば、第3停止操作時50

以降)で開始される導出後示唆制御とを含み、

前記通常状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに前記導出後示唆制御が行われる割合は、前記特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに前記導出後示唆制御が行われる割合よりも高い(たとえば、図12(b)示す示唆制御の実行タイミングを参照)。

【0526】

具体的には、図12(b)示すように、通常状態または前兆状態において特定小役が当選したときに導出後タイミングで示唆制御が行われる割合は、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選したときに導出後タイミングで示唆制御が行われる割合よりも高い。これにより、通常状態または前兆状態において特定小役が当選して1枚ナビが実行される際に、図柄組合せの導出前に示唆制御が行われることで、遊技者が1枚ナビに従ってストップスイッチを操作し難くなることを極力回避することができる。

10

【0527】

(15A, 16A) 前記報知手段は、同一の操作様に対しても複数種類の前記操作様画像のうちのいずれかを表示する。

【0528】

具体的には、AT抽選や上乗せ抽選といったAT状態に関連する抽選の結果に応じて、ナビ画像の様態が異なる。これにより、ナビ演出時に表示されるナビ画像の種類によってAT状態に関連する抽選の結果を示唆することができるため、ナビ画像に対して遊技者の注目を集めることができる。

20

【0529】

(15B, 16B) 前記特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果であるときに前記導出操作手段の操作様が報知されるときと、前記特定状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果であるときに前記導出操作手段の操作様が報知されるときとで、前記遊技開始示唆制御および前記導出後示唆制御の実行割合が異なる。

【0530】

具体的には、CZ状態またはAT状態において特定小役が当選して15枚ナビが実行されるときと、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選して15枚ナビが実行されるときとで、スタートスイッチ7の操作時に示唆制御が行われる実行割合を異ならせてよい。さらに、CZ状態またはAT状態において特定小役が当選して15枚ナビが実行されるときと、CZ状態またはAT状態においてナビ小役が当選して15枚ナビが実行されるときとで、導出後タイミングで示唆制御が行われる実行割合を異ならせてよい。これにより、CZ状態またはAT状態において、当選する役に応じて示唆制御が行われるタイミングが変わるために、演出効果を好適に高めることができる。

30

【0531】

(17) 遊技の進行に応じて特定数値(たとえば、消化する通常ゲーム数)を更新する更新手段(たとえば、メイン制御部41により通常ゲーム数を更新する処理、通常ゲーム数短縮抽選)と、

前記更新手段によって更新された前記特定数値が規定数値(たとえば、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数)に達したときに特典(たとえば、前兆状態への移行)を付与する特典付与手段(たとえば、メイン制御部41により前兆状態に制御する処理)と、

40

複数種類の前記規定数値のうちのいずれかを設定する設定手段(たとえば、メイン制御部41による通常ゲーム数抽選)と、

特定演出(たとえば、前兆演出モードにおける前兆演出)を実行する特定演出実行手段(たとえば、サブ制御部91により前兆演出を実行する処理)と、を備え、

通常更新状態(たとえば、通常ゾーン)と、当該通常更新状態よりも前記特定数値の更新幅が大きい特定更新状態(たとえば、特化ゾーン)とがあり、

前記特定演出実行手段は、前記特定数値と前記規定数値との差分が所定値(たとえば、

50

100ゲーム)よりも小さいときは、当該差分が当該所定値よりも大きいときよりも高い割合で、前記特定演出を実行可能であり、

前記特定更新状態が終了した結果、前記差分が前記所定値よりも小さいときに前記特定演出が実行される割合(たとえば、図32に示す前兆演出モード移行割合B1)は、前記通常更新状態において遊技が進行した結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合(たとえば、図32に示す前兆演出モード移行割合A1)よりも高い。

【0532】

具体的には、図32に示すように、特化ゾーンで大きく通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数である200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合に前兆演出モードに移行する割合をB1とし、通常ゾーンで徐々に通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数である200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合に前兆演出モードに移行する割合をA1とした場合、B1がA1よりも大きいことから、特化ゾーンは、通常ゾーンよりも、眞の前兆演出モードに移行する割合が高くなっている。これにより、特化ゾーンにおいて遊技を進行させた遊技者は、当該特化ゾーンが終了した以降で前兆演出モードに移行することに対して期待することができ、特化ゾーンが終了した後でも遊技の興趣を持続することができる。

【0533】

(18) 遊技の進行に応じて特定数値(たとえば、消化する通常ゲーム数)を更新する更新手段(たとえば、メイン制御部41により通常ゲーム数を更新する処理、通常ゲーム数短縮抽選)と、

前記更新手段によって更新された前記特定数値が規定数値(たとえば、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数)に達したときに特典(たとえば、前兆状態への移行)を付与する特典付与手段(たとえば、メイン制御部41により前兆状態に制御する処理)と、

複数種類の前記規定数値のうちのいずれかを設定する設定手段(たとえば、メイン制御部41による通常ゲーム数抽選)と、

特定演出(たとえば、前兆演出モードにおける前兆演出)を実行する特定演出実行手段(たとえば、サブ制御部91により前兆演出を実行する処理)と、を備え、

通常更新状態(たとえば、通常ゾーン)と、当該通常更新状態よりも前記特定数値の更新幅が大きい特定更新状態(たとえば、特化ゾーン)とがあり、

前記特定演出実行手段は、前記特定数値と前記規定数値との差分が所定値(たとえば、100ゲーム)よりも小さいときは、当該差分が当該所定値よりも大きいときよりも高い割合で、前記特定演出を実行可能であり、

前記特定更新状態が終了した結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合(たとえば、図32に示す前兆演出モード移行割合B2)は、前記通常更新状態において遊技が進行した結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合(たとえば、図32に示す前兆演出モード移行割合A2)よりも高い。

【0534】

具体的には、図32に示すように、特化ゾーンで大きく通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数ではないが区切りの1つである200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合(つまり、天井ゲーム数である300ゲームと消化した通常ゲーム数との差が100ゲームよりも大きい場合)に前兆演出モードに移行する割合をB2とし、通常ゾーンで徐々に通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数ではないが区切りの1つである200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合(つまり、天井ゲーム数である300ゲームと消化した通常ゲーム数との差が100ゲームよりも大きい場合)に前兆演出モードに移行する割合をB2した場合、B2がA2よりも大きいことから、特化ゾーンは、通常ゾーンよりも、ガセの前兆演出モードに移行する割合が高くなっている。これにより、特化ゾーンにおいて遊技を進行させた遊技者は、当該特

10

20

30

40

50

化ゾーンが終了した以降で前兆演出モードに移行することに対して期待することができ、特化ゾーンが終了した後でも遊技の興趣を持続することができる。

【 0 5 3 5 】

(1 9) 遊技の進行に応じて特定数値（たとえば、消化する通常ゲーム数）を更新する更新手段（たとえば、メイン制御部 4 1 により通常ゲーム数を更新する処理、通常ゲーム数短縮抽選）と、

前記更新手段によって更新された前記特定数値が規定数値（たとえば、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数）に達したときに特典（たとえば、前兆状態への移行）を付与する特典付与手段（たとえば、メイン制御部 4 1 により前兆状態に制御する処理）と、

