

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7440245号
(P7440245)

(45)発行日 令和6年2月28日(2024.2.28)

(24)登録日 令和6年2月19日(2024.2.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 3 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 1 (全78頁)

(21)出願番号	特願2019-195320(P2019-195320)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年10月28日(2019.10.28)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-65601(P2021-65601A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年4月30日(2021.4.30)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年9月8日(2022.9.8)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
通常区間と有利区間に制御する区間制御手段と、
前記有利区間において通常状態と前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とを含む複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、
前記通常状態において前記有利状態への移行に関連する有利状態移行関連決定を行う有利状態移行関連決定手段と、
前記有利状態において前記有利状態の有利度に関する有利度関連決定を行う有利度関連決定手段と、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
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と、
前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
前記有利状態において前記有利状態の有利度に関する有利度関連決定を行う有利度関連決定手段と、
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が第1特定結果である場合には、前記導出操作手段が第1

操作態様で操作された場合に、遊技を行うのに必要な所定数よりも多い特定数の遊技用価値の付与を伴う増加表示結果を導出し、前記導出操作手段が第2操作態様で操作された場合に遊技用価値の付与を伴わないまたは前記所定数未満の遊技用価値の付与を伴う減少表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が第2特定結果である場合には、前記導出操作手段が第3操作態様で操作された場合に、前記増加表示結果を導出し、前記導出操作手段が前記第2操作態様で操作された場合に前記減少表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果である場合と、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果である場合とに、前記第1操作態様に含まれ、かつ前記第3操作態様に含まれる特定操作態様で操作された場合に、前記増加表示結果を導出する制御が可能であり、

10

前記有利状態移行関連決定手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第1操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行わず、前記導出操作手段が前記第2操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行うことが可能であり、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第3操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行わず、前記導出操作手段が前記第2操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行うことが可能であり、

20

前記事前決定手段の決定結果が所定結果である場合に、前記有利状態移行関連決定を行うことが可能であり、

前記有利度関連決定手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第1操作態様で操作された場合でも前記第2操作態様で操作された場合でも前記有利度関連決定を行うことが可能であり、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第3操作態様で操作された場合でも前記第2操作態様で操作された場合でも前記有利度関連決定を行うことが可能であり、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果である場合に、前記有利度関連決定を行うことが可能であり、

30

前記有利状態移行関連決定における有利度は、前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果または前記第2特定結果であり、前記導出操作手段が前記第2操作態様で操作された場合の方が前記事前決定手段の決定結果が所定結果である場合よりも高く、

前記有利度関連決定における有利度は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果である場合の方が前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果または前記第2特定結果である場合よりも高く、

前記スロットマシンは、前記導出操作手段の操作態様を報知する操作態様報知手段をさらに備え、

前記操作態様報知手段は、前記有利状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果または前記第2特定結果となった場合に、前記増加表示結果を導出させる操作態様を報知し、

40

前記スロットマシンは、さらに、

前記事前決定手段の決定結果を特定可能な決定結果番号を記憶する決定結果番号記憶手段と、

前記決定結果番号を前記有利状態移行関連決定に用いられる決定用情報に変換する決定用情報変換手段と、を備え、

前記有利状態移行関連決定手段は、前記決定用情報に基づいて、前記有利状態移行関連決定を行う、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

50

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、内部抽選においてレア役が当選した場合に、当選したレア役の入賞図柄組合せが停止表示されることで付与される特典と、当選したレア役の取りこぼし目の入賞図柄組合せが停止表示されることで付与される特典とが異なるものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-54860号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載されたスロットマシンのように一の決定結果に対して複数種類の決定を行う構成に関しては、改良の余地がある。

【0005】

20

本発明は、一の決定結果に対して複数種類の決定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】

請求項1のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
通常区間と有利区間に制御する区間制御手段と、
前記有利区間において通常状態と前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とを含む複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、
前記通常状態において前記有利状態への移行に関連する有利状態移行関連決定を行う有利状態移行関連決定手段と、
前記有利状態において前記有利状態の有利度に関する有利度関連決定を行う有利度関連決定手段と、

30

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
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と、
前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
前記有利状態において前記有利状態の有利度に関する有利度関連決定を行う有利度関連決定手段と、

40

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第1特定結果である場合には、前記導出操作手段が第1操作態様で操作された場合に、遊技を行うのに必要な所定数よりも多い特定数の遊技用価値の付与を伴う増加表示結果を導出し、前記導出操作手段が第2操作態様で操作された場合に遊技用価値の付与を伴わないまたは前記所定数未満の遊技用価値の付与を伴う減少表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段の決定結果が第2特定結果である場合には、前記導出操作手段が第3操作態様で操作された場合に、前記増加表示結果を導出し、前記導出操作手段が前記第2操作態様で操作された場合に前記減少表示結果を導出する制御を行い、

50

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果である場合と、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果である場合とに、前記第 1 操作態様に含まれ、かつ前記第 3 操作態様に含まれる特定操作態様で操作された場合に、前記増加表示結果を導出する制御が可能であり、

前記有利状態移行関連決定手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第 1 操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行わず、前記導出操作手段が前記第 2 操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行うことが可能であり、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第 3 操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行わず、前記導出操作手段が前記第 2 操作態様で操作された場合には前記有利状態移行関連決定を行うことが可能であり、

10

前記事前決定手段の決定結果が所定結果である場合に、前記有利状態移行関連決定を行うことが可能であり、

前記有利度関連決定手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第 1 操作態様で操作された場合でも前記第 2 操作態様で操作された場合でも前記有利度関連決定を行うことが可能であり、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果である場合に、前記導出操作手段が前記第 3 操作態様で操作された場合でも前記第 2 操作態様で操作された場合でも前記有利度関連決定を行うことが可能であり、

20

前記事前決定手段の決定結果が所定結果である場合に、前記有利度関連決定を行うことが可能であり、

前記有利状態移行関連決定における有利度は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果または前記第 2 特定結果であり、前記導出操作手段が前記第 2 操作態様で操作された場合の方が前記事前決定手段の決定結果が所定結果である場合よりも高く、

前記有利度関連決定における有利度は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果である場合の方が前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果または前記第 2 特定結果である場合よりも高く、

30

前記スロットマシンは、前記導出操作手段の操作態様を報知する操作態様報知手段をさらに備え、

前記操作態様報知手段は、前記有利状態において前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果または前記第 2 特定結果となった場合に、前記増加表示結果を導出させる操作態様を報知し、

前記スロットマシンは、さらに、

前記事前決定手段の決定結果を特定可能な決定結果番号を記憶する決定結果番号記憶手段と、

前記決定結果番号を前記有利状態移行関連決定に用いられる決定用情報に変換する決定用情報変換手段と、を備え、

40

前記有利状態移行関連決定手段は、前記決定用情報に基づいて、前記有利状態移行関連決定を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間における通常状態においては、第 1 操作態様または第 3 操作態様で操作することで遊技用価値は増加するが有利状態への移行に関連する有利状態移行関連決定が行われず、第 2 操作態様で操作することで遊技用価値は減少するが有利状態移行関連決定が行われる。このため、有利区間における通常状態においては、遊技者が第 1 操作態様または第 3 操作態様で操作して遊技用価値を増加させるか、第 2 操作態様で操作して有利状態移行関連決定を行わせるか、を選択することが可能となるので、有利区間に制御されることによる興趣を高めることができる。

50

また、有利区間における有利状態においては第 1 操作態様または第 3 操作態様で操作することで特定数の遊技用価値が付与されるうえに、有利状態の有利度に関する有利度関連決定が行われるため、通常状態と有利状態における有利度の差を大きくすることができる。

また、通常状態においては、第 1 特定結果または第 2 特定結果となり、特定数の遊技用価値の付与を受けないことを選択した場合の有利度を相対的に高めることができる一方、有利状態においては、第 1 特定結果または第 2 特定結果となり、特定数の遊技用価値の付与を受けつつ有利度関連決定も行われる場合の有利度が過度に高まってしまうことがない。

【 0 0 0 7 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図 2】リールの図柄配列を示す図である。

【図 3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【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】ナビ報知及びナビ演出の実行態様について説明するための図である。

【図 8】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 9】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 10】通常区間及び有利区間における遊技の流れを示す図である。

【図 11】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 12】ナビ報知及び特定小役入賞演出の実行状況を説明するための図である。

【図 13】一般役示唆演出について説明するための図である。

【図 14】前兆演出の実行状況を説明するための図である。

【図 15】遊技補助表示器の構成を説明するための図である。

【図 16】遊技補助表示器の表示状況について説明するための図である。

【図 17】遊技補助表示器の表示状況について説明するための図である。

【図 18】遊技補助表示器の表示状況について説明するための図である。

【図 19】遊技補助表示器の表示状況について説明するための図である。

【図 20】遊技補助表示器の表示状況について説明するための図である。

【図 21】遊技補助表示器の表示状況について説明するための図である。

【図 22】遊技補助表示器の表示状況について説明するための図である。

【図 23】遊技補助表示器の初期化判定に係る制御内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

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。

【 0 0 1 0 】

〔形態 1〕

形態 1 - 1 のスロットマシンは、

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

通常区間と有利区間に制御する区間制御手段（メイン制御部 41）と、

前記有利区間において通常状態（通常状態、前兆状態）と前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（C Z 状態、A T 状態）とを含む複数種類の状態（有利区間状態）

10

20

30

40

50

に制御可能な状態制御手段（メイン制御部 41）と、

前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記有利状態（CZ 状態、AT 状態）への移行に関連する有利状態移行関連決定（通常ゲーム数短縮抽選、第 2 AT 抽選、第 1 上乗せ抽選）を行う有利状態移行関連決定手段（メイン制御部 41）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 8L、8C、8R）と、

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、

を備え、

10

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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）である場合には、前記導出操作手段が第 1 操作態様（左白領域での停止操作）で操作された場合に特定数（15 枚）の遊技用価値（メダル）の付与を伴う第 1 表示結果（特定小役 A、B）を導出し、前記導出操作手段が前記第 1 操作態様以外の第 2 操作態様（左赤領域での停止操作）で操作された場合に遊技用価値の付与を伴わないまたは前記特定数未満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、

前記有利状態移行関連決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）である場合に、前記導出操作手段が前記第 1 操作態様（左白領域での停止操作）で操作された場合には前記有利状態移行関連決定（通常ゲーム数短縮抽選、第 2 AT 抽選、第 1 上乗せ抽選）を行わず、前記導出操作手段が前記第 2 操作態様（左赤領域での停止操作）で操作された場合には前記有利状態移行関連決定（通常ゲーム数短縮抽選、第 2 AT 抽選、第 1 上乗せ抽選）を行うことが可能である

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間における通常状態においては、第 1 操作態様で操作することで特定数の遊技用価値が付与されるが有利状態への移行に関連する有利状態移行関連決定が行われず、第 2 操作態様で操作することで特定数の遊技用価値は付与されないが有利状態移行関連決定が行われる。このため、有利区間における通常状態においては、遊技者が第 1 操作態様で操作して特定数の遊技用価値の付与を受けるか、第 2 操作態様で操作して有利状態移行関連決定を行わせるか、を選択することが可能となるので、有利区間に制御されることによる興趣を高めることができる。

30

【0011】

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

前記通常区間において前記有利区間へ移行させる有利区間移行決定を行う有利区間移行決定手段（メイン制御部 41）と、

前記有利区間に制御されていることを特定可能に報知する有利区間報知手段（区間表示 LED 19）と、

を備え、

前記有利区間移行決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）である場合に、前記導出操作手段が前記第 1 操作態様（左白領域での停止操作）で操作された場合でも前記第 2 操作態様（左赤領域での停止操作）で操作された場合でも前記有利区間移行決定を行うことが可能である

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常区間においては第 1 操作態様で操作することで特定数の遊技用価値が付与されるうえに、有利区間へ移行させる有利区間移行決定が行われるため、遊技者が通常区間に制御されていることを特定した場合には、第 1 操作態様で操作することで有利となる。特に、遊技者が有利区間における通常状態において第 2 操作態様を選択して遊技を行う場合には、通常区間においては第 1 操作態様で操作し、有利区間における通常状態においては第 2 操作態様で操作すること、すなわち通常区間であるか、有利区間における通常状態であるか、を特定して操作態様を変えることでより有利となる。

【0012】

50

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

前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）となった旨を示唆する特定示唆演出（白色での一般役示唆演出）を実行可能な特定示唆演出実行手段（サブ制御部 9 1）を備え、

前記特定示唆演出実行手段は、前記通常区間において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）となった場合にも、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前記特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）となった場合にも、共通の前記特定示唆演出（白色での一般役示唆演出）を実行可能である

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、通常区間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も、有利区間における通常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も、共通の特定示唆演出が実行され、通常区間であるか、有利区間における通常状態であるか、が特定し難くなるため、有利区間における通常状態において第 2 操作態様を選択する場合に、通常区間であることを特定できたか否かによって有利度に差を出すことができる。

【 0 0 1 3 】

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

入賞が発生した場合に入賞演出（特定小役入賞演出）を実行可能な入賞演出実行手段（サブ制御部 9 1）を備え、

20

前記入賞演出実行手段は、前記通常区間において前記第 1 表示結果（特定小役 A、B）が導出された場合にも、前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記第 1 表示結果（特定小役 A、B）が導出された場合にも前記入賞演出（特定小役入賞演出）を実行しないことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 操作態様で操作することで有利状態移行関連決定が行われる状況が存在するにも関わらず、第 1 操作態様で操作して第 1 表示結果を導出させた方が常に有利であると誤って認識させてしまうことを防止できる。

【 0 0 1 4 】

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

30

前記有利状態（C Z 状態、A T 状態）において前記有利状態の有利度に関する有利度関連決定（第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選、第 3 上乗せ抽選）を行う有利度関連決定手段（メイン制御部 4 1）を備え、

前記有利度関連決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）である場合に、前記導出操作手段が前記第 1 操作態様（左白領域での停止操作）で操作された場合でも前記第 2 操作態様（左赤領域での停止操作）で操作された場合でも前記有利度関連決定（第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選、第 3 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。

40

この特徴によれば、有利区間における有利状態においては第 1 操作態様で操作することで特定数の遊技用価値が付与されるうえに、有利状態の有利度に関する有利度関連決定が行われるため、通常状態と有利状態における有利度の差を大きくすることができる。

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 6 のスロットマシンは、形態 1 - 5 に記載のスロットマシンであって、

前記有利状態移行関連決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果（弱チャンスリプレイ A、B）である場合に、前記有利状態移行関連決定（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り、

前記有利度関連決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果（弱チャンスリプレイ A、B）である場合に、前記有利度関連決定（第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選、第 3

50

上乗せ抽選)を行うことが可能であり、

前記有利状態移行関連決定(通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選)における有利度は、前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果(特定小役A+1枚、特定小役B+1枚)であり、前記導出操作手段が前記第2操作態様(左赤領域での停止操作)で操作された場合の方が前記事前決定手段の決定結果が所定結果(弱チャンスリプレイA、B)である場合よりも高く、

前記有利度関連決定(第3AT抽選、第2上乗せ抽選、第3上乗せ抽選)における有利度は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果(弱チャンスリプレイA、B)である場合の方が前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役A+1枚、特定小役B+1枚)である場合よりも高い

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、特定結果となり、特定数の遊技用価値の付与を受けないことを選択した場合の有利度を相対的に高めることができる一方、有利状態においては、特定結果となり、特定数の遊技用価値の付与を受けつつ有利度関連決定も行われる場合の有利度が過度に高まってしまうことがない。

【0016】

形態1-7のスロットマシンは、形態1-5または1-6に記載のスロットマシンであって、

前記有利状態移行関連決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特別結果(強チャンスリプレイA、B)である場合に、前記有利状態移行関連決定(通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選)を行うことが可能であり、

20

前記有利度関連決定手段は、前記事前決定手段の決定結果が特別結果(強チャンスリプレイA、B)である場合に、前記有利度関連決定(第3AT抽選、第2上乗せ抽選、第3上乗せ抽選)を行うことが可能であり、

前記有利状態移行関連決定(通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選)における有利度は、特別結果(強チャンスリプレイA、B)である場合の方が前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役A+1枚、特定小役B+1枚)であり、前記導出操作手段が前記第2操作態様(左赤領域での停止操作)で操作された場合よりも高く、

前記有利度関連決定(第3AT抽選、第2上乗せ抽選、第3上乗せ抽選)における有利度は、前記事前決定手段の決定結果が特別結果(強チャンスリプレイA、B)である場合の方が前記事前決定手段の決定結果が特定結果(特定小役A+1枚、特定小役B+1枚)である場合よりも高い

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別結果となった場合には、通常状態においても有利状態においても特定結果となった場合よりも有利となるため、特別結果となることに着目させることができる。

【0017】

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

前記有利状態移行関連決定手段は、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前記特定結果(特定小役A+1枚、特定小役B+1枚)であるか否かを判定する第1判定を行い、前記第1判定において前記特定結果である旨が判定された場合に、前記特定数(15枚)の遊技用価値(メダル)が付与されるか否かを判定する第2判定を行い、前記第2判定において前記特定数の遊技用価値が付与されない旨が判定された場合に前記有利状態移行関連決定(通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選)を行うことが可能である

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が特定結果となった場合に、導出された表示結果を確認することなく、第2操作態様で操作されたか否かを特定することができるため、第1表示結果や第2表示結果が複数種類であっても第2操作態様で操作されたか否か

50

の判定が複雑とならない。

【 0 0 1 8 】

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

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）であり、前記導出操作手段が前記第 2 操作態様（左赤領域での停止操作）で操作された場合にのみ前記第 2 表示結果（1 枚）を導出する制御を行い、

前記有利状態移行関連決定手段は、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）が導出されたか否かを判定し、前記第 2 表示結果（1 枚）が導出された旨が判定された場合に前記有利状態移行関連決定（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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において第 2 表示結果が導出されることで、有利状態移行関連決定が行われ得ることを認識させることができるとともに、第 2 表示結果が導出されたか否かの判定のみで、特定結果となり、かつ第 2 操作態様で操作されたことを特定することができる。

【 0 0 1 9 】

形態 1 - 1 0 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 9 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定結果は、前記第 1 表示結果（特定小役 A、B）が異なる複数種類の特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）を含み、

20

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果がいずれの種類の前記特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）であっても、前記導出操作手段が前記第 1 操作態様（左白領域での停止操作）で操作された場合に前記特定結果の種類に応じた前記第 1 表示結果（特定小役 A、B）を導出し、前記導出操作手段が前記第 2 操作態様（左赤領域での停止操作）で操作された場合に前記第 2 表示結果（1 枚）を導出する制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 操作態様で操作した場合に導出される第 1 表示結果が多様となる。

【 0 0 2 0 】

30

形態 1 - 1 1 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 1 0 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定結果は、前記第 2 表示結果（1 枚 A、B）が異なる複数種類の特定結果（特定小役 + 1 枚 A、特定小役 + 1 枚 B）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いずれの種類の前記特定結果（特定小役 + 1 枚 A、特定小役 + 1 枚 B）であっても、前記導出操作手段が前記第 1 操作態様（左白領域での停止操作）で操作された場合に前記第 1 表示結果（特定小役）を導出し、前記導出操作手段が前記第 2 操作態様（左赤領域での停止操作）で操作された場合に前記特定結果の種類に応じた前記第 2 表示結果（1 枚 A、B）を導出する制御を行う

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、第 2 操作態様で操作した場合に導出される第 2 表示結果が多様となる。

【 0 0 2 1 】

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

前記導出操作手段の操作態様は複数の操作態様（停止操作タイミング）からいずれかの操作態様を選択可能であり、前記複数の操作態様のうち前記第 1 操作態様（左白領域での停止操作）に含まれる操作態様の数と前記第 2 操作態様（左赤領域での停止操作）に含まれる操作態様の数が同じ（いずれも 1 0 図柄の範囲）である

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、通常状態において適当に操作態様を選択した場合には、特定数の遊技用価値が付与される割合と有利状態移行関連決定が行われる割合とがそれぞれ $1/2$ となる。

【0022】

形態 1 - 13 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 12 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常状態（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を示唆する決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行可能な決定結果示唆演出実行手段（サブ制御部 91）を備え、

前記決定結果示唆演出実行手段は、

前記特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）以外の複数種類の決定結果（通常リプレイ A ~ C、ナビ小役、強・弱チャンスリプレイ A、強・弱チャンスリプレイ B）についてそれぞれ対応する色（通常リプレイ A ~ C は青色、ナビ小役は黄色、強・弱チャンスリプレイ A は赤色、強・弱チャンスリプレイ B は緑色）の決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行することで当該色に対応する種類の決定結果である旨を示唆し、

前記複数種類の決定結果に対応する色以外の特定色（白）の決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行することで前記特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）である旨を示唆する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において特定結果となったことを他の決定結果と区別して認識させることができる。

【0023】

形態 1 - 14 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 13 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常状態（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を示唆する決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行可能な決定結果示唆演出実行手段（サブ制御部 91）を備え、

前記決定結果示唆演出実行手段は、

前記特定結果以外の決定結果（通常リプレイ A ~ C、ナビ小役、強・弱チャンスリプレイ A、強・弱チャンスリプレイ B）を示唆する決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行する場合には、前記導出操作手段の操作が有効となった以後に前記決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行可能であり、