複数種類の前記規定数値のうちのいずれかを設定する設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による通常ゲーム数抽選）と、

特定演出（たとえば、前兆演出モードにおける前兆演出）を実行する特定演出実行手段（たとえば、サブ制御部 9 1 により前兆演出を実行する処理）と、を備え、

遊技の進行に応じて、通常更新制御（たとえば、通常ゾーンにおける通常ゲーム数の更新）と、前記特定数値に対して特定値を超えた更新を行う特定更新制御（たとえば、特化ゾーンにおける通常ゲーム数の更新）とがあり、

前記特定演出実行手段は、前記特定数値と前記規定数値との差分が所定値（たとえば、100 ゲーム）よりも小さいときは、当該差分が当該所定値よりも大きいときよりも高い割合で、前記特定演出を実行可能であり、

前記特定更新制御によって前記特定数値が更新された結果、前記差分が前記所定値よりも小さいときに前記特定演出が実行される割合（たとえば、図 3 2 に示す前兆演出モード移行割合 B 1 ）は、前記通常更新制御によって前記特定数値が更新された結果、前記差分が前記所定値よりも小さいときに前記特定演出が実行される割合（たとえば、図 3 2 に示す前兆演出モード移行割合 A 1 ）よりも高い。

【 0 5 3 6 】

具体的には、図 3 2 に示すように、特化ゾーンで大きく通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数である 200 ゲームまでの残り通常ゲーム数が 100 ゲーム未満になった場合に前兆演出モードに移行する割合を B 1 とし、通常ゾーンで徐々に通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数である 200 ゲームまでの残り通常ゲーム数が 100 ゲーム未満になった場合に前兆演出モードに移行する割合を A 1 とした場合、B 1 が A 1 よりも大きいことから、特化ゾーンは、通常ゾーンよりも、眞の前兆演出モードに移行する割合が高くなっている。これにより、特化ゾーンにおいて遊技を進行させた遊技者は、当該特化ゾーンが終了した以降で前兆演出モードに移行することに対して期待することができ、特化ゾーンが終了した後でも遊技の興趣を持続することができる。

【 0 5 3 7 】

(2 0) 遊技の進行に応じて特定数値（たとえば、消化する通常ゲーム数）を更新する更新手段（たとえば、メイン制御部 4 1 により通常ゲーム数を更新する処理、通常ゲーム数短縮抽選）と、

前記更新手段によって更新された前記特定数値が規定数値（たとえば、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数）に達したときに特典（たとえば、前兆状態への移行）を付与する特典付与手段（たとえば、メイン制御部 4 1 により前兆状態に制御する処理）と、

複数種類の前記規定数値のうちのいずれかを設定する設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による通常ゲーム数抽選）と、

特定演出（たとえば、前兆演出モードにおける前兆演出）を実行する特定演出実行手段（たとえば、サブ制御部 9 1 により前兆演出を実行する処理）と、を備え、

遊技の進行に応じて、通常更新制御（たとえば、通常ゾーンにおける通常ゲーム数の更新）と、前記特定数値に対して特定量を超えた更新を行う特定更新制御（たとえば、特化ゾーンにおける通常ゲーム数の更新）とがあり、

10

20

30

40

50

前記特定演出実行手段は、前記特定数値と前記規定数値との差分が所定値（たとえば、100ゲーム）よりも小さいときは、当該差分が当該所定値よりも大きいときよりも高い割合で、前記特定演出を実行可能であり、

前記特定更新制御によって前記特定数値が更新された結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合（たとえば、図32に示す前兆演出モード移行割合B2）は、前記通常更新制御によって前記特定数値が更新された結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合（たとえば、図32に示す前兆演出モード移行割合A2）よりも高い。

【0538】

具体的には、図32に示すように、特化ゾーンで大きく通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数ではないが区切りの1つである200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合（つまり、天井ゲーム数である300ゲームと消化した通常ゲーム数との差が100ゲームよりも大きい場合）に前兆演出モードに移行する割合をB2とし、通常ゾーンで徐々に通常ゲーム数を更新した結果、天井ゲーム数ではないが区切りの1つである200ゲームまでの残り通常ゲーム数が100ゲーム未満になった場合（つまり、天井ゲーム数である300ゲームと消化した通常ゲーム数との差が100ゲームよりも大きい場合）に前兆演出モードに移行する割合をB2した場合、B2がA2よりも大きいことから、特化ゾーンは、通常ゾーンよりも、ガセの前兆演出モードに移行する割合が高くなっている。これにより、特化ゾーンにおいて遊技を行なわせた遊技者は、当該特化ゾーンが終了した以降で前兆演出モードに移行することに対して期待することができ、特化ゾーンが終了した後でも遊技の興味を持続することができる。

10

20

【0539】

(17A, 18A, 19A, 20A) 前記特定演出は、前記特定更新状態の終了後に特定演出状態（たとえば、前兆演出モード）に制御されることで実行される。

【0540】

具体的には、特化ゾーンの終了後に前兆演出モードに移行することで前兆演出が実行されるため、特化ゾーンが終了した後でも遊技の興味を持続することができる。

【0541】

(17B, 18B, 19B, 20B) 前記特定演出は、遊技ごとに実行され得る予告演出が特定態様で行われることで実行される。

30

【0542】

具体的には、図33(b)に示すように、前兆演出モードにおいては、前兆演出として、ナビ画像の態様が特定態様になったナビ演出が実行される。これにより、前兆演出モードに移行していることを遊技者に示唆するとともに、もうすぐ通常状態ゲーム数の天井に到達することを遊技者に予告することができ、特化ゾーンが終了した後でも遊技の興味を持続することができる。

【0543】

なお、前兆演出は、図33(b)に示すようなナビ画像の態様に限らず、ナビ画像が前兆演出モード以外の状態よりも大きくなったり、ナビ画像の色が前兆演出モード以外の状態とは異なる色に変化したりしてもよい。また、ナビ画像に限らず、前兆演出は、前兆演出モード以外の状態では表示されないオブジェクト（キャラクタや道具など）の画像を表示するものであってもよい。

40

【0544】

(17C, 18C, 19C, 20C) 前記特定演出は、遊技者が有利であるとき（たとえば、モードCに制御しているとき、AT抽選で当選しているとき、上乗せ抽選で当選しているとき）においても実行される。

【0545】

具体的には、通常状態においては、モードCの場合に、モードAやモードBの場合よりも高い割合で前兆演出が実行され、前兆状態やCZ状態においては、AT抽選で当選している場合に、AT抽選で当選していない場合よりも高い割合で前兆演出が実行され、AT

50

状態においては、上乗せ抽選で当選している場合に、上乗せ抽選で当選していない場合よりも高い割合で前兆演出が実行される。これにより、前兆演出に対して遊技者に注目させることができる。

【0546】

(17D, 18D, 19D, 20D) 前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知不可能な通常区間と、前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知可能な有利区間とがあり、

前記規定数値は、前記有利区間への移行に関連して決定され（たとえば、図9に示すように、通常区間から有利区間に移行するときに、モード抽選および通常ゲーム数抽選が実行される）、

決定された前記規定数値を示唆する演出（たとえば、モードA～Cを示唆する背景演出）が実行される。

【0547】

具体的には、モード抽選によってモードA～Cのいずれに決定されたかに応じて、遊技中の背景画像（背景演出）が変化するようになっている。これにより、通常状態における背景画像（背景演出）を手掛かりにいずれのモードに決定されたのかについて遊技者に予想させることができ、決定された通常ゲーム数についても遊技者に予想させることができる。そして、通常状態における背景画像（背景演出）に対して遊技者に注目させることができる。

【0548】

(17E, 18E, 19E, 20E) 前記更新手段によって更新され得る最大値（たとえば、通常ゲーム数短縮抽選によって更新され得る最大値）は、前記設定手段によって設定され得る最大値（たとえば、通常ゲーム数抽選で決定された通常ゲーム数の最大値）よりも大きい。

【0549】

具体的には、通常ゲーム数抽選で決定される通常ゲーム数の最大値は、モードCの場合の300ゲームであるに対して、通常ゲーム数短縮抽選によって更新され得る最大値は、通常ゲーム数短縮抽選（特大）の場合の400ゲームであり、その値が大きい。これにより、特に特化ゾーンの場合は、一気に通常ゲーム数の天井まで到達することを遊技者に期待させることができる。

【0550】

上述した実施の形態においては、通常状態において特定小役が当選したときに1枚ナビが実行され、その1枚ナビに従ってストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作することで、通常ゲーム数短縮抽選によって通常ゲーム数を短縮させることができ、その点で遊技者が有利となるものであった。そのような技術に代わって、あるいは、そのような技術に加えて、B Bの当選が持ち越されている内部中における通常状態や前兆状態において、1枚役がB Bと同時当選するものであってもよい。さらに、この1枚役が当選したゲームでは、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様（停止操作順、操作タイミング）に応じて1枚役が入賞したり1枚役の入賞を取りこぼしたりしてもよい。そして、1枚役の入賞を取りこぼすことで、B Bに入賞可能である一方で、1枚役を入賞させることでB Bの入賞を回避することができるものであってもよい。通常状態においてこのような1枚役が当選した場合、上述した特定小役と同様に1枚ナビが実行され、遊技者は、その1枚ナビに従ってストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作してB Bの入賞を回避することで、有利となるものであってもよい。このような1枚役は、本実施の形態における特定小役に置き換えるてもよいし、特定小役に加えて1枚役が当選した場合でも、特定小役と同様の趣旨で、背景制御や示唆制御が行われてもよい。

【0551】

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

【 0 5 5 2 】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用してもよい。

【 0 5 5 3 】

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

10

【 符号の説明 】**【 0 5 5 4 】**

1 スロットマシン、2 L , 2 C , 2 R リール、6 MAX BETスイッチ、7 スタートスイッチ、8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ、51 液晶表示器、41 メイン制御部、91 サブ制御部。

20

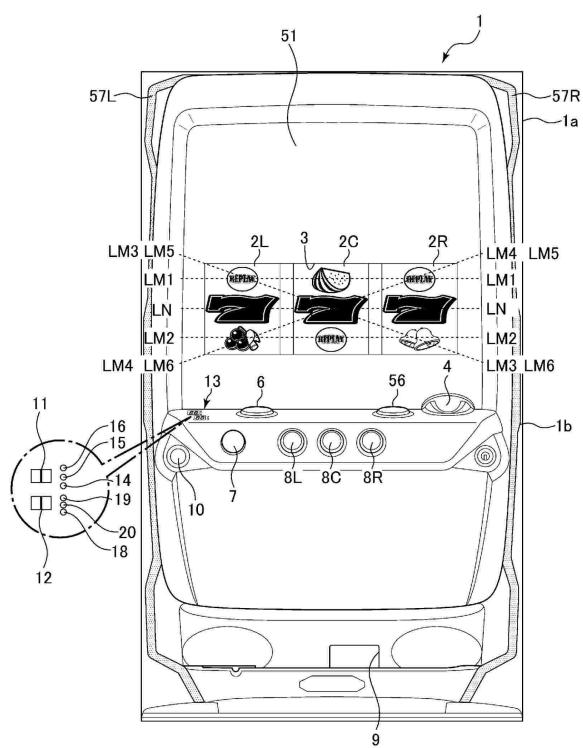
30

40

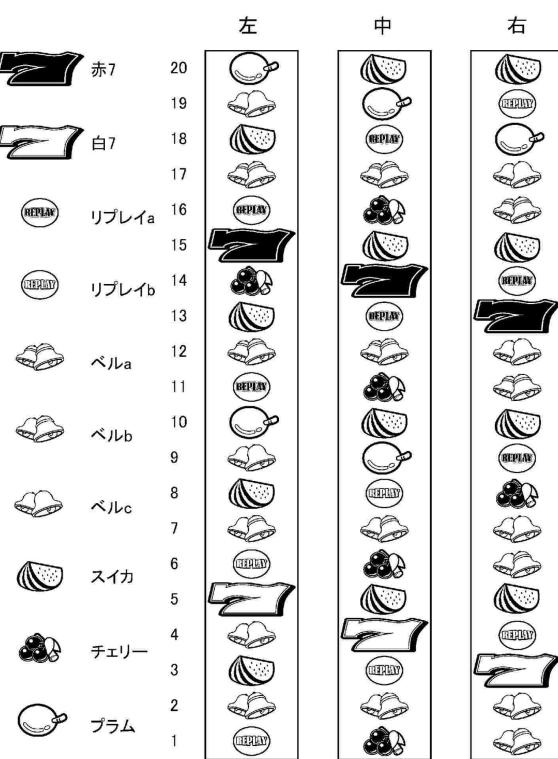
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