前記特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）を示唆する決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行する場合には、必ず前記導出操作手段の操作が有効となる前に前記決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において特定結果となったことが導出操作手段の操作が有効となる前に示唆されるため、通常状態において特定結果となった場合に、遊技者は導出操作手段の操作が有効となる前に第 1 操作態様とするか、第 2 操作態様とするか、を選択することができる。

【0024】

形態 1 - 15 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 14 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常状態（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を示唆する決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行可能な決定結果示唆演出実行手段（サブ制御部 91）を備え、

前記決定結果示唆演出実行手段は、

前記特定結果以外の決定結果（通常リプレイ A ~ C、ナビ小役）となった場合には、前記決定結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行する場合と実行しない場合があるのに対し、前記特定結果（特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚）となった場合には必ず前記決定

10

20

30

40

50

結果示唆演出（一般役示唆演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において特定結果となった場合には、必ず特定示唆演出が実行されるため、通常状態において特定結果となった場合に、その旨を必ず認識させることができ、遊技者は第1操作態様とするか、第2操作態様とするか、を選択することができる。

【0025】

形態1-16のスロットマシンは、形態1-1～1-15いずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常状態（通常状態、前兆状態）において前記有利状態移行関連決定（通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乘せ抽選）が行われたことを示唆する有利状態移行関連決定示唆手段（サブ制御部91）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2操作態様で操作した結果、有利状態移行関連決定が行われたことを遊技者に認識させることができる。

【0026】

形態1-17のスロットマシンは、形態1-1～1-16いずれかに記載のスロットマシンであって、

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報知対象結果（ナビ小役）のうちいずれかの種類の報知対象結果である場合に、前記導出操作手段が当該報知対象結果の種類に対応する操作態様で操作された場合には、前記導出操作手段が当該報知対象結果の種類に対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合よりも有利な報知対象表示結果（主小役）を導出する制御を行い、

前記有利状態（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報知対象結果（ナビ小役）である場合に、当該報知対象結果の種類に対応する操作態様が報知される状態であり、

前記複数種類の報知対象結果（ナビ小役）のうち特定種類の報知対象結果（白左中ベルA、B）に対応する操作態様は、前記第1操作態様（左白領域での停止操作）と略同一であり、

前記有利状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果（特定小役A+1枚、特定小役B+1枚）である場合に、前記有利状態（CZ状態、AT状態）において前記事前決定手段の決定結果が前記特定種類の報知対象結果（白左中ベルA、B）である場合と共通の報知態様（ナビ演出）にて前記第1操作態様（左白領域での停止操作）が報知される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態において特定結果となった場合に、遊技者に意識させることなく、特定数の遊技用価値が付与されることとなる第1操作態様での操作を促すことができる。

【0027】

形態1-18のスロットマシンは、形態1-17に記載のスロットマシンであって、

前記有利状態（CZ状態、AT状態）において遊技用価値（メダル）が付与された旨を報知する付与報知演出（特定小役入賞演出）を実行する付与報知演出実行手段（サブ制御部91）を備え、

前記報知対象表示結果（主小役）は、前記特定数（15枚）の遊技用価値の付与を伴う表示結果であり、

前記付与報知演出実行手段は、前記有利状態（CZ状態、AT状態）において前記報知対象表示結果（主小役）が導出された場合にも、前記有利状態（CZ状態、AT状態）において前記第1表示結果（特定小役A、B）が導出された場合にも、共通の報知態様にて前記付与報知演出（特定小役入賞演出）を実行する

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、有利状態において第 1 表示結果が導出され、特定数の遊技用価値が付与された場合に、違和感なくその旨を報知することができる。

【 0 0 2 8 】

形態 1 - 1 9 のスロットマシンは、形態 1 - 1 7 または 1 - 1 8 に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段により 1 種類の第 1 表示結果（特別小役 A、B）の導出を許容する前記特定結果（特別小役 A + 1 枚、特別小役 B + 1 枚）が決定される確率（1 3 4 5 / 6 5 5 3 6）は、前記事前決定手段により 1 種類の報知対象表示結果（主小役）の導出を許容する前記報知対象結果（ナビ小役）が決定される確率（2 0 0 0 / 6 5 5 3 6）以下であることを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定結果が決定される確率が過度に高くなってしまうことがない。

【 0 0 2 9 】

形態 1 - 2 0 のスロットマシンは、形態 1 - 1 7 ~ 1 - 1 9 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記報知対象結果（ナビ小役）及び前記特定結果（特別小役 A + 1 枚、特別小役 B + 1 枚）は、通常遊技状態において前記事前決定手段（内部抽選）の決定対象となり、

前記通常遊技状態とは異なる特別遊技状態において前記事前決定手段の決定対象となる決定結果は、前記報知対象表示結果（主小役）及び前記第 1 表示結果（特別小役 A、B）の導出が許容される特殊決定結果（複合小役 1）を含み、

前記特別遊技状態において前記事前決定手段により前記特殊決定結果が決定される確率（2 0 0 1 / 6 5 5 3 6）は、前記通常遊技状態において前記事前決定手段により 1 種類の報知対象表示結果（主小役）の導出を許容する前記報知対象結果（ナビ小役）が決定される確率（2 0 0 0 / 6 5 5 3 6）よりも高く、前記通常遊技状態において前記事前決定手段により 1 種類の第 1 表示結果（特別小役 A、B）の導出を許容する前記特定結果（特別小役 A + 1 枚、特別小役 B + 1 枚）が決定される確率（1 3 4 5 / 6 5 5 3 6）よりも高い

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態においては、報知対象表示結果の導出が許容される確率も第 1 表示結果の導出が許容される確率も通常遊技状態より高めることができる。

【 0 0 3 0 】

30

形態 1 - 2 1 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 2 0 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常状態（通常状態、前兆状態）は、所定期間（1 0 ~ 2 0 ゲーム）以内に前記有利状態（C Z 状態）へ移行することが決定されていない第 1 通常状態（通常状態）と、前記所定期間（1 0 ~ 2 0 ゲーム）以内に前記有利状態（C Z 状態）へ移行することが決定されている第 2 通常状態（前兆状態）と、を含み、

前記有利状態移行関連決定手段は、

前記第 1 通常状態（通常状態）において前記有利状態移行関連決定として前記有利状態（C Z 状態）へ移行するまでの期間を短縮し得る決定（通常ゲーム数短縮抽選）を行い、

前記第 2 通常状態（前兆状態）において前記有利状態移行関連決定として前記所定期間（1 0 ~ 2 0 ゲーム）以内に移行することが決定されている前記有利状態（C Z 状態）の有利度を高め得る決定（第 2 A T 抽選、第 1 上乘せ抽選）を行う

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間以内に有利状態に移行することが決定されていない第 1 通常状態であっても、所定期間以内に有利状態に移行することが決定されている第 2 通常状態であっても、特定結果となった場合に、第 2 操作態様を選択することによる有利度に過度な差が生じることがない。

【 0 0 3 1 】

形態 1 - 2 2 のスロットマシンは、形態 1 - 2 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 9 1）を備え、

50

前記演出制御手段は、前記第2通常状態（前兆状態）に制御されている可能性を示唆する第2通常状態示唆演出（前兆演出）を実行可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、第2通常状態示唆演出が実行されることで、第2通常状態に制御されていること、すなわち所定期間以内に有利状態に移行することを期待させることができる。

【0032】

形態1-23のスロットマシンは、形態1-21に記載のスロットマシンであって、前記有利状態移行関連決定手段は、

前記第2通常状態（前兆状態）において前記所定期間（10～20ゲーム）以内に移行することが決定されている前記有利状態（CZ状態）の有利度が第1有利度（AT状態への移行が非当選）である場合には、前記第1有利度よりも有利な第2有利度（AT状態への移行が当選）とし得る決定（第2AT抽選）を行い、

10

前記第2通常状態（前兆状態）において前記所定期間（10～20ゲーム）以内に移行することが決定されている前記有利状態（CZ状態）の有利度が前記第2有利度（AT状態への移行が当選）である場合には、前記第2有利度よりも有利な第3有利度（AT状態への移行が当選かつAT状態のゲーム数の上乘せ）とし得る決定（第1上乘せ抽選）を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間以内に有利状態に移行することが決定されている第2通常状態においては、第1有利度であっても、第1有利度よりも有利な第2有利度であっても、特定結果となった場合に、第2操作態様を選択することが無駄とならない。

20

【0033】

〔形態2〕

形態2-1の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン1）において、

複数の発光部（第1～第8セグメントA～DP）を有する表示器（遊技補助表示器12）と、

前記複数の発光部（第1～第8セグメントA～DP）それぞれについて発光させる発光状態（点灯状態）であるか発光させない非発光状態（非点灯状態）であるかを示す発光情報（表示データ）を記憶する発光情報記憶手段（出力バッファ）と、

30

発光情報（表示データ）が発光状態（点灯状態）を示す発光部（セグメント）を発光させる制御を行い、発光情報（表示データ）が非発光状態（非点灯状態）を示す発光部（セグメント）を非発光とする制御を行う発光制御手段（点灯／消灯信号の出力制御）と、

特定制御を行う特定制御手段（出力バッファの制御）と、

を備え、

前記表示器（遊技補助表示器12）により第1表示（払出枚数）と第2表示（エラーコード、設定コード）を行うことが可能であり、

前記第1表示（払出枚数）は、前記複数の発光部（第1～第8セグメントA～DP）のうち特定発光部（第7セグメントG）を発光させない表示であり、

前記第2表示（エラーコード、設定コード）は、前記複数の発光部（第1～第8セグメントA～DP）のうち前記特定発光部（第7セグメントG）を発光させる表示であり、

40

前記特定制御手段は、前記発光情報記憶手段に記憶されている発光情報が、前記特定発光部（第7セグメントG）の発光状態（点灯状態）を示すもの（1）か、前記特定発光部（第7セグメントG）の非発光状態（非点灯状態）を示すもの（0）か、を判定し、前記特定発光部（第7セグメントG）の発光状態（点灯状態）を示す場合と、前記特定発光部（第7セグメントG）の非発光状態（非点灯状態）を示す場合と、で異なる特定制御を行う（第7セグメントGが非点灯状態であれば出力バッファの初期化し、第7セグメントGが点灯状態であれば出力バッファを維持する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光情報記憶手段に記憶されている発光情報が、特定発光部の発光

50

状態を示すものか、特定発光部の非発光状態を示すものか、を判定するのみで、第 2 表示を行わせている状態であるか否かを特定して異なる特定制御を行うことが可能となる。

【 0 0 3 4 】

形態 2 - 2 の遊技機は、形態 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定制御手段（出力パルファの制御）は、前記第 1 表示（払出枚数）に対応する発光情報（表示データ）または前記第 2 表示（エラーコード、設定コード）に対応する発光情報（表示データ）が記憶されている状態で所定条件（電力供給が停止する前の制御状態への復帰）が成立した場合に、前記発光情報記憶手段（出力パルファ）に記憶されている発光情報（表示データ）が、前記特定発光部（第 7 セグメント G）の発光状態（点灯状態）を示すもの（ 1 ）か、前記特定発光部（第 7 セグメント G）の非発光状態（非点灯状態）を示すもの（ 0 ）か、を判定し、判定結果に応じて前記複数の発光部（第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P）全ての非発光状態（非点灯状態）を示す発光情報（表示データ）に更新し、前記複数の発光部（第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P）の全てを非発光とさせる

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 表示に対応する発光情報または前記第 2 表示に対応する発光情報が記憶されている状態で所定条件が成立した場合に、第 2 表示を行わせている状態であるか否かに応じて複数の発光部の全てを非発光とするか否かを簡単に判断できる。

【 0 0 3 5 】

形態 2 - 3 の遊技機は、形態 2 - 1 または 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記特定制御手段は、

電力供給が開始されたときに、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値（ 1 ～ 6 ）のうちから、いずれかの設定値を選択して設定することが可能であり、

20

前記第 1 表示（払出枚数）が行われていた状態で電力供給が停止し、電力供給が開始されたときに設定値が設定された場合には、前記複数の発光部（第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P）全ての非発光状態（非点灯状態）を示す発光情報（表示データ）に更新し、前記複数の発光部（第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P）の全てを非発光とさせ、

電力供給が開始されたときに設定値が設定されなかった場合には、前記発光情報記憶手段（出力パルファ）に記憶されている発光情報（表示データ）が、前記特定発光部（第 7 セグメント G）の発光状態（点灯状態）を示すもの（ 1 ）か、前記特定発光部（第 7 セグメント G）の非発光状態（非点灯状態）を示すもの（ 0 ）か、を判定し、前記特定発光部（第 7 セグメント G）の非発光状態（非点灯状態）を示す場合には、前記複数の発光部（第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P）全ての非発光状態（非点灯状態）を示す発光情報（表示データ）に更新し、前記複数の発光部（第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P）の全てを非発光とさせる

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 表示が行われていた状態で電力供給が停止し、電力供給が開始されたときに設定値が設定された場合には、複数の発光部が全て非発光となるが、電力供給が開始されたときに設定値が設定されなかった場合には、発光情報記憶手段に記憶されている発光情報が、特定発光部の発光状態を示すものか、特定発光部の非発光状態を示すものか、を判定することで、第 1 表示が行われていた可能性のある状態（第 2 表示が行われていない状態）であるか否かが特定され、第 1 表示が行われていた可能性のある状態が特定された場合には、複数の発光部が全て非発光となるため、閉店時に第 1 表示が行われていた状態で電力供給が停止した場合でも、翌日の開店時に第 1 表示が行われているか否かによって設定値が設定されたか否かが特定されてしまうことを防止できる。

40

【 0 0 3 6 】

形態 2 - 4 の遊技機は、形態 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 表示は、遊技の結果に基づく表示（払出枚数）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 表示は、遊技の結果に基づく表示であり、電力供給が開始した場合に、複数の発光部全てが非発光となって第 1 表示が消去された場合でも、その後に影

50

響することがない。

【 0 0 3 7 】

形態 2 - 5 の遊技機は、形態 2 - 3 または 2 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 表示は、遊技の進行が不能な不能状態（エラー状態、設定変更状態）を示す表示（エラーコード、設定コード）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示は、遊技の進行が不能な不能状態を示す表示であり、電力供給が開始した場合に、電力供給が停止する前の第 2 表示が維持されることで、不能状態であることを認識させることができる。

【 0 0 3 8 】

形態 2 - 6 の遊技機は、形態 2 - 5 に記載の遊技機であって、

前記不能状態は、第 1 不能状態（エラー状態）と、第 2 不能状態（設定変更状態）と、を含み、

前記第 1 不能状態（エラー状態）である旨を示す第 1 情報（エラーフラグ）と、前記第 2 不能状態（設定変更状態）である旨を示す第 2 情報（遊技状態フラグ）と、は異なる領域に記憶される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる領域に記憶された第 1 情報及び第 2 情報をそれぞれ判定することなく、発光情報記憶手段に記憶されている発光情報が、特定発光部の発光状態を示すと判定した場合に、第 1 不能状態または第 2 不能状態であることを特定して第 2 表示を維持させることができる。

【実施例】

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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 MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるス

10

20

30

40

50

タートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0042】

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 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードや、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に対応する操作情報（ナビ報知）等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、区間状態が有利区間に制御されている旨を点灯により報知する区間表示 L E D 1 9、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0、が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

10

【0043】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、M A X B E T 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 B E T スイッチ有効 L E D 2 1（図 3 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 3 参照）がそれぞれ設けられている。

20

【0044】

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 5 1 が設けられている。液晶表示器 5 1 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）に表示領域が配置されるように設けられている。液晶表示器 5 1 の背面側の各リール 2 L、2 C、2 R は、液晶表示器 5 1 の表示領域のうち透視窓 3 に対応する透過領域及び透視窓 3 を介して遊技者側から視認可能である。

【0045】

スロットマシン 1 の前面扉 1 b の内側には、所定キー操作によりスロットマシン 1 の外部からのエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、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 2 4、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、スロットマシン 1 の内部に設けられた後述のホッパータンク側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 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 を有するメダルセクタ 2 9 が設けられている。

30

【0046】

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ユニット 3 5 が設けられている。

40

【0047】

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 o n / o f f 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。

【0048】

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 7 セグメント

50

表示器で構成される遊技機情報表示器 50 が配置されている（図示略）。遊技機情報表示器 50 は、遊技制御基板 40 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 41 により集計されて遊技機情報表示器 50 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、店員等が認識できるようになっている。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

また、遊技制御基板 40 には、前述のクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1 ~ 3 BET LED 14 ~ 16、スタート有効 LED 18、区間表示 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22 L、22 C、22 R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールユニット 34、ホッパーユニット 35 が接続されており、これら電気部品と、遊技制御基板 40 に搭載された遊技機情報表示器 50 は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源スイッチ 39 を ON にする必要がある。設定キースイッチ 37 を ON 状態とし

10

20

30

40

50

て電源をONにすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく(設定値6からさらに操作されたときは、設定値1に戻る)。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がOFFにされると、確定した表示値(設定値)がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0057】

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

【0058】

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41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RAM41c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。

【0059】

そして、メイン制御部41は、その起動時においてRAM41cのデータが正常であることを条件に、RAM41cに記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させることが可能とされている。一方、起動時にRAM41cのデータが正常でない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常を示すエラーフラグをRAM41cに設定するとともに、RAM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。RAM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。

【0060】

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、遊技の進行に応じて異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RAM41c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23またはリセット/設定スイッチ38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。尚、以下では、RAM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。

【0061】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、先ず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはMAXBETスイッチ6を操作してクレジットを使用して賭数を設定する。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、予め定められた入賞ラインLN(図1参照、本実施例では、リール2L、2C、2R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。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。また、本実施例では、1本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

【0062】

また、本実施例では、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認

識しやすくするために、入賞ライン 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（例えば、ベル a - ベル a - ベル a）が揃う構成とすることで、入賞ライン 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は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は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。

10

【0063】

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。

20

【0064】

停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施例では、190ms（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール 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（190ms）が経過するまでの間では、最大で 4 コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ 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可能である。

【0065】

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

30

【0066】

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 L N に引き込むように制御し、当選している小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むことができないときに、当選している特別役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むように制御する。このため、特別役と小役が同時当選しているゲームにおいて、当選している特別役を入賞させることが困難になっている。

40

【0067】

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

50

している状況であるときには、当選している再遊技役の構成図柄を優先して入賞ライン L N に引き込むようになっている。各リール 2 L、2 C、2 R において再遊技役を構成する図柄は、所定の引込範囲内に配置されており、再遊技役の当選時には必ず再遊技役の構成図柄が入賞ライン L N に引き込まれることとなる。このため、特別役と再遊技役が同時に当選しているゲームでは、当選している特別役を入賞させることができないようになっている。

【 0 0 6 8 】

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

10

【 0 0 6 9 】

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

20

【 0 0 7 0 】

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 4 1 が、前述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出される以前（具体的に、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出された時）に、乱数を用いて決定するものである。

30

【 0 0 7 1 】

尚、各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次ゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、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。

【 0 0 7 2 】

40

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

【 0 0 7 3 】

50

メイン制御部 4 1 は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なナビ情報を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム (A T) 状態に制御可能である。メイン制御部 4 1 は、A T 状態に制御される権利が遊技者に対して付与されることで、A T 状態の制御を開始する。そして、A T 状態に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様 (例えば、押し順、操作タイミング等) を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器 5 1 等を用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知及びナビ演出により報知される操作態様に
10

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

[遊技状態について]

メイン制御部 4 1 は、図 4 に示すように、遊技状態として通常遊技状態、特別遊技状態のいずれかに制御することが可能である。通常遊技状態は、B B の当選が持ち越されていない通常遊技状態 (非内部中) と、B B の当選が持ち越されている通常遊技状態 (内部中) と、を含む。
20

【 0 0 7 6 】

通常遊技状態 (非内部中) は、通常遊技状態において B B が当選していない状態である。スロットマシン 1 の工場出荷時の状態や、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c が初期化された状態において制御される遊技状態である。また、特別遊技状態が終了された場合にも通常遊技状態 (非内部中) に制御される。そして、通常遊技状態 (非内部中) は、内部抽選にて B B が当選するまで継続し、内部抽選にて B B が当選したゲームにおいて B B 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 B B が当選したゲームにおいて B B が入賞して特別遊技状態に移行することで終了する。
30

【 0 0 7 7 】

通常遊技状態 (内部中) は、通常遊技状態において B B が持ち越されている状態である。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、B B 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 B B 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 4 1 の R A M 4 1 c 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。
40

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

10

20

30

40

50

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

【0080】

[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、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚、1枚、ナビ小役、3枚、BB、BB+3枚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、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚、1枚、ナビ小役、3枚、BB、BB+3枚の当選確率は、それぞれ約1/9.9、約1/65、約1/16384、約1/137、約1/101、約1/524、約1/655、約1/49、約1/49、約1/49、約1/1.37、約1/3449、約1/16384、約1/14.6に設定されており、不当選（はずれ）の確率は0となる。

10

【0081】

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、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚、1枚、ナビ小役、3枚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、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚、1枚、ナビ小役、3枚の当選確率は、それぞれ約1/9.9、約1/65、約1/8192、約1/137、約1/101、約1/524、約1/655、約1/49、約1/49、約1/49、約1/1.37、約1/14.5に設定されており、不当選（はずれ）の確率は0となる。