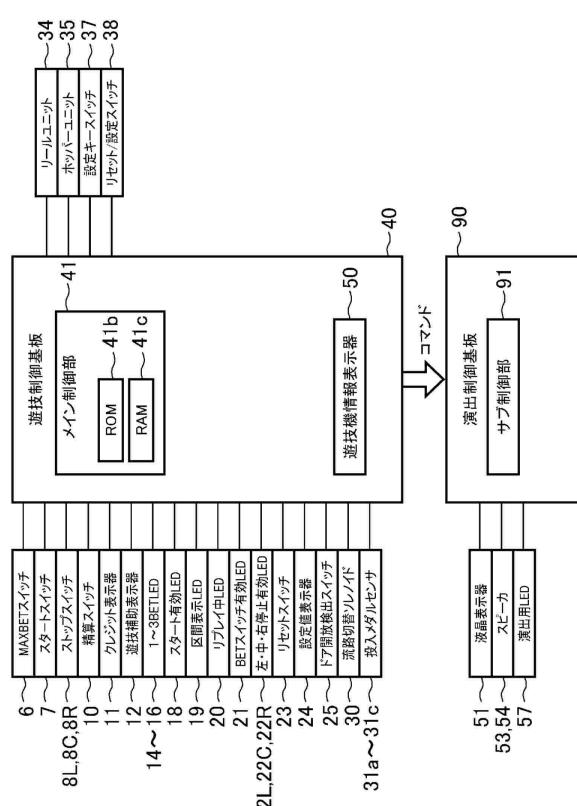
20

30

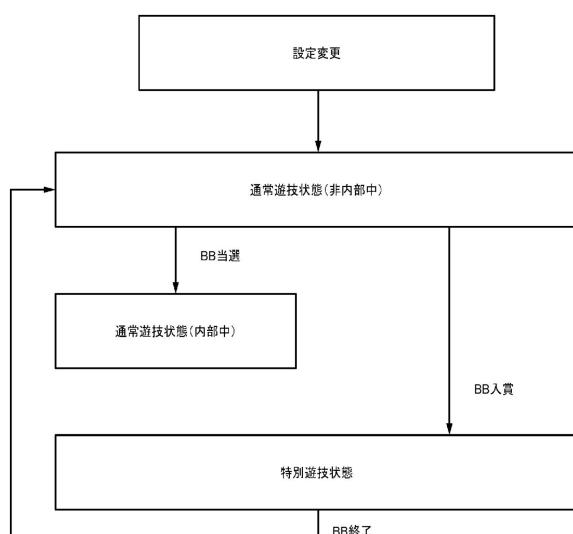
40

50

【図 3】



【図 4】



【図 5】

当選役	当選率		当選番号		有利区間移行 移行用フラグ	抽選用 フラグ1	抽選用 フラグ2	抽選用 フラグ3
	通常(内)	特別	一般	特別				
不戻選(はずれ)	-	-	約1/7.3	0	0	無	0	0
通常リプレイA	約1/9.9	約1/9.9	-	1	0	無	0	0
通常リプレイB	約1/65	約1/65	-	2	0	無	0	0
通常リプレイC	1/16384	1/8192	-	3	0	無	0	0
弱チャンスリプレイA	約1/137	約1/137	-	4	0	有	2	1
弱チャンスリプレイB	約1/101	約1/101	-	5	0	有	2	1
強チャンスリプレイA	約1/524	約1/524	-	6	0	有	3	2
強チャンスリプレイB	約1/655	約1/655	-	7	0	有	3	2
ナビ小役	約1/137	約1/137	-	8~19	0	有	4	1
特定小役	約1/162	約1/162	-	20~22	0	有	4	0
3枚	約1/166	約1/16	-	23	0	有	4	1
BB	1/16384	-	-	0	1	有	4	1
BB+3枚	約1/14.6	-	-	23	1	有	4	1
複合小役A	-	-	約1/33	24	0	無	0	0
複合小役B	-	-	約1/1.2	25	0	無	0	0
スイカ	約1/145	約1/145	-	26	0	有	3	2

※抽選用フラグ2：特定小役入賞時に書き換え

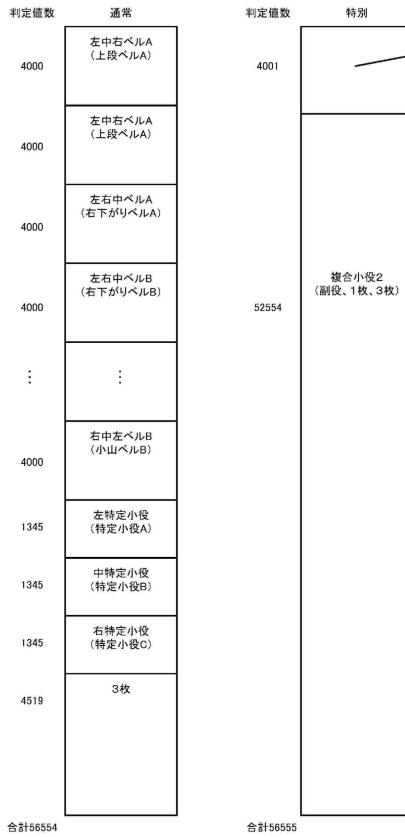
【図 6】

当選役	停止順列の停止意味								
	左 中右	左右中	中左右	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左中右ペルA (上段ペルA)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左中右ペルB (上段ペルB)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左右中ペルA (右下がりペルA)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左右中ペルB (右下がりペルB)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
中左中ペルA	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
中左中ペルB	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左中右ペルA (上段ペルA)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左中右ペルB (上段ペルB)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左右中ペルA (右下がりペルA)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左右中ペルB (右下がりペルB)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
右中左ペルB (小山ペルB)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
左特定小役 (特定小役A)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
中特定小役 (特定小役B)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
右特定小役 (特定小役C)	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC
3枚	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	副小役orハズレ	ナビC