20

【0082】

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（はずれ）の確率は、約1/7.3となる。

30

【0083】

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。

【0084】

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。

40

【0085】

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。

【0086】

特定小役A+1枚は、特定小役Aと1枚が当選する役であり、特定小役A+1枚の当選時には、特定小役Aの構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、停止操作順に関わらず、15枚のメダルの払出を伴う特定小役Aが

50

入賞する一方、特定小役 A の構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、停止操作順に関わらず、1 枚のメダルの払出を伴う 1 枚が入賞する。

【 0 0 8 7 】

特定小役 B + 1 枚は、特定小役 B と 1 枚が当選する役であり、特定小役 B + 1 枚の当選時には、特定小役 B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われた場合に、停止操作順に関わらず、1 5 枚のメダルの払出を伴う特定小役 B が入賞する一方、特定小役 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左リールの停止操作が行われた場合に、停止操作順に関わらず、1 枚のメダルの払出を伴う 1 枚が入賞する。

10

【 0 0 8 8 】

1 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 1 枚のメダルの払出を伴う 1 枚が入賞する。前述のように特定小役 A + 1 枚が当選し、特定小役 A の構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われた場合や、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 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左リールの停止操作が行われた場合にも、停止操作順に関わらず、1 枚が入賞することとなるため、特定小役 A の構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミング、特定小役 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左リールの停止操作を行った結果として 1 枚が入賞した場合には、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選しているのか、1 枚が当選しているのか、が判別できないようになっている。

20

【 0 0 8 9 】

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かつそれぞれのナビ小役に対応する停止操作タイミングで最初に停止するリール（第 1 停止リール）の停止操作が行われた場合に、1 5 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、または対応する停止操作タイミング以外の停止操作タイミングで第 1 停止リールの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、停止操作順及び第 1 停止リールの停止操作タイミング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及び停止操作タイミング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。

30

【 0 0 9 0 】

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 1 】

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。

40

【 0 0 9 2 】

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 0 9 3 】

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 と特定小役 B 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 1 5 枚のメダルの払出を伴う特定の主小役が入賞する。

【 0 0 9 4 】

50

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。

【 0 0 9 5 】

内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、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、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚、ナビ小役、3 枚、B B、B B + 3 枚、複合小役 A、複合小役 B の順番でそれぞれ 0 ~ 3 9 の当選番号が割り当てられており、内部抽選の抽選結果に対応する当選番号が R A M 4 1 c に設定されるようになっている。また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、それぞれ対応する 0 ~ 4 の有利区間移行用フラグ、0 ~ 3 の抽選用フラグ 1、0 ~ 3 の抽選用フラグ 2、0 ~ 4 の抽選用フラグ 3 が割り当てられており、内部抽選の結果（当選番号）に応じた有利区間移行用フラグ、抽選用フラグ 1 ~ 3 が R A M 4 1 c 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等を行う際に参照される。また、抽選用フラグ 1 ~ 3 は、A T 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 3 A T 抽選、第 1 ~ 第 3 上乗せ抽選等）を行うか否かの判定、A T 状態に関連する抽選を行う際に参照される。

10

【 0 0 9 6 】

有利区間移行用フラグは、有利区間移行役以外の抽選対象に対して 0 が割り当てられ、有利区間移行役については、例えば、複数種類の押し順役、当選確率が近い複数の抽選対象等、有利区間移行時に行われる抽選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 4 1 は、有利区間に移行させるか否かを判定する際に、個々の当選番号から有利区間移行役であるか否かを個々に特定する必要がなく、有利区間移行用フラグが 0 か否かによって有利区間移行役か否かを特定することができる。また、有利区間移行時に行われる抽選に際して当選番号に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号から確率を特定するのではなく、有利区間移行用フラグの値から当選番号に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号毎に確率を定める必要がなく、当選番号の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

20

【 0 0 9 7 】

抽選用フラグは、A T 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、A T の付与に関連する抽選の対象となる抽選対象については、例えば、複数種類のナビ小役等、A T 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 4 1 は、A T 状態に関連する抽選を行う際に、個々の当選番号から当該抽選を行うか否かを個々に特定する必要がなく、抽選用フラグが 0 か否かによって A T 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、A T 状態に関連する抽選に際して当選番号に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号から確率を特定するのではなく、抽選用フラグの値から当選番号に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号毎に確率を定める必要がなく、当選番号の種類数よりも少ない抽選用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。また、抽選用フラグは、A T 状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象、A T 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、A T 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、A T 状態に関連する抽選の種類に応じて A T 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、A T 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毎の確率を異なる確率とすることができる。

30

40

【 0 0 9 8 】

[ナビ小役、特定小役、複合小役について]

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

50

、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。

【 0 0 9 9 】

本実施例では、図 2 に示すように、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに赤 7 エリア、白 7 エリアが割り当てられている。左リールにおいて赤 7 エリアは、図柄番号 7 ~ 1 6 の領域であり、白 7 エリアは、図柄番号 1 ~ 6、1 7 ~ 2 0 の領域である。中リールにおいて赤 7 エリアは、図柄番号 8 ~ 1 7 の領域であり、白 7 エリアは、図柄番号 1 ~ 7、1 8 ~ 2 0 の領域である。右リールにおいて赤 7 エリアは、図柄番号 7 ~ 1 6 の領域であり、白 7 エリアは、図柄番号 1 ~ 6、1 7 ~ 2 0 の領域である。いずれのリールにおいても赤 7 エリアは、「赤 7」図柄の引込範囲及び「赤 7」図柄が透視窓 3 に位置する範囲を含む領域であり、「赤 7」図柄が通過するタイミングを目安とすることで、赤 7 エリアでの停止操作が可能となる領域である。また、いずれのリールにおいても白 7 エリアは、「白 7」図柄の引込範囲及び「白 7」図柄が透視窓 3 に位置する範囲を含む領域であり、「白 7」図柄が通過するタイミングを目安とすることで、白 7 エリアでの停止操作が可能となる領域である。また、いずれのリールにおいても赤 7 エリア、白 7 エリアの範囲は、連続する 1 0 図柄の範囲であり、それぞれリール 1 周の 1 / 2 の範囲となる。

10

【 0 1 0 0 】

尚、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。

【 0 1 0 1 】

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

20

【 0 1 0 2 】

赤左中ベル A は、1 5 枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。赤左中ベル 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、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N に導出され、上段ベル A が入賞する。この際、無効ライン L M 1 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤左中ベル 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 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。

30

【 0 1 0 3 】

赤左中ベル B は、1 5 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。赤左中ベル 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、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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 L M 1 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤左中ベル 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 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。

40

【 0 1 0 4 】

赤左右ベル A は、1 5 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。赤左右ベル 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、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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

50

ライン L M 3 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤左右ベル 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 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。

【 0 1 0 5 】

赤左右ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として小 V 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。赤左右ベル 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、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、小 V ベル A の組合せが入賞ライン L N に導出され、小 V ベル A が入賞する。小 V ベル A の入賞時には無効ライン L M 5 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤左右ベル 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 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 0 6 】

赤中左ベル 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。赤中左ベル 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、かつ中リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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 L N にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤中左ベル 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 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。

20

【 0 1 0 7 】

赤中左ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベル 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。赤中左ベル 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、かつ中リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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 L M 6 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤中左ベル 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。

30

【 0 1 0 8 】

赤中右ベル 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。赤中右ベル 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、かつ中リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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 L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤中右ベル 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 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。

40

【 0 1 0 9 】

赤中右ベル 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。赤中右ベル 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、かつ中リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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

50

ライン L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤中右ベル 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 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。

【 0 1 1 0 】

赤右左ベル 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 C 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。赤右左ベル 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、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右上がりベル C の組合せが入賞ライン L N に導出され、右上がりベル C が入賞する。右上がりベル C の入賞時には無効ライン L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤右左ベル 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 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 1 1 】

赤右左ベル 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。赤右左ベル 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、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L M 6 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤右左ベル 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 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。

20

【 0 1 1 2 】

赤右中ベル A は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベル 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。赤右中ベル 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、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N に導出され、中段ベル B が入賞する。中段ベル B の入賞時には入賞ライン L N にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤右中ベル 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 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。

30

【 0 1 1 3 】

赤右中ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベル 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。赤右中ベル 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、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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 L M 2 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、赤右中ベル 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 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。

40

【 0 1 1 4 】

白左中ベル A は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベル C 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。白左中ベル 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、かつ左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、上段ベル C の組合せが入賞ライン L N に導出され、上段ベル C が入賞する。上段ベル C の入賞時には無効ライン L M 1 にベ

50

ル a ~ c のいずれかが揃う。また、白左中ベル 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 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。

【 0 1 1 5 】

白左中ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベル D 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。白左中ベル 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、かつ左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、上段ベル D の組合せが入賞ライン L N に導出され、上段ベル D が入賞する。上段ベル D の入賞時には無効ライン L M 1 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白左中ベル 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 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 1 6 】

白左右ベル 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 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。白左右ベル 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、かつ左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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 L M 3 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白左右ベル 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 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。

20

【 0 1 1 7 】

白左右ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として小 V 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。白左右ベル 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、かつ左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、小 V ベル B の組合せが入賞ライン L N に導出され、小 V ベル B が入賞する。小 V ベル B の入賞時には無効ライン L M 5 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白左右ベル 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 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。

30

【 0 1 1 8 】

白中左ベル A は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベル C 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。白中左ベル 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、かつ中リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、中段ベル C の組合せが入賞ライン L N に導出され、中段ベル C が入賞する。中段ベル C の入賞時には入賞ライン L N にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白中左ベル 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 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。

40

【 0 1 1 9 】

白中左ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベル C 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。白中左ベル 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、かつ中リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、小山ベル C の組合せが入賞ライン L N に導出され、小山ベル C が入賞する。小山ベル C の入賞時には無効ライン L M 6 にベ

50

ル a ~ c のいずれかが揃う。また、白中左ベル 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。

【 0 1 2 0 】

白中右ベル 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 D 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。白中右ベル 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、かつ中リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右上がりベル D の組合せが入賞ライン L N に導出され、右上がりベル D が入賞する。右上がりベル D の入賞時には無効ライン L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白中右ベル 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 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 1 】

白中右ベル 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 E 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。白中右ベル 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、かつ中リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右上がりベル E の組合せが入賞ライン L N に導出され、右上がりベル E が入賞する。右上がりベル E の入賞時には無効ライン L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白中右ベル 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 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。

20

【 0 1 2 2 】

白右左ベル 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 F 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。白右左ベル 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、かつ右リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、右上がりベル F の組合せが入賞ライン L N に導出され、右上がりベル F が入賞する。右上がりベル F の入賞時には無効ライン L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白右左ベル 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 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。

30

【 0 1 2 3 】

白右左ベル B は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベル D 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。白右左ベル 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、かつ右リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、小山ベル D の組合せが入賞ライン L N に導出され、小山ベル D が入賞する。小山ベル D の入賞時には無効ライン L M 6 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白右左ベル 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 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。

40

【 0 1 2 4 】

白右中ベル A は、15 枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベル D 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。白右中ベル 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、かつ右リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）で操作された場合には、中段ベル D の組合せが入賞ライン L N に導出され、中段ベル D が入賞する。中段ベル D の入賞時には入賞ライン L N にベル

50

a ~ c のいずれかが揃う。また、白右中ベル 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 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。

【 0 1 2 5 】

白右中ベル 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。白右中ベル 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、かつ右リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様）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 L N 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 L M 2 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、白右中ベル 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 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 】

尚、ナビ小役を構成する主小役のうち中段ベル A ~ D 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 ~ D は、いずれも無効ライン L M 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 L M 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 L M 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 ~ F は、いずれも無効ライン L M 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 V ベル A、B は、いずれも無効ライン L M 5 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 ~ D は、いずれも無効ライン L M 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 】

特定小役 A + 1 枚は、15 枚のメダルの払出を伴う特定小役 A 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。特定小役 A + 1 枚の当選時に、左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様で操作された場合には、停止操作順に関わらず、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。特定小役 A + 1 枚の当選時に、左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様で操作された場合に、停止操作順に関わらず、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。

30

【 0 1 2 8 】

特定小役 B + 1 枚は、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。特定小役 B + 1 枚の当選時に、左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様で操作された場合には、停止操作順に関わらず、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。特定小役 B + 1 枚の当選時に、左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様で操作された場合に、停止操作順に関わらず、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。

40

【 0 1 2 9 】

特定小役 A、B は、いずれも左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様で操作された場合に、停止操作順に関わらず入賞し、15 枚のメダルの払出を伴う小役であるが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、前述のように、左リールにおいて赤 7 エリア、白 7 エリアの範囲は、連続する 10 図柄の範囲であり、左リール 1 周の

50

1 / 2 の範囲となることから、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時には、複数の操作態様のうち 1 / 2 の操作態様では、特定小役 A、B が入賞し、1 / 2 の操作態様では、1 枚が入賞する。

【 0 1 3 0 】

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 ~ D、中段ベル A ~ D、下段ベル A、B、右下がりベル A、B、右上がりベル A ~ F、小山ベル A ~ D、小 V ベル A、B と、特定小役 A、B 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 1 5 枚のメダルの払出を伴う中段ベル A ~ D のいずれかの図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、中段ベル A ~ D のいずれかが入賞する。

10

【 0 1 3 1 】

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 L N に導出され、1 枚が入賞する。

【 0 1 3 2 】

[ナビ小役、特定小役、複合小役に関連する制御について]

メイン制御部 4 1 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 9 1 に対して送信し、サブ制御部 9 1 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。

【 0 1 3 3 】

20

メイン制御部 4 1 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 1 1 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は特定可能となるが、対応する操作態様が特定不能な内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 1 3 4 】

また、メイン制御部 4 1 は、図 6 に示すように、赤左中ベル A、赤左中ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 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、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（左赤領域・中・右停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

30

【 0 1 3 5 】

また、図 6 に示すように、赤左右ベル A、赤左右ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 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、かつ左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（左赤領域・右・中停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 3 6 】

また、図 6 に示すように、赤中左ベル A、赤中左ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 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、かつ中リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（中赤領域・左・右停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

40

【 0 1 3 7 】

また、図 6 に示すように、赤中右ベル A、赤中右ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 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、かつ中リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（中赤領域・右・左停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 3 8 】

また、図 6 に示すように、赤右左ベル A、赤右左ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 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、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エ

50

リアとなる操作態様（右赤領域・左・中停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 3 9 】

また、図 6 に示すように、赤右中ベル A、赤右中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 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、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（右赤領域・中・左停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 4 0 】

また、図 6 に示すように、白左中ベル A、白左中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 7 」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、かつ右リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（左白領域・中・右停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

10

【 0 1 4 1 】

また、図 6 に示すように、白左右ベル A、白左右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 8 」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、かつ左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（左白領域・右・中停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 4 2 】

また、図 6 に示すように、白中左ベル A、白中左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 9 」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、かつ中リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（中白領域・左・右停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

20

【 0 1 4 3 】

また、図 6 に示すように、白中右ベル A、白中右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 1 0 」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、かつ中リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（中白領域・右・左停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 4 4 】

また、図 6 に示すように、白右左ベル A、白右左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 1 1 」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、かつ右リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（右白領域・左・中停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

30

【 0 1 4 5 】

また、図 6 に示すように、白右中ベル A、白右中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、図 7 に示すように、遊技補助表示器 1 2 に「 1 2 」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、かつ右リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（右白領域・中・左停止）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【 0 1 4 6 】

このように、ナビ小役の種類が異なっても同じ操作態様が対応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 7 】

40

また、メイン制御部 4 1 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「 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、赤左中ベル A、赤左中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が左赤領域・中・右停止であることを示す「 1 」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、赤左右ベル A、赤左右ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が左赤領域・右・中停止であることを示す「 2 」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、赤中左ベル A、赤中左ベル 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中赤領域・左・右停止であることを示す「 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、赤中右ベル A、赤中右ベル B のいずれが当

50

選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が中赤領域・右・左停止であることを示す「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、赤右左ベルA、赤右左ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右赤領域・左・中停止であることを示す「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、赤右中ベルA、赤右中ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右赤領域・中・左停止であることを示す「6」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部91に対して送信し、白左中ベルA、白左中ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が左白領域・中・右停止であることを示す「7」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、白左右ベルA、白左右ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が左白領域・右・中停止であることを示す「8」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、白中左ベルA、白中左ベル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中白領域・左・右停止であることを示す「9」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、白中右ベルA、白中右ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が中白領域・右・左停止であることを示す「10」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、白右左ベルA、白右左ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右白領域・左・中停止であることを示す「11」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、白右中ベルA、白右中ベルBのいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右白領域・中・左停止であることを示す「12」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

【0148】

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。

【0149】

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A+1枚、特定小役B+1枚、1枚が当選した場合に、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A+1枚、特定小役B+1枚、1枚のいずれが当選した場合でも、共通の当選番号8を示す内部当選コマンド、すなわち特定小役A+1枚、特定小役B+1枚、1枚のいずれかが当選したことは特定可能となるが、いずれが当選したかが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。

30

【0150】

また、メイン制御部41は、図6に示すように、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、図7に示すように、遊技補助表示器12に「13」を表示させることで、左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様（左白領域）での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0151】

このように、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚のいずれが当選した場合でも、特定小役A、Bが入賞する操作態様は共通であり、特定小役A+1枚が当選してナビ報知を行う場合にも、特定小役B+1枚が当選してナビ報知を行う場合にも、共通のナビ報知を行う。

40

【0152】

メイン制御部41は、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚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「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、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様（左白領域）での停止操作であることを示す「13」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。

【0153】

尚、メイン制御部41は、1枚の当選時にはナビ報知が行われないことがないため、1枚

50

の当選時には、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「0」を特定可能なナビコマンドを送信する。

【0154】

このように、特定小役A + 1枚、特定小役B + 1枚のいずれが当選した場合でも、特定小役A、Bが入賞する操作態様は共通であり、特定小役A + 1枚が当選してナビ報知を行う場合にも、特定小役B + 1枚が当選してナビ報知を行う場合にも、共通のナビコマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0155】

サブ制御部91は、ナビ小役の当選を示す内部当選コマンドを受信した場合に、内部当選コマンドからナビ小役のいずれかが当選したことを特定することは可能であるが、ナビ小役に対応する操作態様は特定できないため、メイン制御部41側でナビ報知が行われず、内部当選コマンドの後に受信したナビコマンドから対応する操作態様が特定されない場合には、ナビ小役の当選、かつナビ報知が行われない場合の制御、例えば、ナビ小役の当選、かつナビ報知がない場合に対応する演出群（例えば、ナビ小役の当選を示唆する演出等）からいずれかの演出内容を決定制、決定した演出内容にて演出を実行する。

【0156】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「1」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「赤7 - 2 - 3」の画像を表示させることで、左赤領域・中・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、赤左中ベルAが当選している場合でも、赤左中ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて左赤領域・中・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【0157】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「2」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「赤7 - 3 - 2」の画像を表示させることで、左赤領域・右・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、赤左右ベルAが当選している場合でも、赤左右ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて左赤領域・右・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【0158】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「3」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「2 - 赤7 - 3」の画像を表示させることで、中赤領域・左・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、赤中左ベルAが当選している場合でも、赤中左ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて中赤領域・左・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【0159】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「4」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に「3 - 赤7 - 2」の画像を表示させることで、中赤領域・右・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、赤中右ベルAが当選している場合でも、赤中右ベルBが当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部91は、共通の制御にて中赤領域・右・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【0160】

また、サブ制御部91は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「5」を示すナビコマンドを受信した場合には、図7に示すように、液晶表示器51に

10

20

30

40

50

「 2 - 3 - 赤 7 」の画像を表示させることで、右赤領域・左・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、赤右左ベル A が当選している場合でも、赤右左ベル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて右赤領域・左・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【 0 1 6 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「 6 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「 3 - 2 - 赤 7 」の画像を表示させることで、右赤領域・中・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、赤右中ベル A が当選している場合でも、赤右中ベル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて右赤領域・中・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

10

【 0 1 6 2 】

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「 7 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「白 7 - 2 - 3 」の画像を表示させることで、左白領域・中・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白左中ベル A が当選している場合でも、白左中ベル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて左白領域・中・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

20

【 0 1 6 3 】

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「 8 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「白 7 - 3 - 2 」の画像を表示させることで、左白領域・右・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白左右ベル A が当選している場合でも、白左右ベル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて左白領域・右・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【 0 1 6 4 】

30

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「 9 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「 2 - 白 7 - 3 」の画像を表示させることで、中白領域・左・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白中左ベル A が当選している場合でも、白中左ベル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて中白領域・左・右停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【 0 1 6 5 】

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「 1 0 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「 3 - 白 7 - 2 」の画像を表示させることで、中白領域・右・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白中右ベル A が当選している場合でも、白中右ベル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて中白領域・右・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

40

【 0 1 6 6 】

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「 1 1 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「 2 - 3 - 白 7 」の画像を表示させることで、右白領域・左・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白右左ベル A が当選している場合でも、白右左ベ

50

ル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて右白領域・左・中停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

【 0 1 6 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、ナビ小役の当選が特定される内部当選コマンドを受信した後、「 1 2 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「 3 - 2 - 白 7 」の画像を表示させることで、右白領域・中・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、白右中ベル A が当選している場合でも、白右中ベル B が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて右白領域・中・左停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。