10

20

【図 7】



30

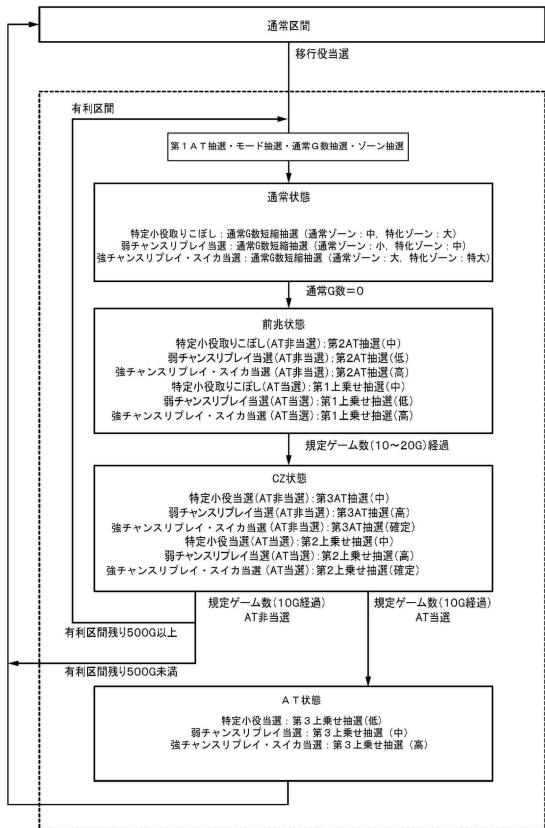
40

【図 8】

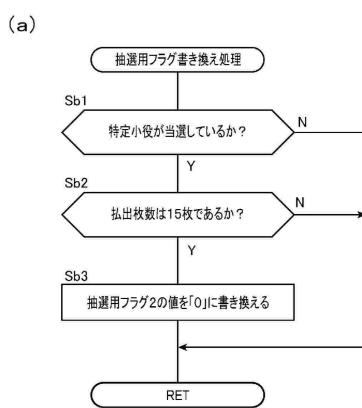


50

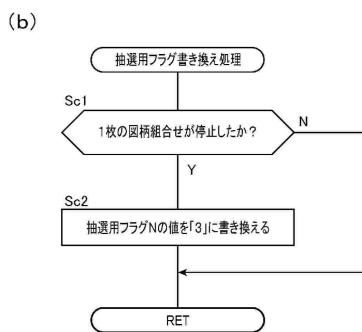
【図 9】



【図 10】



10



20

【図 11】

ナビ背景制御	状況	ナビ背景制御の実行割合		備考
		当選役	有利区間内の状態	
ナビ小役	通常状態 前兆状態	なし	なし	15枚ナビ：15枚払い出しとなる役を入賞させる操作態様を報知 ※個人的感覚に適する役を入賞させる操作態様を報知
ナビ小役	C2状態 AT状態	15枚ナビ	第1背景制御>第2背景制御 第2背景制御>第1背景制御	1枚ナビ：1枚払い出しとなる役を入賞させる操作態様を報知 ※個人的感覚に適する役を入賞させる操作態様を報知
特定小役	通常状態 前兆状態	1枚ナビ	第1背景制御>第2背景制御	1枚ナビ：1枚払い出しとなる役を入賞させる操作態様を報知 ※個人的感覚に適する役を入賞させる操作態様を報知
特定小役	C2状態 AT状態	15枚ナビ	第1背景制御>第2背景制御	特殊ナビ：ナビ画像として「！」を報知 ※AI性能に問題がある画像に応じて 特殊ナビ：ナビ画像として「！」を報知 ※AI性能に問題がある画像に応じて
スイカ 強チヤンスリプレイ 弱チヤンスリプレイ	通常状態 前兆状態 AT状態	なし	なし	第1背景制御：背景画像を変更し、キャラクターの新止画像を操作ごとに切替表示 第2背景制御：背景画像を維持。 ※ナビの種類は不明

【図 12】

(a)示唆制御の実行割合			
ナビ背景制御	示唆制御	示唆制御の実行割合	備考
ナビなし	第1示唆制御 or 第2示唆制御	高	第1示唆制御：背景画像に示唆画像を重ねて表示 第2示唆制御：背景画像から示唆画像に切替表示
第1背景制御	第1示唆制御	低	
第2背景制御	第2示唆制御	中	

30

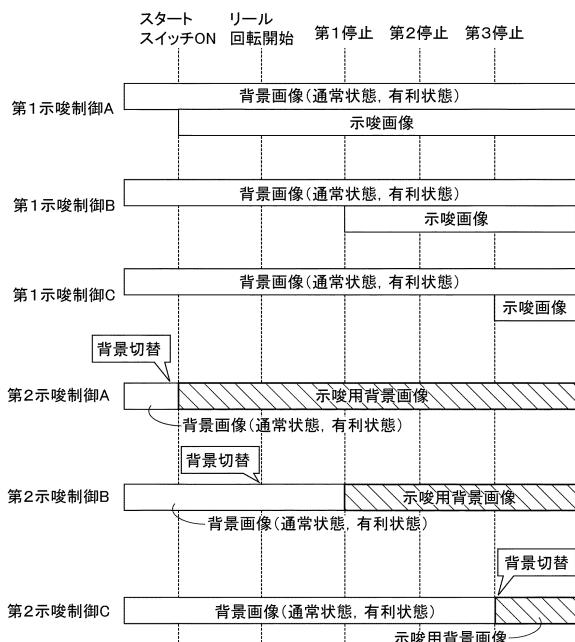
(b)示唆制御の実行タイミング

当選役	有利区間内の状態	ナビの種類	示唆制御の実行タイミング
ナビ小役	通常状態 前兆状態	なし	スタートスイッチON時
			リール回転中
特定小役	CZ状態 AT状態	15枚ナビ	リール停止後
			スタートスイッチON時 (実行割合：高)
特定小役	通常状態 前兆状態	1枚ナビ	リール回転中 (実行割合：低)
			リール停止後 (実行割合：高)
特定小役	CZ状態 AT状態	15枚ナビ	スタートスイッチON時 (実行割合：低)
			リール回転中
			リール停止後 (実行割合：低)

40

50

【図13】



【図 1-4】

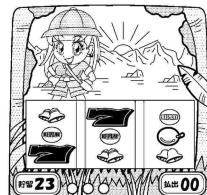
【図15】

【図16】

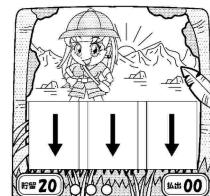
【図17】

通常状態/前兆状態/通常区間・ナビ小役・停止順正解

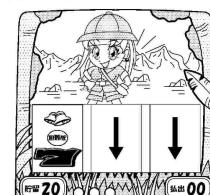
(a) ゲーム開始前



(b) スタートスイッチON

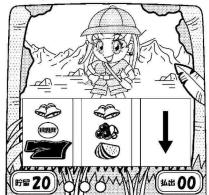


(c) 第1停止

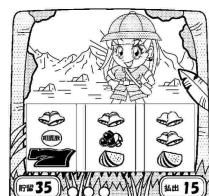


↓

(d) 第2停止



(e) 第3停止 (主小役)

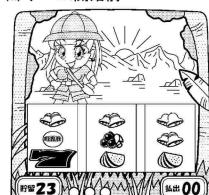


払出音♪

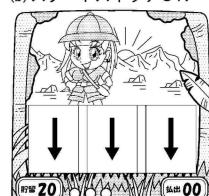
【図18】

通常状態/前兆状態/通常区間・ナビ小役・停止順不正解

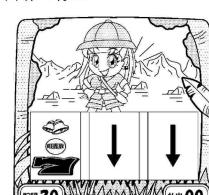
(a) ゲーム開始前



(b) スタートスイッチON

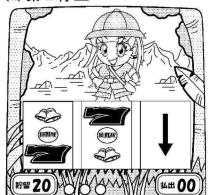


(c) 第1停止



↓

(d) 第2停止



(e) 第3停止 (副小役orハズレ)



↓

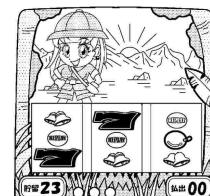
10

20

【図19】

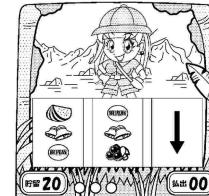
通常状態/前兆状態・特定小役・停止順正解（ナビ通り）

(a) ゲーム開始前

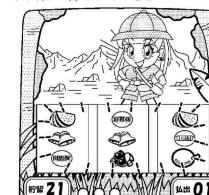


↓

(d) 第2停止



(e) 第3停止 (1枚)



チャンス

(c) 第1停止

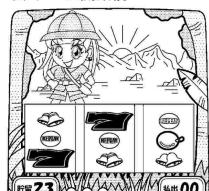


↓

【図20】

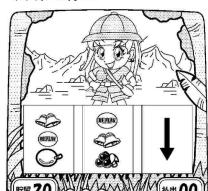
通常状態/前兆状態・特定小役・停止順不正解（ナビ無視）

(a) ゲーム開始前

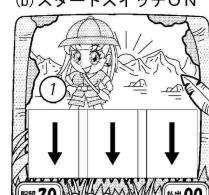


↓

(d) 第2停止

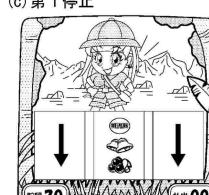


(e) 第3停止 (特定小役)