10

【 0 1 6 8 】

サブ制御部 9 1 は、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚の当選を示す内部当選コマンドを受信した場合に、メイン制御部 4 1 側でナビ報知が行われず、内部当選コマンドの後に受信したナビコマンドから対応する操作態様が特定されない場合には、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚のいずれかの当選、かつナビ報知が行われない場合の制御、例えば、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚の当選、かつナビ報知がない場合に対応する演出群（例えば、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚の当選を示唆する演出等）からいずれかの演出内容を決定し、決定した演出内容にて演出を実行する。

【 0 1 6 9 】

20

また、サブ制御部 9 1 は、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚の当選を示す内部当選コマンドを受信した後、「 1 3 」を示すナビコマンドを受信した場合には、図 7 に示すように、液晶表示器 5 1 に「白 7 - 2 - 3」の画像を表示させることで、左白領域停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。この際、特定小役 A + 1 枚が当選している場合でも、特定小役 B + 1 枚が当選している場合でも、共通の内部当選コマンド、共通のナビコマンドが送信されるため、サブ制御部 9 1 は、共通の制御にて左白領域停止の操作態様での停止操作を促すナビ演出を行う。尚、左白領域停止の操作態様での停止操作は、左白領域・中・右停止の操作態様に含まれるため、白左中ベル A が当選している場合や白左中ベル B が当選している場合と共通のナビ演出を行う。

【 0 1 7 0 】

30

尚、本実施例では、ナビ小役のうち白左中ベル A、白左中ベル B、白左右ベル A、白左右ベル B が当選している場合に行われるナビ報知と、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選している場合に行われるナビ報知と、が異なる態様であるが、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時において特定小役 A、B を入賞させる操作態様は、白左中ベル A、白左中ベル B に対応する左白領域・中・右停止の操作態様、または白左右ベル A、白左右ベル B に対応する左白領域・右・中停止の操作態様に含まれるため、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選している場合に、白左中ベル A、白左中ベル B が当選している場合に行われるナビ報知または白左右ベル A、白左右ベル B が当選している場合に行われるナビ報知と共通の態様のナビ報知を行う構成としても良い。

【 0 1 7 1 】

40

また、本実施例では、ナビ小役のうち白左中ベル A、白左中ベル B、白左右ベル A、白左右ベル B が当選している場合に送信されるナビコマンドと、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選している場合に送信されるナビコマンドと、が異なる構成であるが、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選している場合に、白左中ベル A、白左中ベル B が当選している場合、または白左右ベル A、白左右ベル B が当選している場合と共通の操作態様が特定されるナビコマンドを送信する構成としても良い。

【 0 1 7 2 】

[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 8 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 が当選する赤左中ベル A の当選確率、上段ベル B が当選する赤左中ベル B の当選確

50

率、右下がりベル A が当選する赤左右ベル A の当選確率、小 V ベル A が当選する赤左右ベル B の当選確率、中段ベル A が当選する赤中左ベル A の当選確率、小山ベル A が当選する赤中左ベル B の当選確率、右上がりベル A が当選する赤中右ベル A の当選確率、右上がりベル B が当選する赤中右ベル B の当選確率、右上がりベル C が当選する赤右左ベル A の当選確率、小山ベル B が当選する赤右左ベル B の当選確率、中段ベル B が当選する赤右中ベル A の当選確率、下段ベル A が当選する赤右中ベル B の当選確率、上段ベル C が当選する白左中ベル A の当選確率、上段ベル D が当選する白左中ベル B の当選確率、右下がりベル B が当選する白左右ベル A の当選確率、小 V ベル B が当選する白左右ベル B の当選確率、中段ベル C が当選する白中左ベル A の当選確率、小山ベル C が当選する白中左ベル B の当選確率、右上がりベル D が当選する白中右ベル A の当選確率、右上がりベル E が当選する白中右ベル B の当選確率、右上がりベル F が当選する白右左ベル A の当選確率、小山ベル D が当選する白右左ベル B の当選確率、中段ベル D が当選する白右中ベル A の当選確率、下段ベル B が当選する白右中ベル B の当選確率は、いずれも $2000 / 65536$ であり、特定小役 A が当選する特定小役 A + 1 枚の当選確率、特定小役 B が当選する特定小役 B + 1 枚の当選確率は、いずれも $1345 / 65536$ である。

【0173】

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 ~ D、中段ベル A ~ D、下段ベル A、B、右下がりベル A、B、右上がりベル A ~ F、小山ベル A ~ D、小 V ベル A、B と、特定小役 A、B と、が当選する複合小役 1 の当選確率は、 $2001 / 65536$ 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（ $2000 / 65536$ ）よりも高く設定されている。

【0174】

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（ $48000 / 65536$ ）よりも、特別遊技状態における主小役の当選確率（ $2001 / 65536$ ）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。

【0175】

このことから、例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事が可能となる。

【0176】

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 が当選する確率は、それぞれ $1345 / 65536$ 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（ $2000 / 65536$ ）よりも低く設定されている。このため、左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様で操作すれば確実に 15 枚のメダルを獲得できる特定小役 A、B の当選確率が過度に高まってしまうことがない。

【0177】

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 と、が当選する複合小役 1 の当選確率は、 $2001 / 65536$ 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（ $2000 / 65536$ ）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 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 7 8 】

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 のいずれかが当選する確率（ $50690 / 65536$ ）よりも、特別遊技状態における主小役の当選確率（ $2001 / 65536$ ）、特別遊技状態における特定小役 A、B の当選確率（ $2001 / 65536$ ）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 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 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 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 が当選する確率が低く設定されている。

【 0 1 7 9 】

10

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及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 2 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 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 や主小役の当選確率を下げる事が可能となる。

【 0 1 8 0 】

20

〔 遊技区間について 〕

メイン制御部 41 は、図 10 に示すように、遊技区間として通常区間及び有利区間のいずれかに制御することが可能である。

【 0 1 8 1 】

通常区間は、ナビ報知が行われることのない遊技区間であり、有利区間が終了された後、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 LED 19 は、常に消灯状態に制御される。

【 0 1 8 2 】

有利区間は、ナビ報知が行われることのある遊技区間であり、ナビ報知が実行され得ることで通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、通常区間のゲームにおいて特別遊技状態以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選することで有利区間に移行させる旨が決定され、次ゲームが開始されることで開始される。その後、有利区間の終了条件（後述の終了条件 1 ~ 3）が成立することで終了される。メイン制御部 41 は、有利区間の開始時に区間表示 LED 19 を点灯させることで、有利区間中である旨を認識させることが可能となる。その後、メイン制御部 41 は、有利区間が終了するときに区間表示 LED 19 を消灯し、区間表示を終了するようになっている。

30

【 0 1 8 3 】

尚、本実施例では、メイン制御部 41 が、有利区間が開始するゲームの開始時に区間表示 LED 19 を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成であるが、有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われることでメダルの払出率（払出枚数 / 賭数）が 100% を超え得るゲームの開始時に、区間表示 LED 19 を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成としても良い。

40

【 0 1 8 4 】

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

【 0 1 8 5 】

50

メイン制御部 41 は、有利区間に制御しているときに、ナビ報知が行われる C Z 状態または A T 状態に制御する。そして、C Z 状態または A T 状態に制御している場合には、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに、ナビ報知の制御（遊技補助表示器 12 にナビ表示を表示させる制御、ナビ表示に対応するナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する制御等）を行って、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知することが可能であり、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間となる。

【0186】

有利区間の終了条件には、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が上限ゲーム数として定められた第 1 規定数（本実施例では、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、A T 状態に移行せずに C Z 状態が終了した時点での有利区間残りゲーム数が 500 G 未満であること、A T 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。

【0187】

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

【0188】

〔設定変更に伴う初期化について〕

次に、設定変更に伴う遊技状態及び遊技区間の初期化について説明する。メイン制御部 41 は、設定変更状態に移行することに伴い、RAM 41c 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。

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

また、遊技区間に関する情報は、A T 状態に関連する情報（後述する有利区間状態に関連する情報等）を含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技区間に関する情報が初期化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技区間が通常区間であっても有利区間であっても、A T 状態に関連する情報が初期化され、それ以前の A T 状態に関連する情報が引き継がれないようになっている。

【0192】

〔メイン処理について〕

メイン制御部 41 が行うメイン処理の制御内容について、図 9 に基づいて説明する。尚、メイン処理は、一単位の遊技毎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。

【0193】

図9に示すように、メイン制御部41は、まず、遊技開始待ち処理(Sa1)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、メダルの投入等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。

【0194】

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(Sa2)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役番号(当選番号、ハズレを含む)をRAM41cの所定領域に記憶させる。

10

【0195】

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(Sa3)、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(Sa4)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、RAM41c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、RAM41cの所定領域にそれぞれ記憶させる。

20

【0196】

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及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(Sa5)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CZ状態への移行、CZ状態からAT状態への移行、AT状態の管理に関連する処理を行う。特に、有利区間においては、内部抽選の結果及び有利区間状態に応じて後述する第1AT抽選、モード抽選、通常ゲーム数抽選、第3AT抽選、第2上乘せ抽選、第3上乘せ抽選を行う。

【0197】

次いで、遊技開始時コマンド送信処理(Sa6)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91に対して順次送信させる。

30

【0198】

次いで、遊技開始時コマンド送信処理の後、所定期間にわた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(Sa7)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わたり遅延させる。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。

40

【0199】

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(Sa8)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。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、試験装置等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IN信号等)を出力する回転開始時外部信号処理(Sa9)を行う。

【0200】

50

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け付けを有効化し、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。

【 0 2 0 1 】

10

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を R A M 4 1 c の所定領域に設定する。

【 0 2 0 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）、所定期間における役物払出比率（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）等を含み、遊技機情報計算処理では、これら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。

20

【 0 2 0 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。

30

【 0 2 0 4 】

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及びナビ報知に関連する処理を行う遊技終了時出玉制御処理（S a 1 5）を行う。遊技区間に関連する処理では、有利区間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、C Z 状態または A T 状態から通常状態への移行、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、内部抽選の結果及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 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選を行う。

【 0 2 0 5 】

40

次いで、遊技終了時コマンド送信処理（S a 1 6）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。

【 0 2 0 6 】

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（S a 1 7）。払出処理では、発生した入賞に応じて、入賞毎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、5 0）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。

【 0 2 0 7 】

50

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、試験装置等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信号等）を出力する遊技終了時外部信号処理（S a 1 8）を行う。

【0208】

次いで、遊技終了時設定処理を行う（S a 1 9）。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2 L、2 C、2 R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RAM 4 1 cの所定領域に設定する処理、リプレイ中LED 2 0をON状態（点灯状態）に制御する処理等を行う。

【0209】

次いで、有利区間終了処理を行う（S a 2 0）。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RAM 4 1 c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、RAM 4 1 cの記憶領域のうち有利区間中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LED 1 9が点灯状態である場合には、消灯状態となる。

【0210】

次いで、有利区間終了処理の後、初期化処理（S a 2 1）を行う。初期化処理では、当該ゲームにおいて初期化するRAM 4 1 c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、S a 1の処理に戻る。

【0211】

その後、S a 1 ~ S a 2 1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、一単位のゲーム毎にメイン処理が繰り返し実行されることとなる。

【0212】

[通常区間～AT状態までの流れについて]

次に、メイン制御部4 1が通常区間からAT状態に制御するまでの流れについて、図10に基づいて説明する。

【0213】

メイン制御部4 1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、AT状態を含む複数種類の有利区間状態に制御される。

【0214】

通常状態は、ナビ報知が行われない状態であり、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、ナビ報知が行われない状態であるが、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、ナビ報知が行われるとともに、AT状態に移行し得る状態であり、通常状態及び前兆状態よりも遊技者にとって有利な状態である。AT状態は、長期間にわたりナビ報知が行われる状態であり、有利区間において最も遊技者にとって有利な状態である。

【0215】

メイン制御部4 1は、通常区間において有利区間移行役が当選し、有利区間に移行すると、第1AT抽選、モード抽選、通常ゲーム数抽選を行う。第1AT抽選では、通常状態、前兆状態及びC Z状態の終了後、AT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AT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が決定される。

【0216】

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

10

20

30

40

50

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。

【0217】

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ゲーム毎に、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。

10

【0218】

また、メイン制御部41は、1ゲーム毎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(大)、(中)、(小)の3種類がある。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(中)は、通常状態における内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、Bが入賞せずに1枚が入賞した場合、すなわち特定小役A、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左リールの停止操作(本実施例では、左リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様(左赤領域)での停止操作)が行われた場合(以下では、特定小役A、B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20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1~15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。

20

【0219】

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)にわたり前兆状態に制御する。

30

【0220】

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抽選及び第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、前兆状態及び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)、(小)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A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、B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(小)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。

40

【0221】

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、前兆状態及び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A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、Bが入賞

50

されずに 1 枚が入賞された場合、すなわち特定小役 A、B を取りこぼ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 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 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 2 2 】

メイン制御部 4 1 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 C Z 状態に制御する。

【 0 2 2 3 】

C Z 状態では、第 3 A T 抽選や第 2 上乗せ抽選を実行することがある。第 3 A T 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ない場合に、C Z 状態の終了後に、A T 状態に移行させるか否かを決定する抽選であり、第 3 A T 抽選（確定）、（大）、（中）の 3 種類がある。第 3 A T 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 が当選した場合に実行され、100% 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（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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に実行され、特定小役 A、B 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 2 4 】

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 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に実行され、特定小役 A、B 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 2 5 】

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 2 6 】

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 2 7 】

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

10

20

30

40

50

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 2 8 】

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 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に実行され、特定小役 A、B 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。

10

【 0 2 2 9 】

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 3 0 】

このように本実施例では、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作（本実施例では、左リールの停止操作タイミングが白 7 エリアとなる操作態様（左白領域）での停止操作）をすることで特定小役 A、B を入賞させると 1 5 枚のメダルの払出しが受けられる。

20

【 0 2 3 1 】

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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、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左リールの停止操作（本実施例では、左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（左赤領域）での停止操作）をすることで特定小役 A、B 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。

30

【 0 2 3 2 】

すなわち、通常状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作を行って特定小役 A、B を入賞させることで、1 5 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、特定小役 A、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左リールの停止操作を行って特定小役 A、B を入賞させずに 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。

40

【 0 2 3 3 】

詳しくは、本実施例では、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選する度に特定小役 A、B 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選する度に特定小役 A、B を入賞させなかった場合に、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 1 . 2 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選する度に特定小役 A、B 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選する

50

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0.5倍のゲーム数が必要となる。例えば、通常ゲーム数抽選により150が当選した場合に、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選する度に特定小役A、B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110ゲームとなる。これに対して、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選する度に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70ゲームとなる。このように、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選する度に特定小役A、Bを入賞させた場合よりも、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選する度に特定小役A、Bを入賞させなかった場合の方が少ないゲーム数で通常状態を終了させてCZ状態やAT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。

10

【0234】

一方、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選する度に特定小役A、B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95枚のメダルが必要となる。これに対して、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選する度に特定小役A、Bを入賞させなかった場合に、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95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A+1枚、特定小役B+1枚が当選する度に特定小役A、Bを入賞させた場合と、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選する度に特定小役A、Bを入賞させなかった場合とでは、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A+1枚、特定小役B+1枚が当選したときに、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A+1枚、特定小役B+1枚が当選したときに、遊技者が特定小役A、B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ほとんど差が生じないようになっている。

20

【0235】

また、前兆状態においては、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、特定小役A、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左リールの停止操作(本実施例では、左リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様(左赤領域)での停止操作)をすることで特定小役A、B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(低)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。

30

【0236】

また、内部抽選において特定小役A+1枚が当選した場合でも、特定小役B+1枚が当選した場合でも、左リールの停止操作タイミングが白7エリアとなる操作態様(左白領域)で停止操作を行うことで、特定小役A+1枚が当選した場合には特定小役Aを入賞させ、特定小役B+1枚が当選した場合には特定小役Bを入賞させるようになっており、左リールの停止操作タイミングが赤7エリアとなる操作態様(左赤領域)で停止操作を行うことで、1枚を入賞させるようになっており、特定小役A+1枚が当選した場合であっても、特定小役B+1枚が当選した場合であっても、特定小役A、Bを入賞させる操作態様が共通となり、特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させる操作態様についても共通となる。

40

【0237】

また、前述のように、左リールにおいて赤7エリア、白7エリアの範囲は、連続する10図柄の範囲であり、左リール1周の1/2の範囲となることから、特定小役A+1枚、

50

特定小役 B + 1 枚の当選時には、複数の操作態様のうち 1 / 2 の操作態様では、特定小役 A、B が入賞し、1 / 2 の操作態様では、1 枚が入賞することとなる。

【 0 2 3 8 】

尚、本実施例では、特定小役として図柄組合せの異なる特定小役 A、B を備え、特定小役 A + 1 枚が当選し、特定小役を入賞させる操作態様で停止操作がされた場合に、特定小役 A が入賞し、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役を入賞させる操作態様で停止操作がされた場合に、特定小役 B が入賞する構成、すなわち特定小役を複数種類備える構成であるが、特定小役は 1 種類であり、特定小役が当選し、特定小役を入賞させる操作態様で停止操作がされた場合に、必ず一の特定小役が入賞する構成としても良い。

【 0 2 3 9 】

また、本実施例では、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合に、必ず 1 枚が入賞する構成であるが、図柄組合せの異なる 1 枚 A、1 枚 B を備え、特定小役 + 1 枚 A が当選し、特定小役を入賞させない操作態様で停止操作がされた場合に、1 枚 A が入賞し、特定小役 + 1 枚 B が当選し、特定小役を入賞させない操作態様で停止操作がされた場合に、1 枚 B が入賞する構成、すなわち特定小役を入賞させなかった場合に導出される図柄組合せを複数種類備える構成としても良い。

【 0 2 4 0 】

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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B を入賞させた方が有利となる。

【 0 2 4 1 】

また、本実施例では、設定変更状態の終了後、通常遊技状態（非内部中）、かつ通常区間に制御された場合に、ほとんどの場合 1 ~ 2 ゲームで有利区間移行役が当選し、有利区間に移行する一方、B B が当選して通常遊技状態（内部中）に移行するまでには、約 1 4 ゲームの期間を要し、有利区間に移行後、通常状態に制御されている期間において、しばらくの期間では、通常遊技状態（非内部中）に制御されることとなる。一方、左リールの B B の構成図柄は「白 7」であり、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させずに 1 枚を入賞させる操作態様（左リールの停止操作タイミングが赤 7 エリアとなる操作態様（左赤領域））で停止操作を行った場合に、B B が単独で当選した場合でも、B B が入賞して特別遊技状態に移行してしまわない。このため、遊技者は、有利区間に移行後の通常状態において、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させずに 1 枚を入賞させる操作態様、すなわちゲームの消化効率の高い操作態様で遊技を行うことで、有利区間に移行後、通常状態に制御されている期間において通常遊技状態（非内部中）に制御されている場合に、B B が入賞して特定遊技状態に制御されてしまうことを極力回避できる。

【 0 2 4 2 】

本実施例では、C Z 状態及び A T 状態においては、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B を入賞させた場合でも、特定小役 A、B を入賞させなかった場合でも、C Z 状態では共通の第 3 A T 抽選（中）または共通の上乗せ抽選（中）を実行し、A T 状態では共通の上乗せ抽選（低）を実行するので、C Z 状態及び A T 状態においては、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B を入賞させた方が有利となる。

【 0 2 4 3 】

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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合の方が、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、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合の方が、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 2 A

10

20

30

40

50

T 抽選において A T 状態が当選する確率が高く、第 1 上乗せ抽選において A T 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、C Z 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合よりも、第 3 A T 抽選において A T 状態が当選する確率が高く、第 2 上乗せ抽選において A T 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、A T 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合よりも、第 3 上乗せ抽選において A T 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。

【 0 2 4 4 】

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 が当選した場合の方が、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合、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 が当選した場合の方が、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合、弱チャンスリプレイ A、B が当選した場合よりも、第 2 A T 抽選において A T 状態が当選する確率が高く、第 1 上乗せ抽選において A T 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、C Z 状態では、内部抽選において強チャンスリプレイ A、B が当選した場合の方が、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合、弱チャンスリプレイ A、B が当選した場合よりも、第 3 A T 抽選において A T 状態が当選する確率が高く、第 2 上乗せ抽選において A T 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、A T 状態では、内部抽選において強チャンスリプレイ A、B が当選した場合の方が、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合、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 A T 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。

【 0 2 4 5 】

また、本実施例では、少なくとも 20 ゲーム以内に C Z 状態に移行される前兆状態において、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、第 1、第 2 A T 抽選のいずれにも当選していなかった場合には第 2 A T 抽選を行う一方で、第 1、第 2 A T 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 A T 状態への移行が決定されている状況において、A T 状態への移行が決定されていない状況であれば第 2 A T 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 が当選し、特定小役 A、B 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 を入賞させなかった選択が無駄となってしまうことがない。

【 0 2 4 6 】

[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 2 A T 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 2 A T 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 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選を行う。また、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時には、特定小役 A、B 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 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選を行い、特定小役 A、B を入賞させた場合には、通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選を行わないことから、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、特定小役 A、B 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A + 1枚、特定小役B + 1枚が当選した場合に、特定小役A、B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が入賞したか、1枚が入賞したか、が特定できるように、全リールの停止後、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A + 1枚、特定小役B + 1枚が当選した場合に、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」に書き換えることで、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乘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。

10

【0247】

図11(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。

【0248】

図11(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A + 1枚、特定小役B + 1枚が当選しているか否かを判定する(Sb1)。

【0249】

Sb1において特定小役A + 1枚、特定小役B + 1枚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)。

20

【0250】

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のどちら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。

【0251】

また、Sb1において特定小役A、B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。

【0252】

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。

30

【0253】

このように、内部抽選で特定小役A + 1枚、特定小役B + 1枚が当選した場合に、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のどちら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上乘せ抽選は行われない。一方、特定小役A、B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上乘せ抽選は行われる。

40

【0254】

また、内部抽選で特定小役A + 1枚、特定小役B + 1枚が当選した場合に、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のどちら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上乘せ抽選の対象外とす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A + 1枚、特定小役B + 1枚が当選したことを特定し、特定小役A、Bが入賞するか、1枚が入賞するか、に関わらず行われる第3AT抽選、第2上乘せ抽選、第3上乘せ抽選を行うことが可能となる。すなわち特定小役A + 1枚、特定小役B + 1

50

枚が当選した場合に、共通の抽選用フラグ 2 を用いて、特定小役 A、B が入賞するか、1 枚が入賞するか、に関わらず対象となる抽選を行うか否か、特定小役 A、B 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。

【 0 2 5 5 】

また、抽選用フラグ書き換え処理では、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選したか否かを判定し、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選している場合に、払出枚数が特定小役 A、B が入賞した場合の 1 5 枚であるか否かを判定し、払出枚数が 1 5 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、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 が入賞したか、特定小役 A、B 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 1 5 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 が入賞したか否かを判定することが可能となる。

10

【 0 2 5 6 】

[抽選用フラグ書き換え処理の変形例について]

図 1 1 (b) は、本実施例においてメイン制御部 4 1 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 5 7 】

尚、抽選用フラグ書き換え処理の変形例では、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚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 の当選時に「 2 」、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に「 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 5 8 】

図 1 1 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 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)。

30

【 0 2 5 9 】

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 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 」を書き換え、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。

【 0 2 6 0 】

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 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。

【 0 2 6 1 】

40

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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚の当選時に、特定小役 A、B 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 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B が入賞しなかった場合

50

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2AT抽選、第1上乘せ抽選が行われ得ることを認識させることができる。

【0262】

[ナビ報知(ナビ演出)、特定小役入賞演出について]

次に、ナビ報知(ナビ演出)、特定小役入賞演出について、図12、図13に基づいて説明する。

【0263】

図12に示すように、遊技区間が有利区間であり有利区間状態が通常状態及び前兆状態である場合に、内部抽選においてナビ小役が当選した場合には、メイン制御部41はナビ報知を実行せず、サブ制御部91もナビ演出を実行しない。また、遊技区間が有利区間であり有利区間状態がCZ状態及びAT状態である場合に、内部抽選においてナビ小役が当選した場合には、メイン制御部41はナビ報知を実行し、サブ制御部91はナビ演出を実行する。

10

【0264】

また、遊技区間が有利区間であり有利区間状態が通常状態及び前兆状態である場合、すなわちナビ小役が当選した場合にナビ報知が行われない状態である場合に、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚のいずれかが当選した場合には、メイン制御部41はナビ報知を実行せず、サブ制御部91もナビ演出を実行しない。また、遊技区間が有利区間であり有利区間状態がCZ状態及びAT状態である場合、すなわちナビ小役が当選した場合にナビ報知が行われる状態である場合に、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚のいずれかが当選した場合には、メイン制御部41はナビ報知を実行し、サブ制御部91はナビ演出を実行する。

20

【0265】

前述のようにCZ状態及びAT状態においては、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、特定小役A、Bを入賞させた方が有利となる。また、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に特定小役A、Bを入賞させる操作態様は、一部のナビ小役が当選した場合に主小役を入賞させる操作態様に含まれる。このため、サブ制御部91は、ナビ小役が当選した場合にナビ報知が行われるCZ状態及びAT状態において、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、ナビ小役が当選した場合に実行される場合と共通のナビ演出を実行することで、特定小役A、Bを入賞させる操作態様が報知されるようになっており、CZ状態及びAT状態において、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、遊技者に意識させることなく、特定小役A、Bを入賞させる操作態様での停止操作を促すことができる。

30

【0266】

サブ制御部91は、15枚のメダルの払出を伴う主小役、特定小役A及び特定小役Bが入賞した場合に、特定小役入賞演出を実行可能である。図12に示すように、サブ制御部91は、いずれの遊技区間、いずれの有利区間状態であっても、内部抽選においてナビ小役が当選して主小役が入賞した場合には特定小役入賞演出を実行する。一方、サブ制御部91は、通常区間及び有利区間のうち有利区間状態が通常状態及び前兆状態である場合に、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚のいずれかが当選して特定小役A、Bが入賞した場合には特定小役入賞演出を実行せず、有利区間のうち有利区間状態がCZ状態及びAT状態である場合、すなわち特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合にナビ報知及びナビ演出が実行される状態である場合に、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚のいずれかが当選して特定小役A、Bが入賞した場合には、CZ状態及びAT状態においてナビ小役が当選して主小役が入賞した場合と共通の演出態様にて特定小役入賞演出を実行する。

40

【0267】

前述のように本実施例では、CZ状態及びAT状態においては、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚のいずれかが当選した場合に、ナビ小役が当選した場合と同様にナビ報知及びナビ演出が実行されるようになっており、このような状況において、特定小役A+1

50

枚、特定小役 B + 1 枚のいずれかが当選してナビ報知及びナビ演出が実行され、特定小役 A、B が入賞して主小役と同じ 15 枚の払出を伴う場合には、主小役が入賞した場合と共通の演出態様にて特定小役入賞演出が実行されるので、C Z 状態及び A T 状態において特定小役 A、B が入賞して 15 枚のメダルの払出を伴う場合に、違和感なくその旨を報知することができるとともに、特定小役入賞演出に要するデータ容量を削減することもできる。
【0268】

一方、通常状態及び前兆状態においては、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚のいずれかが当選した場合に、特定小役 A、B 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や第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選が行われる可能性があり、必ずしも特定小役 A、B を入賞させた方が有利となるものではない。このため、本実施例では、通常状態及び前兆状態において、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚のいずれかが当選した場合に、特定小役 A、B が入賞して 15 枚のメダルの付与を伴う場合でも、特定小役入賞演出が実行されないようになっており、通常状態及び前兆状態において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B が入賞した場合の方が、特定小役 A、B が入賞せず 1 枚が入賞した場合よりも遊技者にとっての有利度が高いと誤認させることを防止することができる。

10

【0269】

また、前述のように通常区間では、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚のいずれかが当選した場合には、特定小役 A、B を入賞させた方が特定小役 A、B を入賞させず 1 枚を入賞させた場合よりも有利となるが、有利区間における通常状態及び前兆状態と同様に特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選してもナビ報知及びナビ演出が行われない状況、すなわち通常状態及び前兆状態と類似する状況となる通常区間においては、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚のいずれかが当選した場合に、特定小役 A、B が入賞して 15 枚のメダルの付与を伴う場合でも、特定小役入賞演出が実行されないようになっており、通常状態及び前兆状態において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B が入賞した場合の方が、特定小役 A、B が入賞せず 1 枚が入賞した場合よりも遊技者にとっての有利度が高いと誤認させることを防止することができる。

20

【0270】

[一般役示唆演出について]

次に、一般役示唆演出について説明する。図 13 に示すように、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 側の遊技区間が通常区間であるか、有利区間であり有利区間状態が通常状態及び前兆状態である場合に、一般役の当選を示唆する一般役示唆演出を実行可能となっている。一般役示唆演出では、液晶表示器 51 に表示される画像やキャラクタの色、液晶表示器 51 の表示領域のうちリールの周囲を縁取る領域の色、演出用 LED 57 の発光色のいずれかを、当選した一般役に対応する色とすることで、対応する一般役の当選が示唆される。

30

【0271】

本実施例では、通常リプレイ A ~ C が青色、ナビ小役が黄色、強・弱チャンスリプレイ A が赤色、強・弱チャンスリプレイ B が緑色、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚、1 枚が白色にそれぞれ対応している。

40

【0272】

また、一般役示唆演出は、ゲームの開始操作時（開始操作時）、1 番目にリールが停止した時（第 1 停止時）、2 番目にリールが停止した時（第 2 停止時）、3 番目にリールが停止した時（第 3 停止時）のいずれかのタイミングで実行される。

【0273】

サブ制御部 91 は、内部抽選において通常リプレイ A ~ C が当選した場合には、50% の確率で一般役示唆演出を実行するとともに、その場合には、開始操作時、第 1 停止時のいずれかのタイミングで、青色での一般役示唆演出を実行する。

【0274】

また、サブ制御部 91 は、内部抽選においてナビ小役が当選した場合には、当選したナ

50

ピ小役の主小役を入賞させる操作態様で停止操作が行われた場合に50%の確率で一般役示唆演出を実行するとともに、その場合には、第2停止時、第3停止時のいずれかのタイミングで、黄色での一般役示唆演出を実行する。

【0275】

また、サブ制御部91は、内部抽選において強チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイAが当選した場合には、100%の確率で一般役示唆演出を実行するとともに、その場合には、開始操作時、第1停止時、第2停止時、第3停止時のいずれかのタイミングで、赤色での一般役示唆演出を実行する。

【0276】

また、サブ制御部91は、内部抽選において強チャンスリプレイB、弱チャンスリプレイBが当選した場合には、100%の確率で一般役示唆演出を実行するとともに、その場合には、開始操作時、第1停止時、第2停止時、第3停止時のいずれかのタイミングで、緑色での一般役示唆演出を実行する。

【0277】

また、サブ制御部91は、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合には、100%の確率で一般役示唆演出を実行するとともに、その場合には、開始操作時のタイミングで、白色での一般役示唆演出を実行する。

【0278】

前述のように本実施例では、通常状態及び前兆状態において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、特定小役A、Bを入賞させて15枚のメダルを獲得するか、特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させて通常ゲーム数短縮抽選による通常ゲーム数を短縮させるか、または第2AT抽選、第1上乗せ抽選の機会を得るか、を選択することが可能である。このような構成において、本実施例では、当選した一般役に対応する色により一般役の当選を示唆する一般役示唆演出が実行されることで、当選した一般役が示唆されるとともに、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、一般役示唆演出を実行する場合には、通常リプレイA~C、ナビ小役、強チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、弱チャンスリプレイBに対応する色とは異なる白色での一般役示唆演出が実行されるので、一般役示唆演出が実行された場合に、他の役の当選と区別して認識させることが可能であり、通常状態及び前兆状態において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、特定小役A、Bを入賞させて15枚のメダルを獲得するか、特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させて通常ゲーム数短縮抽選による通常ゲーム数を短縮させるか、または第2AT抽選、第1上乗せ抽選の機会を得るか、を選択することが容易となる。

【0279】

また、通常リプレイA~C、ナビ小役、強チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、弱チャンスリプレイBの当選を示唆する一般役示唆演出では、遊技開始時、第1停止時、第2停止時、第3停止時のいずれかのタイミングで一般役示唆演出が実行されるのに対して、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合には、必ず開始操作時、すなわち停止操作が有効となる前のタイミングで、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚の当選を示唆する一般役示唆演出が実行されるので、停止操作が有効となる前に、特定小役A、Bを入賞させて15枚のメダルを獲得するか、特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させて通常ゲーム数短縮抽選による通常ゲーム数を短縮させるか、または第2AT抽選、第1上乗せ抽選の機会を得るか、を選択することができる。

【0280】

また、通常リプレイA~C、ナビ小役の当選時には、50%の確率で一般役当選示唆演出が実行され、通常リプレイA~C、ナビ小役が当選しても一般役当選示唆演出が実行されない場合があるのに対して、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合には、必ず特定小役A+1枚、特定小役B+1枚の当選を示唆する一般役示唆演出が実行されるようになっており、通常状態及び前兆状態において、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、その旨を必ず認識させることができ、特定小役A、Bを入賞させ

10

20

30

40

50

て15枚のメダルを獲得するか、特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させて通常ゲーム数短縮抽選による通常ゲーム数を短縮させるか、または第2AT抽選、第1上乗せ抽選の機会を得るか、を選択することができる。

【0281】

また、1枚の当選時にも、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合と共通の白色の一般役示唆演出が実行されるようになっており、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した可能性が示唆される機会を増やすことができるとともに、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合にも、1枚が当選した場合にも、特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させる操作態様で停止操作が行われた場合に、いずれも1枚が入賞することとなるため、白色の一般役示唆演出が実行され、1枚が入賞した場合に、通常ゲーム数短縮抽選による通常ゲーム数を短縮させるか、または第1上乗せ抽選の機会を得られたことを期待させることができる。

10

【0282】

また、前述のように通常区間において、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合には、特定小役A、Bを入賞させた方が、特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させた場合よりも有利となるが、通常区間において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合にも、有利区間の通常状態及び前兆状態において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合にも、共通の一般役示唆演出を実行するようになっており、通常区間であるか、有利区間の通常状態または前兆状態であるか、は液晶表示器51等の演出装置に比較して目立ち難い区間表示LED19の点灯/消灯でしか特定することができず、通常区間であるか、有利区間における通常状態または前兆状態であるか、が特定し難くなるため、有利区間における通常状態または前兆状態において特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させて通常ゲーム数短縮抽選による通常ゲーム数を短縮させるか、または第1上乗せ抽選の機会を得る操作態様を選択している遊技者が、通常区間であることを特定できたか否かによって有利度に差を出すことができる。

20

【0283】

[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、通常状態及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A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、B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。

30

【0284】

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が当選した場合、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、B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が当選した場合、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、B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。

40

【0285】

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、Bが当選した場合、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、Bを入賞させず1枚を入賞させた場合に行われる第2AT抽選、第1上乗せ抽選の結果に応じて、液晶表示器51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。この際、第2AT抽選が行われた場合には、AT状態に当選した場合にAT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

50

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おり、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。

【0286】

[前兆演出について]

次に、有利区間状態における演出の実行状況について、図14に基づいて説明する。メイン制御部41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91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、CZ状態であるか、AT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。

10

【0287】

図14に示すように、サブ制御部91は、状態コマンドからメイン制御部41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。

【0288】

図14(a)に示すように、サブ制御部91は、状態コマンドからメイン制御部41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態様の異なる前兆演出を開始する。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、前兆演出を終了させてCZ状態への移行を示唆するCZ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、CZ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CZ状態に移行することで、CZ示唆演出を終了させてCZ状態に対応するCZ演出を開始する。

20

【0289】

また、図14(b)に示すように、サブ制御部91は、状態コマンドからメイン制御部41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、前兆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91は、前兆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兆演出を開始する。また、サブ制御部91は、状態コマンドから、前兆演出を開始した後、メイン制御部41側が前兆状態である場合にCZ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、前兆演出を終了させてCZ示唆演出を開始する。その後、状態コマンドから前兆演出を開始して3ゲーム経過したことを特定すると、CZ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、CZ示唆演出を終了させて通常演出を開始する。

30

【0290】

このように本実施例では、前兆状態においては、必ず前兆演出が実行される一方、通常状態においても前兆演出が実行されることがあり、前兆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CZ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る。

40

【0291】

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ム数に到達することで前兆演出が実行されるので、前兆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。

【0292】

また、前述のように、前兆状態において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、Bを入賞させなかった場合には、通常ゲーム数短縮抽選は行われないが、第2AT抽選または第1上乘せ抽選が行われるため、前兆演出が実行され、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を入賞させず1枚を入賞させ

50

る操作態様の選択を促すことができる。

【 0 2 9 3 】

[遊技補助表示器について]

次に、遊技補助表示器 1 2 の構成及び表示態様について、図 1 5、図 1 6 に基づいて説明する。

【 0 2 9 4 】

図 1 5 (a) に示すように、遊技補助表示器 1 2 は、第 1 セグメント A、第 2 セグメント B、第 3 セグメント C、第 4 セグメント D、第 5 セグメント E、第 6 セグメント F、第 7 セグメント G、第 8 セグメント D P をそれぞれ点灯 / 消灯可能な 2 つの表示器 1 2 L、1 2 R からなり、メイン制御部 4 1 は、表示器 1 2 L、1 2 R それぞれに対して表示データを設定することで、第 1 ~ 第 8 セグメント A ~ D P を点灯または消灯させることにより種々の情報を表示可能な表示器である。

10

【 0 2 9 5 】

図 1 5 (b) に示すように、表示データは、8 ビットのデータから構成されており、表示データのうち 7 ビット目の値は第 1 セグメント A、6 ビット目の値は第 2 セグメント B、5 ビット目の値は第 3 セグメント C、4 ビット目の値は第 4 セグメント D、3 ビット目の値は第 5 セグメント E、2 ビット目の値は第 6 セグメント F、1 ビット目の値は第 7 セグメント G、0 ビット目の値は第 8 セグメント D P にそれぞれ対応している。セグメントは、対応するビットの値が 0 の場合に非点灯状態に制御され、対応するビットの値が 1 の場合に点灯状態に制御されるようになっている。

20

【 0 2 9 6 】

図 1 5 (c) に示すように、メイン制御部 4 1 は、補助表示器 1 2 の各表示器 1 2 L、1 2 R に表示値を表示させる場合に、まず表示値を表示器 1 2 L、1 2 R 毎に表示データに変換し、表示データに対応する表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファにセットし、その後のタイマ割込み処理におけるポート出力処理により表示データに基づく点灯 / 消灯信号を出力ポートから各表示器 1 2 L、1 2 R に出力し、各表示器 1 2 L、1 2 R それぞれの第 1 ~ 第 8 セグメント A ~ D P を点灯状態または非点灯状態とすることで、補助表示器 1 2 の各表示器 1 2 L、1 2 R に表示値を表示させる。例えば、表示器 1 2 L に表示値として「 1 」を表示させる場合には、表示値である「 1 」を表示データである「 0 1 1 0 0 0 0 0 」に変換し、「 0 1 1 0 0 0 0 0 」を表示器 1 2 L の出力バッファにセットし、タイマ割込み処理におけるポート出力処理により表示器 1 2 L の第 1 ~ 第 8 セグメント A ~ D P に対応する点灯 / 消灯信号を出力ポートから表示器 1 2 L に出力することで、表示データにおいて「 1 」が設定された 6 ビット目、5 ビット目に対応する表示器 1 2 L の第 2、第 3 セグメント B、C が点灯状態となり、表示データにおいて「 0 」が設定された 7 ビット目、4 ~ 0 ビット目に対応する表示器 1 2 L の第 1 セグメント A、第 4 ~ 第 8 セグメント D ~ D P が非点灯状態となり、表示器 1 2 L に「 1 」が表示されることとなる。

30

【 0 2 9 7 】

このように、メイン制御部 4 1 は、各表示器 1 2 L、1 2 R の複数のセグメントを点灯状態または非点灯状態に制御することで、表示値として所定の数字 (「 0 」 ~ 「 9 」) や記号 (例えば、「 - 」 「 . 」等) 、英字 (例えば、「 E 」等) を 1 桁または 2 桁で表示させることにより、種々の情報を表示させることが可能である。具体的には、図 1 6 に示すように、メダルの払出枚数 (0 ~ 1 5) 、操作態様を示すナビ報知 (1 ~ 1 3) 、発生しているエラーの種類を特定可能なエラーコード (E 1 ~ E 8) 、設定変更状態であることを特定可能な設定コード (- -) を表示させることが可能である。

40

【 0 2 9 8 】

[遊技補助表示器の表示状況について]

次に、遊技補助表示器 1 2 の表示状況について、図 1 7 ~ 図 2 2 に基づいて説明する。

【 0 2 9 9 】

図 1 7 に示すように、メイン制御部 4 1 は、メダルがメダル投入部 4 に投入されるか、MAX BET スイッチ 6 の操作により賭数が設定されると、表示器 1 2 L、1 2 R の出力

50

バッファを初期化し、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とする。

【 0 3 0 0 】

図 1 7 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作され、ナビ報知を行わない場合には、全リールが停止するまで非表示状態を継続し、全リールが停止し、かつ第 3 停止操作が O F F となることで、小役が入賞し、メダルが付与を伴う場合には、小役の入賞により付与された払出枚数を取得し、取得した払出枚数を表示器 1 2 L、1 2 R の毎の表示データに変換し、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファにセットすることで、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数 (1 ~ 1 5) を表示させる。その後、メイン制御部 4 1 は、ゲームの終了後も次のゲームの賭数が設定されるまで払出枚数の表示を継続させ、次のゲームの賭数が設定されると、上述したように表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化し、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とすることで、前回のゲームにおける払出枚数の表示を終了させる。尚、全リールが停止し、小役が入賞せず、メダルの付与を伴わない場合には、遊技補助表示器 1 2 の非表示状態を継続する。

10

【 0 3 0 1 】

また、図 1 7 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作され、ナビ報知を行う場合には、リールの回転が開始した後、リールが定速回転となり停止操作が有効化されたタイミングで操作態様を示す番号を表示器 1 2 L、1 2 R 毎の表示データに変換し、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファにセットすることで、遊技補助表示器 1 2 に操作態様を示す番号 (1 ~ 1 3) を表示させる。その後、全リールが停止し、かつ第 3 停止操作が O F F となることで、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化し、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とすることで、ナビ表示を終了させる。さらに、小役が入賞し、メダルの付与を伴う場合には、所定待機期間が経過した後、小役の入賞により付与された払出枚数を取得し、取得した払出枚数を表示器 1 2 L、1 2 R 毎の表示データに変換し、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファにセットすることで、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数 (1 ~ 1 5) を表示させる。その後、メイン制御部 4 1 は、ゲームの終了後も次のゲームの賭数が設定されるまで払出枚数の表示を継続させ、次のゲームの賭数が設定されると、上述したように表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化し、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とすることで、前回のゲームにおける払出枚数の表示を終了させる。尚、全リールが停止し、小役が入賞せず、メダルの付与を伴わない場合には、遊技補助表示器 1 2 の非表示状態を継続する。