↓

(c) 第1停止



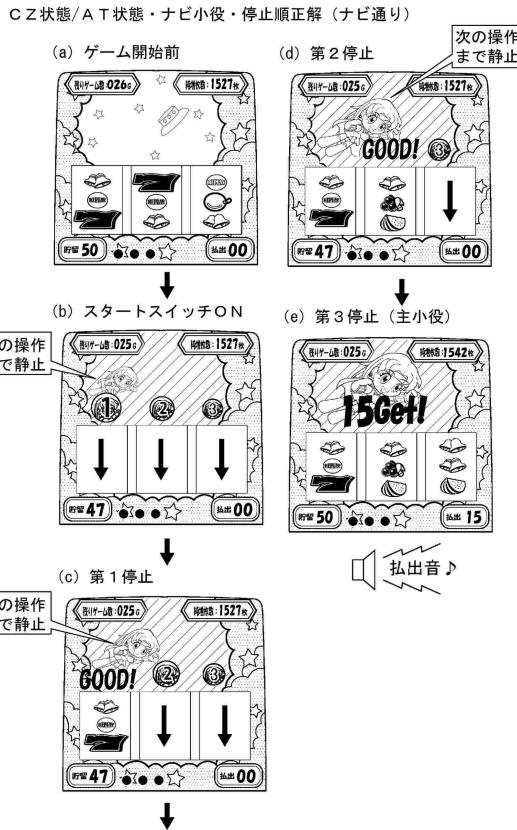
↓

30

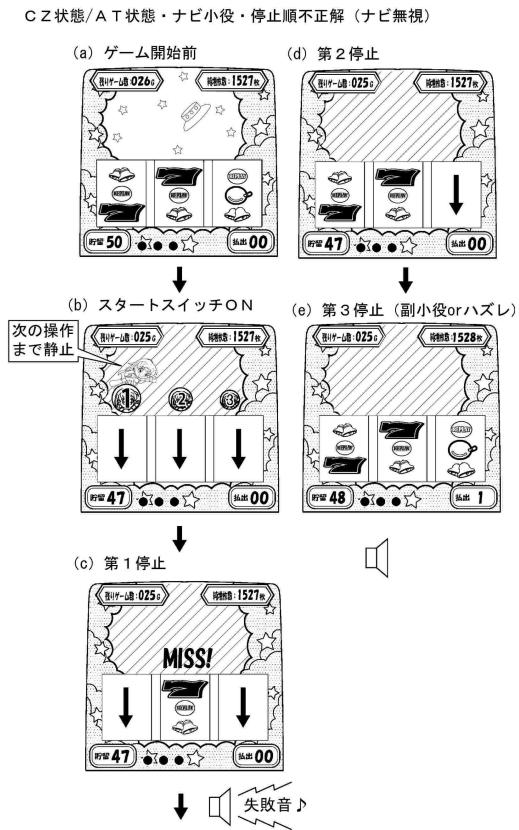
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



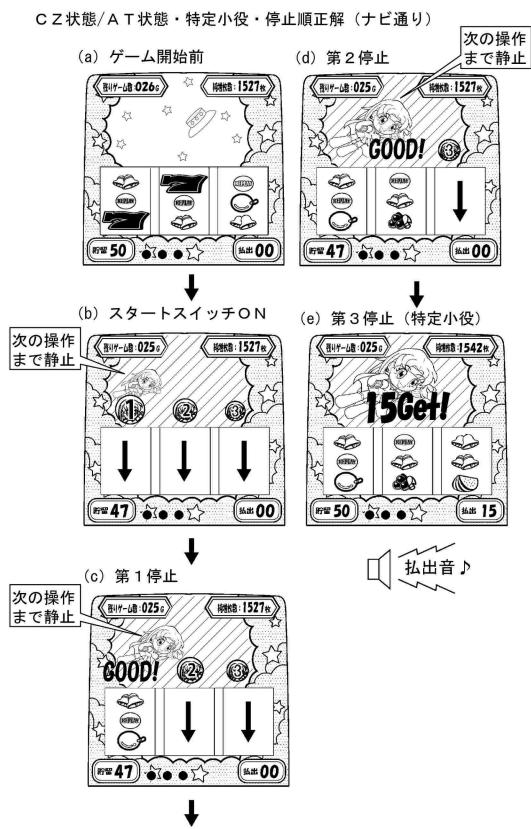
10

20

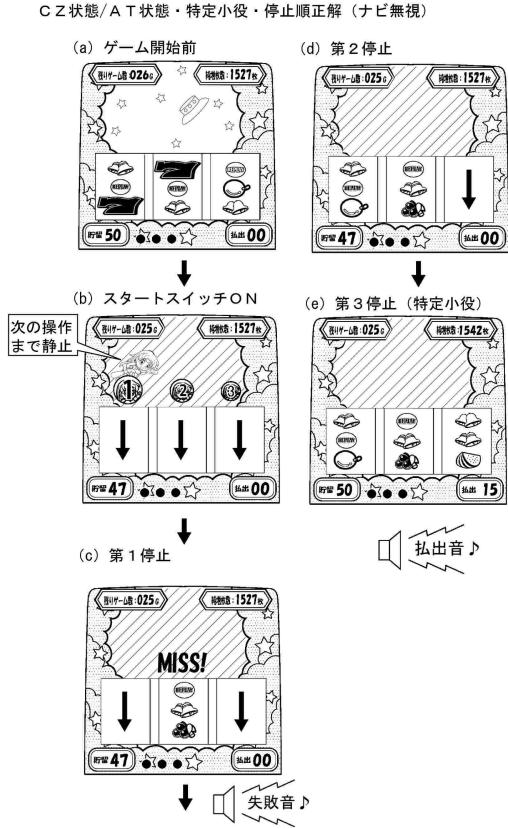
30

40

【図 2 3】



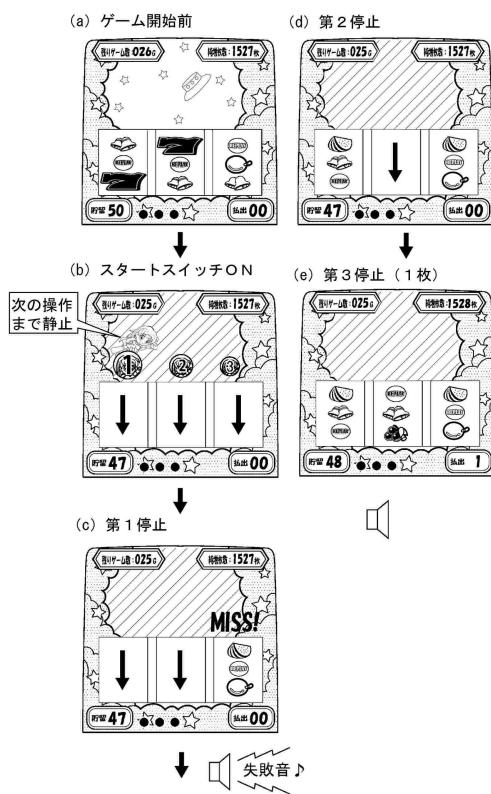
【図 2 4】



50

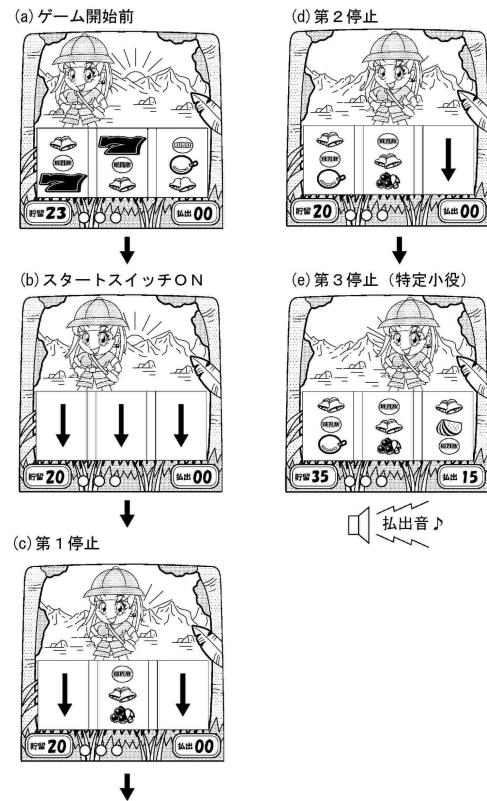
【図25】

C Z 状態 / A T 状態・特定小役・停止順不正解（ナビ無視）



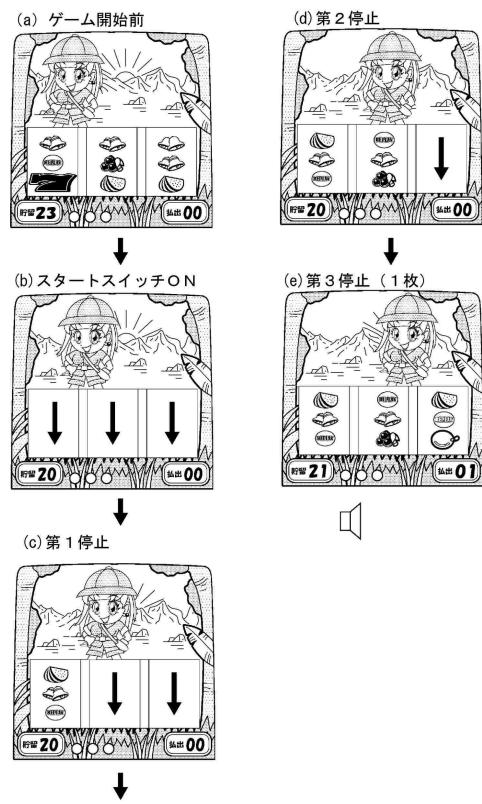
【図26】

通常区間・特定小役・停止順正解



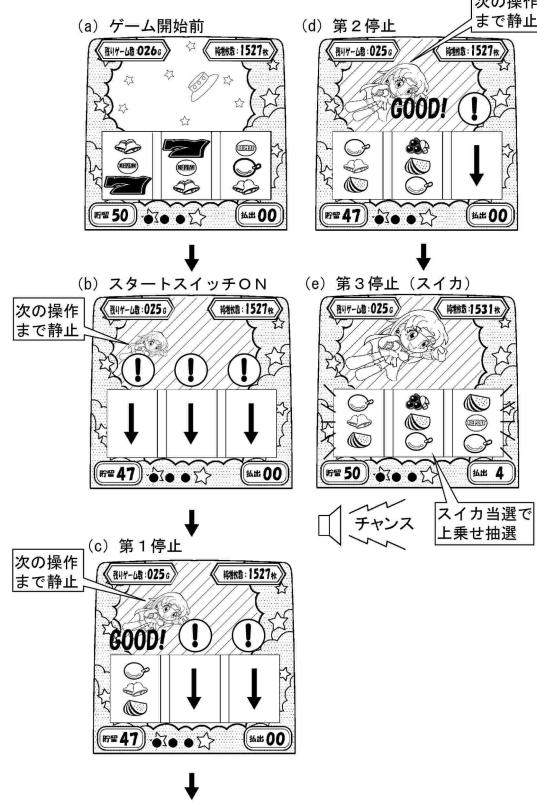
【図27】

通常区間・特定小役・停止順不正解



【図28】

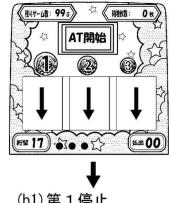
C Z 状態/A T 状態・スイカ・停止順正解（ナビ通り）



【図 29】

特定小役

(a1) スタートスイッチON



(b1) 第1停止



(c1) 第2停止

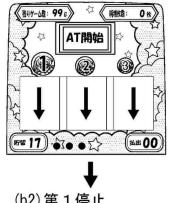


(d1) 第3停止 (特定小役)



ナビ小役

(a2) スタートスイッチON



(b2) 第1停止



(c2) 第2停止



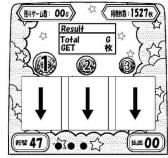
(d2) 第3停止 (主小役)



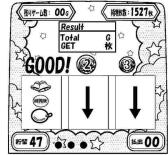
【図 30】

特定小役

(a1) スタートスイッチON



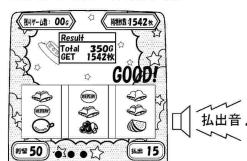
(b1) 第1停止



(c1) 第2停止

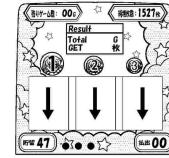


(d1) 第3停止 (特定小役)

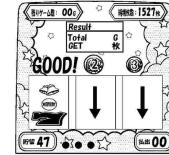


ナビ小役

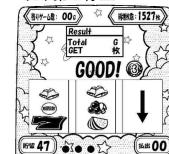
(a2) スタートスイッチON



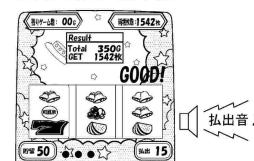
(b2) 第1停止



(c2) 第2停止



(d2) 第3停止 (主小役)



【図 31】

特定小役

(a1) スタートスイッチON



(b1) 第1停止



(c1) 第2停止



(d1) 第3停止 (特定小役)



ナビ小役

(a2) スタートスイッチON



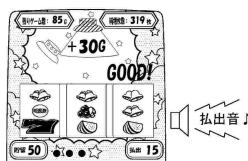
(b2) 第1停止



(c2) 第2停止



(d2) 第3停止 (主小役)



【図 32】

(a) 決定された通常G数が200Gの場合

通常ゾーン … 97G | 98G | 99G | 100G | 101G → A1

特化ゾーン … 特化ゾーン(+70G) | 101G → B1

(b) 決定された通常G数が300Gの場合

通常ゾーン … 97G | 98G | 99G | 100G | 101G → A2

特化ゾーン … 特化ゾーン(+70G) | 101G → B2

(c)

前兆演出モード移行割合	
A1	> A2
B1	> B2
A1	< B1
A2	< B2

10

20

30

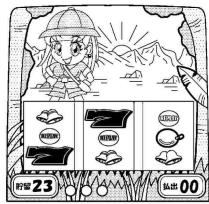
40

50

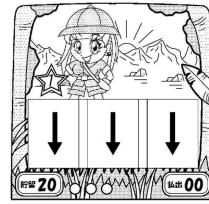
【図 3 3】

通常状態(前兆演出モード中)・特定小役・停止順正解(ナビ通り)