20

30

【 0 3 0 2 】

図 1 8 に示すように、メイン制御部 4 1 は、異常の発生を検知すると、R A M 4 1 c のエラーフラグ設定領域に、検知された異常のエラー種別に対応するエラーフラグを設定し、遊技の進行が不能なエラー状態に制御するとともに、エラー種別を示すエラーコードを表示器 1 2 L、1 2 R 毎の表示データに変換し、出力バッファにセットすることで、遊技補助表示器 1 2 にエラーコード (E 1 ~ E 8) を表示させる。その後、リセットスイッチ 2 3 やリセット / 設定スイッチ 3 8 によるリセット操作がされた場合には、エラーフラグをクリアすることでエラー状態を解除し、遊技の進行が可能な状態にするとともに、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化し、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とすることで、エラーコードの表示を終了させる。

40

【 0 3 0 3 】

図 1 9 に示すように、メイン制御部 4 1 は、小役が入賞した後、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数 (1 ~ 1 5) の表示を継続させている状態で、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ 3 7 が O N 状態を検出すると、R A M 4 1 c における前述のエラーフラグ設定領域とは異なる遊技状態フラグ設定領域に設定変更中を示す遊技状態フラグを設定し、設定変更状態へ移行させるとともに、設定変更状態であることを特定可能な設定コードを表示器 1 2 L、1 2 R 毎の表示データに変換し、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファにセットすることで、遊技補助表示器 1 2 に設定コード (- -) を表示させる。その後、メイン制御部 4 1 は、設定値が確定され、設定キースイッチ 3 7 の O F F 状態を検出すると、R A M 4 1 c の遊技状態フラグ設定領域に設定されている設

50

定変更中を示す遊技状態フラグを通常遊技状態（非内部中）を示す遊技状態フラグに変更することで設定変更状態を終了させ、通常遊技状態（非内部中）に移行させるとともに、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器１２を非表示状態とする。

【０３０４】

メイン制御部４１は、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ３７のＯＮ状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合には、表示器１２Ｌの出力バッファに設定されている表示データに基づいて、電力供給が停止する前に遊技補助表示器１２にエラーコードまたは設定コードが表示されていたか否かを判定し、電力供給が停止する前に遊技補助表示器１２にエラーコードまたは設定コードが表示されていないと判定した場合には、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器１２を非表示状態とする一方、電力供給が停止する前に遊技補助表示器１２にエラーコードまたは設定コードが表示されていたと判定した場合には、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを維持することで、電力供給前に表示されていたエラーコードまたは設定コードを遊技補助表示器１２に表示させる。

10

【０３０５】

これにより、図２０に示すように、メイン制御部４１は、ゲームの終了後、遊技補助表示器１２に払出枚数（１～１５）の表示を継続させている状態、すなわち遊技の結果を示す情報が表示されている状態で、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ３７のＯＮ状態を検出せず、電力供給が停止する前のゲームの終了後の状態に復帰させる場合には、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器１２を非表示状態とする。

20

【０３０６】

また、特に図示しないが、メイン制御部４１は、ナビ報知の実行中であり、遊技補助表示器１２に操作態様を示す番号（１～１３）が表示されている状態で、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ３７のＯＮ状態を検出せず、電力供給が停止する前のナビ報知の実行中の状態に復帰させる場合には、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器１２を非表示状態とする。この場合にメイン制御部４１は、リールの回転が再開した後、リールが定速回転となり停止操作が有効化されたタイミングで、操作態様を示す番号を表示データに変換して再度表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファに設定することで、遊技補助表示器１２に操作態様を示す番号（１～１３）を表示させる。

30

【０３０７】

また、図２１に示すように、メイン制御部４１は、エラー状態であり、遊技補助表示器１２にエラーコード（Ｅ１～Ｅ８）が表示されている状態で、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ３７のＯＮ状態を検出せず、電力供給が停止する前のエラー状態に復帰させる場合には、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを維持することで、電力供給前に表示されていたエラーコードを遊技補助表示器１２に表示させる。

【０３０８】

40

また、図２２に示すように、メイン制御部４１は、設定変更状態であり、遊技補助表示器１２に設定コード（－）が表示されている状態で、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ３７のＯＮ状態を検出せず、電力供給が停止する前の設定変更状態に復帰させる場合には、表示器１２Ｌ、１２Ｒの出力バッファを維持することで、電力供給前に表示されていた設定コードを遊技補助表示器１２に表示させる。

【０３０９】

このようにメイン制御部４１は、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ３７のＯＮ状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合に、電力供給が停止したときに遊技補助表示器１２に払出枚数、すなわち遊技の結果に応じた表示が継続していた場合には、電力供給が再開されたときに遊技補助表示

50

器 1 2 を非表示状態とする。これにより、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数の表示が継続させた状態で電力供給が停止した場合に、その後、電力供給が開始して設定変更状態に移行して設定値が設定された場合であっても、電力供給が開始して設定変更状態に移行せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰した場合であっても、いずれも遊技補助表示器 1 2 が非表示状態となることで、設定値が変更されたか否かが推測できないようになっている。この際、遊技補助表示器 1 2 に電力供給が停止する前の払出枚数が表示されており、電力供給が再開した後、払出枚数が非表示となっても、払出枚数は電力供給が停止する前のゲームの結果であり、電力供給が再開した後のゲームに影響することはない。

【 0 3 1 0 】

一方、メイン制御部 4 1 は、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ 3 7 の ON 状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合に、電力供給が停止したときに遊技の進行が不能なエラー状態や設定変更状態であり、遊技補助表示器 1 2 にエラー状態を示すエラーコードや設定変更状態を示す設定コードが表示されていた場合には、電力供給が再開されたときに遊技補助表示器 1 2 に、電力供給が停止される前に表示されていたエラーコードや設定コードを表示させることで、電力供給が再開したときに遊技の進行ができない状態であることを特定できるようになっている。

10

【 0 3 1 1 】

[遊技補助表示器の初期化判定について]

前述のように、メイン制御部 4 1 は、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ 3 7 の ON 状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合に、表示器 1 2 L の出力バッファに設定されている表示データに基づいて、電力供給が停止する前に遊技補助表示器 1 2 にエラーコードまたは設定コードが表示されていたか否かを判定し、その判定結果に基づいて、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化し、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とするか、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを維持し、遊技補助表示器 1 2 の表示状態を維持するかを決定する。

20

【 0 3 1 2 】

遊技補助表示器 1 2 に表示される払出枚数は 1 ~ 1 5 の値であり、遊技補助表示器 1 2 のうち 1 0 の位の値に対応する表示器 1 2 L の第 7 セグメント G は表示されている値が 1 ~ 1 3 のいずれの値であっても非点灯状態となる。また、遊技補助表示器 1 2 に表示される操作態様を示す番号は 1 ~ 1 3 の値であり、この場合においても遊技補助表示器 1 2 のうち 1 0 の位の値に対応する表示器 1 2 L の第 7 セグメント G は表示されている値が 1 ~ 1 3 のいずれの値であっても非点灯状態となる。一方、遊技補助表示器 1 2 に表示されるエラーコードは E 1 ~ E 8 であり、遊技補助表示器 1 2 のうち 1 0 の位の値に対応する表示器 1 2 L の第 7 セグメント G は表示されている値が E 1 ~ E 8 のいずれの値であっても点灯状態となる。また、遊技補助表示器 1 2 に表示される設定コードは - - であり、この場合においても遊技補助表示器 1 2 のうち 1 0 の位の値に対応する表示器 1 2 L の第 7 セグメント G は点灯状態となる。このため、遊技補助表示器 1 2 のうち 1 0 の位の値に対応する表示器 1 2 L の第 7 セグメント G が点灯状態であるか、非点灯状態であるか、によって、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードまたは設定コードが表示されている状態であるか、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードまたは設定コードが表示されていない状態（遊技補助表示器 1 2 に払出枚数が表示されている状態、操作態様を示す番号が表示されている状態または非表示状態）であるか、を特定可能となる。

30

40

【 0 3 1 3 】

そして、メイン制御部 4 1 は、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ 3 7 の ON 状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合に、遊技補助表示器 1 2 のうち 1 0 の位の値に対応する表示器 1 2 L の第 7 セグメント G が非点灯状態であるか、点灯状態であるか、を判定することで、電力供給が停止する前に遊技補助表示器 1 2 にエラーコードまたは設定コードが表示されていたか否かを判定するようになっている。

50

【 0 3 1 4 】

具体的には、図 2 3 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 のうち、1 0 の位の値に対応する表示器 1 2 L の出力バッファにセットされている表示データを取得し (S d 1)、取得した表示器 1 2 L の表示データと 0 2 H (1 6 進数) とで A N D 演算を行い (S d 2)、演算結果が 0 であるか否かを判定し (S d 3)、演算結果が 0 であると判定した場合には、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化し (S d 4)、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とする一方、S d 3 において演算結果が 0 でないと判定した場合には、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを維持し、遊技補助表示器 1 2 を電力供給が停止する前の表示状態に復帰させる。

【 0 3 1 5 】

このように、S d 1 において取得した表示器 1 2 L の表示データと 0 2 H (1 6 進数) を A N D 演算する (S d 2) ことで、0 2 H (1 6 進数) は、第 7 セグメント G に対応する 1 ビット目の値が 1 でそれ以外のセグメントに対応するビットの値が 0 となる 0 0 0 0 0 0 1 0 (2 進数) であることから、S d 1 で取得した表示器 1 2 L の表示データが 0 0 0 0 0 0 0 0 (2 進数) であった場合、すなわち第 7 セグメント G の点灯状態 / 非点灯状態を示す 1 ビット目の値が非点灯状態を示す 0 であった場合には、S d 2 の演算結果が 0 0 0 0 0 0 0 0 (2 進数) となり、表示器 1 2 L の第 7 セグメント G が非点灯状態であることが特定され、前述のように遊技補助表示器 1 2 にエラーコードまたは設定コードが表示されていない状態 (遊技補助表示器 1 2 に払出枚数が表示されている状態、操作態様を示す番号が表示されている状態または非表示状態) であることが特定されるため、この場合には、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファが初期化され、電力供給が停止する前の表示状態に関わらず、遊技補助表示器 1 2 が非表示状態となる。

【 0 3 1 6 】

一方、S d 1 で取得した表示器 1 2 L の表示データが 0 0 0 0 0 0 1 0 (2 進数) であった場合、すなわち第 7 セグメント G の点灯状態 / 非点灯状態を示す 1 ビット目の値が点灯状態を示す 1 であった場合には、S d 2 の演算結果が 0 0 0 0 0 0 1 0 (2 進数) となり、0 0 0 0 0 0 0 0 (2 進数) とならないことから、表示器 1 2 L の第 7 セグメント G が点灯状態であることが特定され、前述のように遊技補助表示器 1 2 にエラーコードまたは設定コードが表示されている状態であることが特定されるため、この場合には、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファが維持され、遊技補助表示器 1 2 が電力供給が停止する前の表示状態、すなわちエラーコードまたは設定コードが表示されている状態に復帰することとなる。

【 0 3 1 7 】

また、電力供給が停止する前に遊技補助表示器 1 2 にエラーコードまたは設定コードが表示されていたか否かを判定する方法として、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードが表示されるエラー状態であるか、遊技補助表示器 1 2 に設定コードが表示される設定変更状態であるか、をそれぞれ判定する方法も採りうる。この方法を採用する場合に、本実施例では、エラー状態であるか否かを示すエラーフラグと、設定変更状態であるか否かを示す遊技状態フラグと、異なる記憶領域に記憶されているため、エラーフラグ、遊技状態フラグをそれぞれ取得し、それぞれ判定する必要がある。

【 0 3 1 8 】

具体的には、図 2 3 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技状態フラグを取得し (S e 1)、取得した遊技状態フラグから設定変更状態であるか否かを判定し (S e 2)、設定変更状態でないと判定した場合には、エラーフラグを取得し (S e 3)、取得したエラーフラグからエラー状態であるか否かを判定し (S e 4)、エラー状態でないと判定した場合には、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化し (S e 5)、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とする一方、S e 2 において設定変更状態であると判定した場合、S e 4 においてエラー状態であると判定した場合には、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを維持し、遊技補助表示器 1 2 を電力供給が停止する前の表示状態に復帰させる。

【 0 3 1 9 】

このように、エラー状態であるか、設定変更状態であるか、をそれぞれ判定する方法においては、S e 1 ~ S e 5 の 5 行程を必要とし、2 つの分岐を必要とするのに対し、図 2 3 (a) に示すように、表示器 1 2 L の第 7 セグメント G が点灯状態であるか否かを判定する方法では、S d 1 ~ S d 4 の 4 行程で済み、分岐も 1 つで済むこととなり、エラー状態であるか、設定変更状態であるか、をそれぞれ判定する方法よりもプログラム容量が少なくて済む。

【 0 3 2 0 】

[作用効果 1]

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、遊技区間として通常区間及び有利区間のいずれかに制御することが可能であり、有利区間において通常状態、前兆状態、C Z 状態、A T 状態を含む複数種類の有利区間状態に制御することが可能である。また、通常状態では、C Z 状態及び A T 状態への移行に関連する決定として、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短縮するための通常ゲーム数短縮抽選を実行可能であり、前兆状態では、C Z 状態及び A T 状態への移行に関連する決定として、前兆状態及び C Z 状態の終了後に A T 状態に移行させるか否かを決定する第 2 A T 抽選、前兆状態及び 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乘せするか否かを決定する第 1 上乘せ抽選を実行可能である。

【 0 3 2 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作（左白領域での停止操作）が行われることで 1 5 枚のメダルの付与を伴う特定小役 A、B を入賞させ、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、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左リールの停止操作（左赤領域での停止操作）が行われることで特定小役 A、B を入賞させずに、1 枚のメダルの付与を伴う 1 枚を入賞させる。

【 0 3 2 2 】

そして、メイン制御部 4 1 は、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作がなされると、通常状態では通常ゲーム数短縮抽選を実行せず、前兆状態では第 2 A T 抽選、第 1 上乘せ抽選のいずれも実行せず、特定小役 A、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左リールの停止操作がなされると、通常状態では通常ゲーム数短縮抽選で当選したゲーム数を通常ゲーム数から減算し、前兆状態では第 2 A T 抽選、第 1 上乘せ抽選のいずれかを実行する構成である。

【 0 3 2 3 】

このような構成とすることで、有利区間における通常状態及び前兆状態においては、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作を行うことで 1 5 枚のメダルの付与を伴うが C Z 状態及び A T 状態への移行に関連する通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乘せ抽選が行われず、特定小役 A、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左リールの停止操作を行うことで 1 5 枚のメダルの付与は行われないが通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乘せ抽選のいずれかが行われる。このため、有利区間における通常状態及び C Z 状態においては、遊技者が特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作を行い 1 5 枚のメダルの付与を受けるか、特定小役 A、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左リールの停止操作を行い通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乘せ抽選のいずれかを行わせるかを選択することが可能となるので、有利区間に制御されることによる興趣を高めることができる。

【 0 3 2 4 】

尚、本実施例では、通常状態において、C Z 状態及び A T 状態への移行に関連する決定として、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短縮するための通常ゲー

10

20

30

40

50

ム数短縮抽選を行う構成であるが、通常状態において、C Z 状態及び A T 状態への移行に関連する決定として、C Z 状態へ移行させるか否かを決定する C Z 抽選や A T 状態へ移行させるか否かを決定する A T 抽選を行う構成とし、通常状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作をすることで特定小役 A、B を入賞させた場合には、C Z 抽選や A T 抽選を行わず、通常状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、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左リールの停止操作をすることで特定小役 A、B を入賞させずに 1 枚を入賞させた場合には、C Z 抽選や A T 抽選を行う構成としても良い。

【 0 3 2 5 】

10

また、本実施例では、通常状態及び前兆状態において C Z 状態及び A T 状態への移行に関連する決定が行われる契機である特定小役が当選した場合に、特定小役を入賞させない操作態様で操作した場合に、1 枚が入賞して 1 枚のメダルが払い出される構成であるが、特定小役が当選した場合に、特定小役を入賞させない操作態様で操作した場合に、特定小役が入賞した場合に付与されるメダル数 (1 5 枚) よりも少ないメダル数の付与を伴う小役が入賞する構成でも良いし、メダルの付与を伴わないハズレの態様が停止する構成でも良い。

【 0 3 2 6 】

また、本実施例では、通常状態及び前兆状態において C Z 状態及び A T 状態への移行に関連する決定が行われる契機である特定小役が当選した場合に、特定小役の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングでリールの停止操作をすることで特定小役が入賞し、特定小役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をすることで特定小役が入賞しない構成であるが、特定小役が当選した場合に、特定の停止操作順で停止操作がされた場合に、特定小役が入賞し、特定の停止操作順以外の停止操作順で停止操作がされた場合に、特定小役が入賞しない構成、特定小役が当選した場合に、特定の停止操作順で停止操作がされ、かつ少なくともいずれか 1 以上のリールについて、特定の停止操作タイミングで停止操作がされることで特定小役が入賞し、特定の停止操作順以外の停止操作順で停止操作がされた場合、または特定の停止操作タイミング以外の停止操作タイミングで停止操作がされた場合に、特定小役が入賞しない構成としても良い。

20

【 0 3 2 7 】

30

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、有利区間において区間表示 L E D 1 9 を点灯させることで、有利区間である旨が報知されるとともに、通常区間において内部抽選にて有利区間移行役である特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作が行われて特定小役 A、B が入賞した場合でも、特定小役 A、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左リールの停止操作が行われて特定小役 A、B が入賞せず 1 枚が入賞した場合でも有利区間に移行させる構成である。

【 0 3 2 8 】

このような構成とすることで、通常区間においては特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作を行うことで 1 5 枚のメダルの付与を伴ううえに、有利区間へ移行されるため、区間表示 L E D 1 9 が消灯していることで、遊技者が通常区間に制御されていることを特定した場合には、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作を行った方が有利となる。特に、遊技者が有利区間における通常状態及び前兆状態において特定小役 A、B が入賞せず 1 枚が入賞する操作態様、すなわちゲームの消化効率の高い操作態様を選択して遊技を行う場合には、通常区間においては特定小役 A、B が入賞する操作態様で停止操作を行い、有利区間における通常状態及び前兆状態においては特定小役 A、B が入賞せず 1 枚が入賞する操作態様で停止操作を行うこと、すなわち通常区間であるか、有利区間における通常状態及び前兆状態であるか、を特定して操作態様を変えることでより有利となる。

40

【 0 3 2 9 】

50

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選したことを示唆する一般役示唆演出を実行可能であり、通常区間において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合にも、有利区間における通常状態及び前兆状態において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合にも、共通の一般役示唆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、通常区間において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合にも、有利区間における通常状態及び前兆状態において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合にも、共通の一般役示唆演出が実行され、通常区間であるか、有利区間における通常状態及び前兆状態であるか、が特定し難くなるため、遊技者が有利区間における通常状態及び前兆状態において特定小役 A、B が入賞せず 1 枚が入賞する操作態様、すなわちゲームの消化効率の高い操作態様を選択して遊技を行う場合には、有利区間であることを特定できたか否かによって有利度に差を出すことができる。

10

【0330】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、15 枚のメダルの付与を伴うナビ小役の主小役、特定小役 A、B が入賞した場合に、共通の特定小役入賞演出を実行可能であり、通常区間において特定小役 A、B が入賞した場合にも、有利区間における通常状態及び前兆状態において特定小役 A、B が入賞した場合にも特定小役入賞演出を実行しない構成である。このような構成とすることで、特定小役 A、B が入賞せず 1 枚が入賞する操作態様で停止操作を行う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状況が存在するにも関わらず、特定小役 A、B が入賞する操作態様で停止操作を行い、特定小役 A、B を入賞させた方が常に有利であると誤って認識させてしまうことを防止できる。

20

【0331】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、C Z 状態では C Z 状態の終了後に、A T 状態に移行させるか否かを決定する第 3 A T 抽選、すなわち C Z 状態における有利度を高め得る抽選、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第 2 上乗せ抽選、すなわち C Z 状態から移行する A T 状態における有利度を高め得る抽選を実行可能であり、A T 状態では当該 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第 3 上乗せ抽選、すなわち当該 A T 状態における有利度を高め得る抽選を実行可能である。また、C Z 状態及び A T 状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、特定小役 A、B が入賞する操作態様で停止操作が行われた場合でも、特定小役 A、B が入賞せず 1 枚が入賞する操作態様で停止操作が行われた場合でも、C Z 状態では第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選のいずれかを実行し、A T 状態では第 3 上乗せ抽選を実行する構成である。このような構成とすることで、有利区間における C Z 状態及び A T 状態においては特定小役 A、B が入賞する操作態様で停止操作を行うことで 15 枚のメダルの付与を伴ううえに、C Z 状態及び A T 状態の有利度に関する第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選、第 3 上乗せ抽選のいずれかが行われるため、通常状態及び前兆状態と C Z 状態及び A T 状態における有利度の差を大きくすることができる。