(a) ゲーム開始前



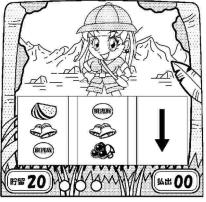
(b) スタートスイッチON



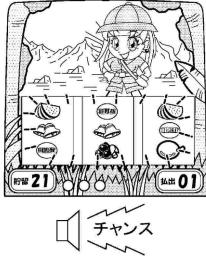
(c) 第1停止



(d) 第2停止



(e) 第3停止(1枚)



10

20

30

40

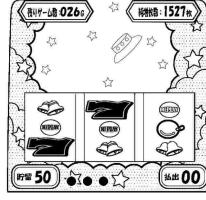
【図 3 4】

停止順												
直選	左中央			中央右			右中央			左中央		
	ナビ 通り											
1 (1)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
2 (2)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
3 (3)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
4 (4)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
5 (5)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
6 (6)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
7 (7)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
8 (8)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
9 (9)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止
10 (10)	正解	入賞	演出	停止	停止	停止	入賞	演出	停止	停止	停止	停止

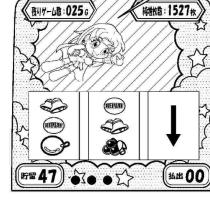
【図 3 5】

C Z 状態/A T 状態・特定小役・停止順正解(ナビ通り)

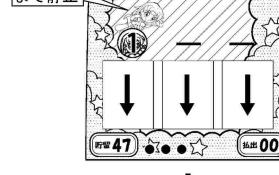
(a) ゲーム開始前



(d) 第2停止



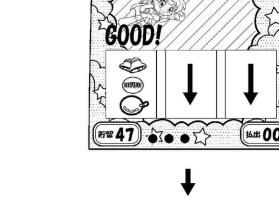
(b) スタートスイッチON
次の操作まで静止



(e) 第3停止(特定小役)



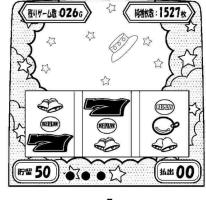
(c) 第1停止
次の操作まで静止



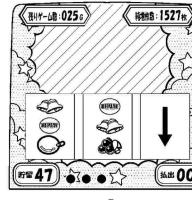
【図 3 6】

C Z 状態/A T 状態・特定小役・停止順正解(ナビ無視)

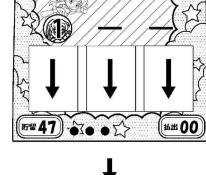
(a) ゲーム開始前



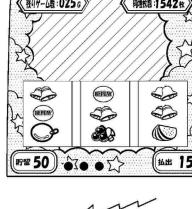
(d) 第2停止



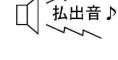
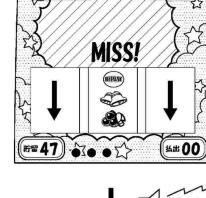
(b) スタートスイッチON
次の操作まで静止



(e) 第3停止(特定小役)



(c) 第1停止
次の操作まで静止



10

20

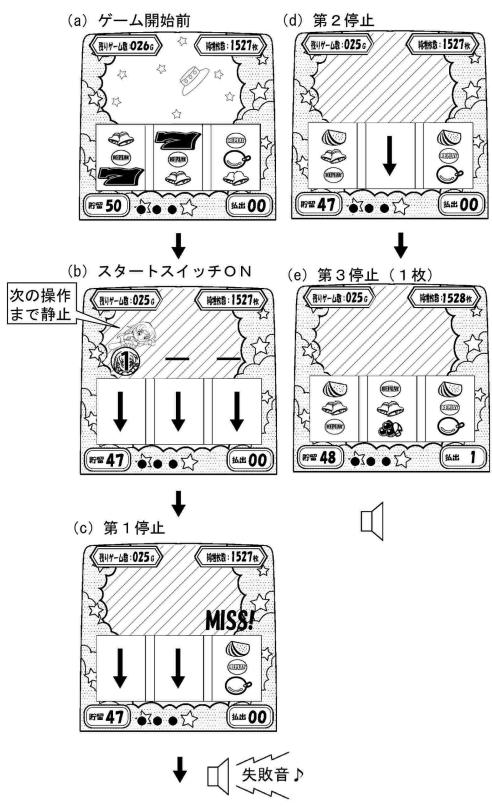
30

40

50

【図37】

C Z 状態 / A T 状態・特定小役・停止順不正解（ナビ無視）

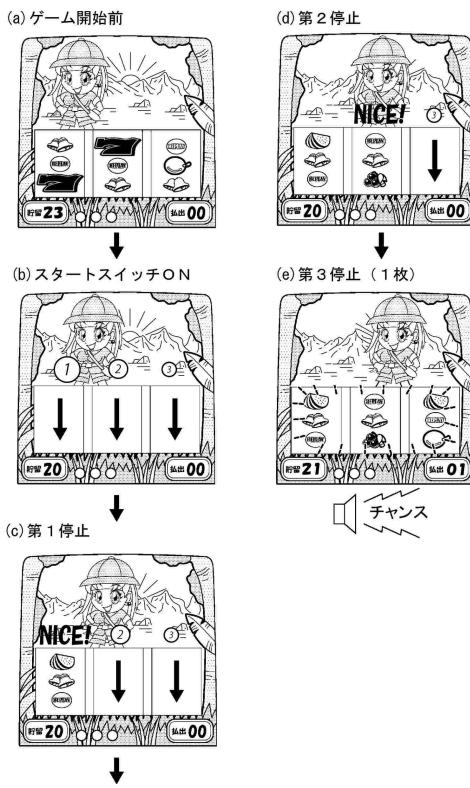


【図38】

【図39】

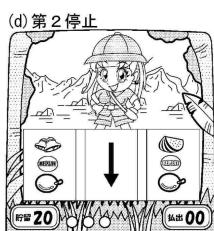
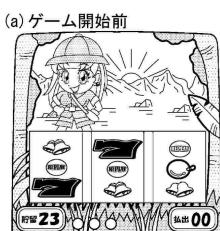
【図40】

通常状態/前兆状態・特定小役・停止順正解（ナビ通り）



【図41】

通常状態/前兆状態・特定小役・停止順正解（ナビ無視）



【図42】

【図43】

(a)



(b)



【図44】

表示順	分類	表示内容	略記	表示例	
				(上位2桁)	(下位2桁)
1	途中累計 (6000ゲーム)	連続役物払出比率(%)	1C		
2		役物払出比率(%)	2C		
3		指示込役物 払出比率(%)	3C		
4	総累計	連続役物払出比率(%)	1F		
5		役物払出比率(%)	2F		
6		指示込役物 払出比率(%)	3F		

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2019-076339(JP, A)
 特開2014-171633(JP, A)
 特開2019-097998(JP, A)
 特許第6747728(JP, B1)
 特開2020-089685(JP, A)
 「[パチスロ ゴットイーター]シーサ。の回胴日記_番外編 [by ARROWS-SCREEN]」,
 YouTube[online][video], 2015年05月19日, [2024年4月3日検索],インターネット URL:
 tp://www.youtube.com/watch?v=kzBUCW8-oI , 7:45 ~ 9:02、4:27 ~ 5:03
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B名)
 A 6 3 F 5 / 0 4