30

【0332】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、内部抽選において弱チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、通常状態では通常ゲーム数短縮抽選を実行し、前兆状態では第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選のいずれかを実行し、C Z 状態では第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選のいずれかを実行し、A T 状態では第 3 上乗せ抽選を実行する。また、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合に実行される通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選の方が、通常状態及び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る通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選よりも有利度が高い。一方、C Z 状態及び 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る第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選、第 3 上乗せ抽選の方が、C Z 状態及び A T 状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に実行される第 3 A T 抽選、第 2 上乗せ抽選、第 3 上乗せ抽選よ

40

50

りも有利度が高い構成である。このような構成とすることで、通常状態及び前兆状態においては、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、15枚のメダルの付与を受けないことを選択した場合の有利度を相対的に高めることができる一方、有利状態においては、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、15枚のメダルの付与を受けつつ第3AT抽選、第2上乗せ抽選、第3上乗せ抽選のいずれかも行われる場合の有利度が過度に高まってしまうことがない。

【0333】

尚、本実施例では、通常状態において弱チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、CZ状態及びAT状態への移行に関連する決定として通常ゲーム数短縮抽選が行われる構成であるが、弱チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、通常ゲーム数が0となるのを待たずにCZ状態へ移行させるか否かを決定するCZ抽選、通常ゲーム数が0となるのを待たずにAT状態へ移行させるか否かを決定するAT抽選を行う構成としても良く、このような構成において、通常状態において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合に実行される通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選の方が、通常状態において、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚よりも比較的当選確率の低い弱チャンスリプレイ A、B が当選した場合に行われるCZ抽選、AT抽選よりも有利度が高い構成としても良く、このような構成とすることで、通常状態においては、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、15枚のメダルの付与を受けないことを選択した場合の有利度を相対的に高めることができるとともに、通常状態において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させることで、通常ゲーム数を短縮させずに取って通常状態の期間を引き延ばし、弱チャンスリプレイ A、B が当選するのを待って、CZ抽選やAT抽選を受けた方が有利となってしまうことを防止できる。

【0334】

本実施例では、メイン制御部41は、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、通常状態では通常ゲーム数短縮抽選を実行し、前兆状態では第2AT抽選、第1上乗せ抽選のいずれかを実行し、CZ状態では第3AT抽選、第2上乗せ抽選のいずれかを実行し、AT状態では第3上乗せ抽選を実行する。また、通常状態及び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 が当選した場合に実行される通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選の方が、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A、B を入賞させなかった場合に実行される通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選よりも有利度が高い。また、CZ状態及びAT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る第3AT抽選、第2上乗せ抽選、第3上乗せ抽選の方が、CZ状態及びAT状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に実行される第3AT抽選、第2上乗せ抽選、第3上乗せ抽選よりも有利度が高い構成である。このような構成とすることで、内部抽選において強チャンスリプレイ A、B が当選した場合には、通常状態及び前兆状態においてもCZ状態及びAT状態においても内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合よりも有利となるため、強チャンスリプレイ A、B が当選することに注目させることができる。

【0335】

尚、本実施例では、通常状態において強チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、CZ状態及びAT状態への移行に関連する決定として通常ゲーム数短縮抽選が行われる構成であるが、強チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、通常ゲーム数が0となるのを待たずにCZ状態へ移行させるか否かを決定するCZ抽選、通常ゲーム数が0となるのを待たずにAT状態へ移行させるか否かを決定するAT抽選を行う構成としても良く、このような構成において、通常状態において、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚よりも極端に当選確率の低い強チャンスリプレイ A、B が当選した場合に行われるCZ抽選、AT抽選の方が、通常状態において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選し、特定小役 A

、Bを入賞させなかった場合に実行される通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選よりも有利度が高い構成としても良く、このような構成とした場合にも、強チャンスリプレイA、Bが当選することに着目させることができる。

【0336】

本実施例では、メイン制御部41は、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選しているか否かを判定し、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚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し、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のどちらかが入賞した場合には、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選を実行せず、メダルの払出枚数が15枚でない

10

【0337】

また、本実施例にて変形例として説明したように、メイン制御部41は、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、B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A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合以外に1枚が入賞しない構成においては、まず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ていないと判定した場合には、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選を実行せず、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が入賞せずに1枚が入賞した場合には、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選を実行する構成としても良い。このような構成とすることで、通常状態及び前兆状態において、リールに停止した図柄組合せが1枚の図柄組合せとなることで、通常ゲーム数短縮抽選、第2AT抽選、第1上乗せ抽選が行われることを認識させることができるとともに、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の判定のみで、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、かつ

20

30

【0338】

本実施例では、特定小役A+1枚が当選して入賞ラインLNに導出される特定小役Aの図柄組合せと、特定小役B+1枚が当選して入賞ラインLNに導出される特定小役Bの図柄組合せが異なり、特定小役A+1枚が当選した場合に、左白領域での停止操作が行われることで特定小役Aの図柄組合せを入賞ラインLNに導出する制御を行い、特定小役B+1枚が当選した場合に、左白領域での停止操作が行われることで特定小役Bの図柄組合せを入賞ラインLNに導出する制御を行い、特定小役A+1枚が当選した場合にも、特定小役B+1枚が当選した場合にも、左赤領域での停止操作が行われることで1枚の図柄組合せを入賞ラインLNに導出する制御を行う構成である。このような構成とすることで、特定小役A、Bが入賞せず1枚が入賞する操作態様で停止操作を行った場合に停止される図柄組合せが多様となる。

【0339】

尚、本実施例では、特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選し、特定小役A、Bが入賞せず1枚が入賞する操作態様で停止操作を行った場合に、必ず1枚が入賞する構成であるが、例えば、図柄組合せの異なる1枚A、1枚Bを備え、特定小役+1枚Aが当選し、特定小役が入賞しない操作態様で停止操作が行われた場合に、1枚Aが入賞し、特定小役+1枚Bが当選し、特定小役が入賞しない操作態様で停止操作が行われた場合に、1枚Bが入賞する構成、すなわち特定小役を入賞させなかった場合に停止する図柄組合せを複

40

50

数種類備える構成としても良く、このような構成とすることで、特定小役が入賞しない操作態様で停止操作を行った場合に停止される図柄組合せが多様となる。

【 0 3 4 0 】

また、本実施例では、特定小役 A + 1 枚が当選した場合にも、特定小役 B + 1 枚が当選した場合にも、左赤領域での停止操作、すなわち共通の操作態様で停止操作を行った場合に、特定小役 A、B が入賞しない構成である。このような構成とすることで、特定小役 A + 1 枚が当選したか、特定小役 B + 1 枚が当選したか、を意識せずに、特定小役 A、B を入賞させない操作態様での停止操作を行うことができる。

【 0 3 4 1 】

尚、本実施例では、特定小役 A + 1 枚が当選した場合にも、特定小役 B + 1 枚が当選した場合にも、共通の操作態様で停止操作を行った場合に、特定小役 A、B が入賞しない構成であるが、特定小役 A + 1 枚が当選した場合に特定小役が入賞しない操作態様と、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に特定小役が入賞しない操作態様と、の少なくとも一部が重複する操作態様としても良い。この場合には、例えば、特定小役 A、B を入賞させない停止操作を行う際の目安となる停止操作位置（「赤 7」図柄が通過するタイミング等）が共通することが好ましく、このような構成とすることで、特定小役 A + 1 枚が当選したか、特定小役 B + 1 枚が当選したか、を意識せずに、特定小役 A、B を入賞させない操作態様での停止操作を行うことができる。

【 0 3 4 2 】

また、本実施例では、特定小役 A + 1 枚が当選した場合にも、特定小役 B + 1 枚が当選した場合にも、左白領域での停止操作、すなわち共通の操作態様で停止操作を行った場合に、特定小役 A、B が入賞する構成である。このような構成とすることで、特定小役 A + 1 枚が当選したか、特定小役 B + 1 枚が当選したか、を意識せずに、特定小役 A、B を入賞させる操作態様での停止操作を行うことができる。

【 0 3 4 3 】

尚、本実施例では、特定小役 A + 1 枚が当選した場合にも、特定小役 B + 1 枚が当選した場合にも、共通の操作態様で停止操作を行った場合に、特定小役 A、B が入賞する構成であるが、特定小役 A + 1 枚が当選した場合に特定小役が入賞する操作態様と、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に特定小役が入賞する操作態様と、の少なくとも一部が重複する操作態様としても良い。この場合には、例えば、特定小役 A、B を入賞させる停止操作を行う際の目安となる停止操作位置（「白 7」図柄が通過するタイミング等）が共通することが好ましく、このような構成とすることで、特定小役 A + 1 枚が当選したか、特定小役 B + 1 枚が当選したか、を意識せずに、特定小役 A、B を入賞させる操作態様での停止操作を行うことができる。

【 0 3 4 4 】

本実施例では、左リールにおいて赤 7 エリア、白 7 エリアの範囲は、連続する 10 図柄の範囲であり、左リール 1 周の 1 / 2 の範囲となり、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚当選時に、特定小役 A、B または 1 枚を入賞させるにあたって停止操作順は問われないことから、特定小役 A、B の構成図柄の引込範囲となる停止操作タイミングで左リールの停止操作、すなわち左白領域での停止操作の数と、特定小役 A、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左リールの停止操作、すなわち左赤領域での停止操作の数が同じとなる構成である。このような構成とすることで、通常状態及び前兆状態において適当に操作態様を選択した場合には、15 枚のメダルの付与を伴う割合と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割合とがそれぞれ 1 / 2 となる。

【 0 3 4 5 】

本実施例では、サブ制御部 91 は、通常状態及び前兆状態において当選した一般役に対応する色により、対応する一般役の当選を示唆する一般役示唆演出を実行可能であり、通常リプレイ A ~ C が青色、ナビ小役が黄色、強・弱チャンスリプレイ A が赤色、強・弱チャンスリプレイ B が緑色にそれぞれ対応しており、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚は、通常リプレイ A ~ C、ナビ小役、強・弱チャンスリプレイ A、強・弱チャンスリプレ

10

20

30

40

50

イ B に対応する色とは異なる白色に対応する構成である。このような構成とすることで、通常状態、前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選したことを通常リプレイ A ~ C、ナビ小役、強・弱チャンスリプレイ A、強・弱チャンスリプレイ B と区別して認識させることができる。

【 0 3 4 6 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、通常状態及び前兆状態において一般役の当選を示唆する一般役示唆演出を実行可能であり、内部抽選において通常リプレイ A ~ C、ナビ小役、強・弱チャンスリプレイ A、強・弱チャンスリプレイ B のいずれかが当選した場合には、遊技開始時、第 1 停止時、第 2 停止時、第 3 停止時のいずれかのタイミングで一般役示唆演出を実行可能であり、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合には、必ず開始操作時、すなわち停止操作が有効となる前のタイミングで一般役示唆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、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選したことが必ず開始操作時、すなわち停止操作が有効となる前のタイミングで示唆されるため、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、遊技者は停止操作が有効となる前に、特定小役 A、B を入賞させる操作態様での停止操作を行うか、特定小役 A、B を入賞させない操作態様での停止操作を行うか、選択させることができる。

10

【 0 3 4 7 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、通常状態及び前兆状態において一般役の当選を示唆する一般役示唆演出を実行可能であり、内部抽選において通常リプレイ A ~ C、ナビ小役が当選した場合には、一般役示唆演出を実行する場合と、実行しない場合があるのに対し、内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合には、必ず一般役示唆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、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合には、必ず一般役示唆演出が実行されるため、通常状態及び前兆状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、その旨を必ず認識させることができ、特定小役 A、B を入賞させる操作態様での停止操作を行うか、特定小役 A、B を入賞させない操作態様での停止操作を行うか、選択させることができる。

20

【 0 3 4 8 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、通常状態において通常ゲーム数短縮抽選により通常ゲーム数が短縮された場合、前兆状態において第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選が行われた場合に、その旨を示唆する通常ゲーム数短縮演出を実行可能な構成である。このような構成とすることで、特定小役 A、B を入賞させない操作態様で停止操作した結果、通常ゲーム数短縮抽選、第 2 A T 抽選、第 1 上乗せ抽選のいずれかが行われたことを遊技者に認識させることができる。

30

【 0 3 4 9 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、内部抽選においていずれかのナビ小役が当選し、当選したナビ小役に対応する操作態様で操作された場合には、15 枚のメダルの付与を伴う主小役を入賞させ、当選したナビ小役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、1 枚のメダルの付与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。また、サブ制御部 9 1 は、C Z 状態及び A T 状態における内部抽選においていずれかのナビ小役が当選した場合に、当選したナビ小役に対応する操作態様を促すナビ演出を実行可能であり、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に特定小役 A、B を入賞させる操作態様は、一部のナビ小役が当選した場合に主小役を入賞させる操作態様に含まれるとともに、特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、ナビ小役が当選した場合に実行される場合と共通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、C Z 状態及び A T 状態における内部抽選において特定小役 A + 1 枚、特定小役 B + 1 枚が当選した場合に、遊技者に意識させることなく、15 枚のメダルが付与されることとなる特定小役 A、B を入賞させる操作態様での停止操作を促すことがで

40

50

きる。

【0350】

本実施例では、サブ制御部91は、CZ状態及びAT状態において15枚のメダルの付与を伴う主小役、特定小役A及び特定小役Bが入賞した場合に、共通の特定小役入賞演出を実行可能な構成である。このような構成とすることで、CZ状態及びAT状態において特定小役A、Bが入賞した場合に、違和感なくその旨を報知することができる。

【0351】

本実施例では、通常遊技状態（非内部中・内部中）における内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1が当選する確率は、それぞれ1345/65536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（2000/65536）よりも低く設定されている構成である。このような構成とすることで、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1が当選する確率が過度に高くなってしまうことがない。

10

【0352】

本実施例では、通常遊技状態（非内部中・内部中）における内部抽選において当選可能な小役にナビ小役、特別小役A+1枚、特別小役B+1枚を含み、特別遊技状態における内部抽選において当選可能な役に、全ての主小役と、特定小役A、Bと、が当選する複合小役1を含み、複合小役1の当選確率は、2001/65536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（2000/65536）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それぞれの当選確率（1345/65536）よりも高く設定されている構成である。このような構成とすることで、特別遊技状態においては、主小役の導出が許容される確率も特定小役A、Bの導出が許容される確率も通常遊技状態（非内部中・内部中）より高めることができる。

20

【0353】

本実施例では、メイン制御部41は、所定ゲーム数以内にCZ状態に移行することのない通常状態において、通常状態が終了するまでに要する通常ゲーム数を短縮する通常ゲーム数短縮抽選を実行可能であり、所定ゲーム数以内にCZ状態に移行する前兆状態において、CZ状態の終了後にAT状態に制御するか否かを決定する第2AT抽選、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第1上乗せ抽選を行う構成である。このような構成とすることで、所定ゲーム数以内にCZ状態に移行することのない通常状態であっても、所定ゲーム数以内にCZ状態に移行する前兆状態であっても、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1が当選した場合に、特定小役A、Bを入賞させない操作態様での停止操作を選択することによる有利度に過度な差が生じることがない。

30

【0354】

本実施例では、サブ制御部91は、前兆状態に制御されている可能性を示唆する前兆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、前兆演出が実行されることで、前兆状態に制御されていること、すなわち所定ゲーム数以内にCZ状態に移行することを期待させることができる。

【0355】

40

本実施例では、メイン制御部41は、前兆状態においてAT状態への移行が決定していない場合には、AT状態に移行させるか否かを決定する第2AT抽選を実行し、前兆状態においてAT状態への移行が決定している場合には、前兆状態及び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第1上乗せ抽選、すなわちAT状態の有利度に関する抽選を実行する構成である。このような構成とすることで、所定ゲーム数以内にCZ状態に移行する前兆状態においては、AT状態への移行が決定していない場合であっても、AT状態への移行が決定している場合であっても、内部抽選において特定小役A+1枚、特定小役B+1枚が当選した場合に、特定小役A、Bを入賞させない操作態様での停止操作を選択することが無駄とならない。

【0356】

50

〔作用効果 2〕

本実施例では、第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P を有する表示器 1 2 L、1 2 R からなる遊技補助表示器 1 2 を備え、メイン制御部 4 1 は、第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P それぞれについて点灯状態または非点灯状態を示す表示データがセットされる出力バッファを備え、表示データに基づく点灯 / 消灯信号を出力ポートから各表示器 1 2 L、1 2 R に出力し、各表示器 1 2 L、1 2 R それぞれの第 1 ～ 第 8 セグメント A ～ D P を点灯状態または非点灯状態とすることで、補助表示器 1 2 の各表示器 1 2 L、1 2 R に表示値を表示させることが可能である。また、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数、エラーコード、設定コードを表示可能であり、払出枚数は、表示器 1 2 L の第 7 セグメント G を非点灯状態とする表示値であり、エラーコード及び設定コードは、表示器 1 2 L の第 7 セグメント G を点灯状態とする表示値である。そして、メイン制御部 4 1 は、表示器 1 2 L の出力バッファに設定されている表示データの第 7 セグメント G に対応する値が非点灯状態を示す 0 であるか、点灯状態を示す 1 であるか、を判定し、その結果に応じて異なる制御を行う構成である。このような構成とすることで、表示器 1 2 L の出力バッファに設定されている表示データの第 7 セグメント G に対応する値が非点灯状態を示す 0 であるか、点灯状態を示す 1 であるか、を判定するのみで、エラーコードまたは設定コードを表示させている状態であるか、を特定して異なる制御を行うことが可能となる。

10

【0357】

尚、本実施例では、表示器 1 2 L の出力バッファに設定されている表示データと第 7 セグメント G に対応する 1 ビット目の値が 1 でそれ以外のセグメントに対応するビットの値が 0 となる 0 2 H (1 6 進数) とを AND 演算することで、表示器 1 2 L の表示データの第 7 セグメント G に対応する値が非点灯状態を示す 0 であるか、点灯状態を示す 1 であるか、を判定する構成であるが、表示器 1 2 L の出力バッファに設定されている表示データの第 7 セグメント G に対応する 1 ビット目の値を 0 ビット目にシフトさせた後、0 ビット目の値が 0 であるか 1 であるかを判定することで、表示器 1 2 L の表示データの第 7 セグメント G に対応する値が非点灯状態を示す 0 であるか、点灯状態を示す 1 であるか、を判定する構成とする構成としても良い。

20

【0358】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数、エラーコードまたは設定コードが表示されている状態で、初期化条件が成立した場合 (電力供給が停止された後、電力供給が再開されて電力供給が停止する前の制御状態へ復帰した場合) に、表示器 1 2 L の出力バッファに設定されている表示データの第 7 セグメント G に対応する値が非点灯状態を示す 0 であるか、点灯状態を示す 1 であるか、を判定し、非点灯状態を示す 0 である場合に、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とする構成である。このような構成とすることで、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数、エラーコードまたは設定コードが表示されている状態で、初期化条件が成立した場合に、エラーコードまたは設定コードを表示させている状態であるか否かに応じて遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とするか否かを簡単に判断できる。

30

【0359】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が ON 状態で電力供給が開始されたときに、遊技者にとっての有利度が異なる 1 ～ 6 の設定値のうちからいずれかの設定値を選択して設定する可能な設定変更状態に移行させることが可能である。また、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数が表示されている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ 3 7 の ON 状態が検出され、設定変更状態に制御された場合には、設定変更状態の終了に伴い、表示器 1 2 L、1 2 R の出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器 1 2 を非表示状態とする。一方、メイン制御部 4 1 は、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ 3 7 の ON 状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合には、表示器 1 2 L の出力バッファに設定されている表示データの第 7 セグメント G に対応する値が非点灯状態を示す 0 であるか、点灯状態を示す 1 であるか、を判定し、非点灯状態

40

50

を示す0である場合に、表示器12L、12Rの出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器12を非表示状態とする構成である。このような構成とすることで、遊技補助表示器12に払出枚数が表示されている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ37のON状態が検出され、設定変更状態に制御された場合には、設定変更状態の終了に伴い、遊技補助表示器12が非表示状態となるが、電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ37のON状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合には、表示器12Lの出力バッファに設定されている表示データの第7セグメントGに対応する値が非点灯状態を示す0であるか、点灯状態を示す1であるか、を判定することで、遊技補助表示器12に払出枚数が表示されていた可能性がある状態であるか否かが特定され、遊技補助表示器12に払出枚数が表示されていた可能性がある状態が特定された場合には、遊技補助表示器12が非表示状態となるため、閉店時に遊技補助表示器12に払出枚数が表示されていた状態で電力供給が停止した場合でも、翌日の開店時に遊技補助表示器12に払出枚数が表示されているか否かによって設定値が設定されたか否かが特定されてしまうことを防止できる。

【0360】

本実施例では、メイン制御部41は、遊技補助表示器12に払出枚数、すなわちゲームの結果を示す情報が表示されている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ37のON状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合に、遊技補助表示器12を非表示状態とする構成である。このような構成とすることで、払出枚数は、ゲームの結果を示す情報であり、電力供給が開始した場合に、遊技補助表示器12が非表示状態となって払出枚数が消去された場合でも、その後に影響することがない。

【0361】

本実施例では、メイン制御部41は、遊技補助表示器12にエラーコードまたは設定コード、すなわち遊技の進行が不能なエラー状態や設定変更状態を示す情報が表示されている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに設定キースイッチ37のON状態を検出せず、電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる場合に、電力供給前に表示されていたエラーコードまたは設定コードを遊技補助表示器12に表示させる構成である。このような構成とすることで、エラーコード及び設定コードは、遊技の進行が不能なエラー状態または設定変更状態を示す情報であり、電力供給が開始した場合に、電力供給が停止する前のエラーコードまたは設定コードの表示が維持されることで、遊技の進行が不能な状態であることを認識させることができる。

【0362】

本実施例では、エラー状態である旨を示すエラーフラグと、設定変更状態である旨を示す遊技状態フラグとが、RAM41cの異なる記憶領域に設定される構成である。このような構成とすることで、RAM41cの異なる記憶領域に設定されたエラーフラグ及び遊技状態フラグをそれぞれ判定することなく、表示器12Lの出力バッファに設定されている表示データの第7セグメントGに対応する値が点灯状態を示す1であると判定した場合に、エラー状態または設定変更状態であることを特定してエラーコードまたは設定コードの表示を維持させることができる。

【0363】

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

【0364】

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良い。

【0365】

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

【符号の説明】

【 0 3 6 6 】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BET スイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 5 1 液晶表示器
- 4 1 メイン制御部
- 9 1 サブ制御部

10

20

30

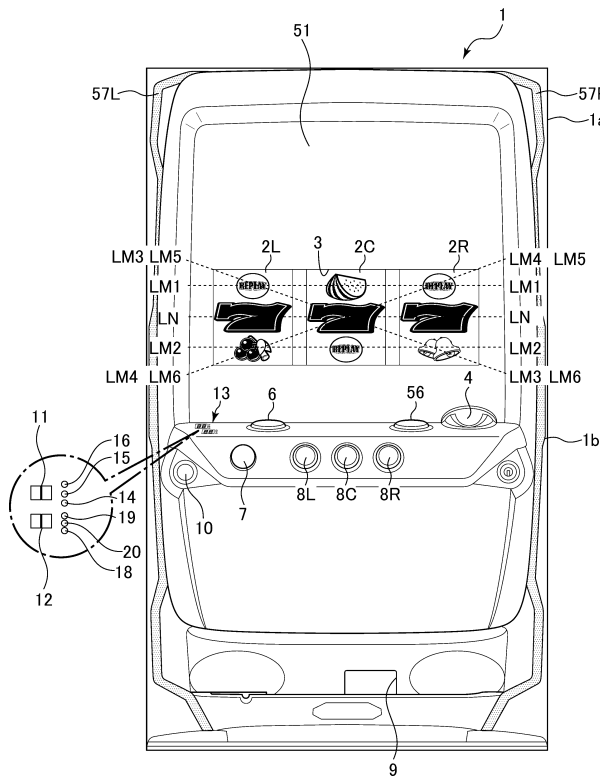
40

50

【図面】

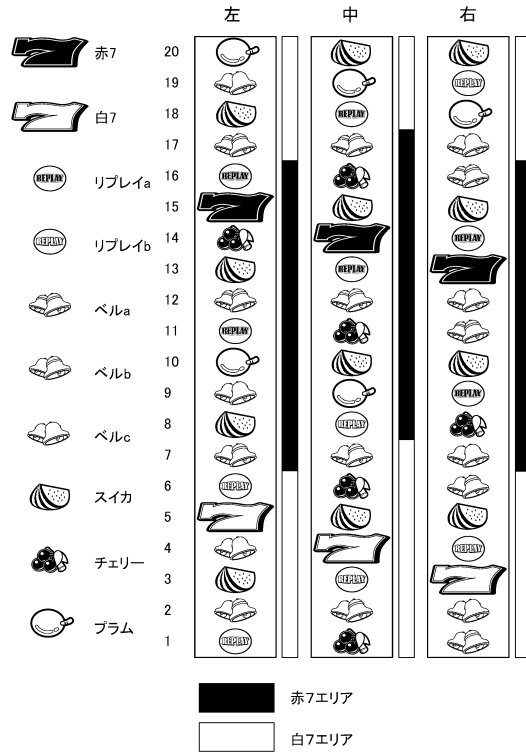
【図 1】

【図1】



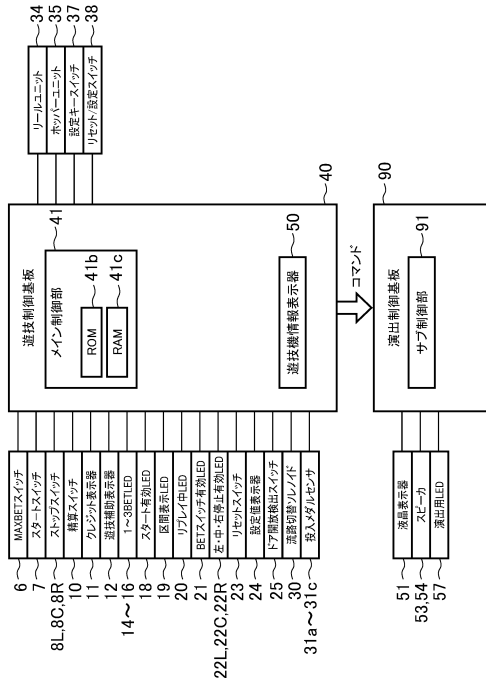
【図 2】

【図2】



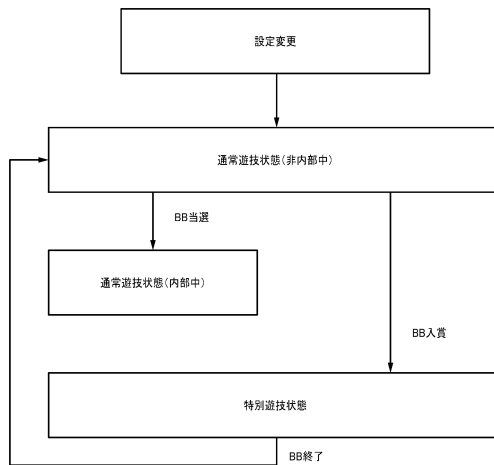
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



10

20

30

40

50

【図 5】

【図5】

当選役	当選確率			当選番号	有利区間移行	有利区間移行用フラグ	抽選用フラグ1	抽選用フラグ2	抽選用フラグ3
	通常(非)	通常(内)	特別						
不当選(はずれ)	-	-	約1/7.3	0	無	0	1	0	0
通常リプレイA	約1/9.9	約1/9.9	-	1	無	0	1	0	0
通常リプレイB	約1/65	約1/65	-	2	有	1	1	0	0
通常リプレイC	1/16384	1/8192	-	3	無	0	1	0	0
弱チャンスリプレイA	約1/137	約1/137	-	4	有	2	2	1	1
弱チャンスリプレイB	約1/101	約1/101	-	5	有	2	2	1	2
強チャンスリプレイA	約1/524	約1/524	-	6	有	3	2	2	3
強チャンスリプレイB	約1/655	約1/655	-	7	有	3	3	2	4
特定小役A+1枚	約1/49	約1/49	-	8	有	4	0	3(0)※	0
特定小役B+1枚	約1/49	約1/49	-	9	有	4	0	3(0)※	0
1枚	約1/49	約1/49	-	10	有	4	0	0	0
ナビ小役	約1/137	約1/137	-	11~34	有	4	1	0	0
3枚	約1/3449	約1/14.5	-	35	有	4	1	0	0
BB	1/16384	-	-	36	有	4	1	0	0
BB+3枚	約1/14.6	-	-	37	有	4	1	0	0
複合小役A	-	-	約1/33	38	無	0	0	0	0
複合小役B	-	-	約1/1.2	39	無	0	0	0	0

※抽選用フラグ2: 特定小役A・B入賞時に書き換え

【図 6】

【図6】

当選役	対応する操作態様	操作態様一致	操作態様不一致	内部当選C	ナビC	ナビ報知	判定値数
赤左中ベルA	左赤領域・中・右	上段ベルA	副小役orrハズレ	11	1	1	2000
赤左中ベルB	左赤領域・中・右	上段ベルB	副小役orrハズレ	11	1	1	2000
赤左右ベルA	左赤領域・右・中	右下がりベルA	副小役orrハズレ	11	2	2	2000
赤左右ベルB	左赤領域・右・中	小VベルA	副小役orrハズレ	11	2	2	2000
赤中左ベルA	中赤領域・左・右	中段ベルA	副小役orrハズレ	11	3	3	2000
赤中左ベルB	中赤領域・左・右	小山ベルA	副小役orrハズレ	11	3	3	2000
赤中右ベルA	中赤領域・右・左	右上がりベルA	副小役orrハズレ	11	4	4	2000
赤中右ベルB	中赤領域・右・左	右上がりベルB	副小役orrハズレ	11	4	4	2000
赤右左ベルA	右赤領域・左・中	右上がりベルC	副小役orrハズレ	11	5	5	2000
赤右左ベルB	右赤領域・左・中	小山ベルB	副小役orrハズレ	11	5	5	2000
赤右中ベルA	右赤領域・中・左	中段ベルB	副小役orrハズレ	11	6	6	2000
赤右中ベルB	右赤領域・中・左	下段ベルA	副小役orrハズレ	11	6	6	2000
白左中ベルA	左白領域・中・右	上段ベルC	副小役orrハズレ	11	7	7	2000
白左中ベルB	左白領域・中・右	上段ベルD	副小役orrハズレ	11	7	7	2000
白左右ベルA	左白領域・右・中	右下がりベルB	副小役orrハズレ	11	8	8	2000
白左右ベルB	左白領域・右・中	小VベルB	副小役orrハズレ	11	8	8	2000
白中左ベルA	中白領域・左・右	中段ベルC	副小役orrハズレ	11	9	9	2000
白中左ベルB	中白領域・左・右	小山ベルC	副小役orrハズレ	11	9	9	2000
白中右ベルA	中白領域・右・左	右上がりベルD	副小役orrハズレ	11	10	10	2000
白中右ベルB	中白領域・右・左	右上がりベルE	副小役orrハズレ	11	10	10	2000
白右左ベルA	右白領域・左・中	右上がりベルF	副小役orrハズレ	11	11	11	2000
白右左ベルB	右白領域・左・中	小山ベルD	副小役orrハズレ	11	11	11	2000
白右中ベルA	右白領域・中・左	中段ベルD	副小役orrハズレ	11	12	12	2000
白右中ベルB	右白領域・中・左	下段ベルB	副小役orrハズレ	11	12	12	2000
特定小役A+1枚	左白領域	特定小役A	1枚	8	13	13	1345
特定小役B+1枚	左白領域	特定小役B	1枚	8	13	13	1345
1枚	-	1枚		8	0	なし	1345
複合小役1	-	中段ベルAor中段ベルBer中段ベルC或中段ベルD		38	0	なし	2001
複合小役2	-	1枚		39	0	なし	54508

【図 7】

【図7】

操作態様	ナビ報知 (ナビ番号の表示態様)	ナビ演出 (ナビ画像の表示態様)
左赤領域・中・右		
左赤領域・右・中		
中赤領域・左・右		
中赤領域・右・左		
右赤領域・左・中		
右赤領域・中・左		
左白領域・中・右		
左白領域・右・中		
中白領域・左・右		
中白領域・右・左		
右白領域・左・中		
右白領域・中・左		
左白領域		

【図 8】

【図8】

判定値数	通常	特別
2000	赤左中ベルA (上段ベルA)	複合小役1 (上段ベルA~D 中段ベルA~D 下段ベルA・B 右下がりベルA・B 右上がりベルA~F 小VベルA・B 小山ベルA~D 特定小役A・B)
2000	赤左中ベルB (上段ベルB)	
2000	赤左右ベルA (右下がりベルA)	
2000	赤左右ベルB (小VベルA)	
2000	...	
2000	白右中ベルB (下段ベルB)	
1345	特定小役A+1枚 (特定小役A)	
1345	特定小役B+1枚 (特定小役B)	
5884	その他小役 (1枚、3枚)	
合計56554		複合小役2 (副役、1枚、3枚)
		合計56555

10

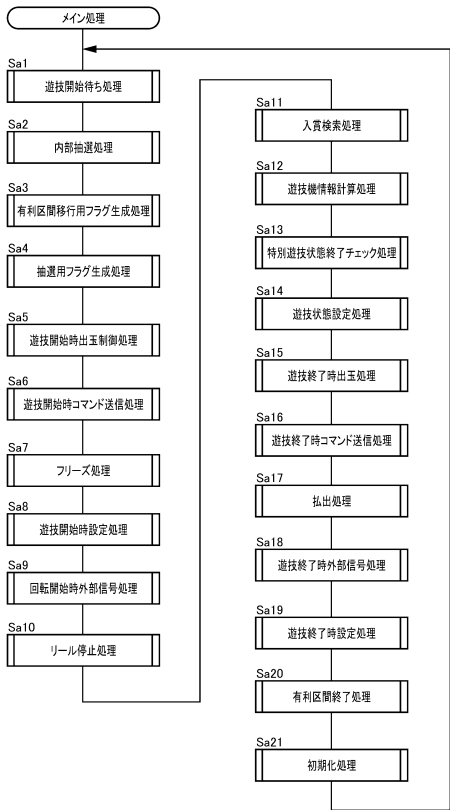
20

30

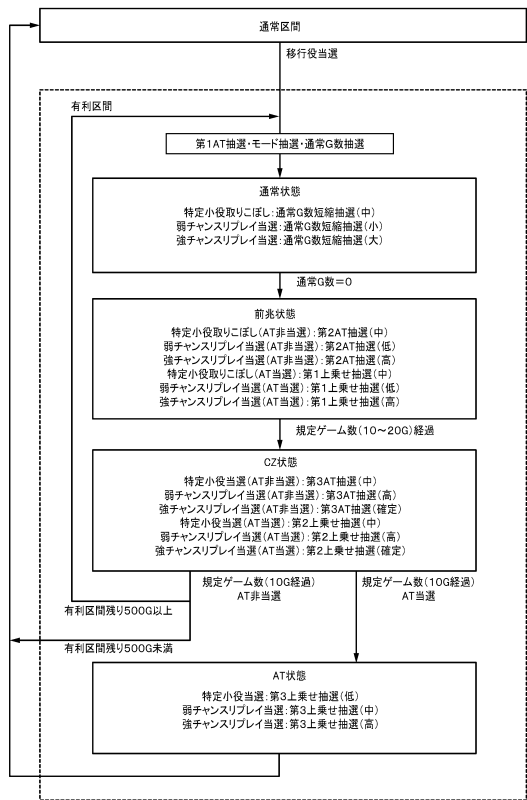
40

50

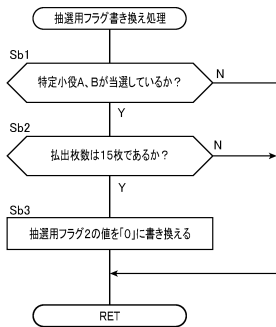
【図 9】
【図9】



【図 10】
【図10】



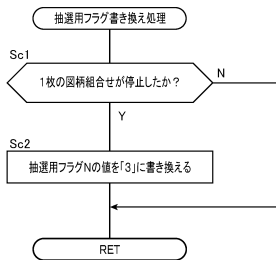
【図 11】
【図11】
(a)



【図 12】
【図12】

遊技区間(有利区間状態)		ナビ報知(ナビ演出)		特定小役入賞演出	
		ナビ小役	特定小役A・B	ナビ小役	特定小役A・B
通常区間		x	x	O	x
有利区間	通常	x	x	O	x
	前兆	x	x	O	x
	CZ	O	O	O	O
	AT	O	O	O	O

(b)



10

20

30

40

50

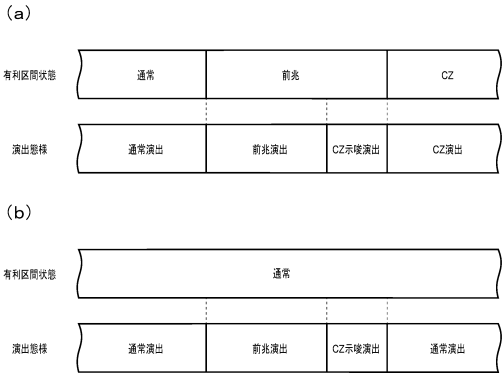
【図 1 3】
【図13】

一般役示唆演出(通常区間・有利区間(通常・前兆状態))

当選役	対応色	実行タイミング				実行率
		開始操作時	第1停止時	第2停止時	第3停止時	
通常リプレイA~C	青	○	○	×	×	50%
ナビ小役	黄	×	×	○	○	50%※
強・弱チャンスリプレイA	赤	○	○	○	○	100%
強・弱チャンスリプレイB	緑	○	○	○	○	100%
特定小役A+1枚	白	○	×	×	×	100%
特定小役B+1枚	白	○	×	×	×	100%
1枚	白	○	×	×	×	100%

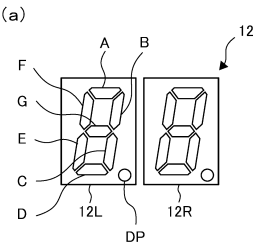
※操作態様一致の場合

【図 1 4】
【図14】



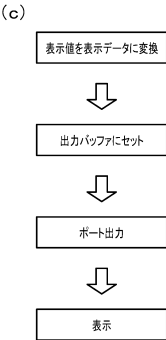
10

【図 1 5】
【図15】



(b)

表示値	表示データ
消灯	00000000
0	11111100
1	01100000
2	11011010
3	11110010
4	01100110
5	10110110
6	10111110
7	11100100
8	11111110
9	11110110
E	10011110
—	00000010



【図 1 6】
【図16】

遊技補助表示器の表示内容

表示内容	表示値
払出枚数	0~15
ナビ通知	1~13
エラーコード	E1~E8
設定変更	--

20

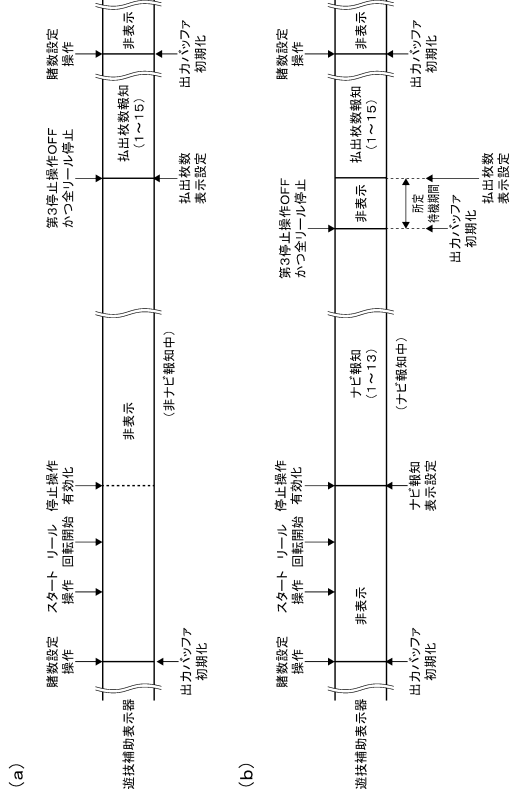
30

40

50

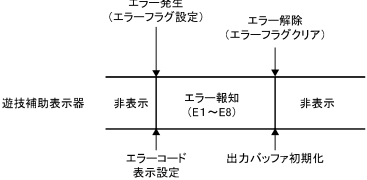
【図 17】

【図17】



【図 18】

【図18】

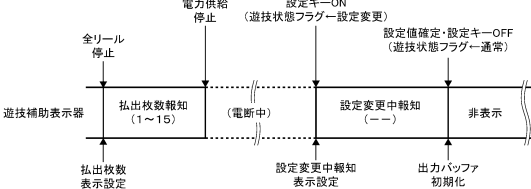


10

20

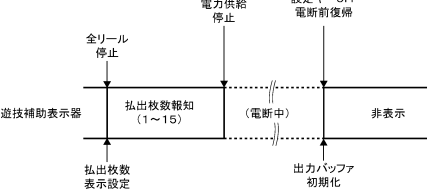
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】



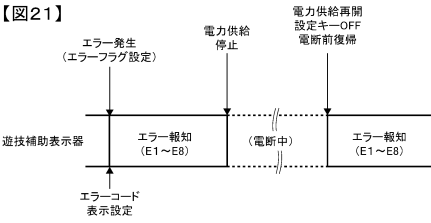
30

40

50

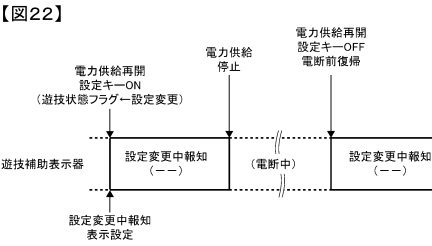
【図 2 1】

【図21】



【図 2 2】

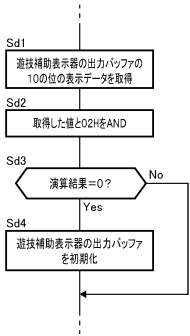
【図22】



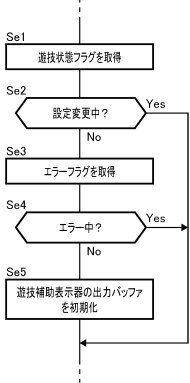
【図 2 3】

【図23】

(a)



(b)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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